



**ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА**
МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ

МАТЕРИАЛЫ

II Международной научно-практической
конференции

ИГРОВАЯ культура СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА

МОСКВА 28–30 сентября 2016

Рецензенты:

Ясвин В.А., профессор общепсихологической кафедры психологии образования института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ, д. пс. н.
Рыжов А.Н., заведующий кафедрой педагогики Московского государственного педагогического университета, д. пед. н., профессор

Редакционная коллегия: Поливанова К.Н., Савенков А.И., Смирнова Е.О.,
Волосовец Т.В., Малофеев Н.Н., Козырева Н.А., Цицулина А.В. Черная А.В.,
Ключко О.И., Старжинская Н.С., Иванова Е.В., Фришман И.И., Казунина И.И.

Научные партнеры:

- ФГБНУ «Институт психолого-педагогических проблем детства Российской академии образования»
- ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования»
- Институт образования НИУ ВШЭ
- Московский государственный психолого-педагогический университет (ГБОУ МГППУ)
- Московский городской педагогический университет (ГАОУ ВО МГПУ)
- Федеральный институт развития образования (ФГАУ ФИРО)

Ответственный редактор:

Иванова Е.В., зав. лабораторией образовательных инфраструктур института системных проектов ГАОУ ВО МГПУ

Подготовлено при поддержке Московского городского педагогического университета (ГАОУ ВО МГПУ)

Утверждено к печати на заседании ученого совета Института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета. Протокол №7 от 17 февраля 2017 г.

Статьи представлены в сборнике в авторской редакции.

Игр 27 **Игровая культура** современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции, 28–30 сентября 2016 г. (Москва, МГПУ) / под ред. Е.И. Ивановой. — Текстовое электрон. издан. в 2 томах. — М.: НАИР, 2017. — Т. 2. 680 с., 1 CD ROM

В сборнике представлены материалы I международной научно-практической конференции «Игровая культура современного детства», состоявшейся 28–30 сентября 2016 г. в Московском городском педагогическом университете. Авторы сборника представили основные достижения в развитии детской игры в 21 веке, представления, ценности и смыслы детской игры и игрушки как о серьезном инструменте формирования человека, а, значит, и общества будущего, актуализировали теоретико-методологические основания проводимых исследований психолого-педагогической экспертизы детских игр и игрушек.

Предназначен для специалистов в сфере социальной сферы - культуры, психологии, социологии, возрастной физиологии, студентов психолого-педагогических специальностей и направлений подготовки, исследователей и работников системы образования (воспитателей, учителей, педагогов-психологов, руководителей), специалистов федеральных, региональных и муниципальных органов власти, представителям компаний, которые производят и поставляют игры и игрушки, а также всем лицам, проявляющим интерес к рассматриваемым проблемам.

СОДЕРЖАНИЕ

Секция 3. Игра и игрушка как фактор развития

<i>Смирнова Е.О.</i> Современные игрушки: подход к психолого-педагогической экспертизе	13
<i>Дубинина Д.Н., Старжинская Н.С.</i> Игрушка в воспитании детей	20
<i>Айгунова Б.К., Барышников Е.В., Дищенко Е.Д., Кобозева Л.В., Курганская Е.Г., Шаламова В.Н., Шитова И.А.</i> Развитие личности детей с использованием различных технологий и направлений игровой деятельности в условиях психологического центра	24
<i>Акимова А.А.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	31
<i>Александрова Е.Ю., Лыкова И.А.</i> Значение театральной игрушки для развития современного дошкольника	36
<i>Асонова Е.А.</i> Что можно узнать в магазине игрушек о рецептивных практиках современных детей?	42
<i>Богомолова М.В.</i> Формирование отношений со сверстниками и взрослыми через игрушку	46
<i>Виноградова И.А.</i> Какая игрушка нужна ребенку: позиция родителя	53
<i>Груздова И.В.</i> Музыкальная игра дошкольников как форма культурной практики	58
<i>Дюльдина Ж.Н.</i> Кукла и ее воспитательный потенциал в жизни ребенка	65
<i>Малахова Н.Г.</i> Книжка-игрушка и ее роль в развитии детей	74
<i>Павленко Т.А.</i> Особенности развития сюжетно-ролевой игры современных дошкольников	78
<i>Павлова Л.И.</i> Игры с блоками дьенеша как средство математического развития детей дошкольного возраста	93
<i>Романова О.М.</i> Игротека настольных игр в детском саду — взаимодействие с семьей и возрождение семейных традиций	87
<i>Смирнова П.В.</i> Игра и исследовательское поведение современного ребенка раннего возраста (на материале лонгитюда)	93
<i>Стадник Г.А., Щербакова И.Н.</i> Конструктивный способ воздействия родителей на детей с использованием игр и игрушек как фактор развития познавательной активности дошкольников	98
<i>Токаева Т.Э., Викторова С.В.</i> Игра и игрушка как фактор развития ребенка	101
<i>Ярецкая А.Ю.</i> Интеллектуальное развитие дошкольников средствами электронной игры	109
<i>Тарасова В.Н., Ляпина В.Ю.</i> Правильные игрушки для правильных детей	115
<i>Абрамова Л.П., Козлова Ю.В.</i> Наш ответ Барби!	121
<i>Абысова С.В.</i> Педагогические возможности народных игр алтайцев	125
<i>Андреева Т.В.</i> Развитие коммуникативных умений и навыков детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности	127
<i>Артюгина Е.Н.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	130

<i>Ачакова Н.В.</i> Игра и игрушка в жизни ребенка-дошкольника	133
<i>Белан Ю.А.</i> Эта мудрая матрешка или кукла с секретом	136
<i>Белошапкина С.В.</i> Современная игрушка — ни мышонок, не лягушка... ..	140
<i>Беляева Н.В.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	144
<i>Бойцова Л.Ф.</i> Формирование системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	147
<i>Бусыгина М.А., Будрина М.Г., Голдобина С.К.</i> Игрушка и ее роль в развитии личности ребенка	151
<i>Бухтиярова С.Н.</i> Игры — экспериментирования как средство адаптации детей 2–3 лет к условиям детского сада	155
<i>Венгерская И.А.</i> Игры современных детей	161
<i>Волкова Т.А., Кукушкина Т.И.</i> Игра — важный шаг в развитии дошкольника	164
<i>Вылжанина Л.Р.</i> Проблемы современной детской игры и игрушки	166
<i>Гашимова Р.Ш., Шеффер О.В.</i> Влияние игры и игрушки на развитие ребенка	169
<i>Голдобина Т.Г.</i> Музыкально-дидактические игры как средство развития сенсорных музыкальных способностей	172
<i>Грибова С.Т.</i> Значение игры в формировании и развитии системы ценностей у детей младшего школьного возраста	176
<i>Дмитриева Е.Е.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	179
<i>Должак Е.В.</i> Игры с народными игрушками	182
<i>Дубровина О.С.</i> Ознакомление детей дошкольного возраста с профессиями на основе игры-проекта	186
<i>Дудко О.А.</i> Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Как принять гостей. Как вести себя за столом».....	189
<i>Ерусланова Т.Е.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	192
<i>Захарова И.С.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	195
<i>Захарова Н.А.</i> Воспитание гуманных чувств у дошкольников средствами игровой деятельности	198
<i>Ивахник Ю.А.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	205
<i>Имангулова Л.К.</i> Влияние современной игрушки на развитие ребенка	208
<i>Ишимникова Г.В.</i> Как стать волшебником или играйте вместе с детьми	211
<i>Киселева И.М.</i> Хороша ли детская игра?	213
<i>Колисниченко Т.А.</i> Игры для развития внимания и памяти с карточками	216
<i>Колыванова С.М.</i> Музыкально-дидактические игры с использованием ИКТ	222
<i>Красникова А. М., Перевозчикова О. Г., Паршакова Т. З., Сластенина И. Г.</i> Влияние игры на формирование математических способностей у дошкольников.....	224
<i>Коротких В.И., Рыжова М.И.</i> Творческое развитие дошкольников в сюжетной игре ..	228

<i>Метелева О.В.</i> Игра — главное средство воспитания	232
<i>Мишенкина Н.В., Старикова Л.А.</i> Игровая кукла — как часть культурного наследия России	235
<i>Петелина Н.А.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	239
<i>Подолькина Л.В., Салькова О.А., Титаренко Д.В.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	242
<i>Поротникова Н.А.</i> Современная игра как основная форма развития дошкольника	244
<i>Пачевская Л.П.</i> Как родители выбирают игры и игрушки для своих детей?	248
<i>Полетаева Д.А.</i> Игрушка и антиигрушка	250
<i>Ракутина Н.Н.</i> Интерактивные игры на развитие пространственного мышления для детей старшего дошкольного возраста	253
<i>Рощина Л.Н.</i> Роль игры в речевом развитии ребенка	257
<i>Рагозина Е.И.</i> Игра с игрушкой как фактор развития личности ребёнка	259
<i>Рыкова Е.М.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	263
<i>Решетникова И.В.</i> Игра как ведущий вид деятельности в ДОУ	268
<i>Роцупкина Н.И., Широбокова С.А.</i> Формирование нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности	270
<i>Рязанова К.В., Сабурова Н.С.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	273
<i>Салтанова Н.А.</i> Педагогические возможности игры в личностном развитии дошкольников в условиях ДОО	276
<i>Сингизова Ю.Ю.</i> Педагогический потенциал современной игрушки в воспитании ребенка-дошкольника	279
<i>Смирнова И.А.</i> Интерес к народным подвижным играм развивает физическую культуру старших дошкольников	283
<i>Сущева И.С., Бондаренко И.А.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	288
<i>Скиданова Е.А.</i> Игра и игрушка — основа развития личности ребёнка	292
<i>Стенура З.Р.</i> Роль игры в формировании ценностного отношения к сверстникам	295
<i>Ташкинова Л.Н.</i> Патриотические чувства как компонент нравственного воспитания дошкольников	301
<i>Угаслова И.В.</i> Игра — как средство развития ребенка	304
<i>Фенькина Г.В., Фенькина А.А.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки дошкольника и пути их решения	306
<i>Фенькина А.А.</i> Использование понятий «игра» и «игровая деятельность» как синонимов в воспитательной работе с дошкольниками	310
<i>Хальмукова Н.Ю., Шарай Н.В.</i> Роль игры в современном дошкольном образовании	315
<i>Цветкова А.С.</i> Использование развивающих игр и элементов конструирования при работе с детьми старшего дошкольного возраста	318
<i>Цыбина М.В.</i> Современные игрушки в развитии детей дошкольного возраста	322

<i>Шатило А.А.</i> Проблемы игры современных дошкольников	325
<i>Янкова Л.В.</i> Хоть игрушка и детская забава, да вам придётся по нраву... ..	329
<i>Годяцкая В.И., Наточиева В.Н.</i> Воспитание в процессе игры	336

Секция 4. Игровое пространство детства

<i>Волосовец Т.В., Кириллов И.Л.</i> Игровое пространство детства.....	340
<i>Иванова Е.В.</i> Оценка игрового пространства детского сада в мегаполисе	343
<i>Фришман И.И.</i> Игровое взаимодействие в детских объединениях как социально-педагогический феномен	350
<i>Сафран М.</i> Игры в реальности: новое направление развития детских игровых пространств.....	353
<i>Куприянов Б.В.</i> Команда с нашего двора.....	358
<i>Ерофеева Т.И., Березина Ю.Ю.</i> Особенности организации игрового пространства для дошкольников в семье	365
<i>Зверева О.Л.</i> Проблемы организации предметно-игровой среды	371
<i>Лисина В.Р.</i> Некоторые противоречия современного игрового пространства отечественного дошкольного образования и пути разрешения	376
<i>Воронецкая Л.Н.</i> Народные игры как средство формирования национального самосознания детей	379
<i>Глухов П.П., Попов А.А.</i> Стратегические игры по конструированию миров	384
<i>Россинская А.Н.</i> Игровые основы познавательных квестов.....	388
<i>Серегин О.В.</i> Особенности организации досуговых игровых мероприятий в образовательных учреждениях спортивно-технической направленности	391
<i>Слетцова И.Ф.</i> Создание мотивирующей развивающей предметно-пространственной среды как условие развития детской инициативы.....	395
<i>Алибекова Э.Т.</i> Игровое пространство детства	401
<i>Бардашова С.А.</i> Народная игрушка в работе детского объединения «Умелые ручки»: ценности и традиции народной культуры	403
<i>Зайцева Е.М.</i> Создание условий для самостоятельной деятельности детей в сюжетно-ролевой игре.....	405
<i>Муличенко В.М.</i> Среда должна быть не только развивающей, но и развивающейся	410
<i>Привалова С.А., Маслова Т.В., Чернакова И.В.</i> Игровая комната в дошкольном учреждении	416
<i>Пучкова О.А.</i> Родителям на заметку: играем вместе с детьми «Летние подвижные игры и забавы»	420
<i>Салькова О.А., Сотникова Е.А., Саплина М.А.</i> Диагностика игровых и средовых потребностей в организации личностно ориентированного развивающего пространства	424

<i>Ротова Р.А.</i> Построение предметно-пространственной развивающей образовательной среды в условиях реализации ФГОС ДОО, ориентированной на развитие игровой деятельности дошкольника	428
<i>Фролова Е.А.</i> Разработка квеста: с чего следует начать?	433

Секция 5. Психотерапевтические и коррекционные возможности игры и игрушки

<i>Малофеев Н.Н., Никольская О.С.</i> Игра в пространстве современной культуры: взгляд дефектолога	437
<i>Баенская Е.Р.</i> Сюжетное рисование как направление игровой коррекционной работы при аутизме.	442
<i>Бодренко Л.Г.</i> Особенности игровой деятельности у детей с глубоким нарушением зрения	447
<i>Бутусова Т.Ю.</i> Настольно-печатные игры в воспитании самостоятельности у детей с легкой умственной отсталостью	452
<i>Голубчикова А.В., Лазуренко С.Б., Мовшович П.М.</i> Текстильные игровые пособия для детей с болезнями нервной системы.	456
<i>Ахтямова Е.Н.</i> Организация предметно-игровой среды для детей с ограниченными возможностями здоровья	459
<i>Бахадова Е.В.</i> Квест-игра как адаптационное пространство для детей с различными отклонениями в развитии	462
<i>Бочкарева Э.В., Гришина Л.А.</i> Использование игровых технологий на уроках физики и математики в коррекционной школе	464
<i>Батманова О.В.</i> Познавательный-творческий проект «Удивительный космос»	469
<i>Голубева О.В.</i> Использование нетрадиционных игровых пособий в работе учителя-логопеда дошкольного учреждения	473
<i>Гурова О.В.</i> Профессиональная компетентность педагога ДОО в контексте проблемы формирования психологической готовности детей к игровой деятельности	476
<i>Кинаш Е.А.</i> Значение дидактической игры в обучении первоклассников с нарушением интеллекта	481
<i>Кукушкина О.И., Гончарова Е.Л.</i> Компьютерные развивающие и обучающие игры для детей с ОВЗ: миссия и особенности	485
<i>Лазуренко С.Б., Павлова Н.Н., Акимова Е.А.</i> Игрушка как средство стимуляции психической активности младенцев, родившихся с очень низкой и экстремально низкой массой тела	489
<i>Либлинг М.М.</i> Роль игры в коррекционной работе с аутичным дошкольником	492
<i>Одинокова Г.Ю.</i> Использование игры для налаживания взаимодействия матери и ребенка раннего возраста с синдромом Дауна	497
<i>Дзасеева Б.И.</i> Логопедические игры для дошкольников с нарушением речи	500
<i>Дунина В.А., Фортунатова Д.У.</i> Формирование коммуникативной компетенции у младших школьников с нарушением слуха, через образовательную квест-технологию	502
<i>Жигальская М.Н.</i> Дворовая игра — как средство социализации детей с особенностями психофизического развития	505

<i>Зимникова Т.Д.</i> Развитие у детей с ограниченными возможностями здоровья, ценностных ориентаций и чувства причастности к национальной культуре своего народа на примере русской матрешки.	509
<i>Качалова Т.В., Шляхова С.Ю.</i> Создание LEGO-студии в ДОУ для поддержки инициативы у детей с ОВЗ.	512
<i>Киселева И.Е.</i> Развитие коммуникативных умений у детей среднего дошкольного возраста с нарушениями речи в игровой деятельности.	515
<i>Котикова Н.В.</i> Игра как форма развития социального потенциала детей с ограниченными возможностями здоровья.	519
<i>Коционова О.М.</i> Игрушки-помощники — как средство оптимизации коррекционной работы.	523
<i>Мазурова Н.В., Меньков А.Б.</i> Игровые технологии в комплексном использовании традиционных и цифровых дидактических пособий в работе над речью у детей с ограниченными возможностями здоровья.	526
<i>Макарова Н.В.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей старшего дошкольного возраста с ОНР с помощью игр и игрушек.	533
<i>Насонова Т.Р.</i> Проектирование игр и игрушек для детей с «особыми образовательными потребностями».	541
<i>Осадчая В.В.</i> Логопедические игрушки.	545
<i>Одницова В.Е.</i> Игры с правилами.	549
<i>Панасенко Ф.В.</i> Розовый слон.	551
<i>Селезнева Т.А.</i> Электронные игры для заучивания стихов.	554
<i>Снитко Т.Н.</i> Нетрадиционные методы работы по профилактике и преодолению речевых нарушений у дошкольников с использованием камушков «Марблс» в дидактической игре «Мозаика».	556
<i>Сочкалова Н.А., Захарченко Л.Д.</i> Использование песочной терапии в развитии детей дошкольного возраста.	560
<i>Семенова И.Н.</i> Коррекционная работа логопеда с детьми, имеющими нарушения речи, по приобщению к ценностям народной культуры посредством игрушки «Матрёшка».	563
<i>Степанова Л.А., Яковлева Н.М.</i> Использование игровых приемов в коррекционно-развивающем процессе с дошкольниками с ограниченными возможностями здоровья.	573
<i>Тюленева Л.И., Гэфлинг Г.П.</i> «Что тебе и мне поможет звуки все произносить?».	576
<i>Шабанова И.С.</i> Коррекционные возможности текстильного конструктора в работе с детьми дошкольного возраста.	578
<i>Шаврина Н.С.</i> Коррекционные возможности игры с самоконтролем «Звуковой квадрат» для формирования фонетического слуха и фонематического восприятия старших дошкольников.	582
<i>Шайдулина Н.Г.</i> Использование мячей «попрыгунчиков» в процессе автоматизации звуков у детей с общим недоразвитием речи (ОНР).	589
<i>Шачкова О.С.</i> Электронные игры для развития просодической стороны речи дошкольников с ТНР.	592

<i>Широкова Н.А.</i> Коррекционные возможности игр и игрушек для детей с детским церебральным параличом	595
<i>Шлеина Е.Л.</i> Игровая технология «необычные истории мальчика пети» как средство коррекции ориентировки в пространстве детей с нарушением зрения.	598
<i>Эрион В.Г., Халитова Н.Г.</i> Игрушки для детей с патологией зрения: проблемы и потребности.	602
<i>Яшурина А.О., Вотчищева Е.Д.</i> Песочная терапия в образовательном учреждении: через игру к гармонии.	605

Секция 6. Проектирование игр и игрушек

<i>Козырева Н.А.</i> Психолого-педагогическая апробация игр в учебном процессе университета как фактор подготовки будущих педагогов к созданию собственных игр	609
<i>Воскобович В.В., Вотнинова О.М.</i> Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты»	612
<i>Навернюк А.Ю.</i> Процесс разработки и изготовления игр как средство организации педагогического взаимодействия в пространстве дополнительного образования в школе	619
<i>Сулейманова Н.К.</i> «Песочный планшет» как универсальная среда для разностороннего развития детей дошкольного возраста.	628
<i>Шишкина В.А., Дедулевиц М.Н.</i> Обогащение развивающей среды дошкольного учреждения физкультурно-игровым комплектом «Малыш»	631

Секция 7. Законодательное регулирование рынка игровой продукции для детей

<i>Аверин С.А.</i> Экспертиза игрушек: прошлое, настоящее, будущее.	635
<i>Казунина И.И.</i> Прошлое и настоящее в экспертизе игрушек: сравнительный анализ ...	641
<i>Цаплина О.В.</i> Технология психолого-педагогической экспертизы игрушки (Критерии и показатели)	647
<i>Цицулина А.В.</i> О проблемах развития детской игровой продукции в контексте социокультурной политики Российской Федерации: законодательные аспекты	652
<i>Ларс Фогт.</i> ТПЕ тщательно изучает психологические и образовательные особенности игрушек	665
Итоги	669

МАТЕРИАЛЫ, ОПУБЛИКОВАННЫЕ В ПЕРВОМ ТОМЕ

Секция 1. Философия детской игровой культуры и социально-культурные контексты

<i>Поливанова Е.Н.</i> Детство, взрослость и игра в меняющемся мире
<i>Алмазова О.В., Клименко Е.А.</i> Игры и игрушки как медиатор при общении и взаимодействии в семье (новые тенденции)
<i>Ключко О.И.</i> Современные игры и игрушки: новые возможности и новые риски

Вишневский М.И., Комарова И.А. Философско-мировоззренческие аспекты детской игры

Королева Д.О., Кочервей А. И., Насонова К.М., Шибeko Ю.В. Игра «Покемон Го» как кросс-культурный феномен

Лыкова И.А. Игрушки изначальные: гармония разума, чувства, действия

Трифонова Е.В. «Взрослый» взгляд на детскую игру: противостояние теоретических установок и практики реализации на протяжении XIX–XXI в.

Черная А.В. Традиции детской игровой культуры: история и современность

Шиманская В.А. Нереальные игрушки

Болотова Е.А., Ильгова В.З. К вопросу о природе детской игры

Валеева М.Х. Интерактивные игры с правилами в обучении детей дошкольного возраста национальной культуре Республики Татарстан

Ефимова Е.А. Из истории изучения и педагогического применения народных игр (конец XIX — начало XXI вв.)

Кошелева Л.А. Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игры

Кузубова Е.Н., Кузнецова Т.Д., Земляченко М.В. Использование народной игрушки белгородской области в формировании игровой культуры старших дошкольников

Мишенина Н.В., Старикова Л.А. Игровая кукла — как часть культурного наследия России

Сауляк С.Ю. Феномен игры в контексте истории философии и педагогики

Садикова Р.М. Формирование системы нравственных ценностей у детей с помощью игры

Сингизова Ю.Ю. Педагогический потенциал современной игрушки в воспитании ребенка-дошкольника

Фенькина А.А. Использование понятий «игра» и «игровая деятельность» как синонимов в воспитательной работе с дошкольниками

Цибульская В.А. Возможности использования мотивов древнегреческой и древнеримской мифологии для эстетического воспитания дошкольников в игре

Чамбуркина Г.А. Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью народных игр и игрушек

Петрова Е.А. Детские игры с не детскими проблемами

Чудинова Л.В. Основы символической игры у мальчиков

Чугайнова О.Г. Актуальность и современность идей Е.А. Флериной о влиянии игрушки на развитие личности дошкольника

Карюкова Е.В. Трансформация игровой деятельности со времен археокультуры до современности

Секция 2. Традиционные и инновационные игровые технологии воспитания, обучения и развития детей

Савенков А.И. Игра и игрушка как факторы развития исследовательского поведения ребенка

Бехтерева Е.Н. Использование системы развивающих программных комплексов «Играй и развивайся» в работе с детьми дошкольного возраста

Газина О.М. Дидактическая игра как средство формирования биоэкологических знаний о животных у детей старшего дошкольного возраста

- Герашенко И.Г.* Роль игры и игрушки в формировании билингвизма у детей от 6 месяцев до 11 лет
- Казанцев А.С.* Концепция обучения детей программированию и робототехнике без компьютера с помощью настольной игры
- Богомолова М.В., Карапетян И.Н.* Личностно-ориентированное взаимодействие воспитателя с детьми дошкольного возраста в игровой деятельности
- Быкадорова И.Ю.* Волшебная сказка как игровой метод обучения в детском саду
- Кайтукова З.Х.* Развитие личностного компонента творческого потенциала студентов педагогического вуза с помощью игр
- Корчмит Л.П.* Музей как фактор антропологического развития ребенка
- Маякова Е.В.* Игровое обучение дошкольников на дополнительных занятиях по английскому языку (на примере познавательных развивающих игр)
- Олейник С.Н., Олейник Ю.П.* Индивидуализация игрового образовательного маршрута классного коллектива
- Полковникова Н.Б.* Формирование человека будущего. Нужны ли нам традиционные методики воспитания ребенка в игре?
- Шахманова А.Ш.* Игровые технологии в воспитании детей раннего возраста
- Тимур О.Ю., Юрченко О.В.* Использование настольных игр в образовании как способ обобщения социального и познавательного опыта
- Абдуллина Ч.Ф.* Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек
- Азанова Н.Н.* Использование алгоритмов в организации сюжетно-ролевых игр дошкольников
- Андреева Т.В.* Развитие коммуникативных умений и навыков детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности
- Бабушкина А.С., Плешкова А.А.* Игровая позиция воспитателя — необходимое условие успешного формирования сюжетно-ролевой игры дошкольников
- Балеевских Н.П.* «Точно — Песочно» или использование интерактивной песочницы в работе с дошкольниками
- Бельтокова Л.А.* Инновационные игровые технологии воспитания и развития детей в ДОУ
- Богина Е.В.* Игровая терапия и компьютерные игры
- Брагина Т.К., Ильина Е.В., Семенко Ю.Н.* Использование игровых методов обучения на занятиях как средство активизации исследовательской деятельности обучающихся
- Бригада Т.Я.* Игровые технологии в педагогической системе Марии Монтессори
- Бурлакова Н.А.* Развитие географических представлений у дошкольников через дидактическую игру
- Буткевич В. В., Толкачева О.В.* игровые технологии в гражданском воспитании младших школьников
- Вебер М.Л., Казначеева О.К., Овсянникова Г.В.* Взаимодействие и сотрудничество ученика и учителя. Гаджет или робот?
- Владимирова С.Г.* «Дырявые кубики» для младших школьников
- Волостнова М.В.* Раннее обучение иностранным языкам, как процесс познания и приобщения к иноязычной культуре в контексте формирования толерантной личности

Гаврилова Т.В. Реализация игровых технологий на уроках информатики и ИКТ в соответствии с требованиями ФГОС

Головина Е.Г. Через игру к ранней профориентации

Голубничева С.В., Денисов Р.М. Игровая деятельность обучающихся во внеурочной деятельности по экологическому направлению в рамках реализации требований ФГОС НОО и ООО

Градюк Т.Н. Модель организации творческих игр в ДОУ, направленной на развитие общения и взаимодействия ребенка со сверстниками в соответствии с ФГОС ДО

Зарифуллина М.Х. Формирование и развитие системы ценностей у детей дошкольного возраста с помощью сюжетно-ролевых игр

Камардина Т.Г. Игровые технологии экологического развития дошкольников

Комиссаров В.В. Игровые технологии в системе внеурочной деятельности образовательной организации

Кириченко С.П. Влияние игрушки на развитие психики ребенка

Киладзе М.Д. Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью настольной игры «Шахматы»

Королькова И.Л. Роль развивающих игр в обучении и воспитании девочек

Куликова Е.С. Социальное развитие детей дошкольного возраста через сюжетно-ролевую игру

Леонюва С.Ю., Жерневская Т.В. Влияние игровых приемов на формирование умственного действия звукового анализа слова детей старшего дошкольного возраста

Леонтьева Н.Е. Подвижные игры краеведческого содержания как средство ознакомления с родным краем

Лимарь А.А. Изменение ценности детской игры и игрушки

Мальцева О.А. Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек

Михайлова Л.Н., Горобец Л.Н. Творческое развитие личности ребенка дошкольного возраста через игровые приемы на основе народно-художественной культуры

Мещерякова Л.В. Русская народная игрушка как средство ознакомления детей дошкольного возраста с декоративно-прикладным искусством

Пахолка О.В. Роль игровых упражнений в развитии изобразительных навыков и умений детей дошкольного возраста

Пичкалева И.И. Проектный метод в организации сюжетно-ролевой игры «Космос»

Ротова Р.А. Построение предметно-пространственной развивающей образовательной среды в условиях реализации ФГОС ДО, ориентированной на развитие игровой деятельности дошкольника

Самохина И.В. Дидактические игры для развития тактильных ощущений

Цветкова А.С. Использование развивающих игр и элементов конструирования при работе с детьми старшего дошкольного возраста

Яшина В.И. Развитие семантики словаря старших дошкольников в дидактических играх

Елфимова А.С. Игровая культура детства через сказку

Уханова Е.Л. Использование игровых технологий в познавательном развитии детей дошкольного возраста

СЕКЦИЯ 3. ИГРА И ИГРУШКА КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРУШКИ: ПОДХОД К ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЭКСПЕРТИЗЕ

СМИРНОВА Елена Олеговна,

МОДЕРАТОР СЕКЦИИ «Игра и игрушка как фактор развития», доктор психологических наук, научный руководитель Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета, профессор кафедры дошкольной психологии и педагогики МГППУ

Зачем нужна психолого-педагогическая экспертиза

Игра — это особая и наиболее эффективная форма освоения культурного опыта и вхождения ребенка в общество. Ее преимущество заключается в том, что культурный опыт осваивается в ней в собственной деятельности ребенка, которая приобретает культурный, осмысленный характер. Именно в игре наиболее эффективно развиваются воображение, произвольность, общение, планирование и другие основные новообразования дошкольного возраста. Во многом это происходит благодаря игрушке, которая является первым и наиболее распространенным средством развития ребенка.

Воздействие игрушки на детское развитие осуществляется прежде всего через те действия, которые допускает и предполагает конкретная игрушка. Каждая игрушка несет определенные свойства — физические (форму, размер, характер движения и пр.) или социальные (внешний вид и характер образных игрушек). Играя с игрушками, т.е. действуя с ними в соответствии с их назначением, ребенок осваивает заложенные в них свойства и качества.

Однако игрушка является не только средством развития ребенка, но и товаром, который должен привлечь покупателя и в конечном счете быть продан. Маркетинговые качества игрушки ориентированы преимущественно на привлечение внимания покупателей; производители делают игрушки все более необычными, оригинальными, поражающими воображение и детей, и взрослых. В результате нарастает количество игрушек, которые существенно отличаются от традиционных как своим внешним обликом, так и техническими характеристиками. В особенности это относится к образным игрушкам — куклам и персонажам мультфильмов (монстры, трансформеры, киборги и пр.) и к технически оснащен-

ным, интерактивным игрушкам. Эти игрушки стали весьма популярными, хотя их развивающие возможности сомнительны. Родителям трудно разобраться, что будет полезно для их ребенка, и чаще всего они реагируют на рекламу, которая далеко не всегда соответствует действительности, или на чисто внешний эффект игрушки. В результате детские комнаты переполнены бесполезными игрушками, с которыми дети не играют, а необходимых для игры нет. В этой связи возникает настоятельная потребность в квалифицированной психолого-педагогической экспертизе игрушек.

Особенно актуальной такая экспертиза является для детей дошкольного возраста. Это период, когда игра во многом зависит от качеств игрушки и является главной развивающей деятельностью ребенка. Кроме того, это период особенного интенсивного психического развития, когда каждый год отличается специфическими особенностями восприятия, мышления, самосознания и пр. Поэтому выявление лучших развивающих игрушек и определение возрастного диапазона, в котором они имеют максимальный развивающий потенциал, являются особенно важными.

Вопрос о психологической экспертизе для детей ни в коем случае не сводится к запрету «вредных» игрушек и даже к их эстетической оценке (хотя она, безусловно, нужна). Главное здесь — оценить возможность игрушки развивать собственную активность ребенка (не только внешнюю, но прежде всего внутреннюю). Под развивающим значением подразумевается прежде всего стимуляция разных форм активности: осмысленных действий, воображения, мышления, эмоций, сопереживания, смеховых проявлений и пр.

Мифы о развивающих игрушках

Термин «развивающие игрушки» уже давно и прочно вошел в наш обиход. Согласно многим опросам, одно из главных требований к игрушкам — их развивающее значение. Однако представления о качествах таких игрушек существенно различаются. Определение развивающих возможностей игрушки предполагает исследования игры детей, наблюдение за их действиями и анализ их результатов.

В сознании родителей и педагогов существует несколько устойчивых представлений о развивающих игрушках, которые являются весьма спорными. Наиболее распространенное представление заключается в том, что развивающие игрушки призваны обучать чтению, счету, сообщать полезные знания и пр. Большинство игр, которым приписывается название «развивающих», представляет собой наборы для знакомства с новой информацией и тренировки каких-либо навыков. При этом развитие ребенка понимается исключительно как обучение знаниям и умениям. На самом деле, как отмечалось выше, раз-

витие — это не усвоение готовых знаний, а появление чего-то качественно нового — нового отношения к миру и к другим людям, новых способностей, желаний, интересов и побуждений к действию. Все это всегда отражается и выражается в детской инициативности и самостоятельности, когда ребенок сам что-то придумывает, создает, к чему-то сам стремится. Действия под диктовку взрослого, как и ответы на его вопросы (даже правильные), не имеют отношения к развитию ребенка.

Большинство взрослых отождествляют общее развитие ребенка с интеллектуальным развитием. С этой точки зрения самые развивающие игрушки — это головоломки или логические задачи. Для взрослого или для школьника решение такого типа задач действительно может стать увлекательным и полезным занятием.

Но если мы говорим о дошкольнике (до 6 лет), тренировка интеллекта и решение умственных задач не основное и не единственное занятие дошкольника. Прежде всего, потому, что дошкольник познает мир и участвует в нем своей практической активностью, которая выражается в его эмоциях, физических действиях, в его высказываниях, переживаниях, замыслах и пр. Действительное развитие происходит только тогда, когда ребенок самостоятельно, с интересом и удовольствием что-то делает. Поэтому эмоциональное благополучие и полноценное развитие не только не исключают, но и предполагают друг друга. Формирование эмоциональной и социальной сферы ребенка, его самостоятельности в дошкольном возрасте самым тесным образом связываются с понятием «развитие». Тренировка ума и интеллектуальных сил — это задача следующего периода — школьного возраста. И происходит оно не в игре с игрушками, а совсем в другой деятельности. Часто родители полагают, что современным дошкольникам не нужны традиционные игрушки — куклы, мишки, домики и пр. Все это устарело, ушло в далекое прошлое и сегодня не может развивать детей. А нашим детям нужны новые, более современные игрушки, которые оснащены электронным, высокотехнологическим оборудованием, своеобразные интерактивные роботы. Интерактивные куклы, звери, машинки стремительно расширяют свои возможности: они разговаривают, поют, самостоятельно двигаются, потребляют пищу и пр. Такие игрушки кажутся суперсовременными, однако с технически оснащенными игрушками ребенку ничего не нужно делать, придумывать и воображать. Действия с ними стереотипны и однообразны — это, как правило, нажатие соответствующих кнопок или рычагов. Такие современные игрушки не только перестали быть средством детской игры, но и препятствуют развитию игровой деятельности: они блокируют активность ребенка и навязывают свою волю. С ними не нужно играть, а нужно наблюдать, как они поют, прыгают, дают команды и пр. В результате детская игра сводится к использованию возможностей технически оснащенных игрушек и превращается в простое манипулирование. Главные качества детской игры — свобода действий, эмоциональная насыщенность,

творческая активность, изобретательность, при этом совершенно не требуются и не развиваются.

Еще одно заблуждение, связанное с развивающими игрушками состоит в том, что игрушки должны непосредственно готовить ребенка ко взрослой жизни, а именно прививать навыки работы с бытовыми и техническими приборами. Современный рынок предлагает большое количество подобных приборов для детей, которые практически воспроизводят настоящие, только в уменьшенном размере. Маленькие электроволновые печки, работающие миксеры, электрические утюги, маленькие фены и стиральные машинки и наконец, настоящие детские компьютеры. К этой же группе можно отнести так называемые наборы визажиста или парикмахера, которые стали чрезвычайно популярными в последнее время. Такие реалистические игрушки нередко используют для приобретения новых умений и полезных навыков и пр. Однако игра с такими предметами далеко не лучшее средство обучения. В подобных играх дети, возможно, и научатся пользоваться приборами, однако при этом главное содержание игры — становление новой мотивации, отношения между людьми, создание игрового замысла, стремление хорошо, правильно выполнить роли — будет отодвинуто на второй план. Настоящая игра — это ни в коем случае не упражнение в какой-то частной функции. Атрибуты роли не должны перетягивать на себя внимание ребенка, их функция в том, чтобы стать условными знаками роли. Соответственно лаконичность, условность или «знаковость» — важнейшие требования к игрушкам, с которыми ребенок действует в игре.

Все «игрушки», упомянутые выше, отнюдь не являются развивающими. Настоящая игрушка — это, прежде всего, средство детской игры: сюжетной, продуктивной, конструктивной с правилами и пр. А игра и есть самая главная и самая развивающая деятельность для дошкольника. Соответственно, развивающими можно считать те игрушки, с которыми можно интересно, самостоятельно и осмысленно действовать, которые могут побудить ребенка к построению игровой ситуации, к игровому общению с партнерами, к созданию замысла игры и пр. Именно такие игрушки должны быть рекомендованы в результате психолого-педагогической экспертизы.

Критерии психолого-педагогической экспертизы

В центре психолого-педагогической экспертизы игры и игрушки МГППУ вот уже более 10 лет осуществляется оценка игр и игрушек. Экспертиза является рекомендательной и добровольной для производителей. В ее основе лежит психологическая теория деятельности и оригинальная методика [1]. Оценка качеств игрушек осуществляется по трем основаниям: 1) этико-эстетический фильтр;

2) развивающий потенциал; 3) операционально-технические характеристики. Остановимся на их краткой характеристике.

Этико-эстетический фильтр. Прежде всего, игрушка должна быть привлекательной для ребенка. Она должна быть желанной, интересной, приносить радость здесь и сейчас. Привлекательность игрушки связана не только с ее внешним видом (красочностью, звучанием, выразительностью и пр.), но и ее рейтингом в детской субкультуре. Для ребенка привлекательно и то, что модно, что есть у других, что он видит на экране телевизора. При оценке привлекательности игрушки необходимо учитывать ее современность и популярность у детей. Только в том случае, если игрушка вызывает интерес ребенка и желание действовать с ней, она может мотивировать ребенка к игре.

В то же время игрушка должна по возможности стимулировать гуманные чувства, действия и соответствовать этическим и эстетическим нормам. В особенности это относится к игрушкам для дошкольников. Серьезная проблема заключается в том, что современные дети в большинстве своем предпочитают игрушки, далекие от традиционных эстетических представлений (всевозможные чудовища, скелеты, монстры в гробах и прочая «нечисть»). Такие игрушки достаточно популярны среди детей, но вызывают протест многих взрослых, вплоть до требований изъятия их из продажи. Некоторые родители полагают, что подобные игрушки являются источником агрессии, морального разложения и могут вызвать расстройства психики ребенка.

Проведенное в нашем центре пилотажное исследование игры детей с «страшными» куклами (Монстр Хай) не выявило «вредного влияния» этих кукол на игру детей [2]. Как и со всякой другой куклой, дети проигрывают то, что для них важно и понятно. Многолетний опыт работы детских психиатров, психотерапевтов и психологов показывает, что сама по себе игрушка не может нанести вред психическому здоровью, т.е. спровоцировать невроз или психоз. Во всяком случае в истории психиатрии подобных случаев не наблюдалось [3]. Поэтому требования запрета подобных игрушек не имеют научных оснований. В то же время такие игрушки не могут быть рекомендованы для детей дошкольного возраста, поскольку они искажают образ человека и закладывают в сознании детей образ девушки, эпатирующей привычные представления, сосредоточенной на своей внешней привлекательности, на своих фантазийных, экстраординарных способностях и на демонстрации этого окружающим. Именно такой образ человека закладывается в сознании детей как один из эталонов. В размывании этических и эстетических норм и заключается, по-видимому, главная опасность данных игрушек, которая делает их нежелательной для детей дошкольного возраста.

Следует подчеркнуть принципиальное различие между запретом и отсутствием рекомендации со стороны психологов. Игрушек, соответствующих кри-

териям психолого-педагогической экспертизы и соответственно получивших рекомендации психологов, на современном рынке не более 25 %. Конечно же упомянутые выше «страшные» игрушки к ним не относятся и являются далеко не лучшими средствами детской игры. В то же время их реальная опасность для психического здоровья и развития не выявлена и нуждается в научном обосновании.

К тому же образная игрушка не является единственным фактором, размывающим этические и эстетические нормы. Куда большие риски несут многие мультфильмы, компьютерные игры, телепередачи и другие экранные формы современной детской субкультуры. Напомним, что эти персонажи являются героями мультсериала, как и прообразы многих других игрушек.

Развивающий потенциал игрушки. Центральным и ключевым критерием психолого-педагогической экспертизы игрушки является оценка развивающего потенциала игровых действий, который определяется ее потенциальной возможностью стать предметом собственной активности ребенка – как внешней, так и внутренней. Игрушка должна стимулировать освоение новых действий, психических способностей, соответствующих возрасту ребенка. Она должна направлять ребенка на осуществление заложенных в ней возможностей, т.е. содержать ориентиры для определенных, культуросообразных действий ребенка.

Игрушка может дезориентировать ребенка и исказить представления о реальности. Например, паровоз, который сделан в форме слова с телефоном на спине. Или фиолетовая гусеница с буквами на лапках, поющая песенки на английском языке. Малышу непонятно, кто передним находится и как играть с такой игрушкой. В то же время хорошая игрушка должна стимулировать инициативные действия ребенка. Важнейшее требование к игрушке состоит в том, что она должна открывать возможность для творческой, осмысленной активности самого ребенка. Предметы, предполагающие только стереотипные, однообразные действия, могут стать материалом для упражнений, тренировок, но не для игры.

Открытость для разнообразных действий — как внутри определенного вида игры, так и для разных видов детской деятельности — важное требование для развивающей игрушки, определяющее возможность творческой игры. Игрушки, которые предполагают простое нажатие на кнопки или рычаги, являются закрытыми для собственных замыслов и действий ребенка. А спящая собачка из пластика никогда не может проснуться и стать активным персонажем игры.

В то время как обыкновенная кукла с нейтральным выражением лица делает возможным огромное число действий, отношений и превращений. В сочетании ориентировочной основы и открытости игрушки как раз и заключается ее развивающее значение игрушки.

Операционально-технические характеристики игрушки. Поскольку игра является самостоятельной деятельностью детей, материал детской игры должен быть доступным для осуществления соответствующих действий ребенка того или иного возраста. Такие показатели, как прочность игрушки, качество ее изготовления, размер, вес, упаковка и пр., рассматриваются не только как технические характеристики, но — как условия, обеспечивающие возможность самостоятельного детского действия. С огромными, тяжелыми слонами или бегемотами ребенку играть невозможно. Если у куклы отваливаются руки, а колеса машинки плохо прокручиваются, игра также затруднена. Для разных видов игровых материалов эти требования варьируются. В том случае, если операционально-технические характеристики не позволяют полноценно осуществлять соответствующие игровые действия, игрушка не может быть рекомендована для детской игры, даже если ее развивающий потенциал достаточно высок.

В результате экспертизы мы выявляем тот возрастной диапазон, в пределах которого игрушка может стать средством развития ребенка, т.е. быть привлекательной, нести развивающий потенциал игровых действий и соответствовать возможностям детей. В заключение еще раз подчеркнем, что ППЭ должна иметь не запретительный, а рекомендательный и добровольный характер. Игрушки, соответствующие приведенным выше критериям, помещаются на наш сайт (www.psytoys.ru) и отмечается специальным знаком (красная лошадка с надписью «детские психологи рекомендуют»). Задача такой экспертизы — выявление лучших образцов развивающих игрушек, обоснование их преимуществ и привлечение к ним внимания педагогов и родителей. Такая стратегия способствует утверждению ценности игры как уникальной детской деятельности, а также повышению психолого-педагогических качеств игровой продукции для детей.

Список литературы

1. *Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Абдуллаева Е.А. и др.* Научные основания психолого-педагогической экспертизы игрушек // Вопросы психологии. 2008. № 1.
2. *Смирнова Е.О., Орлова И.А., Соколова М.В.* Что видят и чего не видят дошкольники в куклах Монстр Хай // Современное дошкольное образование. 2016. № 2. С. 34–4.
3. *Смирнова Е.О.* Современные игрушки: риски и опасности (по материалам семинара в центре игры и игрушки МГППУ) // Культурно-историческая психология. 2016. Т. 12. № 2. С. 86–89.

ИГРУШКА В ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ

ДУБИНИНА Дина Николаевна,

доцент, заведующая кафедрой методик дошкольного образования Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка, г. Минск.

СТАРЖИНСКАЯ Наталья Степановна,

профессор кафедры методик дошкольного образования Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка, г. Минск. E-mail: Natashast1@yahoo.com

Воспитание подрастающего поколения не может осуществляться вне традиционной культуры определенной нации. Этническая история, историческое наследие и культура предков выступают базовыми ценностями для развития личности и социальных групп.

Как показал в своем исследовании нидерландский историк культуры Й. Хейзинга, естественным и органическим элементом человеческой культуры, участвующим в созидании, воспроизводстве, освоении и опредмечивании социального опыта предшествующих эпох и поколений, является игра. Вне зависимости от типа культуры она остается одним из важных видов деятельности личности, «второй реальностью», включаясь в которую ребенок интериоризирует социокультурный опыт предшествующих поколений, осваивает нормы и ценности культуры этноса [10].

Исходя из сегодняшнего понимания культуры как совокупного (родового) творческого опыта, исторически заданного «универсума кристаллизованных, опредмеченных творческих возможностей людей», она (культура) она не может быть прямо и однозначно передана ребенку. Освоение творческого потенциала культуры предполагает ее творческое преобразование [4]. Таким образом, осваивая игру как часть культуры народа, ребенок осваивает и обогащает игровую культуру нации, традиционные и новые, вновь зарождающиеся формы игрового поведения.

Неотъемлемым атрибутом игры является игрушка, которую называют «зеркалом культуры». Игрушка представляет собой одну из фундаментальных универсалий человеческого бытия, поскольку служит для передачи в особой «свернутой форме» ценностей культуры и опыта поколений, значения и состояния современной цивилизации [9].

Игрушка как часть детской игровой реальности является незаменимым средством инкультурации — процесса освоения человеком основных черт и содержания культуры своего общества, менталитета, культурных образцов и стереотипов в поведении и мышлении. Как пишет В.В. Абраменкова, игрушка для ребенка — не просто забава, а духовное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и вечные истины [1]. Воспроизводя реальные и воображаемые вещи и образы, игрушка помогает ребенку исследовать и познавать окружающий мир, формировать и реализовывать творческие способности, выражать свои чувства.

В перечень критериев оценки игрушки исследователями, помимо медицинских, экологических, эстетических и др., включаются и такие критерии, согласно которым игрушка должна соответствовать требованиям креативности и культуросообразности, т.е. соответствовать культурным архетипам той страны, где проживает ребенок (Е.О. Смирнова и др.).

Соответствовать культурным архетипам той или иной страны может только национальная игрушка, отражающая значения и состояние древней и современной культуры той или иной нации. К национальной игрушке относится народная игрушка — доступнейшее эмоциональное средство народной педагогики.

Народная игрушка — это древнейший вид народного искусства, выразитель национальной культуры. В игрушке народные мастера высказывают свое представление о мире, природе, людях. В ней не только аккумулирован опыт многих поколений людей, но и воплощены основные жизненные ценности того или иного народа, той или иной эпохи, передаваемые из поколения в поколение. Поэтому народная игрушка, являясь хранителем памяти народа, транслятором его исторических, культурных, религиозных традиций, выступает для ребенка инструментом познания всего богатства человеческой и национальной культуры.

На значение народной игрушки в воспитании подрастающего поколения указывали многие известные педагоги (Е.А. Аркин, А.П. Усова, Е.А. Флерина, А.С. Макаренко и др.), этнографы (А.К. Леонова, А.Ю. Лозка, Т. Церешкович и др.). Все исследователи сходятся во мнении, что народная игрушка, созданная по строгим канонам, выработанным столетиями, вместе с песнями, сказками, праздниками, с детства воспитывает вкус и чувство красоты, закладывает фундамент понимания связи со своим народом, с Родиной.

В белорусском обществе растет осознание того факта, что национальная детская игрушка лежит в основе формирования национальной ментальности, является хранителем национального «суверенитета личности». Являясь на протяжении первых лет жизни первичной развивающей средой ребенка, направленной на формирование ценностных установок, соответствующих стратегическим задачам общества, именно национальная детская игрушка может помочь специалистам образования воспитывать национально ориентированное молодое поколение.

С 60-80 гг. в Беларуси наблюдается возрождение интереса к игрушке, ее изготовлением занимаются многочисленные мастера-любители.

К традиционной белорусской народной игрушке относится глиняная игрушка. Она характеризуется скромностью декора, статичностью, точной очерченностью форм и образов [2; 3]. Согласно исследованиям М.С. Ржеуцкого, традиционными изображениями, сохранившимися до нашего времени, являются: кукла, лошадка, всадник, петушок (или птичка), утка, яйцо, медведь, баран — вот почти весь диапазон [6].

Самыми распространенными являются *игрушки-свистульки*. Их образ обусловлен старинными мифологическими верованиями. Изображения статичные, с ножками и крутыми шеями, своеобразные «полукони-полуптицы». Эти изображения когда-то были связаны с календарными праздниками, посвященными началу сельскохозяйственных работ.

Интересен внешний вид *петушка*. С петухом связаны сказки, песни, предания, обряды. Он считается сакральной птицей, способной отгонять злых духов. Изображения петуха встречаются и в народной вышивке. Еще в 30-е гг. прошлого века к весне в Орше изготавливали пряники в виде птиц.

Еще один из популярных персонажей белорусской народной глиняной игрушки — *баран*. Он фигурирует не только в игрушке, но и в утилитарно-декоративной керамике. К перечисленным образам необходимо присоединить *медведя*. Это характерный для народного творчества персонаж. Происхождение его в игрушке связано со временем тотемизма. В сказках он нередко выступает как полуживотное, получеловек [7].

Отдельной группой выступают игрушки — изображения людей: *кукла* и *всадник*. Эта группа игрушек, по признанию исследователей, наиболее ощущает влияние времени, быта и вкуса, хотя их происхождение также связано с мифологией и земледелием [6]. Встречается в литературе и описание куклы-десятиручки, которая помогала хозяйке справляться с домашними обязанностями.

Значительную группу составляет глиняная *игрушечная посуда*. Маленькие горшочки, жбаночки, мисочки повторяют настоящую посуду, ее стилистические и художественные особенности. Некоторые мастера делали маленькие горшочки с отверстиями-свистками. Она наполнялись водой и давали переливистый звук.

Кроме глины, белорусская народная игрушка изготавливалась из соломы, ткани, лозы, дерева, теста. Каждая деталь старинной игрушки была символической. Так, чем длиннее была коса у соломенной красавицы, тем более счастливая судьба должна была постигнуть ее владелицу.

В целом же характерной чертой белорусской традиционной игрушки является ее скромность, отсутствие вторичных подробностей, архаичность и простота выполнения.

В наше время подобные игрушки являются скорее сувенирами, чем предметами для игры. Выполненные из традиционных материалов (глины, соломы и т.д.), они не отвечают такому критерию психолого-педагогической экспертизы, как прочность и долговечность. В дошкольном учреждении и семье целесообразнее использовать образы народной игрушки, выполненные из современных материалов.

Но можно ли сегодня при построении развивающей среды с целью ознакомления детей с национальной культурой ограничиться использованием в работе только аутентичной игрушки? Традиционная народная игрушка не может удов-

летворить запросы сегодняшних дошкольников, знакомых с яркими, разнообразными и интересными игрушками. Не случайно современные мастера не ограничиваются только перечисленными выше изображениями, они создают сказочных персонажей, экзотических животных и др. Их игрушки носят на себе отражение времени: куклы одеты «по моде», наблюдается тенденция к ярким краскам, что не характерно для традиционной белорусской игрушки.

Разработка образов национальной игровой продукции является целью изысканий авторов данной статьи. На данном этапе образы национальной игровой продукции включают персонажей белорусских народных сказок, мифов и преданий. Например, Катигорошек — мальчик, голова которого выглядит как спелая горошина желтого цвета, волосы — как чубчик из тонких завитков гороха. Туловище также круглое. Одет в рубашку с белорусским орнаментом, штаны желтого цвета, на ногах — светло-коричневые сапожки. Игрушка может быть сделана из пластмассы, выглядит как трансформер. Дети смогут собирать ее по частям. Однако воспитательный процесс не будет полноценным без современной национальной игрушки, которая способствовала бы формированию национальной ментальности, национального «суверенитета личности» ребенка. Поэтому в дальнейшем предполагается разработка образов национальной игровой продукции, связанной с современными реалиями жизни белорусов. Игра с такими игрушками позволит моделировать знакомую детям социокультурную реальность, осваивать национальный образ мира.

Список литературы

1. *Абраменкова В.В.* Игры и игрушки наших детей. Забава или пагуба? Современный ребенок в игровой цивилизации. М., 2001.
2. *Касцюкевіч С.У.* Беларуская народная цацка як сацыякультурны феномен і каштоўнасць // Матэрыялы міжнароднай навучна-практычнай канферэнцыі «Преподобная славянских народов», посвященная 100-летию перенесения святых мощей преподобной Ефросиньи Полоцкой из Киева в Полоцк. Полоцк, 2010. С. 138
3. *Касцюкевіч С.У.* Цацкі-прылады для гульні ў беларусаў // Веснік ПГУ. № 7. Серыя А. Гуманітарныя навукі. 2005.
4. *Кудрявцев В.Т.* Креативная доминанта культуры // Проблемы интеграции естественно-научного и гуманитарного знания в теории деятельности и двигательных действий / В.Т. Кудрявцев, Г.К. Уразалиева — Н. Новгород: НГПУ, 1997.
5. *Лозка А., Лявонава А.* Беларуская цацка і гульня: Матэрыялы ў дапам. стваральнікам цацак і гульняў на аснове бел. нар. мастацтва, этнагр. і фальклору. Мн., 1996.
6. *Ржавуцкі М.С.* Беларуская гліняная цацка. Мн., 1991.
7. *Сахута Я.М.* Беларуская народная цацка. Мн., 1991.
8. *Церашковіч Т.* Лялька беларуская. Мн., 1992.

9. *Цибулина А.* О проблемах развития индустрии детской игровой продукции в контексте социокультурно политики Российской Федерации Электронный ресурс: http://www.rnta.ru/about//Detskaia_igrovaia_produkcia.doc. Дата доступа 01.10.2010.
10. *Хейзинга Й.* Homo Ludens; Статья по истории культуры, М., 1997.

РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ДЕТЕЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗЛИЧНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И НАПРАВЛЕНИЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ЦЕНТРА

**АЙГУНОВА Б.К., БАРЫШНИКОВА Е.В., ДИЩЕНКО Е.Д., КОБОЗЕВА Л.В.,
КУРГАНСКАЯ Е.Г., ШАЛАМОВА В.Н., ШИТОВА И.А.,**
педагоги-психологи МБОУ ЦППМС «Планета Я», г.о. Красноармейск Московской области
E-mail: cpprik@inbox.ru

МЫ хотим поделиться опытом своей практической работы с детьми, начиная с раннего возраста до начальной школы. В нашем центре психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи проводятся индивидуальные коррекционные и групповые развивающие занятия с детьми, имеющими особенности эмоционального развития и поведения с раннего, дошкольного и младшего школьного возраста. Игра — это естественное состояние ребенка, поэтому все коррекционные и развивающие воздействия в нашей работе проходят в игровой форме.

Для детей раннего возраста и их родителей мы проводим комплексные развивающие игры-занятия. Современные родители ищут все доступные пути для развития своих малышей и включения их в различные группы. Причем зачастую родители преследуют цели, которые не соответствуют ни возрастным, ни психологическим возможностям ребенка. Ведущий вид деятельности и основа становления личности ребенка до 3 лет — предметная игра. Поэтому с детьми данного возраста проводятся игры-занятия, в которых усвоение какого-либо материала протекает незаметно для малышей, в практической игровой деятельности.

Л.С. Выготский и его последователи считали, что ребенок созревает психологически и социально вместе со своей «жизненной ситуацией развития», т.е. значимое влияние на психическое развитие ребенка оказывает система «взрослый-ребенок», из которой малыш постепенно выделяется как самостоятельный индивид. При этом общение с родителями и совместная игра с ними являются основными источниками развития личности ребенка. Поэтому, занятия у нас проводятся совместно с родителями или лицами, их заменяющими. Причем, взрослый не только присутствует и наблюдает, но принимает самое активное

участие в играх и делах ребенка: вместе ползает по коврику и строит башенки из кубиков, возит машинки, качает и кормит кукол; вслух, громко декламирует детские стихи, поет детские песенки, танцует в паре со своим малышом, играет в прятки, скачет лошадками и играет в мяч...и все это делает всерьез! Только подражая взрослому, которого он любит, которому доверяет, ребенок может развиваться активно и полноценно. Способность к подражанию лежит в основе двигательного и интеллектуального развития ребенка. Когда он умело и забавно подражает кому-либо, взрослые обычно улыбаются и тем самым эмоционально подкрепляют действия ребенка, как бы хвалят его. Если ребенок не наиграется в раннем детстве, у него будет масса проблем с обучением в школе и в межличностном общении. Долгое время считалось, что ребенок начинает играть сам по себе и вмешательство взрослых здесь не требуется. Оказалось, что это далеко не так, — очень часто мы встречаем детей, не умеющих играть. Родители жалуются на то, что игрушки быстро надоедают малышам, они не знают, чем себя занять. Самостоятельная игра ребенка 1,5-3 лет во многом зависит от того, как взрослые организуют предметно-игровую среду. Обилие игрушек, их несоответствие возрасту (заводные или даже управляемые машины, передвигающиеся куклы и т.п.) приводят лишь к механической манипуляции с ними, рассеивают внимание ребенка. Нам многократно приходилось наблюдать детей, умеющих лишь бесцельно манипулировать то одной, то другой игрушкой. Дома такие малыши оказываются окруженными огромным количеством игрушек, но их непреодолимо тянет на кухню, где можно поиграть крышками от кастрюль и привлечь к себе внимание мамы. Очень важно не забывать замещающую функцию игрушки, которая заменяя реальные предметы с помощью воображения дает возможность в игре исследовать и развивать свои социально-коммуникативные навыки.

Нет смысла давать конкретные советы относительно набора игрушек для ребенка раннего возраста, но можно приблизительно наметить круг необходимых предметов и принципов их сочетания. В качестве предметов-заместителей, кроме кубиков, можно взять палочки, кольца от пирамидок или какие-то предметы из домашнего обихода, которые по усмотрению родителей, могут быть предоставлены в распоряжение ребенка. Здесь многое зависит от изобретательности взрослых, ведь именно от них умение использовать в игре любой предмет постепенно перейдет к ребенку. Даже с небольшим набором игрушек и предметов-заместителей можно построить множество игровых сюжетов.

Каждое занятие для детей раннего возраста — это маленький спектакль для ребят. Все, что делает педагог, должно быть понятно и доступно ребенку, и окрашено в эмоциональные переживания. Все, что делает малыш — должно быть мотивировано, то есть мы не просто лепим поделку, для того чтобы слепить, а делаем ее для курочки, дедушки, бабушки и т.д. Все блоки занятия объединены одной темой, чтобы избежать мозаичности восприятия у детей.

Наши занятия построены в рамках ведущей для данного возраста деятельности ребенка, учитывая, что во взаимодействии с взрослым ребенок справится и с теми заданиями, которые находятся в зоне его ближайшего развития.

Результаты наблюдения за детско-родительскими взаимодействиями позволяют нам делать выводы о том, что родители меняют стиль поведения. Вербальное взаимодействие родителей с детьми смещается от ограничений, запретов, указаний к увеличению доли предложений к взаимодействию и совместной игре. Родители научаются хвалить и поддерживать своих детей.

Многие дети в ходе нормального развития в дошкольном возрасте проходят через непослушание, агрессивное поведение или гиперактивность. Эти проблемы связаны с определенными закономерностями развития. Когда дети сталкиваются с препятствиями, они реагируют эмоциональными вспышками, непослушанием. К 2-3 годам дети начинают борьбу за независимость и автономию. Если родители не готовы предоставить ребенку необходимую самостоятельность, он за нее борется (Я-сам). По ходу взросления и развития речи непослушание приобретает более сложные формы от простого физического сопротивления к сложным переговорам, направленным на то, чтобы отсрочить или избежать послушания. Причины и объяснения, которые используют дети, чтобы оправдать непослушание, часто копируют то, что они слышали от взрослых — «я не могу», «я занят», «у меня нет времени, я потом сделаю». В 4-5 лет дети учатся и совершенствуют навыки игры со сверстниками, при этом возникают агрессивные реакции. Нормальная агрессия снижается, когда ребенок научается лучше договариваться, делится и регулировать свои эмоции. В среднем дошкольники повинуются 50-75% требований родителей. У некоторых родителей есть идея о том, что большинство детских проблем связано с возрастом и пройдут сами собой по ходу развития. Исследования показывают, что при неправильном поведении родителей серьезные проблемы остаются, создавая для ребенка риск трудностей с адаптацией в начальной школе.

Поведенческие проблемы требуют ранней интервенции. Во время раннего детства родители — центр мира ребенка. Они обеспечивают питание, поддержку, безопасность, возможности учиться; и также оказывают огромное влияние на эмоциональное развитие ребенка, на его поведение. Одни типы родительского отношения и модели взаимодействия родителя и ребенка могут служить причиной проблем ребенка или усугублять эти проблемы; а другие могут оказывать на ребенка огромное позитивное влияние. Поэтому очень эффективно применение поведенческой игровой терапии, которую создала Шейла Айберг. Важно на первом этапе обучить родителя навыкам и умениям традиционной игровой терапии, таким как: следование за ребенком, обеспечение пристального внимания, описание игр, отражение и расширение вербализаций ребенка и имитации. На втором этапе эти навыки закрепляются в процессе игры. В результате между родителем и ребенком про-



страиваются теплые безопасные отношения, родители начинают видеть многие положительные качества своих детей и становятся менее требовательными, учатся стимулировать их развитие; в результате поведение детей улучшается.

Дети младшего дошкольного возраста посещают в нашем центре развивающие музыкально-ритмические занятия, в основе которых лежит подход вальдорфской педагогики. Основная задача первого семилетия, в соответствии с антропософскими представлениями педагогов: овладение своим физическим телом, «вращение в него» и его индивидуализация. Самое важное в этот период, чтобы ребенок пережил всем своим существом красоту мира, его гармонию, ощущение того, что мир добр и мир любит их. Конечно, для этой сложной, но естественной задачи каждому малышу нужны условия в окружающем их пространстве, и понимающие их взрослые. Музыкально-ритмическая игра — это реальное действие в образах, поэтому ребенок, у которого не нарушена способность к подражанию, с радостью включается в процесс этого действия. Дети живут в образах и свободно подражают взрослому в движении, где происходит слияние с образом, его внутренняя, активная переработка и самовыражение в движении. Детям так просто выразить всё, что они чувствуют, всем телом. Музыкально-ритмическая игра — уникальная возможность эмоционального и физического развития для ребенка, основа для развития воображения, фантазии, это не просто занятие, где виден внешний результат, такие игры оказывают целостное влияние на ребенка, что может проявиться во всей его последующей жизни.

Детство — это время, когда возможно подлинное искреннее погружение в истоки национальной культуры. Сказка так же многогранна, как и жизнь. В сказке заключены все нравственные проблемы, которыми «богата» наша жизнь. Через сказку ребенок имеет возможность познать мир. И именно в народных сказках обычно передается все самое сокровенное и характерное для народа. Игра, так же как и сказка, оказывает сильное влияние на развитие личности, способствует созданию близких отношений между участниками игры, помогает снимать напряженность, повышает самооценку, позволяет поверить в себя в различных ситуациях общения, снимая опасность социально значимых последствий.

На занятиях с дошкольниками мы организовали коррекционно-развивающую игровую деятельность, где обычные дети и дети с особыми проблемами в развитии удовлетворяют различные потребности: в общении и активных действиях, познавательную потребность и потребность выражать свое отношение к тому, что является содержанием игры, приобретают навыки тренировки новых сложных психических образований, таких как эмпатия, креативность, рефлексия.

Широкое применение игротерапии и сказкотерапии способствует социализации детей, развитию их эмоционально-волевой сферы. Комплексная программа, основанная на народных сказках и играх, содержит национальный компонент и направлена на духовное, целостное развитие личности ребенка.

Для детей младшего школьного возраста в нашем центре предлагаются коррекционно-развивающие занятия с применением сказко- и куклотерапии по программе «Волшебная страна». В настоящее время в современном обществе резко повысился социальный престиж интеллекта и научного знания. С этой тенденцией связано стремление в первую очередь дать детям знание, научить их читать, писать и считать, а не развить в них способность чувствовать, думать, творить. Современные дети много знают, но значительно реже восхищаются и удивляются, возмущаются и переживают, все чаще проявляют равнодушие, их интересы ограничены, чаще всего компьютером, а игры однообразны. Современные дети недостаточно наблюдательны, не умеют занять себя в свободное время, а на окружающий мир все чаще смотрят без удивления и особого интереса.

Куклотерапия позволяет объединить интересы ребенка и коррекционные задачи психолога, дает возможность самого естественного и безболезненного вмешательства взрослого в психику ребенка с целью ее коррекции или психопрофилактики. Играя с куклами, ребенок может более точно, чем словами, рассказать о том, что происходит в его жизни, что он чувствует, как относится к окружающим, при этом за все сказанное ответственность несет кукла, а не он сам. Кукла или мягкая игрушка — это и заменитель реального друга для общения, и средство для выражения и отыгрыша своих эмоций. Куклотерапия — это метод лечения с помощью кукол. Возможности куклотерапии позволяют решить различные важные коррекционные задачи, например: расширение репертуара самовыражения ребенка, достижение эмоциональной устойчивости, выработка навыков саморегуляции, коррекция социальных отношений. Использование куклы как замещающего объекта позволяет снять барьеры и защиты, мешающие процессу самораскрытия ребенка. Постановка спектакля предполагает изготовление декораций, написание сценария, а также разыгрывание этюдов и сценок, что позволяет пользоваться методами арт-терапии, сказкотерапии, психодрамы во время всего процесса работы группы.

За несколько лет проведения занятий по данной программе мы сделали следующие наблюдения за игрой детей. Еще в начале нашей работы, когда у нас не было готовых кукол для спектакля, и мы делали героев своими руками, мы заметили, что дети с трудом придумывают себе образ героя. Они пользуются героями сказок, но так как не очень хорошо знают сказочный фольклор, то герои, которых они придумывают, и их характеры получаются упрощенными и стереотипными. В ходе сочинения сценария будущего спектакля дети испытывают трудности наполнения сюжета, они не могут сочинить приключения для своих героев, их персонажи здороваются и тут же начинают драться. Тенденция к обеднению сферы воображения у детей отчетливо прослеживается с развитием компьютеризации детской игрушки. Чем больше дети играют с готовыми или механическими игрушками, тем меньше они могут придумать черт характера для своего героя в спектакле, они лишь повторяют характерологические качества, которые заложены в готовых

сказочных образах. Лишь немногие дети способны представить смену образа своего героя, его изменение в ходе сюжета. К сожалению, над детьми давит стереотипность восприятия сказочных персонажей: если герой злой, то он злой всегда и во всех ситуациях, добрый — тоже. Детям практически недоступно понимание относительности как качеств характера героев, так и испытываемых ими чувств. В ходе работы над спектаклем путем проигрывания различных ситуаций, придумывания для героев разного рода приключений, через присоединение к переживаниям своих героев в ходе разыгрывания спектакля, мы создаем возможность для обогащения эмоциональной сферы детей, для принятия своих положительных и отрицательных переживаний и понятия относительности своих эмоций.

В последние годы раннее увлечение компьютерными играми у детей приводит как к упрощению их эмоциональной сферы, так и к искажению восприятия окружающего мира. Так, в процессе сочинения сценария, дети часто пытаются ввести в спектакль героев любимых компьютерных игр, что приводит к особым трудностям. Во-первых, компьютерного героя трудно представить в образе трехмерного объекта, дети чаще всего рисуют его плоскостное изображение и вырезают, переносят даже на перчаточную куклу компьютерного образа крайне затруднен, так как дети не могут изменить сложившиеся у них плоскостные образы-представления. Во-вторых, приключения компьютерных героев в сказках описываются детьми стереотипно, что неудивительно, ведь в игре ограничен набор возможных действий героев, дети затрудняются при выборе ситуаций, где герой проявляет свой характер, чаще всего описывается какая-либо битва с врагом и победа героя. Причем, ребенок не может описать переживания героя в эмоциональных терминах. Детям не удается озвучить даже простейшие диалоги между компьютерным героем и традиционным героем сказки, ведь в компьютерной игре участники почти не издадут звуков. Кроме того, дети при разыгрывании кукольного спектакля пытаются так посторонить свое взаимодействие с другими героями, чтобы обязательно одержать над ними победу, что также является проекцией смысла компьютерной игры. Ожидание обязательной победы приводит к конфликтным ситуациям, которые дети не могут разрешить мирными способами, так как в их опыте игры нет механизмов мирного разрешения конфликтов. Часто дети пытаются дать своему герою вторую или третью жизнь, чтобы достичь желаемой победы. Понимание связи между поведением героя и последствиями для него в этом случае искажается. К сожалению, все чаще дети, увлекающиеся компьютерными играми, не заинтересованы в реальном общении со сверстниками, не испытывают эмоционального подъема от межличностного взаимодействия, их эмоциональная сфера уплощается, а лабильность эмоций возрастает.

В ходе проведения занятий по программе «Волшебная страна» у детей развивается способность к эмоциональному восприятию и узнаванию эмоций у других людей, дети могут выделить отличительные признаки эмоционального

состояния, соотносят эмоцию с мимикой лица, у них формируется целостный образ различных эмоциональных состояний. На занятиях мы создаем условия для развития воображения ребенка и получения детьми опыта социального взаимодействия. Результаты психологической диагностики позволяют нам сделать вывод о том, что участие в коррекционно-развивающей программе «Волшебная страна» приводит к гармонизации отношений ребенка с окружающим миром в целом и улучшает его социальную адаптацию.

Для детей дошкольного и школьного возраста, имеющих особенности поведения и выраженные трудности социальной адаптации, в нашем центре проводятся индивидуальные игровые занятия с психологом с применением методов песочной терапии. Песочная терапия — уникальная возможность исследовать свой внутренний мир с помощью множества миниатюрных фигурок, коробки с песком и ощущения свободы и безопасности самовыражения, возникающей в общении с психологом.

Работа с песочными картинками или сказками, разыгранными на песке, рождает состояние свободного творчества, потому что миниатюрный мир живет по тем законам, которые задает автор, любые изменения в нем происходят только по его желанию, согласно его чувствам. Как и в любом другом методе психотерапии, терапевт создает атмосферу принятия и доверия. Во время создания песочной композиции терапевт остается в позиции наблюдателя, поддерживает клиента, дает ему «обратную связь», может выражать те чувства, которые он испытывает сам. По завершении встречи, происходит обсуждение песочной картины: сюжета, значения созданных образов, чувств персонажей истории, переживаний автора. Правильно выстроенная беседа психолога с ребенком помогает связать содержание композиции с жизненной ситуацией развития.

У детей, для которых игра и жизнь имеют тенденцию быть почти синонимичными, объективизация бессознательного материала в песочной терапии ведет к интеграции и перенесению опыта в существующую действительность.

Наблюдения за игрой детей в ходе проводимых в нашем центре развивающих и коррекционных занятий позволяет нам сделать следующие выводы.

Игра является естественной деятельностью для детей раннего, дошкольного и даже младшего школьного возраста. Детям до 7 лет жизненно необходимы образные и сюжетно-ролевые игры, которые дети могут прочувствовать и пережить на уровне ощущений, переживаний, воспринимая всем телом, не только на интеллектуальном уровне. В процессе игровой деятельности естественно развиваются предпосылки и качества, необходимые для обучения в школе: запоминание правил, умение их правильно применить, произвольность поведения, нравственные предпосылки, воображение, коммуникативные навыки. Не наигравшийся дошкольник будет иметь проблемы в поведении и обучении в школе. В век информационных технологий все меньше остается места и времени для

свободной детской игры, для творчества и фантазии детей и родителей, и наши коррекционно-развивающие занятия направлены, в том числе, на то, чтобы восполнить дефицит образной сферы ребенка, дать ему возможность проявить себя творчески, эмоционально, получить в игре новый опыт социального взаимодействия как со сверстниками, так и с родителями.

Список литературы

1. *Айберг Ш.* Теория детско-родительского взаимодействия: Лекции по семейной терапии в ИППиП. М., 2009.
2. *Винникотт Д.В.* Семья и развитие личности. Мать и дитя. Екатеринбург: Литур, 2004.
3. *Грабенко Т.М., Зинкевич-Евстигнеева Т.Д.* Чудеса на песке: Практикум по песочной терапии. СПб., 2007.
4. *Ливехуд Б.* Фазы развития ребенка / пер. с нем. Калуга: Духовное познание, 2012.
5. *Медведева И.Я., Шишова Т.Л.* Дети, куклы и мы. Рязань: Зерна-Слово. 2014. — 352 с.
6. *Монина Г.Б., Лютова Е.К.* Тренинг общения с ребенком. Период раннего детства. М.: Сфера, 2008.
7. *Свиштунова Е.В., Шумилова С.В., Нестерова Е.В.* Играем и развиваемся: комплексная психотерапия искусством детей дошкольного возраста / Е.В. Свиштунова, С.В. Шумилова, Е.В. Нестерова. М.: Форум, 2014. — 496 с.
8. *Оклендер В.* Окна в мир ребенка / пер. с англ. М.: Независимая фирма «Класс», 2010. — 336 с.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

АКИМОВА Анжелика Андреевна,

старший воспитатель МБДОУ №37, г. Салават
E-mail: akimowa.anjelika@yandex.ru

Смысл игры усматривается в интересах будущего, игра — это «подготовительная школа» будущей жизни.

Карл Гросс

Если Вы знакомы с возможностями интернета, то труда не составит погрузиться в любую интересующую тему, в том числе, и по вопросам успешного развития наших самых дорогих и бесконечно любимых созданий, конечно речь идёт о ребёнке...

Родители точно знают, что именно полезно их ребенку, но «родитель не всегда относится к выбору игрушки критически. Чтобы подбирать игровой материал для детской игры, родителю необходимы общие ориентиры, позволяющие определить, какие игрушки будут наиболее полезны для освоения и активизации игро-

вой деятельности на каждом возрастном этапе, а какие обладают развивающей ценностью» [3, с. 153]. Но мы уверены в том, что у каждого малыша своя траектория развития, и способов её улучшить целое множество. Одним детям очень интересно разломать машинку на мелкие части, другим, напротив, купи «ЛЕГО» и чтобы оно содержало как можно больше деталей. Есть дети-деструкторы и есть конструкторы, и уже в два года между ними заметны различия.

Современные дети хотят играть с тем, что само движется, воспроизводит речь, мелодии, звуки. Психологи противятся новшествам, считая, что они вредны для детского развития. А вот продавцы игрушек и вообще многие считают, что растущие чада сами разберутся в том, что хорошо, а что плохо. Кто прав?

Говоря о развитии игр ребенка, С. Л. Рубинштейн указывает на связь игры с развитием личности: «Игра — первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания». В игре формируются все стороны психики ребенка. В то же время игра свойственна и для взрослых, хотя в их жизни она приобретает иные формы. Некоторые мотивы игры продолжают у взрослого жить в искусстве.[5, с. 485].

Правда психологов заключается в следующем: для развития ребенку достаточно совсем немного игрушек. Но с этим игрушками одна проблема: вам придется самим играть в них с ребенком.

Довольно долго в практике и теории детского воспитания господствовал односторонний подход к игре как к свободной деятельности ребенка, развивающейся по его собственной инициативе. Роль педагога сводилась лишь к созданию условий для игры, обеспечению ее игровым материалом.

При всем при этом пытаться обойти реальные возможности сегодняшнего дня и тормозить ребенка, подсовывая ему вместо компьютера деревянные игрушки, — глупо, а может, и преступно. Сегодня вместе с научно-техническим прогрессом растёт неспособность воспринимать учебный материал. Родители делают вид, будто не понимают, что неврозы их детей возникают не из-за электронных игрушек и мультяшек, а из-за их собственного нервного, порой агрессивного поведения, которое передается детям.

В последние десятилетия ведущим стал принципиально иной подход: игра рассматривается как форма организации детской жизни. Естественно, изменился и взгляд на позицию воспитателя, который должен быть организатором детской жизни и деятельности; в его функции входит и руководство формированием позитивных взаимоотношений в «детском обществе».

Такая позиция очень ценна, она обеспечивает активный переход педагогов от тактики наблюдения к руководству развитием игр и формированию в их процессе общественно ценных качеств, доброжелательной личности. Справедливость такого подхода доказана практикой детского воспитания и целым рядом

специально проведенных исследований. Руководство игровой деятельностью — тонкий и сложный процесс.

Руководство игрой требует знаний теории игровой деятельности. Выдающийся отечественный психолог А. Н. Леонтьев подчеркивает, что без знаний внутренних законов игры как деятельности, попытки управлять игрой могут превратиться в ее ломку.

Осуществление грамотного, эффективного руководства игровой деятельностью предполагает, как показывают специальные исследования (Семущина Л. Г., 1979; Зворыкина Е. В., Новоселова С. Л., 1981; Панько Е. А., 1986), и высокий уровень владения такими, например, профессионально-педагогическими умениями, как умения:

- наблюдать игру, анализировать ее, оценивать уровень развития игровой деятельности;
- проектировать развитие игры, планировать приемы, направленные на ее развитие;
- обогащать впечатления детей с целью развития игр; оказывать помощь в выборе наиболее ярких впечатлений, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;
- организовать начало игры, побуждать детей к игре;
- проектировать развитие конкретной игры; предвидеть ее развитие;
- широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психические процессы ребенка, его опыт (проблемные игровые ситуации, вопросы, советы, напоминания) и др.;
- включаться в игру на главных или второстепенных ролях; устанавливать игровые отношения с детьми;
- прямыми способами (показ, объяснение) обучать игре;
- предлагать с целью развития игры новые роли, игровые ситуации, новые игровые действия;
- регулировать взаимоотношения, разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, использовать игру с целью создания педагогически целесообразного микроклимата в группе, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, «малоактивных» детей;
- обсуждать и оценивать с детьми игру.

Сложность руководства игрой связана с тем, что она является свободной детской деятельностью, где нужно сохранить эту свободу и непринужденность. Оптимальное педагогическое общение возникает чаще всего при условии принятия на себя взрослым одной из ролей, обращением к детям условно через роль, отведенную кукле, либо другой игрушке.

Если в процессе общения взрослого с детьми устанавливаются игровые отношения, то обращения взрослого воспринимаются детьми положительно и спо-

способствуют развитию игровой деятельности, позитивно воздействуя на психическое развитие детей. Если воспитатель знает взаимоотношения между детьми в группе, то сумеет и регулировать их, влиять на создание благоприятных игровых группировок в педагогическом отношении. Детские объединения, возникающие на основе «подчинения» могут негативно влиять как на подчиненных, так и на тех, кто подчиняет. У первых подавляется активность, самостоятельность, творчество, у вторых — не воспитывается умение согласовывать свои действия с действиями товарищей, считаться с их желаниями.

Важно найти правильный путь управления детскими объединениями. Воспитатель должен стремиться к созданию групп на основе «частичного подчинения», «равенства».

Детские психологи наверняка знают, чем живут дети, но они не поймут, что ребёнок современный живёт и чуть-чуть в будущем, и не держится за то прекрасное, традиционное, прошлое. Если современная фабрика игрушек уверена, что новая игрушка хороша, скорее всего, это так и есть [2, с. 32].

Как приятно, что и в нашем городе Салавате уже не первый год есть возможности профинансировать дошкольные образовательные организации и обеспечить игрушками группы в детских садах. Подбирая, выбирая игрушки в магазине, наверняка все воспитательницы незаметно превращаются в девочку Женю... Ах, жаль лепестков у цветика-семицветика не так много... Проходишь так неспешно, рассудительно магазины с детскими товарами один за другим, оцениваешь ассортимент, ищешь нужное, вспоминаешь, что пользуется спросом у девочек, чем особенно любят играть мальчишки, определяешься с выбором... Вот, например, нельзя всё-таки сравнить старенький, но снова выкрашенный яркими красками строительный набор для конструирования, сделанный из фанерных пластин; детали там самые различные, кстати сказать... Опытный воспитатель не променяет такой набор на новый пластмассовый, ведь нет теперь таких долговечных кубиков, кирпичиков, конусов и т.п., да и корабль из них не построишь, и гараж не будет таким устойчивым, чтоб машинка на скорости не завалит конструкцию... Если вашему детскому садику уже не один десяток лет, то наверняка у вас он найдётся.

Нашей дошкольной образовательной организации через пару лет будет уже 50 лет, и в том же году, любимый город Салават 70-летний юбилей отпразднует. Всё это случится в 2018 году! Так хочется пожелать и нашему городу и нашему детскому саду процветания!

На сегодняшний день региональная составляющая программ дошкольных организаций, с введением федерального государственного стандарта, даёт возможность на 40 % внедрить национально-региональный компонент, это стало реальным средством культурного возрождения народов России, и вот здесь игровой арсенал магазин игрушек пока тоже не обеспечит. Вся атрибутика создаётся можно сказать эксклюзивно, своими руками. Мотивируя педагогов к творчеству,

мы организуем конкурсы на «лучший национальный уголок», на «лучшую организацию традиционного праздника-развлечения», организуем методические объединения воспитателей.

В нашей республике очень вовремя вышла замечательная программа Ф.Г. Азнабаевой «Академия детства», которая отражает специфику национальных, социокультурных и иных условий, в которых осуществляется образовательная деятельность в дошкольных организациях Башкортостана. Организуя развивающую среду в группах, обязательно отводится место, где можно познакомить дошколят с национальной культурой; рассказать, почему кочевой народ жил в юртах, показать портрет Салавата Юлаева, именем которого назван наш город.

Итак, в заключение хочется еще раз заметить, как бы ни расшифровывали нам слово «игра», общим для всех подходов является рассмотрение игры как вида деятельности, мотивом которой является получение положительных эмоций, новых знаний, умений и навыков, развитие личностных качеств и отношений с окружающими.

Нам, дошкольным работникам, необходимо поддерживать игру в её разнообразных формах, оказывать помощь родителям в организации игровой деятельности детей.

Уделить детям внимание и стать партнёром по игре, если они сами этого захотят. Приглашение взрослого в игру — знак величайшего доверия ребёнка. Об этом надо постоянно помнить и не спешить перестраивать его по своему разумению — в этом и заключается мастерство и компетентность воспитателя. Надо понимать и помнить: заставляя ребёнка учиться, мы отнимаем у него игру, а значит, крадём мир детских переживаний, стремлений, отношений, ведь состояние естественной детской игры можно считать индикатором здоровья общества.

Список литературы

1. *Азнабаева Ф.Г.* Академия детства. Уфа: Китап, 2016.
2. *Выготский Л.С.* Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
3. *Иванова Е.В., Айгунова О.А.* Развивающие игры и игрушки: что покупать, во что играть // Наш семейный клуб: книга для думающих родителей. М.а, 2010. С. 152–159.
4. Русский репортер. 2006. № 17.
5. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии. СПб.: Питер Ком, 1999.
6. *Смирнова Е. О., Гударева О. В.* Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2005. № 2.

ЗНАЧЕНИЕ ТЕАТРАЛЬНОЙ ИГРУШКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНИКА

АЛЕКСАНДРОВА Елена Юрьевна,

*аспирант лаборатории интеграции искусств, ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования», г. Москва.
E-mail: aleksa0116@mail.ru*

ЛЫКОВА Ирина Александровна,

научный руководитель, доктор педагогических наук, профессор кафедры начального и дошкольного образования Академии повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования, старший научный сотрудник Института художественного образования и культурологии Российской академии образования, г. Москва

Дети познают мир и находят своё место в нём через удивительную, волшебную призму, имя которой — игра. Вся жизнь детей насыщена игрой. Многие ученые давали определение понятию «игра» (С.Л. Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, А.С. Макаренко и др.). В дошкольном периоде игра является основным видом деятельности ребенка и оказывает большое влияние на его развитие (Л.С.Выготский, А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин и др.).

Понятие «игра» объединяет в себе самые разнообразные проявления детской активности. Они отличаются друг от друга, прежде всего, характером действий и их направленностью — это дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые, театрализованные игры, игры-драматизации, строительно-конструктивные, музыкальные и другие. Игра — наиболее доступный ребенку и интересный для него способ переработки и выражения впечатлений, знаний и эмоций (А.В. Запорожец, А.Д. Леонтьев, А.Р. Лурия, Д.Б. Эльконин и др.).

Театрализованная игра, как один из видов театрализованной деятельности, оказывает существенное влияние на ход развития личности ребенка. Театр помогает научить ребенка играть, брать на себя роль и действовать и при этом помочь ему приобрести жизненный опыт. Благодаря театру ребенок познает мир в первую очередь сердцем. Здесь он учится выражать свое собственное отношение к добру и злу, преодолевать робость, неуверенность, застенчивость, а также развивается общечеловеческая универсальная способность к межличностному взаимодействию, творчеству в любой области. К тому же для ребенка театрализованное представление — это хорошая возможность хотя бы ненадолго стать героем, поверить в себя, услышать первые в своей жизни аплодисменты.

В данной статье обосновывается роль театра теней в развитии детей дошкольного возраста и раскрываются особенности театральных игрушек.

К театральным игрушкам относятся различные виды кукол, кукольных театров, костюмы и элементы костюмов, элементы декораций, маски, бутафория, наборы сюжетных фигурок для разыгрывания сенок по сказкам и инсценировок, специально изготовленные предметы для детских театрализованных игр. В театрализованной игре театральная игрушка — опора деятельности ребёнка,

средство его развития. Ребенок дошкольник, который берет театральную игрушку в руки является творцом, создателем и главным героем ситуаций, которые он разыгрывает. Функции театральных игрушек различны: развлекательная, информационная, образовательная, воспитательная, креативная, когнитивная, технологическая, коммуникативная, терапевтическая, культурологическая и т.п. Театральные игрушки определяют сюжет детской театрализованной игры. Они уточняют и расширяют кругозор дошкольника, его социальный опыт, развивают творчество. [8]

Отличительной чертой театра теней является условность изобразительных средств. Выразительные свойства театра теней достаточно скупы и обусловлены магическим свойством тени превращать любую вещь в художественный образ. Теневая фигура — это визуальный образ. Она может трансформироваться, причудливо изменяться на экране на глазах у зрителей. Плоскую фигуру в театре теней зрители наблюдают опосредовано, сквозь полотно экрана, они видят размытую тень от цветных фигур, или черный силуэт. Таким образом, на экране создается иллюзия реальности, и у зрителей появляется возможность дофантазировать, домыслить увиденное.[1]

Сегодня по всему миру проводятся фестивали, открываются новые теневые театры, а элементы этого искусства активно используются в драматических постановках в качестве уникального выразительного средства.

Театр теней привлекает своей таинственной, обещающей чудо атмосферой, предвкушением праздничного и радостного настроения. В театре теней дети видят силуэты знакомых персонажей, которые оживают, говорят. Необычность зрелища захватывает ребенка, переносит в совершенно особый, увлекательный мир, где все необыкновенно, и все возможно. Дети дошкольного возраста очень впечатлительны, поэтому легко поддаются эмоциональному воздействию, которое производит на них теневой спектакль.

Дошкольникам интересен не только просмотр спектакля. Они готовы принимать активное участие в своих собственных представлениях: становятся не только зрителями, но и творцами, создавая представления (играют роли, мастерят декорации и куклы).

Теневой театр — увлекательное и интересное искусство, которое не оставит равнодушными ни взрослых, ни детей. С помощью теневого театра можно разыгрывать разнообразные сказки, используя различные шаблоны персонажей, декораций. В отличие от других видов театра, здесь не требуется пышных костюмов и сложных декораций. В его основе лежит игра света и тени. Для организации теневого театра необходимы три элемента: экран, источник света и теневые фигуры.

При помощи нехитрых приспособлений можно смастерить теневой театр вместе с детьми. Это очень увлекательно и интересно. Создать актёров — кукол

совсем несложно. Для этого нужно выбрать рисунки героев спектакля, обвести их контур на лист бумаги или картон и аккуратно вырезать их ножницами или макетным ножом. Когда макет готов, к нижней части фигурки крепятся ручки — трости.

Если кукла будет подвижной, то её подвижные детали вырезаются отдельно: туловище с неподвижной головой и отдельно вырезаются лапы, хвост и т.п. В подвижных частях размечают точки, в которых эти части будут соединяться с неподвижной частью туловища. Затем все части туловища соединяются между собой мягкой проволокой. Для управления фигурой во время спектакля, к основной части фигуры крепится проволока или планка, нижняя часть которой опускается на 10–15 см ниже фигуры, что позволяет кукловоду незаметно управлять ею. Кукловод располагается сбоку от экрана (если кукловодов два, то они располагаются с обеих сторон от экрана). [10]

Фантазия и творчество поистине безграничны, и потому в теневом театре в качестве актёров могут быть использованы и обычные бытовые предметы с узнаваемым силуэтом: зубные щётки, ложки, вилки, искусственные цветы, игрушки и т.д. Передавая образы героев спектакля или наблюдая, как их передает актер (с помощью ладоней или подручных материалов), ребенок развивает восприятие, зрительную память и образное мышление. Некоторые фигуры имеют между собой незначительную разницу, а это позволяет дошкольнику научиться подмечать детали и в точности следовать образцу.

Восприятие, участие в подготовке и постановке теневых спектаклей — это деятельность, в которой осуществляются и проигрываются мечты, желания, корректируется поведение, происходит развитие различных анализаторов: зрительного, слухового, речедвигательного, кинестетического; совершенствуется моторика, координация, плавность, переключаемость, целенаправленность движений и многое другое. Все это позволяет сделать вывод о значении театра теней для развития дошкольников.

Дети очень любят теневой театр и быстро начинают придумывать свои спектакли. Игра в театр — это один из видов ролевых игр для детей. Классический театр теней предполагает создание различных фигурок животных и предметов, используя просто собственные руки, т.е. тени на экране представляют собой переплетения пальцев. Эти театрализованные игры и упражнения очень полезны для развития мелкой моторики, особенно в развитии детей раннего возраста.

По мере освоения игры в театр теней, можно усложнить задачу. В качестве фигурок кукольного театра теней можно использовать фигурки, вырезанные из бумаги или картона, игрушки, марионетки, любой подручный материал, собственное тело актера.

Помимо кукол и декораций, созданных своими руками, для постановки теневого спектакля с дошкольниками у педагогов имеются куклы и пособия,

предлагаемые ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ» (каталог «Все для развития детей 2016») и другими фирмами по производству и распространению игр, игрушек и пособий для дошкольников (http://www.polnotsvet.ru/catalog/teatr_teney_1/; http://ponaroshku.ru/catalog/igrushki/figurki_dlya_teatra_teney_noch_moulin_rotuy/, http://www.igrocity.ru/gift.php?kod_groop=tenevoi-teatr&kod=164256; ИД Мещерякова;). Проведем анализ некоторых из них.

1. Ширма (экран) для театра теней. Размер: 48x37 см. Рабочая зона ширмы 44x22,5 см. Материал: фанера березовая шлифованная ФК, 3 мм, магнитный винил, текстиль. Используется для показа теневых представлений в детских садах и детских центрах, а также в домашнем теневом театре. Для показа спектакля надо установить ширму (ставится на удобные ножки, по размеру довольно большая), разместить точечный источник света (фонарь, настольная лампа и т.д.) за ширмой в темной комнате и начать представление. Сзади у неё по периметру приклеена магнитная лента, что очень удобно для размещения декораций сказки. Можно самим вырезать из картона дополнительные декорации, и прикрепив магнит, использовать в постановках. Недостаток такого экрана — его вес. Очень легкая конструкция падает при неловком прикосновении или размещении фигур на нижней части экрана. При перемещении или смене героев — кукол приходится придерживать экран рукой. Больше подходит для показа теневых спектаклей взрослыми, нежели детьми (особенно дошкольного возраста). Не очень удобен в хранении.

2. Фигурки к сказке Золотая рыбка для театра теней (Маша и медведь, Лиса и заяц, Колобок). Размер упаковки (см): 22 x 17 x 4,5. Материал: Фанера березовая шлифованная ФК, 3 мм, магнитный винил. Упаковка: фанерная коробочка в термоусадке. Набор фигурок (кукол), декорация для представлений в домашнем театре теней или в детских садах и детских центрах. Чтобы двигать фигурку в спектакле, фигурка имеет отверстие для пальца. Фигурки можно статично расположить на сцене. Для этого в нижней части фигурок есть магнит, с помощью которого фигурка прикрепляется к магнитной полоске экрана. Набор фигурок и декораций для театра теней упакован в изящную фанерную коробочку в виде избушки. Используется как дополнительный комплект к ширме (экрану). Преимущества: готовый набор для показа спектакля. Недостатки: неудобство хранения (на коробочке нет замочка, чтобы сложенные в нее фигурки не выпадали).

3. Серия «Шпаргалки для мамы» Театр теней на стене (3-12 лет). Представляет собой 50 карточек с фигурами, которые можно показать с помощью своих собственных рук. Для успеха этой затеи потребуется несколько пар ловких ладошек, светлая стена, лампа или солнечный свет. Можно устроить вечер загадок о животных, показать представление теней — зверей, а можно показать сказку, сценарий которой можно составить, опираясь на известные нам сказки или придумать по ходу игры. Например, разнообразные истории со всего света собраны в наборе

карточек «Сказки» из этой же серии «Шпаргалки для мамы». Формат коробочки с карточками удобен для хранения и чтобы взять с собой в дорогу.

4. Книга «Настольный театр теней «Колобок. Маша и медведь»». Размеры: 300x273x5 мм. Книга — игра превращается в настольный театр, где представление разыгрывают необычные актеры — тени. В состав книги входят: складная сцена театра теней; экран; набор для вырезания силуэтных изображений персонажей (13 шт. + 13 полосок держателей) и декораций (4 шт.) для двух театральных постановок, брошюра с инструкцией по сборке и подготовке; две сказки — пьесы. Рекомендовано для детей младшего школьного возраста. Декорациями и силуэтами из этого набора можно воспользоваться для постановки по собственному сценарию. Данный набор имеет несколько минусов в использовании с детьми дошкольного возраста: картон тонковат, фигуры сложны для вырезания дошкольниками, поэтому работа больше для взрослого; размер сцены маловат (помещается не более трех фигур, как следствие спектакль получается достаточно статичным); упаковка для хранения театра — это папка размером чуть больше формата А4, складывается и раскладывается; недостаточно подробная инструкция по изготовлению фигур.

5. Домик — декорация (ширма на ножках). Размеры упаковки: 58x49x4 см. Возраст: от 3 до 9 лет. Домик-декорация из фанеры для создания теневого спектакля. У экрана снизу имеются ножки для стойкости. Используется для показа теневых представлений в детских садах и детских центрах, а также в домашнем теневом театре. Для показа спектакля надо установить ширму, ставится на удобные ножки, по размеру довольна большая. Однако у ширмы нет экрана и приспособлений для размещения декораций. Разместить точечный источник света (фонарь, настольная лампа и т.д.) за ширмой в темной комнате и начать представление. Использовать в постановках можно декорации, которые нужно самим вырезать из картона и прикрепить к ширме. Очень легкая конструкция падает при неловком прикосновении. Больше подходит для показа теневых спектаклей взрослыми, нежели детьми (особенно дошкольного возраста). Не очень удобен в хранении.

6. Театр теневой «Курочка Ряба» («Репка», «Теремок» и др.). Набор кукол из фанеры для создания теневого спектакля. В комплект входят куклы по количеству персонажей сказки. У всех кукол снизу имеется ручка для держания в руке. Высота фигурок (с ножкой): от 15 до 31 см. Рекомендуемый возраст от 3 до 9 лет. В комплекте нет коробочки для хранения фигурок.

7. Игровой набор «Театр теней». Набор в чемоданчике. Размер упаковки: 32x22x6 см. В наборе: большой светодиодный фонарь для сцены (3 элемента питания AA; в набор не входят); 2 маленьких фонарика для декора; набор из 24 фигурок; 40 деревянных палочек для вождения фигурок; 40 скрепок; комплект декораций, афиши, билеты, монеты; 6 кнопок — братс для фигурок; цветные кальки, 1 белая

калька для экрана; книга со сценариями 66 страниц; книга «Театр теней» (24 стр.) с цветными иллюстрациями. Такой театр в чемоданчике понравится как ребенку, так и взрослому человеку. Рекомендуемый возраст от 3-х лет. Однако использовать самостоятельно такой набор ребенку будет достаточно сложно, т.к. установка сцены, размещение света и т.п. требует определённой сноровки.

8. Фигурки для театра теней («Ночь», «Замок» и др.). Набор фигурок (10-11 шт.), изготовленных из прочного картона на палочках. К такому набору остается установить экран и источник света, немного детской фантазии, и удивительные приключения и истории оживают, тени разговаривают, а вы — зритель самого настоящего театра теней у себя дома. Рекомендуемый возраст от 4 до 8 лет.

Проведенный анализ игр и пособий для театра теней, а также отзывов тех, кто непосредственно пользуется этими пособиями (педагогов, мам) позволяет сделать вывод о том, что театр теней никого не оставляет равнодушным и подталкивает к проявлению фантазии и творчества детей и взрослых. Использование театральных игрушек в работе с дошкольниками позволяет развивать у них восприятие, эстетический вкус, воображение, способность воспроизводить действия людей и т.п. В настоящее время в дошкольном образовании театральные игрушки используются очень широко: и как наглядное пособие для различных видов деятельности, и как предмет забавы детей. Театральная игрушка должна быть яркой, эмоционально и скульптурно выразительной, удобной в использовании (как в самостоятельной, так и в совместной деятельности детей), сохраняя сомасштабность театрального приспособления или игрового действия театральным персонажам (куклам). Одним из условий, определяющим успех гармоничного развития детей дошкольного возраста, является грамотный подбор оборудования и оснащения театрализованной игры необходимыми предметами, игрушками, атрибутами, сохраняющими для ребенка атмосферу праздника и эмоциональной приподнятости.

Список литературы

1. *Башинская Л.А.* Театр теней в России: заимствования и интерпретации: Автореферат дисс. ... канд. искусствоведения. Саранск, 2012.
2. *Ветлугина Н.А.* Система эстетического воспитания в детском саду / В.А. Ветлугина. М.: Просвещение, 2002.
3. Все для развития детей 2016: Каталог с образцами продукции для детей ЗАО Элти-Кудиц <https://yadi.sk/i/i9wu6bunjvNou>
4. *Выготский Л.С.* Воображение и творчество в детском возрасте. — М.: Педагогика, 1991.
5. *Генов Г.В.* Театр для малышей. М.: Просвещение, 1968.
6. *Григорьева Г.Г.* Игра и обучение детей изобразительной деятельности: Педагогические и психологические проблемы руководства игрой дошкольника / Г.Г. Григорьева. М.: 2001.

7. *Дажруб В.Ф.* Традиционный театр теней в арабских странах: философско-эстетические аспекты зрелища: Дис. ... канд. искусствоведения. СПб.: 2005. — 204 с.
8. *Караманенко Т.Н.* Кукольный театр — дошкольникам. М.: Просвещение, 1982.
9. *Лыкова И.А.* Теневой театр в детском саду // Изобразительная деятельность в детском саду. Ранний возраст. М.: ИД «Цветной мир», 2012.
10. *Лыкова И.А., Шитунова В.А.* Теневой театр вчера и сегодня: Учебно-методическое пособие. М.: ИД «Цветной мир», 2012.
11. *Федотов А.Я.* Ожившие силуэты (Театр теней). М.: Молодая гвардия, 1961. — 96 с.

ЧТО МОЖНО УЗНАТЬ В МАГАЗИНЕ ИГРУШЕК О РЕЦЕПТИВНЫХ ПРАКТИКАХ СОВРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ?

АСОНОВА Екатерина Андреевна,

заведующий лабораторией социокультурных образовательных практик института системных проектов ГАСУ ВО МГПУ, г. Москва. E-mail: asonova_ea@mail.ru

Беглый опрос работников магазинов игрушек и изучение рынка игрушек позволяет судить о том, что современная детская игрушка стала частью «дополненной реальности». В связи с этим понятием большинство из нас вспомнит повальное увлечение игрой покемонгоу, но вряд ли сразу вспомнит, что феерическому успеху этой игры предшествовало появление мультфильма, журнальной продукции и игрушек.

В середине 90-х годов покемоны прочно заняли свое место в сознании детей, так как это был один из самых ярких мультипликационных сериалов (сериальность — важная черта современной массовой культуры), обеспеченных дополнительными игровыми возможностями. Продолжительность, множественность и типичность сюжетов рождает представление о дополненной реальности. Сегодня главный потребитель и распространитель тренда покемономании — родитель, для которого покемон — герой периода его взросления.

Вернемся к полке в магазине игрушек: мы видим на ней фигурки персонажей, наборы с машинками, домиками, другими предметами, которые копируют образы персонажей из всех наиболее популярных сериалов, полнометражных фильмов последнего времени: «Книга джунглей», «Тайная жизнь домашних животных», сериал о феях Винкс, сюжеты о супергероях и др.

В эту маркетинговую игру создают компании из сферы кино — они продвигают свой продукт (образ героя фильма) уже не только в 3D формате, но и в многомерном пространстве рынка, где есть и кино, и полиграфия, и игра и игрушка.

Попробуем понять, зачем это нужно?

Интервью с детьми и родителями показывают, что

1. Для родителей это способ быть понятным ребенку: выбирая игрушку в подарок, можно ориентироваться на знакомый и любимый сюжет — встреча с ним очевидно принесет радость и удовольствие. Сработает механизм присвоения — это довольно приятно «обладать» героем фильма, который тебе нравится или который ты только что посмотрел.

2. Для детей это не очевидная во взрослом мире возможность играть в СВОЙ сюжет с известным героем. Это культура фанфика — придумывание собственной истории на основе существующих образов. И этот разворот дает нам основание рассмотреть явление фанфика как формы устного народного творчества. Детская сюжетная игра — современная форма бытования народных текстов. Образовательный потенциал этой речемыслительной произвольной деятельности не может восприниматься нами однозначно.

Назовем некоторые известные нам признаки такой сюжетной игры на основе игрушки, имеющей образную связь с популярным фильмом, мультфильмом:

— эти игры — часть замкнутой детской субкультуры — использование этого термина в данном случае совершенно оправданно, так как с его помощью подчеркивается отсутствие взрослых в этом процессе; автономность ребенка в этой игре абсолютная, так он сам придумывает сюжет, сам выбирает или создает пространство игры, не нуждается в одобрении, помощи, участии взрослого;

— еще один аргумент в пользу определения игр с медийными игрушками как особой детской субкультуры — такая игра объединяет детей, позволяет им создавать общее поле игры, так как имеет известный всем игрокам источник;

— игре на основе медийных образов свойственны свойства деятельности, требующих максимального погружения, «включения» из повседневной, окружающей играющего ребенка суеты, шумового и информационного потока (такая культурная практика сопоставима с творчеством, чтением с погружением);

— правила такой игры формируются по ходу развития событий, их действие приближено к правилам самой жизни, то есть отсутствуют рационально организованные игровые ситуации по формуле «если ..., то...»;

— такой игре свойственна незавершенность, спонтанность, непоследовательность, но она подчинена одной логике — логике произвольной самостоятельной деятельности, когда человек без внешних факторов удерживает внимание на ходе собственной мысли, на множественности компонентов сюжета игры;

— игра с медийными персонажем формирует дополненную реальность, так как ее составляющие — это материальные и воображаемые компоненты;

— сюжет игры редко бывает связан с сюжетом медийного (или текстового) первоисточника, однако он довольно последовательно повторяет его мотивы, пафос.

Связана ли такая игра с читательской деятельностью? Прямых связей с чтением книги как правило нет. Скорее всего игра — это один из вариантов именно бытования литературного сюжета, если он был в основе фильма. Но есть целый ряд косвенных связей с чтением и медийно-сюжетной игрой. Во-первых, в ней можно выделить черты сторителлинга — искусства создавать сюжетную историю здесь и сейчас. По природе своей сторителлинг гораздо ближе к фольклорным, не литературным, формам (о взаимосвязи искусства литературы и современного фольклора мне доводилось писать в статье «Детский фольклор как источник развития и бытования детской литературы» (1). Но как активная речевая практика сочинение своей истории, без сомнения, относится к общей читательской культуре (поведению) конкретного человека. Наиболее ценностными свойствами такой культуры являются ее самостоятельность, произвольность и отсутствие ограничений со стороны взрослых.

Сложно говорить о каком-то формирующемся навыке или способности, но очевидно, что необходимо учитывать потребность в таком виде деятельности, индивидуальную практику такой игры при анализе читательского опыта ребенка. Манера, продолжительность, погруженность ребенка в медийной сюжетной игре — это достаточно яркий показатель его развития, способностей, эмоциональных и интеллектуальных потребностей. В первую очередь, это точка входа для общения с ним о характере героя, мотивах его поступков.

Однако наиболее важным в образовательном отношении хотелось бы выделить уже сформировавшуюся связь между текстом литературного произведения (например, роман Р. Киплинга о Маугли), двумя мультипликационными интерпретациями и присвоением их образов в игре ребенка. Изучение того, как строится эта цепочка, дает основание полагать, что траектория (маршрут) освоения культурного опыта будет проходить в обратном направлении — от игры до текста литературного произведения.

Если посмотреть на русский рынок, то мы увидим, что есть попытка такого брендинга — Смешарики (мультсериал, печатная продукция, игрушки), Лунтик, Маша и Медведь. Но их популярность у детей прямо пропорциональна негативному отношению профессионального сообщества. Взрослые встречают с опасением столь массовый продукт, не решаются использовать его работе, оставляя массовую культуру за рамками круга воспитательных и образовательных задач.

Игрушки, связанные с детской книгой, присутствуют на рынке по своим, хоть и очень похожим правилам. Во-первых, это совершенно иная возрастная категория. Они адресованы ... родителям. Это погремушки, предметы обихода, посуды — все то, что требуется взрослому, чтобы создать атмосферу детства, оттенить в культуре повседневности семьи присутствие маленького ребенка.

Второе принципиальное отличие от предыдущего типа игрушек — связь с образом культовой детской книги или творчеством конкретного автора-худож-

ника. Такими культовыми художниками стали Беатрис Поттер в Англии, Эрик Карл и доктор Сьюз в Америке, Туве Янсон в Финляндии, Антуан де Сент-Экзюпери в Франции, Свен Нурдквист в Швеции. Их творчество привлекает туристов, значимо в культуре, символично. И родителям, и ребенку приятно и важно присвоить себе не просто любимого литературного героя, а героя, любовь к которому разделяют миллионы. Среди игрушек особое место занимают Пеппи Длинныйчулок, Винни Пух, Чебурашка, Буратино в России или Пиноккио в Италии.

Обращает на себя внимание тот факт, что русских примеров в этом списке очень мало. А если они и есть, то они связаны не с книгой, а с мультфильмами: мы знаем о существовании брендинга образов, созданных компанией Союзмультфильм. Это образы Чебурашки и Крокодила Гены (худ. Л.Шварцман), Винни Пуха (худ. Ф.Хитрук), Волка и Зайца из «Ну, погоди!» (худ. В.Котеночкин), кота Леопольда и мыши (худ. В.Назарук), Львенка (худ. Б.Акулиничев, мало кто знает, что этот мультфильм снят по сказке С. Козлова), а также Ежик из фильма Ю.Норштейна по сказке С. Козлова. Эти несомненные бренды русской культуры чаще присутствуют не детском сегменте, а на взрослых футболках или предметах декора, аксессуарах, в сувенирной продукции, адресованной иностранцам. В науке этот феномен культуры также пока исследуется исключительно во «взрослом» дискурсе, не проникая в работы методистов, психологов, педагогов (2, 3). Представление о бренде в России — это представление о массовом и бессодержательном продукте. Возможно, мы когда-то сможем увидеть игрушки и игры, созданные на основе таких шедевров детской литературы как иллюстрации Владимирского к сказочной повести А.Волкова «Волшебник изумрудного города», наши дети будут играть в качественные игрушки по сказке «Золотой ключик, или приключения Буратино», основой для игрушечных образов станут работы В.Чижикова и В.Лебедева. Возможно, старания современных художников: Д.Герасимовой (она не только иллюстрирует книги, но и сама делает броши, различные фигурки), З.Суровой (ее скульптуры и объемные конструкции украсили не одну книжную выставку), Л.Шмелькова, А.Иванова и многих других прорастут и в игровой индустрии. Но пока книга, литература, чтение настолько сакральны, что их выход в массовую культуру, в культуру повседневности не вызывает одобрения у общества.

Список литературы

1. *Асонова Е.А.* Детский фольклор как источник развития и бытования детской литературы. // Детский сад: теория и практика. 2013. № 6 (30). С. 70–77.
2. *Веселые человечки: Культурные герои советского детства: Сб. статей / Сост. и ред. И. Кукулин, М. Липовецкий, М. Майофис.* М.: Новое литературное обозрение, 2008. — 544 с.
3. *Костохина М.* Игрушка в детской литературе. СПб.: Алетей, 2007. — 208 с.

ФОРМИРОВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ СО СВЕРСТНИКАМИ И ВЗРОСЛЫМИ ЧЕРЕЗ ИГРУШКУ

БОГОМОЛОВА Марина Валентиновна,

доцент кафедры дошкольного образования Государственного автономного образовательного учреждения высшего образования города Москвы «Московский институт открытого образования», г. Москва. E-mail: marbo63@mail.ru

В соответствии с профессиональным стандартом «Педагог» создание позитивного психологического климата в группе и условий для доброжелательных отношений между детьми; организация конструктивного взаимодействия детей в разных видах деятельности, создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов; создание широких возможностей для развития свободной игры детей, обеспечения игрового времени и пространства рассматриваются как трудовые действия и необходимые умения для осуществления педагогической деятельности по реализации программ дошкольного образования [8].

Проблема

В современной дошкольной образовательной организации уделяется особое внимание развитию личности каждого ребёнка, его отношению к миру (природному, предметному, социальному), а также отношениям к родителям, педагогам, сверстникам и другим людям как одному из условий социализации дошкольника.

При этом и педагоги, и родители признают, что игрушки, разнообразное игровое оборудование играют особую роль в развитии детей раннего и дошкольного возраста, является предметом, не только формирующим у детей представления о природном, предметном и социальном мире, но являясь важным элементом предметно-развивающей среды, опосредуют различные системы отношений личности ребёнка, его самоотношение.

Однако, несмотря на признание игровой деятельности, как ведущей в дошкольном возрасте, многие воспитатели уделяют недостаточное внимание её организации.

Наблюдения за детьми показывают, что у современных дошкольников в процессе совместных игр проявляется некая стандартизация отношений со сверстниками, отсутствие любимых игрушек как таковых или подмена любимых игрушек «новомодными» новинками, престижными «статусными» узкофункци-

ональными игрушками, что сужает возможности широкого познания окружающего мира.

Часто родители покупают детям современные, широко разрекламированные игрушки. Многие воспитатели имеют трудности в решении проблем, возникающих в отношении этих домашних игрушек, которые родители позволяют детям приносить в образовательную организацию.

Это побуждает к поиску оптимальных и эффективных путей организации и динамики игровой деятельности детей различного возраста, подбору игрушек, взаимодействию с семьей и социальными партнерами в решении указанных проблем непосредственно в дошкольной образовательной организации.

Актуальность

Проблеме формирования системы отношений у ребенка раннего и дошкольного к миру, другим людям и самому себе уделяется внимание в различных разделах федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее ФГОС ДО).

Создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром является одной из задач ФГОС ДО [9].

Решение задач социально-коммуникативного развития дошкольников, в том числе «...формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в Организации...» [9, С.-11] должно быть обеспечено психолого-педагогическими условиями:

- «...уважение взрослых к человеческому достоинству детей, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях;

- поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности...» [9, С.-18-19].

В соответствии с ФГОС ДО на этапе завершения дошкольного образования ребенок должен обладать «установкой положительного отношения к миру, ... другим людям и самому себе» [9, С.31], уметь взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, участвовать в совместных играх.

Достижение этого важнейшего целевого ориентира осуществляется на протяжении всего времени пребывания ребенка в дошкольной образовательной организации, в процессе решения задач социально-коммуникативного развития,

содержание которого «...может реализовываться в различных видах деятельности (общении, игре, познавательно-исследовательской деятельности ребенка — как сквозных механизмах развития ребенка)» [37, С.13].

Целевые ориентиры рассматриваются как основания преемственности дошкольного и начального общего уровней образования. Общение со сверстниками и взрослыми, отношение к самому себе признаются компонентами психологической готовности к школе [7].

Таким образом, поиск конкретных путей и способов формирования психологических отношений приобретает особую актуальность.

Представляется, что основными средствами, которыми обеспечивают высокий уровень отношений со взрослыми и сверстниками, к самому себе, являются различные виды игр с использованием разнообразного игрового материала.

Одной из наиболее эффективных педагогических технологий, обеспечивающих формирование системы отношений дошкольников через различные виды игрового материала, является технология проектной деятельности [1, 4, 5, 6].

Педагогический проект «Формирование положительного отношения к миру, другим людям, к самому себе в условиях дошкольной образовательной организации»

Комплексный педагогический проект осуществлялся с сентября 2015 года по май 2016 года в дошкольных отделениях шести образовательных организаций города Москвы. Всего в проекте приняли участие 286 человек, в том числе 179 детей раннего и дошкольного возраста.

В каждой образовательной организации был осуществлен мини-проект с детьми одной или нескольких возрастных групп. Темы и названия мини-проектов были выбраны с учетом возрастных особенностей воспитанников и тех проблем, с которыми «сталкивались» педагоги и родители, наблюдая за игровой деятельностью детей.

При конструировании педагогического проекта учитывалось, что проект, направленный на формирование различных компонентов отношений детей к окружающему миру, людям и самому себе будет успешно реализован при активном взаимодействии с социокультурным окружением.

Как социальные партнеры в осуществлении образовательной деятельности выступили семьи воспитанников, другие образовательные организации, учреждения культуры и др. (Таблица 1).

Таблица 1

Социальное партнерство

Возрастная группа	Тема, содержание проекта	Социальные партнеры
1-я младшая	Любимые игрушки малышей	Семья
2-я младшая	Игрушки нашего детства	Семья Детская библиотека
средняя	Игрушки-самоделки	Семья
старшая	Народные игрушки	Музей
подготовительная к школе	Приоритеты в игрушках	Семья Музей Библиотека
дополнительное образование	Игрушки для ума	«Леготека» школы Семья

Целью комплексного педагогического проекта было изучение роли игрушек, разнообразной игровой деятельности, продуктивной деятельности по созданию игрушек из различных материалов в формировании положительного отношения к миру, другим людям и самому себе у детей дошкольного возраста в условиях дошкольной образовательной организации.

В соответствии с общей целью проекта были сформулированы названия и определены цели каждого из мини-проектов (Таблица 2).

Таблица 2

Темы, названия и цели мини-проектов

Тема мини-проекта	Название мини-проекта	Цель
Любимые игрушки малышей	«Моя любимая игрушка»	Сформировать у детей раннего возраста понимание и принятие правил бережного обращения с домашними игрушками в процессе игровой деятельности в группе.
Игрушки нашего детства	«Игрушки в творчестве детского поэта А.Л. Барто»	Воспитывать уважительное отношение к личности и поэтическому творчеству автора произведений для детей о любимых игрушках — А.Л. Барто.
Игрушки самоделки	«Город мастеров. Игрушки самоделки из различных материалов»	Формировать бережное отношение к окружающему миру через создание и обыгрывание игрушек самоделок из различного материала у детей среднего дошкольного возраста

Народные игрушки	«Наши игрушки».	Расширять, обогащать и систематизировать знания детей о различных игрушках, воспитывать бережное отношение к игрушкам, сделанным своими руками.
Приоритеты в игрушках	«Непростой выбор современного дошкольника: «Пушистики» или «Роботы»? Как расставить приоритеты?»	Сформировать доброжелательное отношение к сверстникам в совместных играх и продуктивной деятельности с использованием народных, традиционных, высокотехнологичных и самостоятельно изготовленных игрушек.
Игрушки для ума	«Нам LEGO строить и жить помогает!»	Формировать умение общаться в паре, подгруппе, группе, детско-взрослом сообществе в процессе интерактивной деятельности с применением конструктора «LEGO»

Отношения детей и взрослых к игрушкам, личности и творчеству автора стихов об игрушках, к природе и предметному миру, к сверстнику как партнеру и к себе как творцу, мастеру рамках проектной деятельности рассматривались как планируемые результаты (Таблица 3).

Таблица 3

Планируемые результаты мини-проектов

№ п/п	Название мини-проекта	Планируемый результат
1	«Моя любимая игрушка»	Бережное отношение к любимой домашней игрушке
2	«Игрушки в творчестве детского поэта А.Л. Барто»	Трогательное, нежное отношение к знакомым, привычным игрушкам, предъявленным детям новым способом — через поэтическое творчество. Уважительное отношение к личности и творчеству автора произведений для детей о любимых игрушках — А.Л. Барто.
3	«Город Мастеров. Игрушки самоделки из различных материалов»	Познавательный, деятельностный и эмоциональный компоненты отношения к природному и предметному миру и самому себе как умелому, творческому человеку.
4	Наши игрушки	Уважение к народным традициям. Отношение к себе, как «Мастеру!»

5	Непростой выбор современного дошкольника: «Пушистики» или «Роботы»? Как расставить приоритеты?	Интерес к современным и классическим игрушкам. Интерес к созданию коллекций. Доброжелательные отношения со сверстниками. Бережное отношение к разнообразным игрушкам.
6	«Нам LEGO строить и жить помогает!»	Интерес к конструированию Отношение к сверстникам, как участникам коллективной игры на основе потребности во взаимопонимании и сопереживании.

В процессе проектной деятельности дети раннего возраста и их родители стали внимательно относиться к выбору игрушек, которые они хотят принести в группу.

Младшие дошкольники во время досуга, посвященного А.Л. Барто и ее произведениям, покорили своих родителей, воспитанников старших групп и их воспитателей тем, как трогательно с игрушками в руках они читали стихотворения автора.

Дети средней и старшей группы своими руками создали замечательные игрушки, проявили творчество при инсценировке и создании выставок поделок.

Воспитанники подготовительной группы, которые в начале проекта приносили в группу преимущественно высокотехнологические игрушки и хвастались перед сверстниками новыми моделями, вспомнили о своих «верных друзьях» — игрушках, с которыми они играли в более раннем возрасте.

Старшие дошкольники, которые участвовали в мини-проекте «Нам LEGO строить и жить помогает!» научились воплощать замысел не только в самостоятельной деятельности, но в паре, тройке, подгруппе.

Подробный обобщенный анализ результатов, которые были получены в рамках поведения мини-проектов (Таблица 4) показал, что у детей разных возрастных групп проявились различные компоненты отношений к окружающему миру, взрослым и сверстникам и к самому себе.

Таблица 4

Результаты педагогического проекта

Возрастная группа	отношение			
	К окружающему миру	К сверстникам	К взрослым	К самому себе
Раннего возраста	Спокойный выбор игрушек, предметов для игр и др. занятий	Невмешательство	Понимание правил со стороны воспитателя	Я — покровитель своей игрушки

2-я младшая	Забота и помощь	Соучастие	Уважение к творчеству поэта	Я умею слушать и выступать
Средняя	Преобразование	Соавторство	Сотворчество	Я — творец
Старшая	Приобщение к культуре, традициям, истории	Сотворчество	Уважение	Я — мастер
Подготовительная к школе	Разумный выбор	Уважение к личному интересу	Партнерство	Я — самостоятельный, свободный от влияния со стороны группы в интересах и предпочтениях
Смешанная	Моделирование предметов, объектов	Другие дети — партнеры	Партнерство	Я — партнер

Как написала в своем эссе воспитатель старшей группы Елена Владимировна Баранова, работа над проектом показала, что дети с большим вниманием воспринимают материал, касающийся игрушки, с интересом и удовольствием изготавливают их, берегут их, ведь нельзя выбросить то, что сделано своими руками.

Список литературы

1. Гогоберидзе А. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. СПб.: Питер, 2013. — 464 с.
2. Организация развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Методические рекомендации для педагогических работников дошкольных образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста / О.А. Карабанова, Э.Ф. Алиева, О.Р. Радионова, П.Д. Рабинович, Е.М. Марич. М.: Федеральный институт развития образования, 2014. — 96 с.
3. Белая К.Ю., Сотникова В.М. Разноцветные игры. М.: Линка-пресс, 2007. — 336 с.
4. Белая К.Ю., Теселкина Н. В, Мурзина М. Р. и др. Организация проектной деятельности в ДОУ. М.: Перспектива, 2013. — 104 с.
5. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников. М.: Мозаика-Синтез, 2010. — 112 с.
6. Виноградова Н.А. Образовательные проекты в детском саду. Согласование с федеральными требованиями. Пособие для воспитателей / Н.А. Виноградова, Е.П. Панкова. М.: Айрис-пресс, 2008. — 208 с.

7. *Иванова Е.В., Цаплина О.В., Казунина И.И., Акимова Ю.А.* Организация игровой среды ребенка до трех лет: Учебно-методическое пособие / Е.В. Иванова / Под ред. Е.В. Ивановой, О.В. Цаплиной. М.: МГПУ, 2014. — 63 с.
8. *Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е.* Психология и педагогика обучения дошкольников: Учебное пособие. М.: Мозаика-Синтез, 2013. — 264 с.
9. Об утверждении профессионального стандарта «ПЕДАГОГ (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования (воспитатель, учитель) Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.10.2013г. № 544н).
10. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. М: УЦ «Перспектива», 2014. — 32 с.

КАКАЯ ИГРУШКА НУЖНА РЕБЕНКУ: ПОЗИЦИЯ РОДИТЕЛЯ

ВИНОГРАДОВА Ирина Анатольевна,

ведущий научный сотрудник лаборатории образовательных инфраструктур института системных проектов ГАОУ ВО МГПУ, г. Москва, E-mail: vinogradov.ir@yandex.ru МГПУ

Основным принципом дошкольного образования, заложенным в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования, выступает «полноценное проживание ребенком всех этапов детства (младенческого, раннего и дошкольного возраста), обогащение (амплификация) детского развития». Реализация данного принципа возможна «в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры...» [7].

Анализ практики работы дошкольных образовательных организаций и опыта семейного воспитания свидетельствует о наличии противоречия между признанием роли игры в развитии ребёнка дошкольного возраста, с одной стороны и недостаточным использованием ее потенциала в жизни и деятельности детей этого возраста, с другой. При этом игра дошкольника определяет формирование главных новообразований этого возраста, задаёт личностные смыслы, побуждающие к деятельности.

Важным средством развертывания игровой деятельности является игрушка. Как правило, покупателем игрушки являются взрослые, которые приобретают ее, ориентируясь на потребности ребенка и свои собственные. Данное обстоятельство приводит к необходимости рассмотрения особенностей выбора игрушек современными взрослыми и определение возможностей использования потен-

циала игрушки в игровой деятельности, в формировании игровых компетенций детей дошкольного возраста.

Игрушка — средство выражения потребностей ребенка, с одной стороны, и средство формирования его потребностей и представлений, с другой.

В первом случае мы рассматриваем игрушку с позиции ее возможностей побуждать ребенка к свободным действиям, к свободной игре, которая дарит ребенку удовольствие, что, по словам Йохана Хёйзинга, раскрывает развивающий потенциал детской игры [8].

С другой стороны, игрушка — средство формирования потребностей и представлений. Через игрушку транслируются представления общества, они отражают социокультурный аспект времени.

Игрушки — это особый ресурс для детей, с которым они могут исследовать мир, в котором они живут. Дети могут «читать» их как «тексты» или использовать их для манипуляций, но сами игрушки наполнены явными, а иногда неявными посылками создателей и проектировщиков игрушек, и в этом смысле они могут формировать систему общественных ценностей и идеологию (Van Leeuwen T. & Caldas-Coulthard C. R., 2001, A. Nelson, 2011) [3, с. 95].

В этом контексте игра с игрушками является особой деятельностью ребенка по чтению и раскрытию этих «текстов» и построению своей собственной системы текстов или историй.

Поэтому взрослым (родителям, педагогам) особенно важно осознавать смысловой контекст, передаваемый той или иной игрушкой.

Важным является понимание того, суть не в приобретении игрушки, не в накоплении большого количества игрушек, а включение игрушки в игровую деятельность ребенка. При этом результаты проведенного нами исследования показывают, что игрушка зачастую оказывается средством пассивного обладания ею, развивающий потенциал игрушки не реализуется в жизнедеятельности ребенка. Остановимся подробнее на результатах проведенного нами исследования.

В исследовании приняли участие 856 родителей и 63 педагога из 31 дошкольной образовательной организации г. Москвы.

В качестве диагностических инструментами нами использовался метод опроса, цель которого определить предпочтения родителей в выборе игрушек для своих детей. Группа испытуемых делалась нами по возрасту и полу ребенка.

Для обработки полученных данных нами составлена классификация игрушек. Основу данной классификации составили:

— Примерный перечень игрового оборудования для учебно-материального обеспечения дошкольных образовательных учреждений (Приказ Минобрнауки РФ от 20 июля 2011 года № 2151)[4];

— классификации игрушек Н.Я. Михайленко, С.Л. Новоселовой, Е.А. Флериной;

— исследования игр и игрушек детей дошкольного возраста (Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова, К.Н. Поливанова, Е.О. Смирнова, Е.В. Трифонова, Л.И. Эльконина, L. Berg, J. Huizinga, A. Nelson, M. Nielsen, H. Rakoczy, P. Retter, G. Wegener-Spoehring);

— технический регламент Таможенного союза 008/2011 «О безопасности детских игрушек» (Решение Комиссии Таможенного союза от 23 сентября 2011 № 798) [6].

На основе указанных документов и исследований в области игровой деятельности детей дошкольного возраста нами представлена следующая классификация игрушек:

- Образная игрушка;
- Дидактическая игрушка;
- Игрушка для развития интеллектуальных способностей;
- Игрушка для исследования в действии;
- Конструкторский набор;
- Игровой набор для творчества;
- Игрушка-предмет оперирования;
- Игрушка-забава;
- Техническая игрушка;
- Музыкально-озвученная игрушка;
- Спортивно-моторная игрушка.

В основе данной классификации — принцип функционального использования игрушки.

Перейдем к анализу полученных данных. Как показывают полученные данные, приоритетом в выборе игрушек родителей являются образные игрушки, игрушки-предметы оперирования, конструкторские наборы и игрушки для развития интеллектуальных способностей [2, с. 57; 9, с.135].

Образные игрушки и игрушки-предметы оперирования в полной мере способствуют потребностям детей в разворачивании сюжетно-ролевых игр, коллективных игр.

Среди образных игрушек преобладают игрушки по мотивам мультфильмов и сказок (70% из общего числа приобретаемых игрушек). Данное обстоятельство может проявиться в сужении игрового поля игры, снижении вариативность использования для различных игр, возможность реализации собственных игровых замыслов. Это требует от ребенка преодоления стереотипных действий заложенных в них и разворачивания самостоятельных игровых действий.

Исследования показывают, что игрушка-бренд может выступать лишь как знак принадлежности к группе, что не в полной мере раскрывает развивающий потенциал игрушки в условиях простого обладания ею [5, с. 87].

Значительный процент покупаемых игрушек приходится на конструкторские наборы (23%), что позволяем многофункционально использовать их в различных видах активности ребенка.

Возрастные аспекты выбора игрушек родителями отражают общую линию развития игровой деятельности на протяжении дошкольного возраста. Так, для детей трехлетнего четырех-пятилетнего возраста, в основном, приобретают игрушки-предметы оперирования (36% и 21% соответственно) и образные игрушки (30% и 37% соответственно). Для детей шести-семилетнего возраста — наборы для конструирования (30%) и образные игрушки (30%).

Деление группы по гендерному критерию, позволило нам констатировать факт выбора родителями для девочек образных игрушек (57%). Образные игрушки позволяют разворачивать разнообразные игровые сюжеты, активно взаимодействовать в ходе игры.

Для мальчиков, в основном приобретают наборы для конструирования (33%) и игрушки-предметы оперирования (31%, в основном машинки).

Как показывают исследования Андреаса Нельсона, действий с образными игрушками у мальчиков и девочек имеет ряд особенностей.

Действия мальчиков с образными куклами были короткие, фрагментарные и главным образом связаны с агрессией. Мальчики производили следующие действия (чаще всего с куклой Action Man): прыжки, падения, удары, борьба, полеты, укрытие, стрельба (чаще всего стрельба). В отличие от игр мальчиков, у девочек куклы выполняют комплексные, социально сложные и многоуровневые действия в рамках сюжета или истории [3, с.99].

Анализируя данные опроса родителей о критериях оценки игр и игрушек (табл. 1), мы видим, что для опрошенных родителей наиболее важным критерием является физическая безопасность игрушки (30,6%). Безопасность игр и игрушек предполагает соответствие требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования. Далее следуют эстетичность оформления игрушки, ее привлекательность и интерес для ребенка, соответствие возрасту и дидактическая и развивающая функции игрушек [1, с. 9].

Таблица 1

Рейтинг критериев оценки игр и игрушек детей дошкольного возраста родителями

Рейтинговое место	Название критерия	% опрошенных
1.	Блок «Безопасность (непсихологическая)»	30,6
2.	Блок «Эстетичность оформления»	11,3
3.	Блок «Интерес»	10

4.	Блок «Развивающая функция игр и игрушек»	9,3
5.	Блок «Возраст»	9,3
6.	Блок «Обучающая функция игр и игрушек»	9,2
6	Психологическая безопасность	7,2
7.	Блок «Опыт»	5,3
8.	Блок «Полифункциональность»	4,6
9.	Блок «Коллективная игра»	1,3
10.	Блок «Учет гендерных особенностей»	1,3

Таким образом, мы видим, что приоритеты родителей вполне приемлемы и значимы. Наиболее важной составляющей полученных данных является то, как будет использоваться игрушка в жизнедеятельности ребенка, будет ли она предметом любования, обладания, фетишем, либо средством, самостоятельной или совместной со взрослым игровой деятельности, средством формирования игровых компетенций ребенка, средством приобщения к современной действительности.

Список литературы

1. *Виноградова И.А.* Критерии оценивания детских игрушек участниками образовательного процесса // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2015. № 35. С. 7–11.
2. *Иванова Е.В.* Создание родителями домашней игровой среды // Актуальные проблемы и перспективы развития современной психологии. Материалы всероссийской заочной научно-практической конференции. 2010. С. 56–60.
3. *Нельсон А.* Игра как опосредованное действие. Гендерный аспект // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 93–101.
4. Примерный перечень игрового оборудования для учебно-материального обеспечения дошкольных образовательных учреждений (Приказ Минобрнауки РФ от 20 июля 2011 года № 2151) [Электронный ресурс]. URL: dovosp.ru/ (дата обращения: 08.09.2016).
5. *Смирнова Е.О.* Современные игрушки: риски и опасности (по материалам семинара в центре игру и игрушки МГППУ) // Культурно-историческая психология. 2016. Т. 12. № 12. С. 86–89.
6. Технический регламент Таможенного союза 008/2011 «О безопасности детских игрушек» (Решение Комиссии Таможенного союза от 23 сентября 2011 № 798) [Электронный ресурс]. URL: 23.Rospotrebnadzor.ru/ (дата обращения: 08.09.2016).
7. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс]. URL: ug.ru/ (дата обращения: 08.09.2016).

8. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. ИД Ивана Лимбаха, 2015 г. — 416 с.
9. *Цаплина О.В.* Создание развивающей среды для ребенка-дошкольника в условиях семейного воспитания // Детский сад от А до Я. 2011. № 4. С. 131–141.
- 10 *Иванова Е.В.* Домашняя игровая среда: какая она? / Е.В. Иванова // Детский сад от А до Я. 2011. №4 (52). С. 126–130.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА ДОШКОЛЬНИКОВ КАК ФОРМА КУЛЬТУРНОЙ ПРАКТИКИ

ГРУЗДОВА Инна Викторовна,

доцент кафедры педагогики и методик преподавания Тольяттинского государственного университета,
г. Тольятти. E-mail: gruzdovaiv@mail.ru

Современное дошкольное образование регламентируется основными положениями, сформулированными в Федеральном государственном стандарте дошкольного образования, и проектируется сегодня с учетом его требований.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования на этапе завершения дошкольного образования ребенок должен овладеть основными культурными способами деятельности, проявлять инициативу и самостоятельность, обладать развитым воображением и способностями к самоорганизации. Эти качества развиваются у детей благодаря вовлечению их в разные виды детской деятельной и культурные практики. С точки зрения Н.Б. Крыловой [4], культурные практики содержат привычные и повседневные для ребенка способы самоопределения и самореализации личности, предполагают постоянные и единичные пробы новых способов и форм деятельности и поведения. Они основываются на актуальных и перспективных интересах ребенка и складываются с первых дней жизни в уникальном индивидуальном жизненном опыте. Практика ребенка становится культурной, — считает Н.Б. Крылова, — когда она создает возможности для его познавательной активности, личной инициативы, осмысления повседневного опыта и создания собственных творческих продуктов деятельности на основе осваиваемых культурных норм (где культура есть сущностное качество любой формы деятельности).

Таким образом, культурные практики создают возможность для реализации самостоятельности и творческой активности ребенка в познании, творческом освоении окружающего ребенка мира и мира человеческих отношений. Также культурные практики являются мощным инструментом для развития инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка.

На протяжении дошкольного детства среди культурных практик можно выделить разнообразные формы ее протекания: разнообразные действия с предметами, фантазирование, творческая, в том числе и продуктивная деятельность, поисково-исследовательская деятельность, коллекционирование, экспериментирование, чтение художественной литературы, игра.

Современные исследования в области теории дошкольного воспитания (Т.И. Бабаева, Т.Н. Доророва, Н.В. Микляева, О.В. Солнцева) признают, что игра, прежде всего театрализация, режиссерская или сюжетно-ролевая, является культурной практикой детства. Отмечается, что культурные практики нуждаются в особом педагогическом сопровождении, при котором педагог намеренно приглушает свою субъективность в пользу ребенка. Только при таком условии они становятся средством становления самостоятельной деятельности ребенка и развития его инициативы и творчества.

В музыкальном воспитании игровая деятельность носит специфический характер. Музыкальная игра эмоциональна в силу особенностей содержания музыкального искусства, что усиливает возможности развития воображения, музыкальных и творческих способностей, а также при условии применения высокохудожественного репертуара, развивает эстетические эмоции, художественный вкус, представления о красоте в искусстве и в жизни, т.е. закладывает основы музыкальной и общей культуры.

Музыкальная игра — это творческий процесс, основанный на осмысленном восприятии ребёнком содержания музыки, результатом чего выступает эмоционально-выразительный игровой образ, создаваемый детьми в соответствии с характером музыкального произведения.

Музыкальную игру можно рассматривать как форму культурной практики в области художественно-эстетического развития дошкольников, так как ей присуще:

- импровизационность, связь с художественной интерпретацией жизненных явлений, следовательно, широкое поле для творчества ребёнка;
- эмоциональная насыщенность, напряженность, эффект включенности, удовольствие от процесса, что создает эмоционально-чувственное поле игры;
- метафоричность, фантазийность, образность, мнимость ситуации, независимость от внешнего пространства, что создает поле условности, опосредованного языком искусства;
- сюжетность и последовательность действий, наличие прямых или косвенных правил, обусловленных содержанием музыкального произведения, что предопределяет логическое поле игры;
- бескорыстность, личностно-значимая мотивация, непредсказуемость творческого результата, его целостность, что создает поле свободы музыкально-игровой деятельности.

Поэтому, музыкальная игра, выступая в качестве культурной практики художественно-эстетического и музыкального развития детей дошкольного возраста способствует:

- овладению основными культурными способами деятельности (музыкальной, художественной, игровой);
- проявлению инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности — игре, общении, познавательной и художественно-эстетической;
- развитию воображения и творчества, которое реализуется в разных видах деятельности, но прежде всего в игре;
- развитию инициативы и самостоятельности, когда ребенок может выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности.
- обогащению способов самоопределения и самореализации личности.

Музыкальные игры дошкольников разнообразны, они различаются по задачам и видам. Одни из них направлены на решение узко дидактических задач (например, на развитие тембрового или динамического слуха, развитие музыкально-слуховых представлений, умение различать звуки разной высоты).

Другие виды музыкальных игр могут обеспечивать решение более общих и обширных задач в музыкальном воспитании дошкольников, например, развитие у детей музыкального восприятия и интереса к музыке.

А. В. Кенеман [3] считала, что музыкальная игра это творческий процесс, связанный с активным осмысленным восприятием музыки, наиболее способствующим развитию фантазии, эстетических и нравственных чувств. Игра призвана раскрыть ребенку прекрасное в искусстве. Такие игры представляют собой полифункциональную синкретичную деятельность, ориентированную на приобщение детей к ценностям музыкально-эстетической культуры общества.

Развивающие возможности игры как ведущей деятельности заключаются в творческом воспроизведении определённого сюжета и выполнении игровых действий в соответствии с музыкой. Изучение игровой деятельности детей дошкольного возраста показало, что становление и развитие музыкальной игры происходит по законам эволюции детского игрового творчества.

Начальный этап в развитии игры дошкольников — игры с предметами, основанные на перцептивных действиях уподоблениях. Суть механизма чувственного уподобления, разработанного А.Н. Леонтьевым и А.В. Запорожцем, заключается в уподоблении динамики перцептивных действий свойствам отражаемого предмета или явления.

Детская игра в этот период носит процессуальный характер, главное в ней — предметно-игровые действия, которые максимально развернуты и соотношены с познаваемым объектом. В музыкальной игре такие игры — действия (А.П. Усова) подчинены характеру воспринимаемого музыкального образа. Музыкальная игра основана на уподоблении звучанию музыки и как форма культурной практики

ребенка может осуществляться с помощью разнообразных действий с музыкальными игрушками и действий условного характера: двигательных, тактильных, вокальных и др.

Следующий по сложности способ построения творческой игры — ролевое поведение, связанное с обозначением и реализацией ребенком условной ролевой позиции. Предметно-игровые действия при этом подчиняются смыслу исполняемой роли. В музыкальной игре ролевое поведение и предметно-игровые действия опосредованы содержанием музыкального образа и развиваются как способ его интерпретации.

Интерпретация — это личностное осмысление и истолкование содержания музыки, оформленное в виде эмоционально окрашенного сюжетно-ролевого действия. В игре ребенок отождествляет себя с вымышленным персонажем (героем музыкального образа, сказки, объектом живой и неживой природы, эмоциональным состоянием человека, другим ребенком и т.п.).

Игра-инсценировка в культурной практике ребенка — это интерпретация музыкального содержания посредством ритмопластических, пантомимических и танцевальных движений. Например, в младшем возрасте детям можно предложить представить себя героем музыкальной пьесы и передать характер музыки в танцевальных и образных движениях. С этой целью используются программные музыкальные произведения (К. Сен-Санс «Слон», «Королевский марш льва», «Птичник», «Аквариум», Ф. Куперен «Бабочки» и др.).

В старшем дошкольном возрасте перед игрой происходит более детальное обсуждение замысла игры-инсценировки, педагог побуждает дошкольников к словесным интерпретациям, обращается к опыту восприятия музыки, жизненным и художественно-эстетическим ассоциациям, предлагает выбрать соответствующие музыке движения, стимулирует проявление выдумки и фантазии.

Игры-инсценировки могут включать музыкально-образные этюды, относящиеся к изображению:

— животных (В. Арсеев «Слон и моська», К. Сен-Санс «Куры и петухи» и «Королевский марш льва», П.И. Чайковский «Кот в сапогах и белая кошечка» из балета «Спящая красавица», С. Майкапар «Мотылек»);

— героев сказок (Г. Свиридов «Колдун», С. Слонимский «Марш Бармалея», «Дюймовочка», П.И. Чайковский «Баба Яга», «Фея Драже» из балета «Щелкунчик», «Фея Сирени», «Фея Карабос» из балета «Спящая красавица», Э. Григ «В пещере горного короля» и «Шествие гномов»);

— детских игр и игрушек (А. Гречанинов «Верхом на лошадке», «Необычайное происшествие», С. Майкапар «Маленький командир», Р. Шуман «Смелый наездник», С. Слонимский «Считалка», А. Хачатурян «Скакалка», Д. Шостакович «Танцы кукол» и др.).

Другая форма организации творческой музыкальной игры это игра-настроение, которая нацелена на выражение детьми характера музыкального произведения посредством создания образа, соответствующего настроению музыки (образ радости, грусти, нежности, ласки, взволнованности, торжества и т. п.). Игра-настроение доступна детям старшего возраста, т.к. требует активизации абстрактно-логического мышления. Вначале такие игры строятся на основе программных музыкальных произведений (например, Ж.-Ф. Рамо «Радость», М. Мусоргский «Слеза», И.-С. Бах «Шутка», Д.Б. Кабалевский «Печальная история», П.И. Чайковский «Размышление» и т. п.). В дальнейшем игровые образы возникают у детей и при слушании музыки непрограммного характера (например, Р. Шуман «Пьеса», В.-А. Моцарт «Рондо», Й. Гайдн — соната ре мажор, фрагменты из 1-й части и др.). При создании образа-настроения возможно использование различных атрибутов (ленты, шарфы, цветы, предметы, музыкальные инструменты и т.п.), что позволит ребенку более выразительно оформить свою музыкальную роль и обогатить игровой замысел.

Игра-портрет как форма культурной практики доступна детям младшего возраста. Слушая музыку, ребенок передает характер персонажа в самостоятельной эмоционально-двигательной интерпретации. Игра-портрет кратковременна, в ней отсутствует развернутый сюжет и его развитие незначительно, главное правило — выразительно передать характер музыкального образа посредством пантомимической, танцевальной этюдной зарисовки.

В музыкальной творческой игре можно предложить дошкольникам создать эмоциональный портрет героев пьес Д.Б. Кабалевского «Плакса», «Резвушка», «Злюка», «Упрямый братишка», Г. Свиридова «Упрямец», Ю. Слонимского «Ябедник», Р. Шумана «Смелый наездник», К. Дебюсси «Маленький негритенок», Б. Тобиса «Негритенок грустит» и «Негритенок улыбается», А. Томази «Печальная кукла» и др. Игра-портрет может быть составной частью музыкальной игры-инсценировки и предшествовать ее возникновению.

Игра-сказка развернутая творческая сюжетно-ролевая игра, высший интегрированный вид игры, объединяющий разные виды искусства (музыка, литература, живопись, театр, балет, традиционное народное искусство и др.)

Игра-сказка представляет собой игровой комплекс, созданный на основе сюжета волшебной или бытовой сказки. От традиционной игры-драматизации музыкальная игра-сказка отличается тем, что ее драматургической основой и эмоциональным стержнем выступает музыкальный образ одного или нескольких произведений, объединённых в единое игровое пространство.

В процессе игры дети импровизируют с помощью музыкальных движений, ритмопластики, пантомимы, речевых диалогов, выразительно исполняют роли, вступают в игровое взаимодействие с другими героями сказки и на основе активного восприятия музыки разворачивают сюжет игры.

Импровизация — это особый вид творческой деятельности, в котором совпадают его процесс и продукт. Импровизация основана на инициативном воображении и образном познании мира. Такая активность требует от дошкольников умения фантазировать, комбинировать, варьировать, преобразовывать и пересочинять ранее известное.

Музыкально-творческие импровизации могут обретать форму игры-сказки, игры-балета, игры-оперы, игры-карнавала, игры-фантазии и др. Эти виды игр представляют собой сюжетные музыкально-игровые комплексы, материальной основой которых выступает импровизационно-творческая активность дошкольников.

Музыкальная игра складывается путем объединения игровых действий-уподоблений, игр-инсценировок, обыгрывания музыкальных образов (игра-настроение, игра-портрет) в единый драматургический сюжет, который разворачивается в определенном жанре: мини-опера, мини-балет, мини-оркестр и др.

Автор программы «Музыкальные шедевры» О.П. Радынова [5] выделяет существенные признаки музыкальных игр-сказок:

- наличие музыкальных образов (лейтмотивов) у каждого героя сказки,
- созвучность литературной и музыкальной драматургии в сказке,
- возможность включения в содержание игры разнообразных видов музыкальной и художественной деятельности дошкольников,
- наличие игровых правил, соотношенность игровых действий с музыкальными характеристиками героев сказки,
- возможность многократного усиления художественных впечатлений в процессе познания детьми культурных ценностей.

Музыкальные культурные практики могут приобретать такие формы, как:

- сказка — опера: опора на пбесенные импровизации, реплики героев дети не произносят, а пропевают (опора на песенное творчество);
- сказка-балет: опора на ритмопластику, когда в свободных творческих импровизациях, с помощью музыкально-ритмических движений, дети могут передавать содержание сказки и особенности музыкальной образности своего персонажа;
- сказка — музыкальный драматический спектакль: дети, играя какую-либо роль, произносят отдельные реплики своего героя, но основную часть текста читает взрослый. Этот вид игр-сказок с чертами драматического спектакля условно можно назвать и «сказкой-балетом-драматическим спектаклем» [5].

Музыкальная творческая игра-карнавал по своему характеру подобна импровизированному празднику, в котором как в калейдоскопе мелькают образы, сценки, танцы, чудесные превращения. В этой игре нет строгой сюжетной линии, она может быть придумана самими детьми на основе:

— содержания музыкальных произведений (К. Сенс-Санс «Карнавал животных», Д.Д. Шостакович «Танцы кукол», Д. Россини — О. Респиги «Волшебный магазин игрушек» и др.);

— темы праздника («Карнавал цветов», «Фруктовый карнавал», «Рождественский карнавал», «Театральный карнавал», «Фольклорный карнавал» и т. п.);

— доминирования музыкальной деятельности («Песенный карнавал», «Вальс-карнавал», «Карнавал музыкальных инструментов» и т. п.).

Игра-фантазия ориентирована на развитие художественно-творческих способностей детей, таких как сочинение историй на основе логики развития музыкального образа произведения. Игры-фантазии логично объединять в единый цикл «Сочиняем музыкальную сказку». Например, музыкальные игры-фантазии «Арлекин» (Р. Щедрин «Юмореска»), «Утренняя сюита» (Э. Григ «Утро»), «Ночное приключение» (Р. Шуман «Всадник»), «Морская история» (Н.А. Римский-Корсаков «Океан-море синее»), «Путешествие в сказку» (Г. Свиридов «Колдун»), «Музыкальные мечты» (Р. Шуман «Грезы», Г. Форе «Мечты»), «История, рассказанная лесным ручейком» (Э. Григ «Ручеек», А. Аренский «Лесной ручей»), «Музыкальная радуга» (семь фрагментов разнохарактерных музыкальных произведений) и др.

Особенностью творческой музыкальной игры как формы культурной практики ребенка является возможность включения всех видов музыкальной деятельности (восприятие, исполнительство, творчество, образовательная деятельность), а также разных видов художественной деятельности (рисование под музыку сюжетов и образов сказки, создание элементов декораций, художественное слово, театр). По ходу сказки дети слушают музыку, передавая её характер в ритмопластических импровизациях, танцах, в фиксированных движениях и свободных, творческих, в песнях и песенных импровизациях, в игре на музыкальных инструментах. Атмосфера игры, творческого самовыражения, основанного на эмоционально-ценностном опыте восприятия произведений музыкального искусства, становится содержательной формой культурной практики ребенка в детском саду, которая, по словам исследователя Н.Б. Крыловой обогащает культурный опыт каждого ребенка с учетом его индивидуальности и влияет на последующие периоды развития, предопределяя даже стратегию жизненного пути личности.

Список литературы

1. *Груздова И.В.* Навстречу музыке : музыкальные игры и занятия для детей / И.В. Груздова, Е.К. Лютова, Е.В. Никитина. Ростов на Д: Феникс, 2010. — 254 с.
2. *Груздова И.В.* Развитие музыкально-игрового творчества дошкольников / И.В. Груздова // Справочник музыкального руководителя. 2012. № 3. С. 4–11.

3. *Кенеман А.В.* Музыкальная игра как одно из средств музыкального воспитания в советском детском саду / А.В. Кенеман. — М., 1955.
4. *Крылова Н.Б.* Развитие культурологического подхода в современной педагогике / Н.Б. Крылова // *Личность в социокультурном измерении: история и современность: Сб. статей.* М.: Индрик, 2007 С. 132–138.
5. *Радынова, О.П.* Музыкальная игра-сказка как средство формирования основ музыкальной культуры детей // *Теория и методика музыкального воспитания детей дошкольного возраста: Учебник для студентов высших учебных заведений / О.П. Радынова, Л.Н. Комиссарова.* Дубна: Феникс+, 2014. С. 246–256.

КУКЛА И ЕЕ ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ В ЖИЗНИ РЕБЕНКА

ДЮЛЬДИНА Жанна Николаевна,

доцент кафедры педагогики и социальной работы, кандидат педагогических наук,
Ульяновский Государственный Педагогический Университет им. И.Н. Ульянова
E-mail: gannad@mail.ru

Без нее, без куклы, мир бы рассыпался, и дети перестали походить на родителей, и народ бы рассеялся пылью по лицу Земли.

А. Сиявский

С послушной куклою дитя
Приготавливается шутя
К приличию, закону света,
И важно повторяет ей
Уроки маменьки своей...

А.С. Пушкин

Кто в куклы не играл, тот счастья не видал.
Русская народная пословица

Феномен куклы всегда занимал интерес исследователей разных отраслей наук. Междисциплинарность и многогранность этого феномена, порождает все большую неоднозначность в подходах, классификациях и изучении.

Кукла во все времена занимала особое место в жизни человека, и что самое важное всегда несла одну из главнейших функций, как воспитательную.

Огромный воспитательный потенциал, который несет в себе кукла невозможно не заменить, не исключить. Во все времена кукла несла в себе огромный пласт воспитательных функций, которые передавались из поколения в поколение, через которую транслировались ценности, устои, и порядки семьи и общества.



Варька. К. Лемох.1893



Девочка и ее кукла. Kate Perugini. 1876

Нашу статью мы начали как раз с наглядных примеров, таких как высказываний философов, поэтов, наследия устного народного творчества, художников, и это не весь спектр которые феномен куклы нам дает, в этом и заключается ее неизученность, ее загадка и простота одновременно.

Кукла как игрушка в современном обществе адресована девочкам. Семейные фотографии, картины прошлого показывают, что девочки демонстрируют куклу в пору, когда достигают едва полугодичного возраста, в разных культурах, слоях общества и пр.

В игре с куклой осваиваются действия по уходу за ребёнком, объектом которых в реальной жизни является сам малыш. Отсюда — предпочтение женских ролей (мамы, воспитательницы, нянечки) и в обучающей демонстрации взрослых и в самостоятельных играх детей. Считается, что кукла как сюжетная игрушка предопределяет характер такой ролевой игры. Между тем известно, что в отношении к игрушке, в действиях с ней ребёнок воспроизводит стереотипы гендерного поведения, имеющего бесспорный приоритет в том или ином обществе [9, С. 68–69].

Кукла — универсальное явление материальной и духовной культуры. В традиционной народной кукле в знаковой форме запечатлелись экзистенциальные смыслы: знания о мире, его устройстве, закономерностях и правилах

человеческой жизнедеятельности, приобретенные каждым народом в неповторимых исторических и природных обстоятельствах.

Детское мышление мифологическое, образное, целостное; поэтому передача столь важной информации весьма эффективно осуществлялась на протяжении тысячелетий естественным способом от старших к младшим, в том числе и благодаря кукле.

Воспитательный потенциал куклы огромен, это хорошо знали не только выдающиеся педагоги прошлого, но и неграмотные крестьянки, няньки, кормилицы — простые русские женщины, любящее сердце которых бережно хранило традиции народной педагогики, потому, что каждодневное применение этого бесценного опыта давало добрые плоды.

Сравнивая фабричные игрушки с традиционными, отечественные исследователи Е.А. Покровский, И.Д. Бартрам, Л.Г. Оршанский и другие отмечали, что в народной игрушке нет надуманности, она формировалась в тот период, когда интересы взрослых и детей были близки друг к другу, когда в психике и мироощущении тех и других была естественная близость, когда игрушка была интересна и детям, и взрослым. Игрушка массового производства соответствует идее глобализации, она лишена индивидуальности и не предполагает таковую у ребенка. Она часто стремится к точному копированию изображаемого объекта, чем лишает ребенка творческого подхода к себе.

Г.Л.Дайн: «...куклы — не манекены для переодевания, а самоценный образ» [2, С. 11].

Только в русском языке слово «**кукла**» имеет несколько значений.

Первое — детская игрушка в виде фигурки человека.

Второе — в театральном представлении, театр кукол вид пространственно-временного искусства, где внешность и физические действия кукольных персонажей изображаются барельефными или горельефными (объемными),



Портрет девочки и ее куклы.
Emil Brack

полуобъемными и плоскими куклами. Это могут быть и фигуры человека, и животных, и птиц, а также «одушевленных», «говорящих» деревьев, цветов и др. Куклы изготавливаются из разных материалов. «Оживают» они при помощи действий актеров-кукловодов. Сценические куклы имеют свое название: марионетки (куклы на нитях), перчаточные (надетые на руку), тростевые куклы, теневые куклы, проецирующие на экран тени. В театральных спектаклях применяются также и куклы, которые двигаются благодаря автоматическим или электронным устройствам, этих кукол-актеров называют роботами.

Третье значение — фигура, воспроизводящая человека в полный рост (словарь С.И. Ожегова)[7]. Русское слово «кукла» родственно греческому «киклос» («круг») и означает нечто свернутое, например, деревяшку или пучок соломы. Девочки с давних пор пеленали и завертывали эти игрушки, подчиняясь инстинкту материнства. В древней истории практически невозможно отделить куклу от идола.

Поэтому и определения кукле давали самые разнообразные. В 19 веке дал составитель «Толкового словаря живого великорусского языка» **В. Даль, кукла** — это созданная человеком из дерева, тряпья, кожи, соломы и прочего фигурка, изображающая живое существо (человека, зверя).

Кукла — «сделанное из тряпья, кожи, битой бумаги, дерева и пр. подобие человека, а иногда и животного» [3].

Современные исследователи отмечают широкий спектр воздействия кукол на детей (Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева, Э. Ле Шан, В.К. Лосева, А.М. Михайлов)

Анализ психолого-педагогической литературы свидетельствует об интересе педагогов-ученых и практиков к проблеме развития самостоятельности ребенка в образовательном, воспитательном, игровом пространстве (Ю.П. Азаров, Е.Х. Валеева, О.С. Газман, И.Л. Кириллов, М.С. Якушкина).

Но наиболее оптимальным для детей этого возраста средством **нравственного воспитания** является игра. Игра чаще всего немыслима без игрушки. Тема игрушки как условия возникновения и развития игр и значение игрушек в воспитании дошкольников достаточно полно представлены в искусствоведческих, психологических, педагогических исследованиях (Е.В.Князева, О. Поликарпова, В.Ф. Сахарова, А.А. Анциферова, О.К. Васильева, Е.А. Коссаковская, В.В. Абраменкова, Г.П. Локуциевская, В.И.Пряхин и др.).

Особое место среди **игрушек** занимает, и это было всегда — **кукла**, она создана по образу и подобию человека, является его изображением и поэтому интересна ребенку.

Эта **функция игрушки** позволяет воссоздавать различные жизненные ситуации, которые наблюдает или в которых участвует дошкольник. Пока ребенок играет, подобные ситуации являются фотографическим изображением действительности в виде негатива, но постепенно они переносятся в реальные условия в

виде позитива. Чувства, которые рождаются в играх с куклами, становятся ведущими во взаимоотношениях с людьми.

Известно, что куклы имеют разные **функциональные значения**:

кукла — малыш,

кукла, имитирующая определенную профессию;

кукла — воин, охотник, родитель,

герой произведения, супермен и пр.

Образ младенца вызывает естественное чувство заботы, желание ухаживать за ней, то есть повторить реальную жизненную ситуацию.

Кукла — сверстник является другом, партнером и «провоцирует» формирование диалога. Вместе с тем, не каждая кукла является средством игры нравственного содержания и способна направить игровую деятельность на развитие положительных взаимоотношений с окружающими. Так, кукла — монстр будит в ребенке агрессивность, охотник — желание выследить добычу, супермен может рождать вседозволенность и т. д. Все это, безусловно, требует педагогического внимания, а иногда и корректировки.

Философ и обществовед **Ю.М. Лотман** посвятил кукле статью, которая является первым опытом рассмотрения всех видов этого феномена.

Автор считал, что кукле в системе культуры «...присущи исключительно серьезные и широкие возможности». Поэтому следует попытаться подойти к изучению куклы с более обобщенной позиции, объединив, воедино отдельные ее виды и выделив некие общие ее черты, присущие каждому из них [6].

Начало научному изучению детской игры и игрушки в России было положено в конце 1870-х годов доктором медицины **Е.А. Покровским**, написавшим энциклопедический труд по детским играм [8].

В нем автор уделил большое внимание крестьянской кукле как особому средству народного воспитания. Таким образом, появление термина «кукла-игрушка» в научной литературе относится ко второй половине XIX в.

К этому же периоду относится фиксация понятия «крестьянская кукла», впервые отмечаются ее отличительные свойства: прежде всего, это кукла, которой играет ребенок крестьянского происхождения (т. е. традиционного общества), во-вторых, эта кукла изготовлена из подручных материалов и выполнена с большой долей условности.

Появление теоретических работ, затрагивающих «кукольную» проблематику, относится к середине XX в. **Ю.М. Лотман** в статье «Кукла в системе культуры» [5] предопределил вхождение куклы в центр современной художественной проблематики. Исходя из принципа «мобильности» кукол, он выделил две основные группы: «кукла как игрушка» и «кукла как модель»; на основе такого разделения подошел к определению синтетического понятия «кукла как произведение искусства» и обозначил его специфику

Автор энциклопедии «*Куклы*» **Б.Голдовский** [1, С. 215] все куклы условно делит **на четыре основных вида:**

- обрядовые,
- потешные,
- декоративные
- игровые.

Не детализируя подобное деление.

Хотя по его определению, «потешная кукла предназначена для детской игры» [1, С. 316], и неясно, какие куклы автор подразумевает под «игровыми».

Змеева Е [4] выделяет **четыре социально-художественных типа кукол:**

- фольклорные,
- кустарные,
- промышленные,
- художественные.

Очевидно, что основанием для данной классификации стал способ изготовления куклы, то есть достаточно формальный критерий. Как следствие, границы между выделенными типами кукол очень расплывчаты и противоречивы.

Тема куклы многогранна, она охватывает разные стороны жизни человека и изучается многими науками. С конца XIX века кукла как культурное явление находилась в центре внимания искусствоведов, философов, культурологов, этнографов, историков, педагогов, коллекционеров, специалистов по детской игрушке.

Классифицировать кукол тоже пытались неоднократно, но наиболее органичной и всеохватывающей **типологией кукол** и по сей день остается система, разработанная знаменитым философом и культурологом

Ю.М. Лотманом, исходя из принципа «мобильности» кукол, он предложил разделить их на **две основные группы:**

- кукла-игрушка
- и кукла-модель.

К первой группе, по **Ю.М. Лотману**, относятся:

— **куклы-игрушки, или куклы для игры.**

— К ней же причисляются **театральные куклы** и детские игрушки, основным отличием которых является способность двигаться или быть объектом игр либо манипуляций.

— В эту группу входят **обрядовые куклы** (самые древние куклы), утилитарные куклы (то есть, когда сама фигура куклы имеет не самостоятельное, а подчиненное значение.

— Утилитарные куклы (самым ярким примером служат куклы-погремушки, а также солонки в виде кукол, «бабы на чайник») и телевизионные куклы (эти куклы в отличие от кукол — игрушек работают на мир взрослых. Во второй половине XX века стали очень популярны по всему миру сатирические программы с участием кукол, изображающих политических деятелей).

Кукла в первую очередь ассоциируется с игрушкой, причем игрушкой детской. Ребенок и игрушка — понятия нерасторжимые: едва ли не во все исторические эпохи и практически повсеместно неизменными участниками детских игр были игрушки.

Особое место среди них всегда занимала кукла, и «особенность» обусловлена, прежде всего, тем, что лишь она создана по образу и подобию человека, и только она является его изображением — не важно, реалистическим, гротескным или подчас очень условным. Самое интересное, что в начале своего исторического пути кукла как раз игрушкой не являлась, а имела совершенно иное предназначение — она носила культовый характер, изображала божество, выступала в роли искупительной жертвы, «ловушки» для злых духов, оберега, талисмана.

Поэтому ее изображение было условно. И сегодня дети «очеловечивают» свернутых из соломы и тряпок лялек, а порой и просто ветку, надевая обыденные предметы «человечностью». Здесь нет ничего удивительного, ведь детская игра строится на присущей ребенку способности оживлять неодушевленный предмет и верить в это перевоплощение. Чем больше кукла лишена конкретности, тем больший простор для творчества и фантазии она оставляет ребенку. Таким образом, тяга детей именно к простым игрушкам (куклам) органично совпадает с древнейшей традицией создания условных, непритязательных кукол-игрушек.

Ко второй группе кукол по классификации Ю.М. Лотмана относятся:

— куклы как модель (куклы для упражнения), а также куклы для украшения, обычно статичные, перемещаемые и не задействованные в игре или в каком-либо действе.

- интерьерные,
- витринные,
- сувенирные,
- пугала,
- коллекционные,

— музейные (сюда включаются любые виды кукол, независимо от целей их создания. Но находясь в музейном пространстве, они становятся неподвижным объектом), восковые куклы и манекены.

Существуют и другие **классификации кукол**, например, по методу использования (**функции кукол**) или **по материалам**, из которых кукла делается. Но подобные типологии очень сложные и объемные, в них легко запутаться, в отличие от предложенной **Ю.М. Лотманом**, которая проста и лаконична. И потому видится мне наиболее удачной.

Вместе с человеком кукла освоила различные материалы: глину, дерево, воск, гипс, папье-маше, фарфор, резину, пластик, винил.

Однако в этой цепочке технологий не устарела **тряпичная традиционная** кукла. Ведь именно традиционная кукла манит нас в уютный мир детства, в мир мечты и сказки.

Да и многие родители не видят в этом ничего дурного, не осознавая, что большинство современных кукол олицетворяют собой псевдожизнь общества потребления с постоянной сменой нарядов и вещей. Об этой проблеме заговорили еще в XIX веке, как только стали появляться подобные массовые куклы. **Л.Н. Толстой**, например, запрещал покупать таких кукол своим детям.

А крупнейший в России знаток кукол **Н. Бартрам**, а также **А. Бенуа** сетовали, «что такие “настоящие” куклы, похожие на чучела людей/детей, оставляют неудовлетворенное, неясное, нередко гнетущее впечатление».

Подобные куклы воплощают собой древний, порой страшноватый, миф об оживающей статуе. Поэтому они и вызывают довольно противоречивые чувства у человека.

Но какой бы кукла не была, она остается первой среди прочих игрушек. В каждом доме во все времена от суровых заснеженных просторов до знойных безводных пустынь кукла сопровождает человека. Подобно таинственному фантому она неотступно следует за человеком с детской колыбели, чтобы в конце жизненного пути в качестве амулета сопроводить его в иной мир. Особенно это относится к традиционным тряпичным куклам. На традиционную куклу не влияет время, она по-прежнему находит свой путь к сердцам детей и взрослых. Она проста, но в этой простоте таится великая загадка.

Кукла — знак человека, его игровой образ — символ, обретает «жизнь» при помощи воображения и воли своего создателя. В этой роли она фиксирует время, историю культуры, страны и народа и сохраняет в своем образе характерные черты, создающего ее народа. В этом главная ценность традиционной народной куклы.

Удивительна схожесть, переключка кукол у разных народов. Их объединяет не только происхождение (игровые куклы везде возникли из ритуальных), но и общечеловеческие идеи и ценности: почитание предков и родителей, следование традициям повседневной жизни. Самое важное, что во всех культурах к кукле относятся как к живому (оживающему) существу.

Обрядовые куклы были непременным атрибутом основных семейно-бытовых обрядов (рождение, свадьба, уход к предкам).

Классификация кукол

Семейные обряды	Куклы
Родильный	Пеленашка, Куватка, закрутки
Свадебный	Свадебная кукла на каравай, двойная кукла, Зольная кукла, Закрутка, Утешительница, Свадебная Пеленашка,
Погребальный	Закрутки и др.

Классификация текстильных обрядовых кукол



Тамбовская Г., педагог, выделяет следующие *типы кукол*:

- куклы изображающие ребенка, взрослого, персонажей литературных героев и сказок;
- национальные куклы в этнографических и исторических костюмах;
- театральные куклы

Мы предлагаем свою *междисциплинарную классификацию игрушки, куклы*:

Россия:

- 1. народная/традиционная** (традиционная игрушка (кукла) — мудрое средство народной педагогики; передача опыта веков от поколения к поколению);
- 2. религиозная** (игрушка традиционная народная — обличается мистикой, и таинственной мудрой силой);
- 3. светская** (игрушка (кукла) транслирует все открытия человечества).

Зарубежье (древность):

- событийные (конь)
- культовый характер (кукла)
- народная игрушка (месильщик теста)
- игровые (кукла)
- куклы — марионетки.

Таким образом, кукла и ее воспитательный потенциал в жизни ребенка многообразен. Изучения феномена куклы и ее влияние на воспитание детей всегда стоял перед учеными. На наш взгляд объединение усилий и междисциплинарный подход

в изучении данного феномена, позволит нам более широко и точно ответить на многие вопросы, и воспитательный потенциал который нам несет в себе — кукла.

Список литературы

1. *Голдовский Б.П.* Куклы: Энциклопедия. М.: Время, 2004. — 495 с.
2. *Дайн Г.Л.* Русская тряпичная кукла. Культура, традиции, технологии. М., 2007. — 121 с.
3. *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 2. М., 1881. С. 213
4. *Змеева Е.О.* Искусство куклы в России и Германии конца XIX — начала XX вв.: художественные и культурно-исторические смыслы: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. Ярославль, 2006. — 22 с.
5. *Лотман Ю.М.* Куклы в системе культуры // Лотман Ю. М. Избранные статьи: в 3 т. Т. 1: Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллинн, 1992.
6. *Морозов И.А.* Феномен куклы и проблема двойничества (в контексте идеологии антропоморфизма) // Живая кукла. Сборник статей. М.: Изд-во РГГУ, 2009. С. 52–59.
7. *Ожегов С.И., Шведова Н.Ю.* Толковый словарь русского языка. 4-е изд. М., 1997.
8. *Покровский Е.А.* Детские игры: Преимущественно русские. М.: ТЕРРА, 1997. — 416 с
9. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

КНИЖКА-ИГРУШКА И ЕЕ РОЛЬ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ

МАЛАХОВА Наталья Григорьевна,

главный библиотекарь отдела социологии, психологии и педагогики детского чтения
Российской государственной детской библиотеки, г. Москва.
E-mail: nmalaxova@mail.ru

Книжка-игрушка. Издание, имеющее необычную конструктивную форму, предназначенное для умственного и эстетического развития детей. Примечание. Различают следующие разновидности книжек-игрушек: книжка-ширмочка, книжка-гармошка, книжка-вертушка, книжка с игровым замыслом, книжка-панорама, книжка-затяя, книжка-фигура, книжка-поделка.

ГОСТ 7.60-90

Исследователи датируют появление первых фигурных книг (сделанных в форме фигур людей, животных, предметов) XVI веком.

В XVIII веке книга, изготовленная при вырезании ножницами, становится в Европе модным развлечением. К этому же времени относят и появление первых детских книжек-игр для вырезывания. В России познавательные книги для детей с игровыми заданиями составлялись уже в XIX веке [3] и были неоднозначно восприняты общественностью, даже считались весьма вредными: по мнению критиков, они низводили книгу до уровня забавы.

В настоящее время существует множество видов книг-игрушек: вырубки и раскладушки, панорамы (с выдвигаемыми деталями), снабженные звуковыми модулями, стереоиллюстрациями, дополнительными игровыми аксессуарами (пальчиковые куклы, пластмассовые игрушки), дополнительными элементами в виде открывающихся окошек, шнурков, пуговиц и всевозможных ленточек и бантиков. Намечается тенденция в сторону все большего усложнения детских книг-игрушек, обогащения новыми технологиями, например, разработаны сенсорные книги (с датчиками на полупроводниках).

Существуют и разные способы классифицировать это многообразие: по форме и конструкции, по материалам, по возможности их использования в разных условиях. Нам представляется продуктивным рассматривать виды книжек-игрушек в зависимости от содержания, в них заложенного, и возможного влияния такой книжки-игрушки на развитие ребенка, берущего ее в руки.

Менее многочисленные группы составляют книжки-поделки (из них можно сделать книжку, а можно сконструировать любую другую поделку, вплоть до макета дворца или самолета), книжки-настольные игры и книжки-театр.

Более многочисленны книжки-игрушки, служащие дидактическими пособиями. Это не только тренажеры в форме кодексов (скрепленных между собой страниц в обложке), снабженные шнурками и застежками, но и книжки с дисками и циферблатами часов, линейками, калькуляторами, встроенными говорящими и музыкальными электронными блоками, модные сейчас книжки-наклейки и книжки-пазлы. Столь любимые родителями книжки-игрушки со шнурками, пуговицами и завязочками, конечно, формируют у ребенка умение шнуровать и завязывать, но, не будучи встроены в осмысленную целенаправленную деятельность (например, сборы ребенка на прогулку с зашнуровыванием реальных ботинок и застегиванием курточки), они ничего не прибавляют к формированию осознанного и произвольного поведения. Книжки-тренажеры нашли широкое применение в коррекционно-развивающей работе с особыми детьми, наряду с другими видами книжек-игрушек, которые рассматриваются как зона установления контактов между ребенком и книгой, где ребенок и книжка-игрушка являются равноправными игровыми партнерами [5].

Современные родители, особенно откликающиеся на идеи раннего интенсивного развития, нередко вводят книжку-игрушку в жизнь ребенка уже в младенческий период, рассматривая ее как первую детскую книгу, как начальное звено приобщения к книге, чтению. Но в первое полугодие жизни книжка-игрушка, как и любой другой предмет, в том числе и игрушка, для малыша является зрительным стимулом, значительно уступающим по привлекательности материнскому лицу. С началом манипулятивной деятельности ребенок может производить с книжкой-игрушкой различные действия — хватать, теревить, бросать. Яркие, красочные, имеющие разные формы и сделанные из различных материалов,

они обладают высокой перцептивной привлекательностью для младенца. Как и игрушка, они содержат возможность не просто манипулирования, а игрового действия. Именно эти функции: привлечение и удержание внимания и развитие моторики, в первую очередь, выделяют родители.

При всем многообразии книжек-игрушек они имеют нечто общее: как правило, они сделаны в виде кодекса, реже раскладушки. И эта форма (картонная, резиновая, тканевая, снабженная различными вставками) требует воспроизведения определенных культурно-нормированных действий: перелистывания, переворачивания страниц. Это действие на первых порах не имеет того смысла, который делает его необходимым при чтении или рассматривании картинок, оно осуществляется как бы само по себе. Но книжка-игрушка — это не просто предмет, с которым можно осуществлять как хаотические манипуляции, так и определенные культуросообразные действия, это предмет, содержащий изображения (плоскостные, объемные, разнофактурные) других предметов, людей, животных. Разглядывая изображение, ребенок опознает их, обращаясь к своему опыту. А так как опыт его еще очень ограничен, то и выбор тем для таких первых книжек должен быть также ограниченным, а сами изображения реалистичными, лаконичными, четкими, достаточно яркими.

Современные родители стремятся как можно раньше познакомить ребенка с предметами и явлениями окружающего мира, используя для этого не только сам окружающий мир, но и книжки. И тут может помочь книжка-игрушка, в которой все, начиная от формы и материалов до дополнительных опций, подчинено единому замыслу, формируя связи между зрительным, слуховым и тактильным образами. Например, книжка-вырубка в форме коровы с текстильной шерстяной вставкой и озвученная мычанием дает ребенку и зрительную, и тактильную, и слуховую информацию, складывая объемный образ животного. Кроме того, эту корову можно погладить, послушать, как она мычит, да и самому помычать вместе с ней, т.е. можно поиграть с коровой, а можно — в корову. Изображение может снабжаться подписью-названием или очень небольшим поясняющим текстом. И роль родителей не сводится к простому прочтыванию подписей. Книжка-игрушка (как и французский альбом, как и английский baby-book) — это тема для общения, приглашение к общению. Внимательное и заинтересованное разглядывание вместе с ребенком изображения, комментирование, игровые действия взрослого с передачей инициативы ребенку позволяют книжке-игрушке сохранять привлекательность, а ребенку открывать для себя содержание, то, что этот предмет несет в себе. Комментарии взрослого, игровые действия, заданные темой книжки-игрушки, имеют множество вариантов. Это придает характер открытости совместной деятельности взрослого и ребенка, стимулирует дальнейшую активность ребенка. Если эта совместная деятельность не осуществлялась на начальном этапе, ребенок не научается внимательному разглядыванию, считы-

ванию смысла, не реализует игровые возможности книжки-игрушки. Такие дети даже в 5-6 лет, беря в руки книгу, быстро перелистывают страницы и откладывают ее в сторону, производя чисто формальное действие. Простой вопрос: как ты думаешь, о чем эта книжка, ставит их в тупик, но они уверены, что эту книжку уже посмотрели и пора переходить к другой. Замечательный педагог и библиотечкарь Е.М.Кузьменкова, много лет работавшая с малышами (3-5 лет) в РГДБ, учила трехлеток «гулять пальчиками» по странице. Этот прием затормаживает деятельность, фиксирует взгляд малыша и позволяет неспешно комментировать то, что проходят пальчики, т.е. приучает к внимательному осознанному разглядыванию. Теперь мы так «гуляем» и с 5-6- летними детьми.

Книжки-игрушки, где на каждой странице свой предмет или персонаж, не имеющий отношения к другим, — начало детских (и не только) энциклопедий и «познавательных» книг, сообщающих определенное количество разрозненной информации. Они создают картину мира как совокупности отдельных, не связанных друг с другом вещей, людей, явлений и событий.

И наконец, книжки-игрушки, в которых присутствует герой — сквозной персонаж, и с ним происходят какие-то события, т.е. книжка содержит некоторую историю. Они могут быть с текстом или без него, иметь любую форму и количество дополнительных опций, могут в основе иметь литературное произведение (стихотворение, сказку, рассказ). Но главное — в них есть герой и его приключения, есть сюжет. И от страницы к странице, преодолевая пробелы, ребенку нужно устанавливать связи между элементами, чтобы получить конструкцию, которую Д.Д.Ескарпи (редактор французского журнала «Мы хотим читать!» и исследователь чтения) называет «повествовательная картина» [2, с. 14]. Она выделяет три стадии, которые проходит ребенок: последовательное чтение ряда картинок, чтение с установлением связей между картинками и создание повествования, т.е. сочинение истории. И на каждой стадии, в самом начале ребенку нужен рядом взрослый, который своим присутствием и заинтересованностью стимулирует интерес ребенка, задает образцы возможных действий, своей реакцией (удивление, смех, испуг), иногда и вопросами помогает созданию истории.

Насколько эта работа сложна для детей и требует участия взрослых, показывает феномен, который О. Л. Кабачек назвала «две Тани». Дети 3-х лет слушали стихотворение и последовательно рассматривали картинки: на одном развороте Таня плачет, а на другом улыбается (книга стихов А. Барто). Комментировали следующим образом: эта Таня плачет, у нее мяча нет, а у этой (другой) Тани мячик есть. Рисунки они восприняли как отдельные, не поняли, что это одна и та же Таня в разные моменты своей жизни, не смогли установить связи и выстроить историю.

Что же дают ребенку те дополнительные опции, которые превращают просто книжку в книжку-игрушку. Они позволяют проигрывать сюжет или его элементы. Будь в книжке Бартодвигающийся по нескольким разворотам мяч, выстроить

последовательность событий, связав их между собой — Таня держит мяч — Таня уронила мяч — можно было перемещением мяча, т.е. проигрыванием. Ребенок может совершать различные действия с перчаточной куклой, воображая себя героем или двигать детали, меняя положение тела персонажа, его положение в пространстве, произнося фразы от лица персонажа, т.е. представляя себя им. Ребенок действует и говорит как литературный персонаж, принимая на себя роль и участвуя в этой (книжной) истории. Он может воспроизводить сюжет в целом или отдельные повороты, а может, отталкиваясь от книги, придумывать новые приключения для героев, да и новых героев тоже. Ребенок превращает книжный сюжет в игру, но одновременно так начинается его читательская биография: со стадии наивного чтения, идентификации с литературным героем — сначала в действии, в игре, потом только во внутреннем плане, в воображении. Это путь, который приводит к чтению художественной литературы.

Список литературы

1. *Аромитам М.* Книжки, обросшие «шерстью». [Электронный ресурс]: dob.1september.ru/article.php (Дата доступа 26.09.2016).
2. *Ескарти Д.Д.* Картинка, побуждение к чтению: Альбом, приобщение к книге // Калейдоскоп. Вып. 26. М., 2004.
3. *Попова Д.М.* Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма. [Электронный ресурс]: <http://www.dissercat.com/content/detskaya-knizhka-igrushka-kak-razvivayushchaya-dizain-forma> (Дата доступа 26.09.2016).
4. *Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Абдулаева Е.А., Филитова И.В., Шеина Е.Г.* Психологопедагогические основания экспертизы игрушек // Вопросы психологии, 2008. № 1. С. 16–25.
5. *Тушевская А.И.* Игровой концепт в книжной культуре детства. [Электронный ресурс]: libconfs.narod.ru/2004/s3/s3_p19htm (Дата доступа 26.09.2016).

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

ПАВЛЕНКО Татьяна Андреевна,

доцент общепедagogической кафедры психологии образования Института педагогики и психологии образования
Московского городского педагогического университета, г. Москва. E-mail: tatiana_pavlenko@mail.ru

Современные дошкольники играют в самые разнообразные игры, среди которых трудно выделить наиболее предпочитаемые, это и подвижные игры, и настольно-печатные и компьютерные и, конечно, сюжетно-ролевые игры.

Педагоги, психологи, ученые и практики отмечают, что дети стали меньше играть, игра вытесняется другими занятиями, в частности забавами с гаджетами, просмотром телевизора. Во многих исследованиях указывается на то, что игра

детей дошкольников изменилась, появились новые сюжеты, герои, игрушки [1–5; 8], сама игра стала более простой, «бедной» в плане развития сюжетов, уровень развития сюжетно-ролевой игры стал значительно ниже по сравнению с играми детей предыдущих поколений, т.е. развитой формы игры достигают немногие дети [1; 4; 8] и др. Ученые обозначают ряд изменений в «мире взрослых», которые затрудняют моделирование социальных отношений и соответственно сказываются на развитии игры детей. Так, Смирнова Е.О. [4] констатирует, что мир взрослых стал более закрытым для детей, их понимания, сузилась сфера участия детей в труде взрослых, так как появились новые профессии, суть которых закрыта для ребенка, например, программист, менеджер, стилист. Родители все больше ориентируются на обучение детей дошкольного возраста [1–5], нарушилась межпоколенная передача детских игр, в силу отсутствия дворов и разновозрастных компаний детей, дефицита общения детей и родителей [1–4] и многое другое. Игрушки становятся просто имуществом ребенка, не выполняют функцию побудителей внешней и внутренней активности детей [1; 6; 7]. Изменение сюжетно-ролевой игры влечет за собой изменения в других деятельности детей, так, по данным психологических исследований Е.О. Смирновой, И.А. Рябковой, О.В. Гударевой, Т.А. Лаврентьевой [4–6] современные дети плохо общаются, они не умеют налаживать отношения со сверстниками, с трудом включаются в общую деятельность, подчиняются требованиям. Все эти изменения авторы объясняют обеднением игры дошкольников.

Важность исследования особенностей развития игр детей обусловлена тем, что игра отражает их внутренний мир, в игру проецируются представления детей о добре, зле, правильных и не правильных поступках, о том, что является ценным и интересным в их жизни, а также создаются и усваиваются модели социальных отношений. В традиции отечественной детской психологии сюжетно-ролевая игра рассматривается как ведущая деятельность, она имеет социальную природу, возникает из условий жизни ребенка в обществе и их отражает.

Мы исследовали развитие сюжетно-ролевой игры у современных дошкольников, нас заинтересовало во что предпочитают играть дети, какие наиболее популярные сюжеты у детей 6–7 лет, уровень развития сюжетно-ролевой игры. Исследование сюжетно-ролевых игр дошкольников проходило в несколько этапов. Было проведено анкетирование педагогов и родителей для выявления представлений об игре современных дошкольников, беседа с детьми и наблюдение за сюжетно-ролевыми играми.

Экспериментальное исследование было проведено на базе ГБОУ Школа № 947 и ГБОУ Школа № 1265 города Москвы, с детьми подготовительных к школе групп в количестве 40 человек, из них 18 мальчиков и 22 девочки, в возрасте от 6 лет до 7 лет 6 мес., 15 педагогов и 28 родителей. В сборе данных принимала участие студентка ИППО О.А. Хомова.

Большинство педагогов считают, что игра у современных дошкольников по сравнению с детьми прошлого поколения изменилась, выражается это в том, что дети играют в компьютерные игры, появились новые виды игрушек. Как самые популярные сюжеты игр детей, педагоги выделяют «профессиональные» сюжеты (врач лечит больного, парикмахер делает причёску, продавец продает продукты, учитель учит детей, водитель водит машину), «семейные» (дочки-матери).

Родители проранжировали игры по их степени значимости для развития ребенка. На первом месте оказались развивающие логическое мышление, после этого сюжетные игры, третью позицию поделили обучающие и подвижные, четвертое место заняли компьютерные и театральные игры. Все родители отметили, что их дети играют в игры, которые они сами играли в детстве. Это сюжетно-ролевые игры (60%) «дочки-матери», настольно-печатные (40%) лото, домино. Всего 20% родителей указали, что их дети играют в те игры, которые им передались по наследству. Респонденты определили наиболее интересные игрушки для детей. На первое место они поставили современные игрушки, такие как куклы, трансформеры, конструктор, планшеты.

Для решения задач исследования была проведена беседа с детьми и наблюдение сюжетно-ролевых игр дошкольников. Во время беседы детям были заданы вопросы, касающиеся особенностей их игр, например, любят ли они играть, какая их любимая игра, какие роли предпочитает и др. Наблюдение за играми детей проводилось в свободное время в течение двух недель, два раза в день, в первой половине дня по следующим критериям: количество играющих в игре детей, выбор сюжета и ролей в игре, развитие сюжета.

В процессе беседы все дети отметили, что они любят играть. Любимыми играми у детей в 90% случаев оказались сюжетно-ролевые, а именно: волшебные (куклы-феи, волшебные пони), «профессиональные» (врач, парикмахер, продавец, полицейский и др.), семейные (дочки-матери). Только в 10% случаев любимыми играми были названы компьютерные игры.

Детям больше всего нравится играть в группе детского сада (70% детей), чем у себя дома (20%), или на прогулке — (10%). Дома и в группе детского сада дети играют со следующими игрушками: «волшебными» (10% — волшебные пони, куклы-феи); связанными с «профессиональной» деятельностью (20%), такими как: магазин, набор врача, конструктор, мастерская; «семейными» (60%), а именно: посуда, куклы, коляски; компьютерными (10%). В игре дети выполняют действия, связанные с профессиональной деятельностью: «продаю», «лечу», «готовлю», «учу», «строю», а также волшебные действия с игрушками: «играю в волшебных пони», «колдую».

Необходимо отметить, что игры в большинстве случаев носят коллективный характер, дети играют в подгруппах, при этом периодически наблюда-

ется некоторое отделение детей от других участников и выполнение действий своей роли, затем опять включение в общую игру. Для сюжетно-ролевых игр дети объединяются по подгруппам, состоящих из трех человек, реже играют в подгруппе, состоящей из четырех детей, совсем редко подгруппа может состоять из двух детей.

В играх девочек преобладающими сюжетами являются: «дочки-матери», в том числе с современными героями — куклами «Винкс», «Монстер Хай», животными (собачки, кошечки), волшебными персонажами, пони, а также «волшебные» сюжеты. У мальчиков наиболее популярными были «военные» сюжеты игр: «Звездные воины», «Пираты», «Полицейские — бандиты», «Взрыватели», «Военная база», «Нинзя», «Роботы». В играх и мальчиков и девочек присутствовали сюжеты, связанные с социальными отношениями, с профессиональной деятельностью: «Больница», «Супермаркет», «Книжный магазин», «Салон красоты», «Воспитатели», «Полиция», «Пожарные»). Именно сюжеты выделялись как наиболее распространенные в детской среде и в 1940-50 гг. XX в., что отмечалось в исследованиях А. П. Усовой, П. Г. Саморуковой, и в 1960-70 гг. в исследованиях Н. В. Седж, Н. А. Бойченко, и в 1980-90 гг. в исследованиях Л. В. Лидак, М. В. Крулехт, Э. В. Онищенко, О. В. Солнцевой. Необходимо отметить, что в сюжетах игр и главных героях иногда можно наблюдать героев мультфильмов, например, «Холодное сердце», «Трансформеры», «Леди Баг и Супер-Кот», «Барбоскины» и др. В исследованиях Смирновой Е.О. [4] отмечается, что современные дети в своих играх используют сюжеты из понравившихся мультфильмов, телесериалов, книг.

Наблюдение за сюжетно-ролевыми играми детей позволило определить уровень развития сюжетно-ролевой игры у современных дошкольников. Мы пришли к выводу, что у детей 6–7 лет сформирован третий (62%) и четвертый (38 %) уровни развития сюжетно-ролевых игр, по Д.Б.Эльконину [9].

Можно констатировать, что игра у современных детей претерпела существенные изменения, что выражается в появлении новых героев, развитии сюжетов, используемых игрушках. В игре дети выполняют действия, связанные с профессиональной деятельностью, «волшебные» действия с игрушками. Распространенными являются социальные и семейные роли. У детей появились новые роли, например, связанные с героями мультфильмов, с новыми игрушками. При этом многие сюжеты, роли в ней остались такими, как и у детей дошкольного возраста в предыдущих поколениях.

При том, что у современных родителей сохраняется направленность на обучение детей, сюжетно-ролевая игра занимает должное место в жизни современных детей. Предпочитаемыми играми детей являются сюжетно-ролевые, на втором месте подвижные и компьютерные, затем театральные. Современные дошкольники играют, как в новые игры, так и в те игры, в которые играли в детстве их

родители и педагоги. Особенности развития сюжетно-ролевых игр современных дошкольников проявляются в тематике сюжетов, появлении новых ролей и игрушек, а также уровне ее развития.

Игра имеет общественный характер, поэтому она меняется с изменением исторических условий жизни людей, изменяющиеся игры детей отражают изменяющуюся жизнь.

Список литературы

1. *Иванова Е.В.* Организация игровой среды ребенка до трех лет: учебно-методическое пособие / Е.В. Иванова, О.А. Цапина, И.И. Казунина, Ю. А. Акимова. М.: МГПУ, 2014. — 63 с.
2. *Иванова Е.В.* Домашняя игровая среда: какая она? // *Детский сад от А до Я.* 2011. № 4 (52). С. 126–130.
3. *Павленко Т.А.* Игра в детско-родительских отношениях // *Материалы XVI городской научно-практической конференции «Игра и труд в образовательном процессе».* М.: Экон-информ, 2014. С.178–182.
4. *Павленко Т.А.* Представления современных родителей о значении игры в жизни детей дошкольного возраста // *Педагогика и психология-2015: Сборник материалов международной научной конференции.* М.: Русальянс «Сова». С. 109–115.
5. *Смирнова Е.О.* Игровая деятельность современных дошкольников и ее влияние на развитие личности детей / Е.О. Смирнова, О.В. Гударева // *Социология дошкольного воспитания: Труды по социологии образования.* Т. XI. Вып. XIX. М., 2006. С. 125.
6. *Смирнова Е.О.* Сюжетная игра как фактор развития отношений дошкольников // *Культурно-историческая психология.* 2001. № 4. С. 25–33.
7. *Смирнова Е.О.* Психологические особенности деятельности современных дошкольников / Смирнова Е.О., Рябкова И.А. // *Вопросы психологии.* 2013. № 2. С. 15–24.
8. *Соколова М.В.* Исследование домашней среды ребенка дошкольного возраста // *Современное дошкольное образование.* 2012. № 6. С. 7–13.
9. *Солнцева О.В.* Как изменился мир игры современного дошкольника. [Электронный ресурс] URL:<https://sites.google.com/site/igrovyyetehnolog/home/tehnologia-soprovozdenia-suzetno-rolevyh-igr> (дата обращения: 10.03.2016).
10. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Просвещение, 1999. — 300 с.

ИГРЫ С БЛОКАМИ ДЬЕНЕША КАК СРЕДСТВО МАТЕМАТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ПАВЛОВА Людмила Ивановна,

профессор кафедры теории и методики дошкольного образования Московского педагогического государственного университета, г. Москва, E-mail: Pavlova-l@lst.ru

Математическое образование подрастающего поколения в России в настоящее время является первостепенной задачей, так как без математической грамотности невозможно решить те глобальные задачи по модернизации экономики, производства, науки и техники, которые ставит государство перед гражданами страны. Только математическая культура всего населения позволит сделать технологический рывок в социально-экономическом развитии России. На это указывает «Концепция развития математического образования в Российской Федерации», принятая правительством в декабре 2013 года.

Начальным этапом, на котором закладываются основы математической культуры, назван дошкольный возраст. В связи с этим возникает потребность в разработке эффективных средств и методов формирования математических способностей у детей. В «Концепции» особо указывается, что важным условием для развития математических представлений у дошкольников является предметно-пространственная среда. От ее насыщения зависит: появится ли у ребенка желание узнать новое, сформируется увлеченность процессом математического познания.

Федеративный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) ставит аналогичные задачи по реализации современных подходов к воспитанию и развитию детей. В нем подчеркивается значимость использования в образовательной среде эффективных дидактических материалов для развития дошкольников.

Одним из таких средств является универсальный дидактический материал «Блоки Дьенеша», который в полной мере соответствует возрастным особенностям детей дошкольного возраста. Преимуществом блоков является то, что они сочетают в себе черты конструктора и развивающей игры, что позволяет осуществлять пропедевтику логического и математического мышления детей. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (сортировка, группировка по определенным признакам и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями: анализ, абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение и др. Развивается внимание, память, восприятие. Поэтому блоки Дьенеша многие методисты рекомендуют в качестве современного дидактического средства.

В настоящее время изучению содержания и методики работы с логическими блоками ЗДьенеша посвящены публикации как отечественных, так и зарубежных ученых и практиков: Д.Альтхауз, Э.Дум, Н.И. Касабуцкая, Н.О. Лелявина, З.А. Михайлова, А.А.Смоленцева, А.А. Столяр, О.В.Суворова, М. Шнайдер, Б.Б. Финкельштейн, Т.М. Чеботаревская, М. Фидлер и др.

По мнению Марии Фидлер основным содержанием работы с блоками Дьенеша должно быть формирование представлений о числах, овладение детьми умениями классифицировать и упорядочивать предметы не только по различным признакам, но и по количеству. Она предлагает использовать для этой цели игры и упражнения с геометрическим материалом, в результате которых дети изучают основные свойства геометрических фигур, овладевают умением выделять множества геометрических фигур по их признакам, используя условные знаки. В ходе дидактических игр дети «записывают и читают» свойства фигур, овладевая знаковой функцией мышления. [5]

Аналогичные рекомендации дают и немецкие авторы -Д.Альтхауз и Э.Дум. Предложенные ими игры знакомят дошкольников со свойствами геометрических фигур, систематизацией, классификацией по таким признакам, как цвет, форма, величина. [1]

В отличие от зарубежных авторов, А.А. Столяр разработал методику игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша, которые помогают детям на наглядной основе освоить операции на множествах, отношения между ними, разбиение множества на классы. В ходе практических действий с дидактическим материалом у детей закладываются основы логического мышления. Он предлагает для этого следующие игры: «Выращивание дерева», «Цепочка блоков», «Угадай фигуру», «Кто где живет», игры с обручами и др.[6] Интересен подход А.А.Смоленцевой, О.В.Суворовой, которые включают блоки в сюжетные игры. Хотя они заимствуют ряд известных игр и упражнений

из педагогической литературы, но они их творчески перерабатывают, выстраивают целостную систему с постепенным усложнением заданий. Сначала это группа игр на развитие умений выявлять и абстрагировать свойства, затем — умений сравнивать предметы по их свойствам. Третья группа игр развивает действия классификации и обобщения. Завершается работа заданиями на овладение способности к логическим действиям и операциям. В играх дети сравнивают и объединяют блоки по цвету и форме, форме и размеру, обозначают количество числом и цифрой. Интересным приемом при сравнении фигур по количеству является использование шнуров и линий. [4]

Н.О. Лелявина и Б.Б. Финкельштейн увеличили набор блоков Дьенеша. В него они включили девять комплектов логических фигур, плоский вариант блоков Дьенеша; два комплекта карточек с символами свойств; один комплект логических кубиков. Работа с материалами знакомила детей с эталонами формы пред-

метов; закрепляла навыки порядкового и количественного счета, вычислительной деятельности; формировала умения выделять и абстрагировать свойства предметов, способность рассуждать, аргументировать свой выбор; развивала восприятие, память, внимание, воображение и др.[3]

Л.И.Павлова, Е.В.Кобозева подчеркивали особое значение игры с логическими блоками Дьенеша для развития геометрических представлений у старших дошкольников. В условиях игровой ситуации, дети путем практических действий знакомятся со свойствами геометрических фигур, осваивают инвариантность их формы, независимо от цвета, величины, расположения. Занимательный характер игровых заданий помогает детям упражняться в операциях сравнения, обобщения, классификации и др. Благодаря этому происходит интериоризация умственных действий, и дети успешно осваивают логико-математическое содержание игр. [2]

Таким образом, анализ научно-методической литературы показал, что во многих публикациях указывается эффективность использования логических блоков как игрового материала в работе с детьми дошкольного возраста и как средства развития логического мышления, познавательных процессов, восприятия, памяти, внимания, воображения, творческих способностей. Однако анализ психолого-педагогических трудов показывает, что в настоящее время недостаточно разработаны формы, средства и методы развития представлений о геометрических фигурах у детей старшего дошкольного возраста посредством блоков Дьенеша. В связи с этим возникла проблема, требующая специального исследования: каковы педагогические условия формирования геометрических представлений у детей 7-го года жизни посредством «Блоков Дьенеша». Было выдвинуто предположение, что формирование геометрических представлений посредством «логических блоков Дьенеша» у детей 7-го года жизни будет проходить успешнее при следующих педагогических условиях: включении блоков Дьенеша в игры и упражнения; учете психологических особенностей детей данного возраста; определении этапов усложнения заданий в играх.

Выбор первого условия был связан с тем, что исследования отечественных ученых показывают, что игры обладают обучающей функцией, являются основным методом обучения детей дошкольного возраста. Интерес детей к игре постепенно переходит не только в интерес к учению, но и к тому, что изучается, то есть в интерес к математике. Устойчивый интерес к изучению математики должен поддерживаться различными методами на всех этапах обучения.

Исходя из второго педагогического условия, были разработаны и подобраны игры и упражнения, которые учитывали особенности восприятия, мышления и памяти и других психических процессов (непроизвольность памяти, наглядно-образное мышление и др.) у детей седьмого года жизни. Подобранные игры и упражнения были разделены на три этапа по степени сложности заданий. Игры

первого этапа были направлены на развитие умений выявлять и абстрагировать свойства; на формирование умений сравнивать предметы по их свойствам; на развитие действий классификации и обобщения. Перцептивные умения, являются основой усвоения представлений о геометрических фигурах, поэтому на первом этапе детям предлагались игры, связанные с совершенствованием данных умений. Кроме того, на этом же этапе формировались умения обследовать геометрические фигуры и словесно их обозначать. Игры и упражнения этого этапа развивали умения оперировать одним свойством (выявлять и абстрагировать одно свойство от других, сравнивать, классифицировать и обобщать). На этом этапе детям предлагались следующие игры: «Чудесный мешочек или волшебная варежка», «Давайте познакомимся», «Геометрическая мозаика», «Найди, где спрятался Крош», «Загадки», «Назови фигуру», «Лото».

Игры второго этапа направлены на формирование понимания независимости эталонной формы геометрической фигуры от ее цвета, величины; умение группировать и классифицировать геометрические фигуры по различным признакам, оперировать сразу двумя, тремя свойствами, видеть в них общее и различное. Это были игры «Волшебный сундучок», «Ёжики» «Приходите в гости» и др.

Игры третьего этапа были направлены на формирование умения классифицировать, обобщать предметы по одному, двум, трем, четырем свойствам, а также к выделению закономерностей, разбивать множества на классы по совместимым свойствам, кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов. (Игры «Теремок» «На озере» «Я загадаю, ты отгадай» «Там, на неведомых дорожках» и др.)

Проверка выдвинутой гипотезы проводилась в ходе педагогического эксперимента в МДОУ детский сад № 100 Московской области г. Люберцы воспитателем А.А.Алексевич. Апробация выделенных педагогических условий показала, что их использование способствовало более эффективному усвоению детьми геометрических знаний. Если на констатирующем этапе эксперимента геометрические представления 6 детей из 16 были отнесены к низкому, 8 детей — к среднему и только 2 детей — к высокому уровню геометрических представлений, то в контрольном эксперименте у 6 из 16 детей группы знания о геометрических фигурах соответствовали среднему, у 10 детей — высокому уровню. Проведенная экспериментальная работа способствовала развитию перцептивных умений, узнавания геометрических фигур на ощупь и с помощью зрения, умений их словесного обозначения; формированию понимания независимости эталонной формы геометрической фигуры от ее цвета, величины; умению группировать и классифицировать геометрические фигуры по различным признакам; формированию умения сопоставлять форму предметов с геометрическими эталонами и различать форму окружающих предметов.

Положительный эффект разработанной методики позволяет ее рекомендовать к внедрению в работу образовательных организаций по развитию мате-



матических представлений у дошкольников, что в свою очередь может помочь педагогам в решении задач, поставленных во ФГОС ДО.

Список литературы

1. *Альтхауз Д., Дум Э.* Цвет — форма — количество. / Д. Альтхауз, Э. Дум. М., 1984.
2. *Кобозева Е.В., Павлова Л.И.* Развитие геометрических представлений у детей шестого года жизни. // Воспитатель ДОУ. 2014. №12. С. 91–93.
3. *Леявина Н.О., Финкельштейн Б.Б.* Давайте вместе поиграем. / Н.О. Леявина, Б.Б. Финкельштейн. М.: Корвет, 1993.
4. Математика до школы / А.А. Смоленцева, О.В. Пустовойт, З.А. Михайлова, Р.Л. Непомнящая и др. СПб., 1998.
5. *Фидлер М.* Математика уже в детском саду. М., 1981.
6. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников / Под ред. А.А. Столяра. М., 1988.

ИГРОТЕКА НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ДЕТСКОМ САДУ — ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СЕМЬЕЙ И ВОЗРОЖДЕНИЕ СЕМЕЙНЫХ ТРАДИЦИЙ ИГРЫ

РОМАНОВА Ольга Михайловна,

педагог-психолог муниципального автономного оздоровительного общеобразовательного учреждения санаторного типа для детей, нуждающихся в длительном лечении, городского округа Балашиха «Санаторно-лесная школа «Полянка». E-mail: romanovaolga1@gmail.com

Дошкольное детство уникальный возрастной период, а игра — центральная деятельность ребенка, наполненная для него особым смыслом и значением. В книге «Психология игры» Д.Б. Эльконин отмечает, что все важнейшие новообразования дошкольного возраста — произвольность, способность следовать нормам, действовать по образцу, оперировать знаками и схемами, овладение социальными нормами — формируются преимущественно в игре.

Для полноценного психического развития и формирования личности ребенка важна не только игра в коллективе сверстников, но и семейная, совместная игра с родителями. Педагоги прекрасно понимают значение игры для дошкольника, а большинство родителей считают ее пережитком прошлого и стараются наполнить жизнь ребенка множеством полезных, развивающих, на их взгляд, занятий. И если в детском саду, жизнедеятельность ребенка организована таким образом, чтобы он мог реализовать свое законное право на игру, то дома

он, как правило, лишен такой возможности. Во многих семьях просто отсутствует традиция совместной, семейной игры. Поэтому задача современного дошкольного образовательного учреждения — это не только активизация родителей, как участников образовательного процесса, но возрождение традиции совместной, семейной игры.

Чтобы понять, играют ли родители дома с детьми, что считают важным и значимым для ребенка, какие игры предпочитают, мы провели опрос среди родителей старших дошкольников в трех образовательных учреждениях городского округа Балашиха: обычный детский сад, сад компенсирующей направленности и частный детский сад. В ходе исследования были получены следующие результаты: 22% родителей играют только в выходные; 24% играют 1 — 2 раза в месяц; 36% не играют вообще; 18% родителей играют каждый день.

Все респонденты отмечают, что их дети для игры используют электронные гаджеты, из них 24% играет каждый день, а 12% родителей никак не контролируют содержание этих игр.

Совместную игру 94% семей практикуют крайне редко, не чаще 1 — 2 раза в месяц, при этом 82% родителей играют с детьми только потому, что «понимают, что это важно для ребенка».

На вопрос о характере игр, 41% предпочитают активные, подвижные; 34% — развивающие (головоломки, ребусы, поделки); 18% — сюжетно-ролевые; 7% — настольные игры.

Не смотря на то, что в настольные игры, судя по ответам респондентов играет не более 7% семей, 53% опрошенных при этом отмечают, что играют в них каждую неделю, а 35% — один или два раза в месяц. Конечно нельзя не отметить несоответствия в ответах. Вероятно, это объясняется тем, что родители часто путают настольные и развивающие игры. На просьбу перечислить какие настольные игры есть в семье, большинство родителей отвечает: лото, шахматы, шашки, нарды, а так же перечисляют развивающие игры (пазлы, «Подбери пару», «Мемори»). Не удивительно, что только 7% респондентов отмечают настольные игры, как приоритетное времяпрепровождение с детьми, ведь такой набор редко может быть интересен современным родителям и детям.

Полученные результаты подтвердили наше предположение о практически полном отсутствии совместной игры в семьях. Как заинтересовать взрослых семейной игрой? Именно игрой, а не развивающим занятием, учитывая при этом социальный запрос родителей на максимальный развивающий потенциал игры. На наш взгляд, для этого подойдут современные настольные игры, которые имеют ряд неоспоримых преимуществ. Во-первых, они всегда строятся по правилам, и взрослому, который раньше не практиковал совместные игры, проще начать взаимодействие с ребенком имея определённые рекомендации. Это может оказаться хорошим подспорьем родителям дошкольников, которые «не знают во

что играть» и «не знают как играть», а это 54% респондентов. Во-вторых, настольные игры имеют четко определенные границы, в отличие от сюжетно-ролевых или подвижных игр. В-третьих, «настолки» не требуют специальных условий для игры и не предполагают активного перемещения игроков. Все что требуется для начала совместной, семейной игры, буквально уместится на столе и в руках игроков и занимает не более 30 минут.

Сейчас во всем мире начался очередной «бум» настольных игр. Современные, качественные настольные игры это уже не просто «ходилки». Это ролевые игры для детей и взрослых, моделирующие различные ситуации или особенности какой либо профессии, часто направленные на развитие интеллекта игроков. Они придуманы так, чтобы родителям было интересно на равных играть в настольную игру со своими детьми.

Но почему, при обилии детских игр в магазинах, в большинстве семей, судя по результатам опроса, настольные игры представлены таким скудным набором? На наш взгляд, одна из основных причин — это недостаточная информированность родителей о многообразии современных настольных игр. Не смотря на обилие информационных сайтов для родителей, зачастую они предоставляют не совсем достоверную информацию. Например, блог крупного детского сетевого магазина предлагает такой «Рейтинг настольных игр»: наборы для творчества; наборы для исследований; обучающие планшеты; электронные конструкторы; интерактивные игрушки; развивающие коврики; обучающие плакаты; пазлы (рисунок 1).

Значительную часть времени дети проводят в игре. Хорошие родители понимают, что это не просто веселое развлечение, а способ развития личности и приобретения необходимых навыков. Сегодня существует множество видов развивающих игрушек и настольных игровых наборов, подобрать наиболее подходящие вам всегда помогут консультанты интернет-магазина «Дочки-Сыночки».

Какую настольную игру купить ребенку

Обучающие игрушки различаются по видам и направленности. С учетом возраста вашего малыша, особенностей его характера и склада ума вы можете выбрать самый оптимальный вариант. Вот рейтинг популярности самых лучших настольных игр для детей, в него входят:

- ✓ наборы для творчества;
- ✓ наборы для исследований;
- ✓ обучающие планшеты;
- ✓ электронные конструкторы;
- ✓ интерактивные игрушки;
- ✓ развивающие коврики;
- ✓ обучающие плакаты;
- ✓ пазлы.

Для каждого возрастного периода можно выбрать несколько направлений. Так, для малышей от года подбирают пазлы, развивающие коврики, интерактивные игрушки. Для детей старше 3-х лет покупают наборы для творчества, обучающие плакаты, наборы для исследований.



Рис. 1. В первые годы жизни дети познают мир с помощью игры

Рисунок 1

Все перечисленное, никак нельзя отнести к настольным играм. Это именно развивающие игры, которые предпочитают современные родители. Интересную

и полную информацию о всем богатстве современных настольных игр можно найти на сайтах специализированных магазинов или в узкоспециализированных журналах и блогах. Но, к сожалению, многие родители ограничиваются рекомендациями консультантов в детских магазинах.

Учитывая результаты исследования и недостаточную информированность родителей, мы разработали и удачно реализуем проект «Игротека настольных игр. Возрождение традиции семейной игры».

Его цель — это возрождение семейных традиций игры, нормализация детско-родительских отношений, сплочение поколений. Задачи: развитие коммуникативных навыков и умения играть по правилам; развитие речи, воображения, памяти, внимания и скорости реакции, координации движений и мелкой моторики; развитие пространственного воображения и словесно-логического мышления; знакомство с мировой культурой.

Реализация проекта проходила в три этапа. На первоначальном (подготовительном) этапе в образовательном учреждении была создана игротека настольных игр, ориентированная на семьи с детьми старшего дошкольного возраста. Педагогами была изучена литература и методические рекомендации по вопросам выбора настольных игр для детей; проведено анкетирование родителей, с целью определения их заинтересованности в проекте; разработаны рекомендации для администрации по вопросам приобретения настольных игр; подготовлен каталог с подробными пояснениями для взрослых.

После изучения современного рынка настольных игр, рекомендаций специалистов, мы определили первые игры в нашей игротекке. «Настолки» подбирались таким образом, чтобы они были различны по таким параметрам, как степень кооперации игроков, динамика, характер игры, начальная позиция и содержание, но при этом их развивающий потенциал был очевиден для родителей. Свой выбор мы остановили на следующих играх: «Доббль», «Барабашка», «Халли Галли», «Коридор для детей», «Имаджинариум», «Воображарий Junior», «Волшебник Изумрудного города», «Сторож бобёр», «Веселый старт», «Тик так бум», «Три поросенка», «Грузовички -3», «Гонки ежиков», «Друг — уют».

На втором этапе, мы перешли к непосредственной работе со взрослыми, но начать мы решили не с родителей, а с педагогов. И провели несколько мероприятий в виде игротек, на которых воспитатели не только познакомились с современными настольными играми, но и смогли получить игровой опыт. Итоговое мероприятие прошло в рамках соревнования, и педагоги смогли выиграть качественные настольные игры.

Затем в течение двух месяцев игротека работала только для воспитателей. Основываясь на своем опыте и предложенном каталоге игр, они могли выбрать для игр в группе или забирать домой, для игры с семьей, представленные «настолки». В течение двух месяцев игротека практически пустовала, а на опре-

деленные игры даже существовала запись.

После столь успешного мотивирования воспитателей, а в некоторой степени и детей в группах, мы перешли к работе с родителями. Начали мы так же с игротеки, проведение которой предваряла большая просветительская работа, посвященная пользе совместных семейных игр. Игротека вызвала большой интерес среди родителей и получила массу положительных откликов.

После небольшой паузы, в группах появилась информация о том, что в детском саду начинает работу игротека настольных игр. Но предлагаемые игры, были представлены не в виде развернутого каталога, а только с краткими пояснениями, причем обязательно указывалась, основная цель настольной игры (см. таблицу).

Название игры	Основная цель	Рекомендуемый возраст	Количество игроков	Ориентировочное время игры
Барабашка	Развитие внимания, мышления, скорости реакции	от 5 лет	от 2	5–10 минут

Воспитатели при этом выступают активными консультантами, используя свой игровой опыт. Выбрав игру по каталогу, родитель отправляется к координатору проекта — педагогу-психологу учреждения. Который не только поможет в окончательном выборе игры, но и может оказать консультативную помощь, например, по вопросам возрастной психологии. В процессе общения с воспитателями и педагогом-психологом на «отвлеченные» игровые темы, у родителей снижается тревожность, напряженность, что в свою очередь способствует установлению более неформального контакта между семьей и сотрудниками ОУ. Так же взрослые могут ознакомиться с развернутым каталогом, где помимо подробного описания правил представлены отзывы семей, игравших в ту или иную игру. Когда окончательный выбор сделан, координатор отдает настольную игру домой на неделю. Выдача фиксируется в специальном формуляре (по типу библиотечного). При возвращении игры, родителей просят оставить отзыв, который в дальнейшем размещается в каталоге игр, чтобы помогать другим в выборе.

На данный момент проект «Игротека настольных игр. Возрождение традиции семейной игры» реализуется 9 месяцев. Изучив мнение родителей и педагогов о проекте, мы получили следующие результаты:

— 96% педагогов стали активно использовать настольные игры в своей работе;

- 64% родителей пользовались услугами игротеки, из них 22% обращались повторно, а 78% брали игры три и более раз;
- в среднем еженедельно к координатору проекта обращается от 3 до 5 семей;
- 72% родителей просят проводить семейные игротеки на постоянной основе;
- 100% семей оставили положительные отзывы о проекте;
- 100% просят расширять игротеку;
- на 42% увеличилось количество родителей, обратившихся за консультацией к педагогу-психологу по вопросам не связанным с игровой деятельностью;
- 62 ребенка в подготовительных группах, по решению родительского комитета, в подарок получили настольные игры «Барабашка» и «Барамелька»;
- семьями воспитанников безвозмездно передано в игротеку 6 новых игр.

Первые результаты работы игротеки позволяют сделать вывод о том, что данный вид игрового взаимодействия в семьях наших воспитанников становится все более популярным. Родители все чаще играют с дошкольниками, но при этом не происходит перекоса в сторону развивающих занятий.

Список литературы

1. *Андреева А.Д.* Проблема игровой мотивации современных детей / А. Д. Андреева // Журнал практического психолога. 2008. № 5. С. 101–114.
2. *Асонова Е.А., Андреева О.В.* Модели детской библиотеки / Е.А. Асонова // Литература в школе. 2014. №11. С. 25.
3. *Иванова Е.В.* Домашняя игровая среда: какая она? // Детский сад от А до Я. 2011. № 4(52). С. 126–130.
4. *Евдошина О.В.* Влияние игровой деятельности на социализацию детей дошкольного возраста. /Евдошина О.В.// Мир науки, культуры, образования. 2015. № 2. С. 205–207.
5. *Репина О.К.* Исследование игровой деятельности старших дошкольников / О. К. Репина // Психологическая наука и образование. 2006. № 2. С. 55–69.
6. *Цеева Л. Х., Симбулетова Р. К.* Формирование социально-личностного опыта дошкольников в игровой деятельности / Цеева Л. Х., Симбулетова Р. К. // Концепт. 2014. № 7. С. 1–6.
7. *Чиркова Т. И.* Обсуждение с воспитателями вопроса о месте игры в обучении дошкольников / Т. И. Чиркова // Психологическая служба в детском саду. М., 1998. С. 125–145.
8. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Д.Б. Эльконин. 2-е изд. М. : Гумант. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

ИГРА И ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЕ ПОВЕДЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО РЕБЕНКА РАННЕГО ВОЗРАСТА (НА МАТЕРИАЛЕ ЛОНГИТЮДА)

СМИРНОВА Полина Викторовна,

*кандидат психологических наук, доцент общепедagogической кафедры психологии образования
Института педагогики и психологии образования Московского городского
педагогического университета, г. Москва, polina_frolova@hotmail.com*

В ходе лонгитюдного исследования выявлены формы проявления исследовательского поведения, особенности игры и организации домашней среды современных детей раннего возраста, проживающих в мегаполисе. Отмечены некоторые характерные черты современных родителей.

Нами было выдвинуто предположение о том, что существуют тенденции взаимосвязи исследовательской активности ребенка на протяжении раннего возраста и составляющих домашней среды. В исследовании приняли участие 29 детей (14 девочек и 15 мальчиков); 19 семей с детьми в возрасте от 12 до 30 месяцев, из них 11 семей с единственным ребенком (на момент обследования), 5 семей с двумя детьми, 4 семьи с тремя детьми. Эмпирический материал собирался в период с 2013 по 2016 гг. Развитие большинства детей удалось отследить, применяя метод срезов в 12-18 месяцев, 18-24 месяцев, 24-30 месяцев. Среди нашей выборки встречались дети большую часть времени в раннем детстве, проводившие в круту семьи (где оба родителя принимали участие в воспитании), с дополнительной помощью прародителей — 17 семей, с дополнительной помощью няни — 2 семьи.

Для сбора эмпирического материала применялся следующий инструментарий: подробный психолого-педагогический анализ домашней среды ежедневного пребывания ребенка; наблюдение за деятельностью ребенка в домашней обстановке (особенности самостоятельного обустройства пространства ребенком вокруг себя для игры; степень свободы ребенка в выборе места для игры и возможности исследовать наполнение домашней среды; периодичность потери ребенком интереса к определенному участку квартиры и переход к следующему; особенности эмоциональных проявлений; частота побуждений со стороны взрослого к определенным занятиям и пр.).

Проводился письменный опрос родителей с последующим уточняющим интервью. Опросные материалы включали в себя три блока: 1. социальная информация о семье и постоянном месте пребывания ребенка; 2. медико-психологический раздел; 3. социальные и когнитивные навыки. Некоторые родители также предоставили дневниковые записи с фиксацией эмоциональных проявлений, социальных умений, когнитивного развития детей. По итогам нами составлялись карты развития детей.

Пользуясь типологией У. Бронфенбреннера [1], мы исследовали компоненты микросреды развития ребенка. Термин «домашняя среда» понимается нами как первичная среда, включающая всю совокупность влияний на развитие ребенка дома: пространственно-физический фактор (особенности жилища, предметно-пространственная среда, наличие/отсутствие отдельной детской комнаты), специфика семьи (наличие сиблингов, воспитательные стратегии, значимые для ребенка члены семьи, проводящие с ним большую часть времени, доля участия прародителей в воспитании и пр.).

В период раннего возраста ребенок демонстрирует проявления исследовательского поведения, несмотря на сдерживающие факторы окружающей среды (скудность обстановки, невнимание взрослых к вопросам воспитания, дефицит новых впечатлений, особенности индивидуального темпа развития, особенности темперамента). При этом нуждаются в направлении со стороны взрослого.

Проявления исследовательского поведения в раннем возрасте отслеживались нами через следующие формы: подражательные реакции, склонность к наблюдению, экспериментирование, вопросно-ответные формы деятельности, поисковая активность, игра. В выборке оказалось следующее распределение по уровню проявления исследовательского поведения: 41 % детей — с высоким уровнем, 39 % — со средним уровнем, 20 % — с низким.

Лонгитюдное исследование дало возможность сравнить показатели по одному и тому же ребенку на протяжении всего раннего детства, и зафиксировать, что чем старше становится ребенок, тем заметнее проявляется влияние домашней среды на дальнейшее развитие его исследовательских способностей. Так, 75 % детей, демонстрировавших высокий уровень проявления исследовательского поведения, имели сиблингов. Также с братьями и сестрами воспитывались 18 % детей, показавших средний и 50 % — низкий уровни проявления исследовательского поведения. При этом, среди детей с высоким уровнем проявления исследовательского поведения было 75 % младших детей в семье. А среди тех, кто продемонстрировал средний и низкий уровни проявления исследовательского поведения старшими детьми были — 82 и 70 %, соответственно. В случае, если ребенок в период раннего детства являлся младшим (и разница между сиблингами не была более семи лет), то с ним матери занимались по «остаточному принципу». Положительный момент для развития исследовательского поведения младшего ребенка в семье в том, что у него, как правило, больше времени и возможности для свободного экспериментирования и игры.

Важными для проявлений исследовательского поведения оказались такие факторы, как «гибкость семьи в вопросе трансформации пространства квартиры в интересах развития и игры ребенка» (75% — у детей с высоким уровнем исследовательского поведения, 72% — со средним, 30 % — с низким уровнями, соответственно) и «насыщенность предметно-пространственной среды (достаточное

количество разнообразных игрушек, принадлежностей для творчества, детских книг и пр.)» 10 % — у детей с высоким уровнем исследовательского поведения, 54 % — со средним, 16 % — с низким.

Также значимым оказалось предоставление ребенку регулярной возможности в приобретении новых впечатлений. Так, в семьях, предоставляющих детям возможность в приобретении нового опыта регулярно — исследовательское поведение у детей проявилось в 75 % случаев на высоком, в 36 % случаев — на среднем уровнях. Периодичность встречи ребенка с новыми обстоятельствами (игрушками, взрослыми, детьми, местами пребывания) увеличивает также вероятность встречи с ситуациями социального экспериментирования.

Прародители в целом положительно влияли на поддержку исследовательского поведения ребенка. В нашей выборке обнаружилось 83 % детей с высоким уровнем исследовательского поведения из семей, где прародители регулярно участвовали в воспитании внуков, 72 % — со средним уровнем и 64 % — с низким. Няни более последовательно (по сравнению с матерями) стремились приучать детей к дисциплине и режиму. Что благотворно влияло на эмоциональное состояние ребенка (больше понятных норм, меньше потаканий капризам), при этом частое прерывание исследовательских стремлений ребенка.

Исследование показало, что смена взрослых, под чьим присмотром ребенок находится в течение дня, благотворно влияет на возможность проявлять исследовательскую активность, дает возможность тренироваться в социальном экспериментировании.

Направленное воздействие на каждого ребенка в семье со стороны значимых взрослых (нахождение родителями времени на персональное общение, игры, чтение и прочие занятия с каждым из своих детей) явилось одним из мощных стимулирующих факторов для развития исследовательского поведения ребенка на протяжении раннего возраста. Так, в группах детей, продемонстрировавших высокий и средний уровни исследовательского поведения, данный фактор проявился в 100 и 82 %, соответственно. В группе с низким уровнем — всего 17 %.

В период раннего детства объекты исследовательского поведения разнообразны — ребенок стремится исследовать все, что его окружает (физическое и социальное). Примерно в 12–13 месяцев в привычной домашней обстановке ребенок, начинает все больше стремиться в наименее изведенные участки дома. После достижения ребенком одного года, хорошо ползающие или уже умеющие самостоятельно ходить, дети перемещаются по квартире; в 1,7–1,8 — перемещаются по квартире вслед за матерью и находят там новые предметы для изучения и игры. В 2,3–2,5 при перемещении в другое пространство в рамках квартиры ребенок берет с собой то, во что ему интересно играть. Выделена следующая последовательность — после достижения ребенком возраста одного года — освоить наименее изведенное пространство, затем с определенными игруш-

ками придумать игру в новом пространстве. Также нами была зафиксирована следующая тенденция: первоначально взрослый обучает ребенка исследованию в игре, затем ребенку становится важным включить в игру-исследование родителя.

Если же в одном игровом пространстве находилось больше двух детей в возрасте до 1,5 лет, то доминантой их внимания было взаимодействие с другим ребенком, социальное экспериментирование (термин Поддьякова А.Н. [2] подразумевает способ познания себя и других людей, осуществляемый путем нарушения норм и эталонов), а не только экспериментирование с предметами и игрушками. Два ребенка раннего возраста могут играть рядом и заниматься исследованием разных предметов и игрушек независимо друг от друга (8 мес. — 1,5 года), после 1,5 лет дети хотят непременно обладать одним конкретным предметом или игрушкой, которая находится во владении другого ребенка. Пример: Рома С., 2 года, прежде чем взять игрушечную машинку, издавдала заглядывает, чтобы убедиться, что в ней есть руль, в случае его отсутствия — пытается подсунуть машину брату, а себе забрать такую же, но с рулем). И так, в 2–2,4 года дети, как правило, демонстрировали намеренное нарушение правил, провокацию другого ребенка и взрослого.

Проведя ранее в 2010–13 гг. серию исследований об особенностях среды развития дошкольников [5] мы отметили, что в современных московских реалиях многие дети не имеют отдельных детских комнат и испытывают определенный дискомфорт. В настоящем исследовании данная тенденция также просматривалась. Для проявления исследовательского поведения ребенка, это не является основным препятствием. Так, только у 33 % детей с высоким уровнем исследовательского поведения была отдельная детская. У 27 % детей со средним и у 50 % детей с низким уровнем исследовательского поведения, соответственно. Дискомфорт связан скорее с эмоциональными проявлениями (нарушается ощущение приватности каждого члена семьи, повышается уровень агрессии ребенка и остальных членов семьи). Кроме того, при проживании в перенаселенных квартирах ребенку сложнее спонтанно упражняться в проявлении исследовательского поведения. При наблюдении за одними и теми же детьми в разной обстановке нами было отмечено, что после достижения ребенком 12–18 месяцев благотворно влияет периодическое изменение обстановки (до этого возраста — важнее привычная обстановка и соблюдение режимных моментов). После 24–26 месяцев и далее активно фиксируется стремление ребенка подстроиться под окружающую среду: чрезвычайное увлечение играми в прятки, постройки домиков, норок, гаражей, крыш и пр. (для себя, и для игрушек). Просторные помещения и свободная обстановка побуждает ребенка проявлять крупную моторику, развивать физический интеллект (даже не заставленный ковер, разложенный диван, лестница).

Наличие у родителей высшего образования и профессиональной самореализации явилось положительным фактором для стимулирования исследовательского поведения ребенка. В группе детей с высоким уровнем проявления исследовательского поведения у всех родителей данный фактор присутствовал, в группе со средним уровнем проявления исследовательского поведения — 72%, в группе с низким уровнем — 50%.

Нам удалось выявить некоторые характерные черты современных родителей: высокая степень информированности, тревожность, включенность в жизнь ребенка, придание большого значения среде развития ребенка (проявляется через стремление снабдить его большим количеством игровых материалов, гаджетов, включить в обучение как можно раньше, посещение развивающих курсов. Особенно стремятся всячески развивать единственного ребенка. За данной тенденцией, как справедливо отмечает Карл Оноп [7], кроется обесценивание современными родителями игры как формы исследования и развития (особенно свободной, ненаправленной): «колоссальное социальное давление испытывают сегодня не только дети, но и родители, движимые природным стремлением дать своему ребенку все самое лучшее, уберечь, образовывать и пр.».

Подведем основные итоги. Исследовательское поведение детей проявляется в ситуациях новизны и неопределенности. В раннем детстве условия создает новое место (даже переход в новую комнату внутри дома), новая игрушка или предмет, ситуации взаимодействия с другим ребенком, знакомство с новым взрослым. Была выявлена следующая последовательность: новый предмет (до 12 месяцев) — новое пространство (с 8–9 месяцев) — другой ребенок (8 месяцев — 1,5 года).

В качестве наиболее значимых факторов домашней среды, влияющих на поддержание исследовательского поведения ребенка в раннем возрасте, выделяется направленное воздействие со стороны значимого взрослого на каждого ребенка в семье. Также положительное влияние оказывает смена значимых взрослых, находящихся с ребенком в течение дня. Явно негативным фактором явилось предоставление ребенку длительного времени для самостоятельных занятий, особенно, при снабжении его гаджетами.

Вариативность моделей когнитивного поведения детей раннего возраста является тенденцией современного общества (ввиду постоянно разрастающихся возможностей разнообразить специфическую среду развития). Схожие данные указывают в своих исследованиях многие современные исследователи (Савенков А.И. [3], Сергиенко Е.А. [4] и др.). Поэтому необходимо проявлять осторожность в попытках делать обобщения и унификации. Настоящее лонгитюдное исследование дало возможность зафиксировать, что чем старше становится ребенок, тем заметнее проявляется влияние домашней среды на развитие его исследовательских способностей, и выделяется все больше сходных черт в проявлении исследовательского поведения детей.

Список литературы

1. *Бронфенбреннер У.* Экология человеческого развития. М.: АСТ, 2008. — 314 с.
2. *Поддъяков А.Н.* Исследовательское поведение: стратегии познания, помощь, противодействие, конфликт. М., 2000. — 241 с.
3. *Савенков А.И.* Путь к одаренности: исследовательское поведение дошкольников. СПб.: Питер, 2004. — 272 с.
4. *Сергиенко Е.А.* Раннее когнитивное развитие: Новый взгляд: монография / Е.А. Сергиенко. М.: Институт психологии РАН, 2006. — 463 с.
5. *Смирнова П.В.* Особенности восприятия жилой среды старшими дошкольниками // Вестник МГПУ. Серия «Педагогика и психология». 2012. № 4. С. 54–62.
6. *Цаплина О.В., Иванова Е.В.* Взаимодействие сада и школы в процессе организации предметно-пространственной среды с целью формирования активности ребенка / О.В. Цаплина // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2012. №8. С. 76–80.
7. The power of play: A research summary on play and learning. Minnesota Children's Museum. [Электронный ресурс]: URL: <http://www.mcm.org/uploads/MCMResearchSummary.pdf> (дата доступа: 01.02.2016).

КОНСТРУКТИВНЫЙ СПОСОБ ВОЗДЕЙСТВИЯ РОДИТЕЛЕЙ НА ДЕТЕЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГР И ИГРУШЕК КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

СТАДНИК Галина Анатольевна,

доцент кафедры практической психологии Сумского государственного педагогического университета им. А.С.Макаренка, E-mail stadnik.gala@yandex.ru

ЩЕРБАКОВА ИРИНА НИКОЛАЕВНА,

доцент кафедры практической психологии Сумского государственного педагогического университета им. А.С.Макаренка E-mail ishcherbakova@ukr.net

Положение о том, что развитие ребенка осуществляется через совместную со взрослым деятельность с обязательной единой целью и общей мотивацией, является одним из основных в детской психологии.

Семья обладает объективными возможностями для естественного включения детей дошкольного возраста в совместную игровую, бытовую, трудовую, познавательную и «воспитательную» деятельность, в чем и состоит одна из особенностей семейного воспитания. При этом деятельность с использованием современных игрушек может способствовать сплочению семьи по причине новизны как для детей, так и для взрослых.

Все преимущества формирования личности ребенка в семье, на которые указывали авторы исследований по психологии и педагогике семейного воспитания дошкольников, имеют прямое отношение к развитию у ребенка познавательного отношения к миру, в центре которого находится познавательная активность [2; 3; 4; 6].

Под познавательной активностью (ПА) дошкольников понимается активность, направленная на весь внешний мир. Она является способом, реализующим познавательную активность в виде поисковой ориентировочно — исследовательской деятельности, параметры которой являются показателями познавательной активности [1].

В структуре ПА нами были выделены следующие ее компоненты:

- эмоциональный;
- операциональный;
- оценочный.

Эмоциональный компонент состоит из следующих показателей познавательной активности: проявления ребенком особой заинтересованности предметом или явлением, эмоциональное отношение к познавательной деятельности. К операциональному компоненту относятся инициативные поисковые действия (практические и умственные), а оценочный включает в себя отношение ребенка к результатам своей деятельности в случае успеха или неудачи [5, С. 426].

На развитие познавательной активности дошкольников огромное влияние оказывает общение с родителями, при чем значимо не только его содержание (то, что сообщается ребенку), но и его характер, т.е. в какой форме сообщается детям новые значения.

Для характеристики семейного общения с целью развития ПА дошкольников нами был выбран термин «способ воздействия» для подчеркивания тесной связи и взаимодействия родителей и детей в семье.

Достичь высокого уровня развития познавательной активности дошкольников в семье можно в том случае, если родители используют конструктивный способ воздействия. Он характеризуется следующими показателями:

- 1) эмоционально-положительное, заинтересованное отношение взрослых к интересующему ребенка предмету или явлению;
- 2) стимуляция его поисковых действий;
- 3) наличие поощряющих и конструктивных оценочных суждений;
- 4) создание у ребенка уверенности в достижении успеха при решении познавательных задач.

Практика показывает, что для детей дошкольного возраста наибольший интерес представляет игровая деятельность использованием разнообразного игрового материала. Познавательную деятельность родителей с детьми можно направить на совместное выполнение ребенком какого-либо практического зада-

ния (занятие с конструктором, кубиками и картинками-складанками, мозаикой, компьютерными играми и т.д.).

Конструктивный способ воздействия предполагает, что в начале выполнения ребенком практического задания, игровых действий родителям необходимо проявить собственную заинтересованность, постараться увлечь ребенка, вселить уверенность в правильном выполнении задания. Это наиболее успешно может осуществляться при использовании игрушек, с которыми ребенок совершает нестандартные, новые действия. Например, при игре с новым конструктором.

В момент ошибочных действий или растерянности взрослым необходимо подбодрить ребенка, вселить в него веру в собственные силы («Не волнуйся, у тебя обязательно получится, ведь ты справился и с более сложными заданиями»). Не следует исправлять ошибку за ребенка или же пытаться выполнить задания вместо него. Стимуляция поисковых действий ребенка, совместный анализ ситуации, наводящие вопросы помогут дошкольнику самостоятельно справиться с заданием. В конце работы необходимо похвалить ребенка, подчеркнув его успешные действия и положительные качества.

Особо полезными в плане развития познавательной активности дошкольников могут стать ситуации игры ребенка с новой игрушкой и чтение новой книжки.

Собственное заинтересованное отношение родителей к новым игрушкам станет важным стимулом развития его любознательности. Занятия и игры с детьми не должны сводиться к простой передаче ребенку готовых знаний без стимуляции у него неясных знаний, догадок, предложений. Ребенок должен сам проявлять инициативу в ответах на вопросы, учиться строить догадки, предполагать, ошибаться. Например, он может самостоятельно искать способы игры с высокотехнологической игрушкой.

Итак, современный игровой материал может стимулировать познавательную активность детей через форму, содержание и способ использования в игре. Особое внимание родители должны обратить на детские вопросы такие как «Почему?», «Зачем?», «Откуда?», «Где?». Подобное проявление ребенком в познании должно поощряться родителями, а инициатива ребенка — поддерживаться и укрепляться. Вопрос ребенка не должен раздражать родителей, наоборот, хорошо если они постараются дать ребенку понятный для него ответ, адекватный возрасту и накопленному запасу знаний; похвалят ребенка за проявленную любознательность.

Конструктивный способ общения родителей с детьми должен применяться повсеместно. Родителям важно организовывать дискуссии во время рассматривания картинок: что изображено на картинке, чем заняты персонажи, что происходило с ними до этой ситуации, что будет после. Полезно предложить детям сочинить свое окончание почитаного рассказа или сказки.

Таким образом, можно сделать вывод, что организация подобного общения родителей с детьми и применение ими конструктивного способа воздействия является важным фактором развития познавательной активности дошкольника.

Список литературы

1. *Годовикова Д.Б.* Общение со взрослыми и познавательная активность детей / Д.Б. Годовикова // Психология дошкольника. Хрестоматия / сост. Г.А. Урунктаева. М.: Изд. центр «Академия», 1997. — 384 с.
2. *Ладивір С.О.* Пізнавальний розвиток: пошук ефективних шляхів / С.О. Ладивір // Дошкільне виховання. 1996. №12. С. 7–9.
3. *Маркова Т.А.* Влияние семьи и семейного воспитания на формирование личности ребенка-дошкольника // Под ред А.В. Запорожца, Т.А. Марковой. М.: Педагогика, 1980. С. 229–249.
4. *Панько Е.А.* Воспитатель дошкольного учреждения / Е.А. Панько. Минск: Зорны верасено, 2006. — 264 с.
5. *Стадник Г.А.* Развитие познавательной активности дошкольников в семье / Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології: наук. журнал/ гол. ред. А.А. Сбруева. — Суми: Вид-во Сум ДПУ імені А.С. Макаренка, 2015. № 8(52). С. 426–434.
6. *Щербакова І.М.* Духовний потенціал сімейного виховання / Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології: наук. журнал/ гол. ред. А.А. Сбруева. Суми: Вид-во Сум ДПУ імені А.С. Макаренка, 2015. №9(53). С. 451–457.

ИГРА И ИГРУШКИ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА

ТОКАЕВА Татьяна Эдуардовна,

доцент кафедры специальной педагогики и психологии Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета, к.п.н., г. Пермь. E-mail: ttokaeva@mail.ru

ВИКТОРОВА Светлана Вячеславовна,

преподаватель дошкольной педагогики и психологии по специальности «Дошкольная педагогика и психология». E-mail: detsad35ds@yandex.ru

Игра — это не только источник положительных эмоций, это ещё и возможность развивать качества, необходимые для дальнейшей жизни. Во время игры ребёнок, даже не подозревая об этом, может получать новые знания, умения, навыки, развивать способности.

Любая игра — это, прежде всего, общение со сверстниками или взрослыми. Именно в этот момент ребенок учится уважительно относиться к чужим победам и достойно переносить свои неудачи. Из большого разнообразия игр хочется выделить дидактические игры, которые в руках педагога становятся интересным, захватывающим, эмоциональным и творческим средством воспитания гар-

монично развитой личности ребенка, способствуя формированию субъектных качеств ребёнка [3, с. 5].

Дидактические игра — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Дидактические игры способствуют формированию знаний, развитию познавательных способностей и самостоятельной личности, **формированию субъектности ребенка** [1].

Сформированная посредством использования дидактических игр об окружающем мире система знаний способствует:

- *Повышению мотивации к знаниям о Мире предметов;*
- *Повышению эффективности освоения познавательных действий;*
- *Формированию основы для самостоятельных занятий предметными и перцептивными действиями.*

Дидактичная игра помогает сформировать субъектные качества у детей дошкольного возраста в условиях внедрения ФГОС.

Показатели сформированности субъектных качеств:

1. Увлеченность дидактической игрой, стремление действовать самостоятельно.
2. Свобода выбора дидактических игр.
3. Адекватная самооценка и развитие саморегуляции поведения.
4. Осознанное отношение к игровой деятельности.
5. Инициативность, активность.
6. Ответственность [4, с. 18].

Представленные дидактические игры по познавательному развитию способствуют закреплению у детей знаний, полученных на тематических занятиях.

Основная их цель — формирование у детей устойчивого интереса к окружающему миру.

Все игры многофункциональны. Они не только развивают интерес детей, но и способствуют формированию и развитию психических процессов:

- развитию восприятия цвета, формы, величины, пространства, времени;
- развитию зрительного и слухового внимания;
- формированию и развитию мыслительных операций (сравнения, сопоставления, обобщения, исключения, классификации), операций анализа и синтеза;
- формированию логического мышления детей;
- формированию общей и мелкой моторики рук [4, с. 36].

Методические рекомендации к использованию дидактических игр, созданных Краснокамской фабрикой игрушки:

— В дидактические игры следует играть во время самостоятельной или совместной деятельности детей и педагога.

— Для организации настольных игр следует выбирать стол, за которым смогут комфортно сидеть все участники.

— Участие в играх педагога повышает интерес детей к играм, способствует развитию дружеских отношений.

— Для развития активности и самостоятельности целесообразно роль ведущего поручать кому-нибудь из ребят.

— Новую игру следует чётко, кратко объяснить, отдельные моменты можно показать.

— Ход игры и её правила объясняются перед началом. При необходимости воспитатель может показать и с помощью вопросов выяснить, как дети поняли игру.

— Все указания по ходу игры нужно давать в спокойном тоне, отмечать правильное выполнение заданий, соблюдение правил.

— Деятельность детей в игре оценивается всеми её участниками; при этом важно отмечать соблюдение правил, качество ответов, самостоятельность в организации и проведении игр.

— После окончания игры необходимо дать объективный анализ поведения всех играющих, выполнения ими всех правил, что способствует формированию дружеских отношений и сознательного отношения каждого ребёнка к своему поведению [2, С. 322–335].

Игровые ситуации- упражнения:

Дети тренируются в выполнении отдельных игровых действий и связывании их в сюжет; учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.

Ситуации партнерского взаимодействия (ситуации-проблемы):

Дети усваивают основные социальные отношения, своего поведения в мире людей.

Где ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их [3, с. 12].





Ситуации-оценки:

Оценки со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого требуется помочь ребёнку проанализировать и обосновать принятое решение, оценить его.

Например: дети в ходе игр-драматизации берут на себя роль отрицательных персонажей, умеют моделировать свое поведение в соответствии с характеристиками героя, сравнивают различные черты характера (добрый — злой, честный — лживый). Педагог создает установку на формирование положительных черт характера у детей [3, с. 13].

Система дидактических игр «Вложи картинку» (адаптация доски Сегена):

Картинки с изображением фруктов находятся на наборной доске.

Цели и задачи: формировать у детей интерес к предметно-практической деятельности, учить узнавать предметы по форме, цвету и функциям; знакомить детей с названиями фруктов; учить детей узнавать и называть фрукты; формировать навык соотносящих действий, развивать воображение, мышление, логику, **формировать умение ставить цель, развивать самоконтроль.**

Возраст: 2–7 лет.

Правила: Игрок подбирает предметы- вкладыши и вставляет их в наборную доску. Собрав, ребёнок рассказывает, что изображено на картинке. Выигрывает тот, кто сделал всё правильно.

Вкладыши «Фрукты»

Цели и задачи: развивать перцептивную деятельность; учить детей обобщать предметы, узнавать и называть виды фруктов; развивать память, мышление, логику. Способствовать развитию мелкой моторики, зрительно-моторных координаций. **Развивать самостоятельность.**



Возраст: 3–6 лет.

Правила: собрать предметы-вкладыши так, чтобы заполнить все ниши, получив целое изображение, опираясь на готовую картинку: цвет, форму, величину фруктов.

Усложнение 1: собрав в ниши все изображения фруктов, ребёнок должен назвать, что изображено на картинке.

Усложнение 2: собрать изображение по памяти, не опираясь на готовое изображение.

Набор «Геометрические тела»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к Миру математики; знакомить детей с геометрическими формами; учить детей узнавать и называть геометрические тела, соотносить их с плоскостными формами, определять к какому геометрическому телу она относится; развивать умение анализировать и обобщать; развивать творческое мышление и воображение.

С 3-х лет формируется настойчивость, а с 5-ти лет — целеполагание.

Возраст: 3–7 лет.

Правила: играют от 2-х до 4-х человек. Ведущий раздаёт карточки с геометрическими формами и делит их поровну между игроками. По команде игроки должны подобрать геометрические тела к геометрическим формам и



наложить их на карточки (формы). Побеждает тот, кто первым справился с заданием и правильно назвал геометрическое тело и форму.

Вкладыши «Городской транспорт»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к окружающему миру; учить детей узнавать и называть виды городского транспорта; развивать внимание, память, формировать умение обобщать и классифицировать, проводить аналогию и сходство.



Способствовать развитию мелкой моторики, зрительных координаций.
Развивать самостоятельность.

Возраст: 3–6 лет.

варительно сопоставив форму, размер детали и «домика» для неё.

Усложнение: собрав в ниши несколько машинок-вкладышей, ребёнок должен назвать, какой вид транспорта отсутствует.

«Кто лучше расскажет сказку»:



6 наборов персонажей сказок и ширма для кукольного театра

Цели и задачи: формировать у детей интерес к русским народным сказкам; учить детей узнавать и называть героев сказки; развивать повествовательную речь, внимание, память, творческие способности.

Возраст: 5–7 лет.

Правила: Играют 2–6 человек.

Каждый игрок берет по 1 набору сказок, которые находятся в коробочках. Водящий достает из мешочка фишку с цифрами от 1 до 6, называет цифру и показывает её игрокам. Тот, у кого на коробочке соответствующая цифра сказки, садится за ширму и начинает рассказывать и показывать сказку,

остальные игроки должны по репликам героев и персонажам угадать сказку. Кто первый угадывает правильное название и называет героев, получает жетон. Выигрывает игрок, который быстрее всех соберёт большее количество жетонов.

«Занимательная математика»

Цели и задачи: учить детей узнавать и называть цифры, геометрический и дискретный материал; развивать речь, память, логику, мышление.

Возраст: 4–6 лет.

Правила: Игруют 2–3 человека.

На игровых фишках изображены цифры и арифметические знаки. Перед началом игры фишки выкладываются на стол и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе любые семь фишек. Остальные фишки остаются лежать на столе — это «базар». Первым ходит игрок, у

которого есть фишка с самой маленькой цифрой, либо первый игрок выбирается считалкой. Далее игроки ходят поочередно, ставя фишки слева от первого, представляя к фишке следующую по порядку цифру (и наоборот: прямой–обратный счёт). Если у игрока (чей ход) нет фишки с нужной цифрой, то он берёт фишку на «базаре». Выигрывает тот, у кого не останется ни одной фишки (или их будет меньше всего).

Другие варианты игр: «Выложи предмет», «Составь и реши пример», «Математический поезд».

Игру можно использовать в совместной деятельности со взрослыми как счётный материал.



«Часики»

Цели и задачи: формировать интерес детей к Миру математики; учить детей узнавать и называть параметры времени — часы, минуты, секунды; формировать временные представления, соотносить их с цифрами-символами, развивать чувство времени, мелкую моторику, зрительно-моторные координации. Формировать чувство гордости за свой результат.



Возраст: 5–7 лет.

Правила: Играют 2–6 человек.

На столе рубашкой вниз раскладываются фишки с цифрами в произвольном порядке. Поочередно игроки переворачивают фишку и называют цифру, затем помещают её на наборную доску в соответствующее место, обозначив параметры времени. Если цифра и время названы игроком правильно, он может перевернуть следующую фишку, затем ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто больше сделает правильных ходов и ответов.

Роль дидактических игр в развитии современного ребенка велика. Дидактическая игра помогает формировать у детей интерес к разным мирам детства, учит детей узнавать и называть виды человеческой деятельности, развивает память, логику, мышление, тем самым способствует формированию личности ребенка.

Ребенок становится субъектом и приобретает соответствующие признаки не сразу и не случайно. Его развитие, становление сознательной активности, инициативы, творчества, приобретение постепенно свободы и ответственности происходит совместно со взрослыми — сначала с родителями и близкими, а затем с помощью педагогов.

Становление ребёнка-субъекта может произойти только в случае, если в процессе его воспитания и обучения взрослые направлены на развитие субъектных свойств и качеств детей с самого раннего детства, а помогать в этом будут умные и полезные игрушки [4, с. 56].

Список литературы

1. Дидактические игры как средство развития познавательных способностей детей дошкольного возраста / [Электронный ресурс]: <http://www.volgasadik.ru> (Дата доступа 19.09.2016).
2. Козлова С.А. Дошкольная педагогика / С.А. Козлова. М.: Академия, 2012. С. 322–335.
3. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду: Пособие для воспитателей детских садов / А.И. Сорокина // М.: Просвещение, 1982. — 96 с.
4. ФГОС ДО: Актуальные проблемы физического воспитания и здоровьесбережения детей, пути их решения и перспективы: Сборник из опыта работы дошкольных образовательных учреждений Пермского края / под ред. Т.Э. Токаевой, С.В. Викторовой. Пермь: Астер, 2014. — 101 с.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРЫ

ЯРЕЦКАЯ Анна Юрьевна,

научный сотрудник АНО ВО «Институт социального образования», г. Воронеж.
E-mail: ann-yarik@bk.ru

В условиях неуклонно набирающего темп ускорения ритма жизни общества, его глобальной компьютеризации было бы наивно полагать, что образовательная деятельность окажется вне «электронной среды», а использование развивающих игр с применением различного рода компьютерных устройств, не приобретет самодовлеющего влияния на формирование личности ребенка, не мыслящего сегодня свою жизнь без активного использования информационных компьютерных технологий.

Поэтому, представляется, вполне оправдано внимание исследователей к разработке подобного рода технологий с целью активизации познавательной активности детей, прежде всего, дошкольного возраста, для которых, как известно, игра является ведущим видом деятельности [8, с. 107].

С целью воспроизведения наиболее целостной картины развивающих компьютерных игр и их влияния на обогащение интеллекта детей дошкольного возраста приведем классификацию подготовленных на основе этих игр программ, структурированных российским исследователем Ю.М. Горвицем по «древу целей», позволяющему объединить игровые программы в три группы:

— первая группа — программы обучающего характера (конвергентные, закрытого типа), сфокусированные на обучении и закреплении в игровой форме начальных знаний в области математики, родного языка, природоведения, общих представлений о мире;

— вторая группа — программы развивающего характера (дивергентные, открытого типа), представленные рядом направлений, или серий:

а) серией сюжетно-режиссерских игр, имеющих целью развитие воображения, речи и коммуникативных навыков;

б) серией программ «Комбинаторика», сориентированных на развитие логического мышления;

в) серией программ «Конструирование», способствующих формированию важнейших психических функций: пространственному мышлению, раскрытию творческого потенциала;

г) серией программ «Классификаторы», освоение которых предполагает развитие мыслительных операций: сериации, ассоциации, классификации и систематизации объектов по различным основаниям;

— третья группа — программы диагностического характера, которые открывают возможность проведения оперативной диагностики и тренинга различных видов внимания, оперативной и долговременной памяти, качественного анализа творческих способностей, определения степени подготовленности к обучению в дошкольном или общеобразовательном учреждении [2].

Приведенная типологизация уже сама по себе позволяет составить достаточное представление о большом функциональном разнообразии существующих на сегодняшний день компьютерных игр, систематизировать их, осознать необходимость обобщения позитивного опыта использования этих игр в целях оптимизации влияния на становление личности ребенка.

Результатом такого обобщения стало создание в девяностые годы минувшего столетия группой ученых под руководством С.Л. Новоселовой унифицированного компьютерно-игрового комплекса, подготовленного «...на основе метода эффективной организации среды и педагогического воздействия...» [3, с. 21]. В процессе реализации возможностей этого комплекса его авторами были определены основные положения, применимые абсолютно к любой развивающей игровой разработке с использованием компьютерного оборудования, адаптированные под повседневную педагогическую практику:

— способность детского воображения наделять тот или иной предмет соответствующим игровому сюжету замыслом, которая представляет собой необходимый психологический базис для включения компьютера, а именно образные и функциональные возможности конкретной компьютерной программы, в игру в качестве средства последней [6, с. 33];

— осознание компьютерной игры как инструмента обучения, «...воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности, ... мощного фактора обогащения интеллектуального, эстетического, нравственно-экологического и физического развития...» [6, с. 49];

— понимание компьютерной игры как фактора, способствующего «...совершенствованию конструкторской и художественной деятельности, дальнейшему развитию познавательной сферы» [5, с. 6];

— восприятие компьютерной игры в качестве источника влияния на развитие наглядно-образного мышления ребенка путем транслирования ему визуальной информации — через экран монитора [7, с. 53];

— констатация того, что в процессе возникающего по ходу компьютерной игры межличностного общения, происходит активизация речи ребенка, расширяется лексикон [7, с. 53];

— утверждение в мысли, что компьютерная игра, не вытесняя игру традиционную, органически встраивается в структуру последней, обогащая, дополняет ее, благодаря следующим отличительным преимуществам:

а) наличие когнитивных элементов, включая широкие возможности моделирования объектов, ситуаций и состояний, недоступных или труднодоступных вне виртуального пространства;

б) визуализации всего игрового контента на дисплее компьютерного устройства;

в) имеющей место возможности большей индивидуализации обучения [6, с. 43–44].

С учетом выше изложенного автором настоящей публикации разработано электронное приложение для компьютерного планшета (смартфона) «Викторина», включающее две развивающие игры: «Литературно-художественная викторина» и «Художественная викторина», адаптированное к эксплуатации на платформе ОС «Android». Контент приложения представлен двумя компонентами: подборкой изображений полотен кисти известных отечественных художников прошлого и сопровождающей эту подборку пояснительной информацией, связь между которыми следует установить в процессе игры.

С поставленной в игре целью содействия интеллектуальному развитию детей, прежде всего, старшего дошкольного возраста обозначен ряд детерминируемых ею ситуативных задач:

1. На предварительном этапе задачей понимается развитие произвольного внимания ребенка через демонстрацию ему интерфейса игры, разъяснению ее правил, формирование у него интереса к игровой ситуации в целом.

2. На собственно игровом этапе формулируются такие задачи, как:

— развитие произвольного внимания ребенка посредством выполнения им игровых правил;

— развитие наглядно-образного мышления ребенка через визуализацию всего игрового контента;

— развитие словесно-логического мышления ребенка с его логическими операциями путем сопоставления текстовой и звуковой информации с изобразительной;

— развитие произвольной памяти ребенка посредством градиционного запоминания содержания обозначенных в предыдущем пункте операций;

— расширение кругозора ребенка и формирования его эстетических чувств и представлений путем соприкосновения с отечественным изобразительным искусством и литературой.

3. На завершающем этапе задачами представляются:

— эмоционально-эстетическое удовлетворение ребенка игрой, а также его удовлетворение от состязательности (с условным противником в виде компьютерного устройства) игрового процесса;

— развитие его самооценки через мотивацию, стремление улучшить имеющийся результат (в баллах), продолжая игру.

Реализация перечисленных цели и задач должна осуществляться в соответствии со следующими принципами:

- активности, предполагающей активное участие детей в игровом процессе,
- занимательности и новизны, подразумевающими познавательную активность детей в игровом процессе,
- самостоятельности, подразумевающей самостоятельность детей в принятии решений и действий по ходу игры,
- соревновательности, предполагающей под собой мотивацию детей на достижение успехов в игре,
- имитационного моделирования явлений окружающей или воображаемой действительности,
- проблемности, отражающей развивающую сущность игры путем решения детьми проблемных ситуаций,
- динамичности, понимающей под собой пластичность игрового времени и пространства,
- результативности, предполагающей наличие качественных и количественных результатов игры,
- обратной связи, имеющей в виду рефлексии детей на игровую деятельность [1],
- добровольности и вариативности реализации игрового действия;
- постепенности и системности в изложении дидактического материала ребенку взрослым.

В качестве средства педагогического воздействия на ребенка игрой используются определенный алгоритм игровых действий (табл. 1) и манипулирование игровым материалом — планшетным компьютером (смартфоном) на платформе ОС «Android».

Таблица 1

Алгоритм игровых действий

	Литературно-художественная викторина	Художественная викторина
Этапы	Правила	
Предварительный	Запуск приложения. Объяснение детям алгоритма игровых действий посредством ознакомления их с содержимым вкладки «Правила». Активация игрового режима путем нажатия кнопки «Старт». Выбор варианта игры («Литературно-художественная викторина»: уровень «А» или «Б», «Художественная викторина») в опциях (кнопка «Задание» в графе «Настройки» вызываемого контекстного меню). Выбор «Новой игры» в контекстном меню.	

Подготовительный	Ребенок знакомится с интерфейсом игры, просматривает доступные изображения, представленные в последней.
Собственно игровой	В верхней части экрана появляется текст вопроса, дублируемый посредством нажатия соответствующей кнопки аудио сопровождением (при необходимости аудиозапись можно проигрывать неограниченное количество раз). Игроком выбирается соответствующее представленной информации изображение. В случае правильности сделанного им выбора, ему начисляется 1 балл, выделенная картинка деактивируется; в противном случае констатируется ошибка, выбранная картинка остается доступной для дальнейшего ее использования. Затем игра, разбиваемая на раунды по 30 вопросов в каждом, продолжается по аналогичному принципу.
Завершающий	Подведение промежуточных результатов после каждого отдельного раунда: просмотр оставшихся (не выбранных) изображений уже вместе с правильными ответами к ним. Подведение итогов по результатам всей игры: просмотр начисленных баллов, то есть количества правильных ответов, во вкладке «Статистика» (в контекстном меню), доступной, к слову, на любом этапе игры.

Исходя из указанного выше, сформулируем круг основных функций, предлагаемых игрой:

- формирование и развитие мышления, внимания и памяти ребенка, его творческих способностей (в соответствии с максимальным использованием возможностей сензитивного периода);

- формирование у ребенка устойчивого когнитивного интереса и расширение его кругозора (также сообразно сензитивному возрасту);

- формирование у ребенка навыков самоконтроля и самооценки [4].

Особенностями игры представляются:

- возможность ребенка играть одному, что обеспечивает более комфортное игровое пространство для особенно интровертных детей;

- обеспечение более легкой включаемости ребенка в игровой процесс ввиду непосредственного использования в последнем компьютерной техники, представляющей особую притягательность для современных детей;

- наличие наибольшей гибкости и мобильности игры по времени (отсутствует необходимость завершать ее одномоментно: не выходя из приложения, окно с последним можно в любое время как свернуть, временно прерывая раунд, так и развернуть обратно, продолжив его) и месту (игровой процесс локализуется пространством компьютерного устройства).

В результате апробации настоящей разработки у испытуемых были зафиксированы увеличение объема фактологических знаний в области отечественной литературы и изобразительного искусства, развитие наглядно-образного и словесно-логического мышления.

Таким образом, следует констатировать, что разработанное электронное игровое приложение, представляет собой современное средство педагогического воздействия, направленное на интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста, заслуживает мультипликации и, надеемся, займет свое место среди игровых разработок подобного вида.

Список литературы

1. *Ахметов Н.К.* Игра как процесс обучения / Н.К. Ахметов // Вестник научно-педагогического центра. Алма-Ата: Научно-педагогический центр, 1995. № 22. С. 8–10.
2. *Горвиц Ю.М.* Развивающие игровые программы для дошкольников / Ю.М. Горвиц // Информатика и образование. 1990. № 4. С. 100–106.
3. *Горвиц Ю.М.* Эргономическое проектирование компьютерно-игрового комплекса для дошкольников: автореф. дис. канд. психол. наук / Ю.М. Горвиц, М.: [б. и.], 1994. — 21 с.
4. *Комарова Н.В.* Развивающие игры как средство развития личности / Н.В. Комарова, Л.А. Рыбакина, С.Ф. Фаткулина // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февр. 2012 г.). СПб.: Реноме, 2012. С. 190–192.
5. *Новоселова С.Л.* Компьютерно-игровой комплекс: новое содержание детской деятельности. Метод. Система условий / С.Л. Новоселова // Тезисы докладов и совещания «Компьютерно-игровой комплекс в народном образовании» (Материалы II Всесоюзного итогового семинара). М.; Сочи, 1990. С. 4–8.
6. *Новоселова С.Л.* Компьютерный мир дошкольника / С.Л. Новоселова, Г.П. Петку. М.: Новая школа, 1997. — 128 с.
7. *Петку Г.П.* Педагогические условия познавательного развития старших дошкольников в режиссерской игре с применением компьютерных средств: дис. ... канд. пед. наук / Г.П. Петку, М.: [б. и.], 1992. — 192 с.
8. *Эльконин Д.Б.* Детская психология / Д.Б. Эльконин. М.: Академия, 2007. — 384 с.

ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРУШКИ ДЛЯ ПРАВИЛЬНЫХ ДЕТЕЙ

ТАРАСОВА Валентина Николаевна,

доктор исторических наук, профессор, генеральный директор ООО «Игры разума»,
E-mail: tarasovavl@mail.ru

ЛЯПИНА Светлана Юрьевна,

доктор экономических наук, профессор, исполнительный директор ООО «Игры разума»,
E-mail: syl2002@mail.ru

Современный этап развития человеческой цивилизации многими учеными характеризуется как научно-техническая революция [1]: кардинальные изменения в области техники и технологии коренным образом меняют социум, приводят к отмиранию одних компетенций и развитию новых умений и навыков, вносят существенные изменения в образ жизни и профессиональной деятельности людей; и эти изменения происходят на протяжении жизни всего одного поколения.

К настоящему моменту времени жители крупных городов в западных странах все чаще не имеют никаких представлений о том, как приготовить пищу, произвести мелкий ремонт одежды или бытовой техники, выполнить элементарную домашнюю работу. Интернет и социальные сети приводят к утрате традиционных коммуникационных способностей, что деформирует язык, культуру и социальные нормы. Почти 10 лет назад американский аналитик Т.Л. Фридман обнаружил, что «мир стал плоским» [2].

Бизнес, производящий игрушки, очень быстро адаптирует все достижения науки и техники, и высокотехнологичные игрушки вытесняют традиционные. Электронные животные вытесняют механических, компьютерные игры приходят на смену материальным, аудио- и видео-воспроизводящие устройства замещают привычные бумажные книги... Этот перечень можно продолжить.

Слишком быстрый прогресс приводит к тому, что, стремясь интегрировать достижения современной техники в игрушки, производители нередко совершают ошибки, в результате которых деформируются личности и возникают фобии и зависимости. Ряд современных теоретиков педагогики [5] приводит достаточно широкий перечень подобных игрушек, которые распространились по всему миру. Например, известны случаи, когда «смерть» электронного домашнего питомца Томагучи провоцировали у детей суициды, кукла Барби — анорексию и др.

В то же время темпы научно-технического прогресса в современном обществе таковы, что остается слишком мало времени, чтобы накопить, обобщить и проанализировать практику использования новых игрушек, исследовать их влияние на сознание и психологию очередного поколения. Поэтому далее рассматриваются лишь факторы влияния индустрии игрушек на воспитание и обучение

детей, а также косвенные признаки проявления этого влияния. Однако следует оговориться, что статистически достоверных моделей, доказывающих прямую связь между факторами и происходящими изменениями пока нет, поскольку нет релевантной и репрезентативной информационной базы для проведения. Это задача будущих исследований, направления которых можно обозначить уже в настоящее время на основе качественного анализа.

В то же время система целевых ориентиров в области производства игрушек не претерпела существенных изменений. Как и 100 лет назад основное назначение игрушки состоит в отработке жизненно важных социально-личностных и базовых компетенций, на основе которых в будущем формируются профессиональные компетенции и развиваются креативные способности. Игрушка помогает детям познавать окружающий мир, приучает его к целенаправленной, осмысленной деятельности, способствует развитию мышления, памяти, речи, эмоций.

Одним из первых выделил и осознанно применил игрушки для целей воспитания и образования немецкий педагог Фридрих Вильгельм Август Фребель, живший на рубеже XVIII–XIX вв. [3, 4]. Именно Фребель одним из первых начал применять игрушки для развития интеллекта детей и формирования инженерных компетенций на ранних стадиях развития.

Одной из заслуг Фребеля являлось интуитивное понимание важности тактильных ощущений и микромоторики и их определяющие влияние на креативность и мыслительные способности детей: особое место в теории Фребеля уделено материалам, из которых должны быть сделаны его «дары». Так, первый дар, который необходимо давать ребенку в первый год жизни — мягкий вязанный из шерсти шар, поскольку он справедливо полагал, что в первые месяцы жизни ребенок «видит» руками, именно руками познает мир.

Созданная Фребелем уникальная система, ориентированная на развитие детей, включала собственные разработки автора в области игрушек, т.н. «дары Фребеля». Эти игрушки ряд исследователей относит к прообразу современных детских конструкторов.

Появление детских конструкторов практически совпадает с началом технологической революции и знаменует собой значительный прогресс в области средств производства. Нельзя не отметить совпадения темпов развития данного вида детских игрушек и общественного производства. С одной стороны, детский конструктор «воспроизводит» современные технологии, позволяя строить модели своей будущей профессиональной деятельности. В настоящее время индустрия детских игрушек выпускает и строительные наборы, и радиоконструкторы, и электромеханические комплекты и др.

С другой стороны, микромоторика, необходимая для сборки конструкторов, и развитие элементарной технической грамотности (чтение сборочных чер-

тежей, понятие технологии деятельности как последовательности сборочных операций, пространственное мышление и др.) формируют базовые инженерные компетенции и стимулируют не только творчество и креативность, но и интерес к технико-технологической сфере профессиональной деятельности.

При этом ряд специалистов высказывает озабоченность, что переход на виртуальные технологии обучения, отказ от «прописей» и другие тенденции в современном образовании приводят к недоразвитию моторики, что обуславливает ряд функциональных пробелов в базовых компетенциях. Например, ряд экспериментов свидетельствует о связи уровня развития микромоторики и системного — структурированного и логического мышления. Физиологами в последнее время отмечается феномен роста детей, не обладающих пространственным воображением и испытывающих затруднения в областях, связанных с абстрактным мышлением.

Виртуализация игр нередко приводит к тому, что утрачиваются навыки креативности, поведение преимущественно базируется на стойких стереотипах, а процесс принятия самостоятельных решений вызывает серьезные затруднения и даже психические нарушения.

Оставаясь материальным и механическим, конструктор как детская игрушка, позволяет сочетать в себе и возможности современных образовательных технологий, и преимущества классических подходов к обучению и воспитанию.

Однако для того, чтобы конструктор как «умная» детская игрушка в полной мере реализовал свой потенциал как дидактическое средство обучения детей дошкольного и школьного возраста, необходима разработка корректного методического комплекса, ориентирующего педагога на конкретные задачи формирования и развития базовых компетенций с учетом возрастных особенностей детей.

Одними из первых данные методические задачи попытались решить в компании LEGO, которая стала открывать по всему миру «Центры веселой учебы и умного отдыха «Лего-Го» — многопрофильные кружки «для развития, для веселого времяпрепровождения, для работы, для праздника, где комфортно и детям, и взрослым» [6]. Кружки дифференцированы по возрастным группам и ориентированы на определенные базовые компетенции от сборки и строительства, до робототехники и мультипликации. В то же время содержание и качество занятий во многом зависят от креативности и компетентности педагога, который интуитивно определяет цели и приоритеты при работе с детьми. Нередко педагоги, работающие в подобных центрах, вообще рассматривают данные кружки как досуговые, ориентированные преимущественно на развлечение и отдых.

Недооценка возможностей конструктора как «правильной игрушки» для воспитания и обучения «правильных детей» послужила отправной точкой для разработки авторской концепции построения занятий дополнительного образования

и воспитания, которая в максимальной степени нивелировала разность компетенций педагогов при проведении занятий и при этом в наибольшей степени позволяла развить базовые инженерные компетенции у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ориентация на данную возрастную группу обучаемых основана на ряде исследований, которые показывают, что формирование пространственного (3D) мышления и воображения происходит до 10–12 лет, а затем навыки ориентации в пространстве прекращают развиваться. Кроме того, недостаточная микро моторная активность обуславливает проблемы с логическим мышлением и постижением базовых инженерных компетенций.

В то же время детские психологи дифференцируют стадии интеллектуального развития у детей в данном возрастном интервале, что обусловило выделение отдельных уровней обучения, позволяющих перейти от двухмерных, мозаичных моделей к трехмерным сложным динамическим конструкциям.

Специалисты ООО «Игры разума» [7] в течение нескольких лет разрабатывали принципы и модели обучения детей разных возрастных групп с использованием отечественного конструктора AVToys [8]. Этот подход был апробирован при проведении занятий с детьми и в полной мере зарекомендовал свою педагогическую эффективность.

По сравнению с конструктором LEGO использование AVToys предоставляет ряд преимуществ, к основным среди которых следует отнести:

(1) Система скрепления деталей не ограничивается прямоугольными конструкциями, что позволяет более реалистично строить модели окружающего мира.

(2) Плоские детали конструктора позволяют детям развивать креативность и базовые навыки дизайна в раннем возрасте — до формирования устойчивого 3-мерного мировосприятия (в режиме мозаики).

(3) Более широкая цветовая гамма обеспечивает решение задачи формирования вкуса и правил эстетики на раннем, «полуинтуитивном» уровне развития детей.

Доведенная до уровня простых сценариев и проработанная на уровне организационно-методических требований концепция развития детей может быть легко тиражирована среди российских центров дополнительного образования, а также в школьных образовательных комплексах при создании соответствующих кружков.

Авторы данной концепции видят свою миссию в том, что ее широкое распространение в стране позволяет преодолеть проблемы современного образования и воспитания детей. Так, уходя с ранних лет в виртуальный мир, дети утрачивают ряд важнейших умений и навыков, которые веками развивали их предки: они не умеют «работать руками», у них «плоское зрение», они слабо распознают устную

речь и не всегда способны внятно сформулировать свои мысли. Но самое главное — они не способны самостоятельно принимать решение и мыслить продуктивно и творчески.

Центр, работающий по методике ООО «Игры разума», позволяет компенсировать эти серьезные проблемы. В игровой форме, на основе уникальных методик, с использованием оригинального отечественного конструктора AVToys и современного программно-технического комплекса дети с раннего возраста осваивают все те компетенции (знания, умения и навыки), которые составляют основу практически любой профессии: инженера, конструктора, ученого-исследователя, дизайнера, менеджера и др.

Согласно данной концепции, Центр может функционировать самостоятельно как самостоятельное учреждение дополнительных образовательных услуг. Он может быть реализован как кружок или факультатив в системе образования. Центр может работать как одно из непрофильных подразделений в торгово-развлекательных центрах, спортивных комплексах, кинотеатрах и др.

Работа Центра может быть ориентирован на работу с детьми разных возрастных групп (все или отдельные возрастные категории):

- От 5 до 7 лет (старший дошкольный возраст);
- От 7 до 9 лет (младший школьный возраст, 1-й уровень);
- От 9 до 10 лет (младший школьный возраст, 2-й уровень);
- От 10 до 12 лет (средний школьный возраст, 1-й уровень);
- От 12 до 14 лет (средний школьный возраст, 2-й уровень).

Для каждого уровня подготовлена уникальная программа обучения, ориентированная на 32 занятия с преподавателем, которые проводятся по разработанному графику в течение года, в максимальной степени учитывающему национальные традиции и периоды реализации основных образовательных программ. Программа дифференцирована исходя из возрастных особенностей детей. Периодичность проведения занятий: 1 раз в неделю. Занятия проводятся с группами детей до 10 чел.

Концепция Центра реализована в виде коммерческого предложения, включающего:

- Набор учебно-методических материалов для проведения занятий преподавателями;
- Рекомендации по оборудованию и оформлению Центра, в т.ч. право на использование логотипа и товарного знака Центра;
- Обучение и сертификация преподавателей для работы с детьми и последующий их он-лайн консалтинг;
- Базовый комплект деталей оригинального отечественного детского конструктора AVToys из расчета на 1 год проведения занятий;
- Маркетинговая и рекламная поддержка, продвижение бренда;

- Права на коммерческую реализацию наборов конструктора AVToys;
- Адаптированный под реальные условия бизнес-план создания и продвижения Центра.

Учебно-методические материалы с максимально возможной детализацией позволяют независимо от стартовых компетенций педагогов успешно проводить занятия с детьми. Это обеспечивается тем, что для реализации концепции обучения предоставляется учебно-методический комплекс, включающий:

- Зарегистрированный в Роспатенте учебный план проведения занятий и график занятий;
- Сценарии проведения занятий с текстами;
- Инструкции по работе с конструктором;
- Программное обеспечение для работы с детьми;
- Презентации по сопровождению занятий;
- Методические рекомендации преподавателю по проведению занятий.

Сами преподаватели проходят обучение и получают консультационную поддержку в течение всего учебного года.

Апробация данной модели позволяет говорить о высокой эффективности данного подхода и в полной мере соответствует современным технологиям вывода на рынок новых продуктов и услуг: по словам специалистов по инновациям, в настоящее время успех на рынке лишь на 20% зависит от самого продукта или услуги, а 80% успеха — это его «упаковка».

Список литературы

1. *Бестужев-Лада И.В.* Социальное прогнозирование. М.: Знание, 1969.
2. *Фридман Т.Л.* Плоский мир. Краткая история XXI века. М.: Хранитель, Мидгард, АСТ, 2007.
3. *Коджаспирова Г.М.* История образования и педагогической мысли. М.: Владос-Пресс, 2003.
4. История педагогики и образования. От зарождения воспитания в первобытном обществе до конца XX в. / Под ред. Пискунова А.И. М.: Сфера, 2001
5. *Шишова Т.* Берегись... игрушки! // Православие, 2004.
6. Центр веселой учебы и умного отдыха «Лего-Го» // <http://лего-го.рф/>
7. Интеллектуальный досуговый центр «Игры разума» // <http://i-razum.ru/>
8. Детский конструктор AVToys // <http://avtoys.ru/about-construktor/pervoe-znakomstvo/>

НАШ ОТВЕТ БАРБИ!

АБРАМОВА Людмила Павловна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад №29 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому направлению развития детей», управления образования администрации о. Муром, Владимирской области. E-mail: ludochka.abramova2011@yandex.ru

КОЗЛОВА Юлия Владимировна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад №29 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому направлению развития детей», управления образования администрации о. Муром, Владимирской области. E-mail: shelannaya@mail.ru

Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет.

А. С. Макаренко

Всю нашу жизнь мы познаем мир. И в нем большая роль отведена нашим помощникам — игрушкам. Заглянув в любую детскую, мы увидим горы игрушек. Именно от них зависит, как будет развиваться наше чадо. При этом куклы были и остаются любимой забавой русского народа. Они сохранили для нас обряды и предания, которые помогали нашим предкам выжить и передать знания из поколения в поколение. Наши национальные игрушки, согреты теплом человеческих рук, расписанные мастерами и умельцами, постоянно дарят любовь и доброту.

Народная игрушка — это не просто экспонат для музея или сувенир для украшения. Точная по форме, выразительная и понятная любому ребенку, она и сегодня может порадовать малыша, помочь в обучении. К сожалению, именно русские игрушки несправедливо забыты современными детьми. Мир звуков и форму малышам помогали познавать самые первые игрушки- погремушки. Чаще погремушки изготавливали из дерева, глины, лозы и бересты. Шарообразные, яйце-, фасолевидные, цилиндрические, крестообразные — они вводили малыша в мир ряда звуков и геометрических пространственных форм.

Дымковская игрушка позволяла сформировать понятие множества. Малыш сравнивал их по числу элементов; объединял и пересчитывал — так формировалось понятие «сложение чисел». Изо дня в день ребенок учился считать глиняные и деревянные горшочки, чашечки, фигурки уточек, барышень, измерял кружками воду, щепотками соль, пригоршнями муку, ложками масло. Формирование элементарных математических представлений в детском саду основывалось на множествах игрушек, сделанных нашими дедами и прадедами. Между тем, как отмечают сами педагоги, нынешнее обучение дошкольников необъяснимым образом приостанавливает формирование счетных навыков при переходе через десяток.

У современных деток не наблюдается и познавательного интереса к народной игрушке, так как ближайший супермаркет предложит ему массу других разрекламированных СМИ игрушек. Прилавки детских отделов сегодня завалены ярким импортом. Производители всеми силами привлекают внимание потенциальных покупателей. Одни названия чего стоят: «победители вампиров», «борцы с привидениями», «воины тьмы». Мысль о том, чтобы найти и купить любимому чаду народную игрушку приходит папам и мамам слишком поздно. А если не знакомить ребенка с народно-прикладным искусством, то он не будет знать культуру своего народа, это может привести к истощению его нравственных и патриотических чувств. Современные психологи считают, что игрушка — не просто развлечение- это культурный объект.

Общеизвестно, что у крестьянских детей игрушки были очень просты, а порою и невыразительны. В основном самодельные. Ребёнок силой своего воображения наполнял игрушку тем или иным духовным содержанием. Не зря в народе говорили: «Не то дорого, что красно золото, а то, что доброго мастерства». Нынешние мальчишки и девчонки, те самые, для которых игра — потребность и важная часть развития, разучились плодотворно играть. Это вызывает беспокойство у психологов и педагогов разных стран. Поменялось самое важное в детской игре: она стала нерадостной, эгоистичной и даже враждебной. Прервалась старинная нить передачи игровой традиции от одного поколения другому. По мнению известного педагога В.М. Григорьева — организатора и «восстановителя» народной игры, играть стали не меньше, а хуже: «...качество игр стремительно падает. Все больше простейших форм игры — шалостей, проказ, забав, стоящих на последней грани и все чаще переходящих в озорство и даже хулиганство».

Традиционная русская кукла просто незаслуженно забыта. Дети чаще всего забавляются с Барби и Синди, феями Винкс и монстрами Хая. Ведь какая кукла может похвастаться такими идеальными формами? У западных красавиц шикарные волосы, осиные талии, не маленький бюст, длинные ноги, яркий макияж, высокие каблукы. Большинство маленьких принцесс хотят быть похожими именно на них. Но, в силу своего возраста наши девчурки имеют совершенно иное строение тела. При этом они не перестают примерять образ Барби на себя, и вот- первые разочарования, недовольство своей внешностью, слезы, нервные срывы..., и всё из-за какой- то куклы Барби!

Интересная деталь: первоначально Барби была предназначена для моряков. Так это или нет, судить сложно. Но, посмотрите: наши детки не чувствуют себя с куклой Барби в роли мамы. Они и не кормят ее из ложечки, не поят из бутылочки, не качают на руках, не пеленают. А это очень плохо! Детки играют с Барби, как с женщиной. А для игры во взрослую жизнь предусмотрено еще масса атрибутов: яхта, карета, дом, бассейн, подружки, любимый мужчина Кен, поклонники. Такую куклу можно смело отнести к типу «опасные игрушки». А так быть не должно!

Действительно, самой популярной среди игрушек всегда была и остается кукла. Проводя с ними обряды на Рождество, наши предки надеялись на доброту и милость Божию. В Вербное воскресенье в деревнях соседи дарили друг другу Пасхальную куклу-закрутку. Домашняя масленица символизировала крепкий достаток и здоровье семьи. С большим урожаем связаны кукла-стригушка и кукла-плодо-родие. Мастерили такие игрушки из льна и, конечно, из лыка и соломы. Последние, сделанные из «именного» снопа, считались священными. Стоит отметить, что тряпичные куклы, в отличие от современных, снимали психологический барьер между «миром больших вещей» и малышом, воспитывали доверительное отношение к миру. Потому сегодня на первом месте по значимости стоят игрушки из натуральных материалов. Они безвредны и дают простор для фантазии.

Уже трудно вспомнить, когда из продажи исчезли куклы-голыши, которым наши бабушки сами шили одежду, лечили, кормили и нянчили. Эти куклы были нашими настоящими друзьями. Мы с ними разговаривали, делились секретами, просили совета, это те игрушки, с которыми мы проводили свое детство. Вместо них в магазинах — новорожденные младенцы из пластика. Идея обладания такой антиигрушкой кажется оправданной: дети получают анатомические представления о строении тела. Но, уместно ли сочетать знание анатомии с игрой? Как сердце, почки, сосуды влияют на мировоззрение ребёнка? да просто ответьте сами себе: «вы бы купили такую куклу дочери?» Когда малыш слышит: «Уронили мишку на пол, оторвали мишке лапу», ему хочется пожалеть медвежонка, пусть даже он и плюшевый. У ребят врожденная потребность в сострадании. А тут кукла-человек: набор частей, конструктор, который можно разобрать и собрать. На полках магазинов можно увидеть и существа неизвестных пород, ни одну из них не хочется даже брать в руки.

Яркие, привлекательные, иногда пугающие изображение куклы становятся важнее прямого предназначения: важнее игры. А ведь у каждого из нас в детстве была мягкая кошечка, собачка, заяц или медвежонок. Многие со своей любимой игрушкой ложились спать и мы до сих пор вспоминаем их нежность. Эту особенность используют психологи, и, как показывает практика, плюшевый мишка, потрепанный слоник или любимая мохнатая собака дарят малышам уверенность и способны «вылечить» от страхов. Современная игрушка чаще выступает как катализатор мрачной картины мира, в доказательство: посмотрите детские рисунки! Так что, покупая ребенку наручники или меч с яркими фосфорирующими огнями, родители провоцируют детей на скрытую агрессию, на решение проблем с помощью силы. При этом выбор будущей профессии стоит у детей на последнем месте.

Игрушка — неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый, чтоб подготовить малыша к вхождению в общественные отношения. Игрушек у современного ребёнка не просто много — их очень много, и всё было бы хорошо, если бы не одно «но». Ориентироваться в море игрушек,

которые предлагают магазины, сегодня очень трудно. Они не учитывают тонкости детской психики, они изготавливаются по шаблону, да и некоторые по факту совсем не предназначены для детей, напротив, они могут стать очень опасными. И если за санитарно-гигиеническими показателями игрушек еще следят соответствующие организации, внешний вид игрушек никто не контролирует.

А как было бы здорово, если бы папы и мамы сегодня делали игрушки с детьми своими руками: из глины, бумаги, бисера, соленого теста, тряпичные куклы! Ведь нет ничего любимее и роднее, чем такая игрушка! Ее никогда нельзя будет отнести к категории опасных. Задача перед игрушкой и тогда, и сейчас стоит одинаковая — она служит ребенку другом и учителем, обогащает его мир и вовлекает малыша в мир фантазий. В игре ребенок совершает первые открытия. При этом, никто не будет спорить, что для веселой игры ребенку нужна хорошая игрушка. Поэтому ее выбор должен стать всеми нами обдуманным! Дорогие родители, уважаемые руководители детской индустрии, если вам небезразличны ваши дети, если вы хотите, чтобы, повзрослев, они были добрыми и благородными по отношению ко всем нам и к окружающим, несли добро, любили и помогали друг другу научитесь покупать и производить правильные игрушки.

Список литературы

1. Абраменкова В. Осторожно: антиигрушка: родителям об играх и игрушках/ Дошкольное воспитание. 2005. № 4. С. 98.
2. Война В. Барби и ее дети/ Новое время. 2002. № 27. С. 27.
3. Иванова Е. Какие бывают игрушки // 9 месяцев/ 2001. №12. С. 11.
4. О психолого-педагогических требованиях к игрушкам в современных условиях/ Дошкольное воспитание. 1995. №9. С. 2.
5. Чередникова М.П. Куклы в играх современных детей/ Живая старина. 2006. № 1. С. 18.
6. Якушева Г.И. Народная кукла как современное педагогическое средство/. Начальная школа. 2004. № 12. С. 54.



ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ НАРОДНЫХ ИГР АЛТАЙЦЕВ

АБЫСОВА Сурлай Владимировна,

методист БУ ДПО РА «Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования Республики Алтай» Россия, Республика Алтай, г. Горно-Алтайск. E-mail: surlai@mail.ru

Игра имеет огромное значение в жизни ребенка. С помощью игр выстраиваются взаимоотношения со сверстниками и их совместная деятельность. Как педагогическое средство народные игры используются с древнейших времен. Они служат для физической, умственной подготовки, нравственно-этического и эстетического воспитания подрастающего поколения.

Огромное значение игры в развитии личности ребенка подчеркивал Л.С. Выготский [1]. В педагогической среде известно, что «игра — это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание» [2, с. 121]. Поэтому в настоящее время использование возможностей этнопедагогики игры также актуально. Процесс отбора таких средств народной педагогики, которые более приемлемы для процесса воспитания и обучения современных детей, идет постоянно. В этой статье мы рассматриваем одну из форм народной игры в культуре алтайцев «Сырга жажырыш» (Прятанье серьги).

Особенностью данной игры является то, что в ходе ее проведения исполняются песни [3, с. 120–121]. Кроме песни, относящейся непосредственно к ходу игры, существуют песни, призывают игроков. В народе бытуют песни, зазывающие на разные игры (жең тудары — перетягивание рукавов, бөрүк чачыш — бросание шапки, кур ұзұш — разрывание пояса и т.д.). Вызов в песенной форме обычно называет игру, а также содержит информацию об определенных условиях. Например, зачином для игры в «Прятанье сережек» служит песня:

Сыргалын бажын сылаткан
Сыр салкыныс бар эмей.
Сырга жажырып ойногон
Бир ойыныс бар эмей.

Наполняющий свистом былинку
Ветерок игривый есть у нас.
С прятаньем сережки
Есть одна игра у нас.

После приглашения на игру следует обсуждение правил и начинается сама игра. Она может сопровождаться песнями, предупреждающими нечестных игроков, стремящихся к обману и хитрости. Поэтические формы этой игры имеют большое значение и располагают немалым воспитательным потенциалом в развитии нравственной личности:

Куулы эмиктү сырганы
Куурмактабай ойногор.
Тёрт топчылу сырганы
Төгүндеш жоктоң ойногор.

С белой проволокой сережку
Играйте не хитря.
С четырьмя пуговками сережку
Играйте без обмана.[4, с. 150]

Смысл таких предупреждений сводился к тому, чтобы избежать столкновений в ходе игры и указывает на существование этических норм в народной игре. Таким образом, в начале игрового действия шла установка на выполнение правил игры, которое было необходимым условием для участника.

Многие народные игры, как и игра в прятанье серьги, имеют свойство продолжаться бесконечно. Поэтому в ходе игры одним из участников может быть выражено желание закончить текущую игру. Она может иметь стихотворную или песенную форму.

Как правило, любое действие должно нести результат. В игре таким результатом является его конец и в зависимости от того, как она закончилась, игроки могут высказать свое мнение к проведенной игре.

Бёлүктелип ойын болт,
Бёс калтага чыгым болт.
Чолтык-молтык ойын болт,
Чачагыма чыгым болт.

Игра была прерывистой,
Кисету моему убыток был.
Игра была короткой,
Кисточке моей убыток был.

Завершение игры имеет особое значение. Для достижения хорошего настроения от игры, люди договаривались между собой. Такие договоренности также нашли свое отражение в поэтических формулах, напоминающих алкыши-благопожелания о хорошем окончании игр:

Јанар ёйдиң ойыны
Јап-јакшынак ол болзын.
Айрылыштың кожоңы
Аланзулу болбозын.

Прощальные игры
Пусть будут славными.
Прощальные песни
Пусть не будут неясными.

Песнями с подобным содержанием могут заканчиваться любые игры. С их помощью украшается сама игра, устраняются недочеты в правилах игры и в поведении играющих.

Как и любая другая игра, народная игра в прятанье серьги имеет определенные правила и условия проведения, игровую атрибутику и сопровождается игровым фольклором. Все это позволяет внутри одной игры развивать разные направления в воспитании — это формирование уважительного отношения к мнению других участников, умения управлять собой в ситуации проигрыша, различать игровые отношения, оценивать свое поведение и поступки сверстников, взаимодействовать и выстраивать коммуникативные отношения, а также развитие творческих способностей детей. Игра в прятанье серьги может проводиться как педагогами, так и самими детьми при организации свободного времени в школе, на праздниках, вечерах и быть органической частью воспитательного процесса. Так как этика поведения диктуется самой игрой, дети легко принимают условия и получают эмоциональное удовлетворение от игры.



Список литературы

1. *Выготский Л.С.* Воображение и роль в детском возрасте. Психологический очерк. 3-е изд. [Текст] / Л.С. Выготский. М.: Просвещение, 1991. — 96 с.
2. *Шорникова О.В.* Роль игры в развитии ребенка [Текст] / О. В. Шорникова // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2014. № 35. С. 121–125.
3. Алтай албатынын кожондоры [Текст]. Горно-Алтайск: Горно-Алтайское отделение Алтайского книжного изд-ва, 1972.
4. *Абысова С.В.* Поэтика народной игры «Прятанье сережки» [Текст] / С.В. Абысова // Филологические исследования (к 100-летию Т.М. Тощакowej): Сборник научных трудов. Горно-Алтайск, 2006. С. 149–153.

РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

АНДРЕЕВА Татьяна Владимировна,

воспитатель МДОУ «Детский сад № 14»,
г. Новоалтайск. E-mail: andreewa.tat@yandex.ru

Наиболее благоприятным периодом для социально-коммуникативного развития ребёнка является дошкольное детство, ведь отношения с другими людьми зарождаются и наиболее интенсивно развиваются в дошкольном возрасте. Первый опыт таких отношений становится тем фундаментом, на котором строится дальнейшее развитие личности. От того как сложатся отношения ребёнка в первом в его жизни коллективе — группе детского сада — во многом зависит последующий путь его личностного и социального развития, а значит и его дальнейшая судьба.

Это актуализируется и в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования. Именно игра и общение становятся сквозными видами детской деятельности.

Слово «играть» применительно к ребёнку в давние времена означало «жить» и «дружить». Не случайно и современный ребёнок обычно говорит: «Я хочу с тобой играть» или «Я с тобой больше не играю». Это, в сущности, означает «Я хочу с тобой дружить» или «Я с тобой больше не дружу!»

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается, главным образом, в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и

действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период.

В игре осуществляются два вида взаимоотношений — игровые и реальные. Игровые отношения — это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения — это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело. В совместной игре дети учатся языку общения, взаимопониманию, взаимопомощи, учатся подчинять свои действия действию других игроков [6, с. 231].

Поэтому свою работу с детьми начали строить так, чтобы к старшему дошкольному возрасту дети смогли сотрудничать, слушать и слышать сверстников и взрослых, обмениваться информацией. Кроме этого, у дошкольников должно сформироваться умение распознавать эмоциональные переживания и состояния окружающих его людей, детей и взрослых, выражать собственные эмоции вербальными и невербальными способами.

Для этого нами был разработан и реализован проект «Играем, развиваемся, общаемся», который включал в себя цикл игр по развитию коммуникативных навыков и умений детей дошкольного возраста.

Проект был рассчитан на один учебный год и состоял из нескольких блоков.

1 блок. «Игры, на сплочение группы»: «Как меня зовут», «Солнышко», «Дотронься до», «Найди друга», «Мяч в руки», «Заколдованная тропинка», «Путешествие», «Зеркало», «Виноградная лоза», «Скажи хорошее о друге».

Пример игры «Ветер дует на того».

Цель игры: развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников.

Ход игры: дети стоят в кругу. Ведущий, начиная игру, произносит слова: «Ветер дует на того...» Продолжение фразы может быть таким: У кого светлые волосы. Кто в красной одежде. Кто любит смеяться. Кто высокого роста. После фразы все, кто у кого есть такие качества, должны собраться в одном месте [4, с.50–71].

Данные игры помогли нам, как воспитателям, не только установить положительный контакт с детьми, но и самим детям по-доброму взглянуть друг на друга, вызвали интерес к сверстникам, привели к пониманию индивидуальности каждого из них. А так же способствовали созданию спокойной, доверительной обстановки в группе, что в свою очередь обеспечило развитие социальной уверенности у детей.

2 блок. «Игры, направленные на снижение агрессивности, умение владеть своими эмоциями»: «Брыкание», «Кулачок», «Превратись в игрушку».

Пример игры «Ругаемся овощами».

Цель: учить преодолевать негативные эмоции, гнев.

Ход: ведущий предлагает поругаться, называя друг друга не плохими словами, а овощами: «Ты — огурец», «А ты — редиска», «Ты — морковка», «А ты — тыква». [2, с.12–25].

3 блок «Игры, направленные на сотрудничество»: «Доброе животное», «Комплименты», «Гнёздышко», «Клубочек», «Найди мяч», «Солнечные лучики», «Дружба начинается с улыбки», «Позови ласково».

Пример игры «Поварята».

Цель: формировать чувство сплочённости, умение чувствовать других.

Ход игры: все встают в круг — это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, лук, капуста, петрушка, соль). Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя, прыгает в середину круга, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в середине круга, игра продолжается. В результате получается вкусное красивое блюдо — просто объединение [5, с. 6–17; 6].

Эти игры способствовали формированию дружеских взаимоотношений в детском коллективе группы; помогли детям установить доверительный контакт между собой. В ходе таких игр у детей формировалось умение чувствовать состояние и настроение сверстников, а так же совершенствовался навык согласованности своих действий с действиями другого ребёнка.

Игры проводились в музыкальном или физкультурном зале, где участники могли свободно располагаться и передвигаться. В начале использовалась ритуальная игра для настроя детей, в конце — релаксационное упражнение. Подвижные игры чередовались со спокойными, малоподвижными.

При проведении игр и упражнений было необходимо:

- продумывать не только содержание инструкции, но и форму ее подачи;
- воздействовать с помощью интонационно-выразительной окрашенности речи;
- прогнозировать возможные реакции детей на предлагаемые правила и условия.

Систематически вовлекая детей в обсуждение межличностных конфликтов, поощряли их попытки разрешать конфликт без применения силы, а с помощью высказываний своих мыслей и чувств. Для анализа поведения конфликтовавших детей использовали аналогичное поведение сказочных персонажей; привлекая в совместные игры разных детей, создавали ситуацию успеха для каждого ребенка. Проведение подобных игр с детьми способствовало развитию их «эмоционального интеллекта», помогло нам создать в группе, дружескую атмосферу взаимопомощи, доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом и с воспитателями, облегчая тем самым процесс совместного обучения.

Цикл игр помог сформировать у дошкольников умения принимать самого себя и других людей, при этом адекватно осознавая свои и чужие недостатки; помог осознать свои чувства, причины поведения. Играя, дети получили опыт находить силы внутри себя даже в самой сложной ситуации.

Анализируя результаты работы над проектом, можно сделать вывод, что целенаправленное систематическое проведение коммуникативных игр позволяет ребенку реализовать свои творческие возможности, в игровой форме развивает речь, коммуникативные умения, способствует положительному эмоциональному настрою детей.

Список литературы

1. *Иванова Е.В., Цаплина О.В., Казунина И.И., Акимова Ю.А.* Организация игровой среды ребенка до трех лет // Иванова Е.В., Цаплина О.В., Казунина И.И., Акимова Ю.А. Организация игровой среды ребенка до трех лет: Учебно-методическое пособие / Под ред. Е.В. Ивановой, О.В. Цапфиной. М.: МГПУ, 2014. — 63 с.
2. *Крюкова С.В., Слободняк Н.П.* Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь: Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста. М., 2006.
3. *Кряжева Н.Л.* Развитие эмоционального мира детей. Екатеринбург, 2004.
4. *Недоспасова В.А.* Растем играя: Средний и старший дошкольный возраст: Пособие для воспитателей и родителей / В.А. Недоспасова. 3-е изд. М.: Просвещение, 2004. — 94 с.
5. *Фопель К.* Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. М., 2006.
6. *Хухлаева О.В.* Практические материалы для работы с детьми 3–9 лет: психологические игры, упражнения, сказки. М., 2006.
7. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

АРТЮГИНА Екатерина Николаевна

воспитатель МАДОУ УМР УМР Угоровский детский сад «Солнышко»

В справочнике педагогической терминологии социальные ценности определяются как «общественно значимые для личности, общества в целом материальные, социальные объекты, духовная деятельность человека и её результаты: социально одобряемые и разделяемые большинством людей представления о том, что такое добро, справедливость, патриотизм, любовь, дружба...»

Социальные ценности не подвергаются сомнению, они служат эталоном, идеалом для всех людей.

В процессе работы над формированием системы ценностей у детей используются различные беседы, игры, экскурсии, музыкальные игры, рассматривание

иллюстраций, фотографий, наблюдений — всё это развивает у детей понятия о добре и зле, воспитывает положительное отношение к близким и сверстникам, совершенствует навыки дружбы, формирует знания о родном крае, отношении к природе и всему живому.

В дошкольном возрасте основной деятельностью ребёнка является игра. С помощью различных игр дети знакомятся с общепринятыми человеческими ценностями. Детская игра отражает уровень взаимоотношений, который сложился в коллективе: обмен игрушками, знаниями об окружающем, радость и сопереживание за свои успехи и неудачи других детей, готовность прийти на помощь. Поэтому важно как, чем, зачем, с кем, в какие игры и какими игрушками играет наш ребёнок и чтобы развивалась полноценная длительная игра нужно как можно больше разнообразных игрушек.

Различные виды игр и игрушек являются не только средством воспитания, развития, самовоспитания детей, но и служат проявлением детской индивидуальности, обучению и закреплению новых форм поведения, общения, взаимодействия с окружающим миром. Ценность игры и игрушки заключается не только в том, чтобы знакомить ребёнка с окружающим миром они являются важным фактором поэтапного психического, нравственного, эстетического развития ребенка и возможностью осуществления всех видов детской деятельности на всё более высоком, новом уровне. Значение игр и игрушек в детском возрасте невозможно переоценить, ведь игра как самостоятельная детская деятельность формируется в ходе воспитания и обучения ребёнка, она способствует освоению, приобретению, использованию им опыта человеческих ценностей. Но нужно помнить, что в игре могут закладываться и отрицательные свойства характера, такие как агрессивность, соперничество, ревность, недоброжелательность, грубость.

Для реализации задач по формированию системы человеческих ценностей у детей рекомендуется использование различных видов игр:

- сюжетно-ролевые;
- подвижные;
- спортивные;
- развивающие;
- музыкальные;
- театрализованные.

Игрушки для организации таких игр могут быть самыми разнообразными, но все они должны отвечать определённым педагогическим, художественно-эстетическим требованиям и нести в себе развивающую, обучающую задачу. Также игрушки должны соответствовать возрастным особенностям детей, быть различными по своей тематике и назначению.

Играя, ребёнок проигрывает отдельные сюжеты, и игрушка в данном случае выступает в качестве своеобразного эталона тех предметов, узнать назначение

которых и освоить различные действия, с которыми надлежит ребёнку. Поэтому игрушки должны быть:

— сюжетными (куклы, фигурки животных, мебель, посуда), способствующие воспитанию положительных черт характера: нежности, привязанности, заботливости, желания прийти на помощь, а также уважения к взрослым и их труду, умения общаться со сверстниками и т.д.

— техническими (транспорт, конструкторы, игрушки «орудия труда»-совочки, молоток, лопата, щётка, рубанок и т.д.) такие игрушки в занимательной, доступной форме дают детям представления о технике, профессиях взрослых и т.д. помогают развивать интерес к различным механизмам и реализовывать этот интерес в игре. У старших дошкольников технические игрушки с механизмами воспитывают любознательность, рождают стремление узнать, как игрушка устроена, как приводится в движение, они вызывают желание соорудить что то подобное для близких им людей.

— сборно-разборными (конструктивные) развивающими конструкторские способности. Игры с такими игрушками больше всего настраивают на знакомство с трудовой деятельностью строителя-созидателя, они развивают навык элементарного планирования, определения задачи, подбора материала, последовательности и согласованности действий, организации взаимоотношений в коллективе, кроме того, дети осваивают знания о форме, цвете, величине, пространственном расположении и т.д.

— дидактическими — формирующими у детей уровень познавательной активности, выполняющими несколько функций:

- обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность ребёнка развивая его мышление и расширяя кругозор)
- ориентационную (умение ориентироваться в конкретной ситуации и применять имеющиеся знания)
- мотивационно-побудительную (способствующую развитию познавательного интереса)

— игрушки- забавы, в основе которых лежит неожиданность, движение, они несут детям радость, вызывают хорошее настроение, совершенствуют навыки игровой деятельности и сплоченности детского коллектива, доброжелательного отношения друг к другу, побуждают интерес к народным играм.

— музыкальными — развивающими слуховое внимание, музыкальный слух, чувство ритма, знакомящими с фольклорными произведениями, способствующими патриотическому воспитанию.

— театральными такие игрушки являются источником развития чувств, совершенствуют речь, активизируют словарь, приобщают ребёнка к духовным ценностям.

Таким образом можно сделать вывод, что игры и игрушки детей должны быть содержательными, способствующими развитию представлений у детей норм и

правил поведения, формировать эмоционально-мотивационные, нравственные, патриотические, духовные ценности. А ценности утверждаются в жизни не спонтанно, они зависят от отношений в обществе от окружающей среды, и поэтому детей должны окружать вечные ценности: добро и благородство, надежда и достоинство, вера и красота, истина и свобода, совесть и любовь. На чём строить воспитание детей, конечно же, на основах нравственных, моральных, этических, патриотических ценностей. Приобщение ребёнка к подобным ценностям общечеловеческой культуры, выработанным веками, пережившим не одно поколение людей и несущим в себе нравственные устои, на которые должен ориентироваться в своей жизни каждый человек, являются одним из важнейших условий развития полноценной личности ребёнка.

Список литературы

1. *Бондаренко А.К.* Воспитание детей в игре.
2. *Никандров Н.Д.* Ценности как основа воспитания. М.: Педагогика, 1998.
3. *Новосёлова С.Л.* Педагогические требования к игрушке: Игра дошкольника / под ред. С.Л. Новосёловой М., 1989.

ИГРА И ИГРУШКА В ЖИЗНИ РЕБЕНКА-ДОШКОЛЬНИКА

АЧАКОВА Нонна Викторовна,

старший воспитатель МБДОУ детский сад №4 «Солнышко», г. Пятигорск.
E-mail: doy04@pjatigorsk.ru

В дошкольном возрасте игра — ведущий вид деятельности детей. Ребенок проводит в игре много времени. Она вызывает существенные изменения в его психике. Известнейший в нашей стране педагог А. С. Макаренко так характеризовал роль детских игр: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего взрослого человека происходит прежде всего в игре...»

Игра и игрушка — понятия неразделимые. Игрушка — это предмет, специально созданный для детских игр. Но это не уменьшенная копия реального предмета, а условное его изображение, предельно обобщенный художественный образ. Выразительная форма, подвижность, яркость и условность окраски — все это влечет ребенка к игрушке, вызывает желание играть с ней. Игрушка — источник

радости ребенка. По определению Л. С. Макаренко, игрушка является материальной основой игры. Играя, ребенок реализует свои мысли, чувства в действии, а следовательно, от того, во что он играет, какие игрушки попадают ему в руки, во многом зависит и направление его мыслей, чувств, поступков.

Игрушки имеют особое значение в жизни детей младшего дошкольного возраста, так как являются стимулом к игре, её организующим началом: **кукла** побуждает играть в дочки-матери, машина — в шофёра. От игрушек зависит содержание игры, они служат опорой для развития творческого воображения. Узнавая в игрушках знакомые предметы, ребёнок получает возможность комбинировать свои представления, перерабатывать и активно усваивать новые впечатления. Повторение этих впечатлений в разных комбинациях с помощью игрушек помогает образованию общих представлений и облегчает ребёнку понимание связи между разными явлениями жизни.

Игрушка, предмет, предназначенный для игры. Воссоздавая реальные и воображаемые предметы, образы, игрушка служит целям умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Игрушка помогает ребёнку познавать окружающий мир, приучает его к целенаправленной, осмысленной деятельности, способствует развитию мышления, памяти, речи, эмоций. Игрушка широко используется в учебно-воспитательной работе с детьми, в частности для развития детского, технического и художественного творчества. Типы, характер, содержание и оформление игрушки определяются конкретными воспитательными задачами применительно к возрасту детей с учётом их развития и интересов.

К 3-м годам малыш начинает усваивать функциональное назначение предметов. А где, как не в игре, он может наиболее чутко усвоить, что на **стуле** сидят, а едят с тарелки? Поэтому необходимо расширять набор детских игрушек посудой и мебелью. Она должна по размеру приближаться к детской, но быть более лёгкой. Ребёнок стремится жить взрослой жизнью, так помогите ему. Игрушечное отображение реальной жизни позволит ребёнку легко освоиться далее в коллективе сверстников и полноценно развиваться как эмоционально, так и интеллектуально. К 3-м годам игрушки, живущие у ребёнка, должны увеличиваться в размерах: большая **кукла**, большая машина, большой игрушечный зверь. В набор игрушек необходимо включать и всевозможные пирамидки, конструкторы. Эти игрушки сами подсказывают ребёнку, как с ними действовать.

К 4–5-ти годам живейший интерес у ребёнка начинают вызывать всевозможные наборы семей, солдатиков, зверушек. Ребёнок начинает придумывать с ними различные варианты игр. Игровые предпочтения начинают делиться по половому признаку: мальчики выбирают машинки и оружие, а девочки кукол и всё, что с ними связано. Но и у тех, и у других продолжает развиваться интерес к различным видам мозаики и лото. К 6-ти годам у ребёнка просыпается интерес к моделированию, конструированию.

Как игра влияет на развитие личности ребёнка?

— В игре ребёнок учится общаться и взаимодействовать со сверстниками, приобретает новые качества, которые нужны для успешного общения;

— На способность самому придумывать различные игры влияет воображение ребёнка. Чем лучше развито воображение, тем больше интересных игр ребёнок придумает. К тем, кто умеет сочинять интересные игры, тянутся другие дети, а это развивает в ребёнке коммуникабельность и общительность, делает его лидером среди определенной группы малышей;

— Игра — это самое интересное в жизни каждого ребёнка, поэтому именно в игровой форме развиваются самые нужные для дальнейшей жизни качества: подчинение правилам, соответствие взятой на себя роли, развитие памяти, целенаправленность;

— В игре мы зачастую отмечаем отражение наших, взрослых взаимоотношений, поскольку, даже играя в «магазин», один ребёнок будет вести себя размеренно, вежливо, а другой будет ссориться и выяснять отношения. Дошкольник не может сам придумать подобную тактику поведения — наверняка это проекция ваших отношений с другими людьми. Возможно, многих нюансов в своем поведении вы не замечаете, но по тому, как ребёнок ведет себя в игре, можно отметить некоторые отклонения в негативную сторону. Измените свое поведение, и стиль игры также изменится;

— Чрезвычайно важна игра, как средство развития ответственности, сопоставления мыслей с действиями, просчета возможных последствий, внимательности, развития произвольного восприятия. Посредством игры ребёнок учится управлять своими эмоциями, поведением, сопоставлять их с поведением других детей;

— Ребёнок быстро поймет такую истину: чтобы играть с другими детками, нужно подчиняться правилам игры. В силу своего рвения к общению со сверстниками, ребёнок учится быть дисциплинированным, что требует от него немало усилий;

— Особенно важна роль игры в развитии личности-лидера и личности-ведомого, ведь эти качества одни из главных в жизни. Если ваш ребёнок лидер, он сразу же возьмет инициативу на себя, предложит массу вариантов разнообразия игры, примет «командование» в свои руки. Если же ваш малыш — ведомый, то он будет безукоризненно подчиняться правилам, которые придумали другие. Если вам не по душе ведомость своего ребёнка, обучайте его быть лидером, а результаты своих усилий вы сможете увидеть во время игры;

— Если ребёнок играет с игрушками, то это самый удачный случай для того, чтобы научить малыша делиться ими, искоренить жадность, а также приучить его убирать за собой;

— В игре у ребёнка лучше всего развивается мышление, умение просчитывать свой следующий шаг, предугадывать поведение другого человека.

Конечно, играть можно и без игрушек, но это то же самое, что кушать сразу со сковородки, без тарелки, вилки и ложки — процесс одинаков, но с дополнительными элементами намного проще, а в случае с игрушками в разы интереснее и увлекательней. Стоит каждый раз дарить ребёнку игрушки разных назначений, чтобы его внутренний мир обогащался, и детство становилось всё интереснее с каждым разом.

Список литературы

1. Детский сад. Книга для заведующих / Под ред. Л.П. Тарасовой. М., 1982.
2. Игра дошкольника / под ред. С.Л. Новоселовой. М.: Просвещение, 1989.
3. Воспитание детей в игре / под ред. Менджерицкой Д.В. М.: Просвещение, 1979.
4. *Линькова Н.В.* Игры, игрушки и воспитание способностей. М.: Просвещение, 1969.
5. Игрушка в жизни ребенка / под ред. Коссаковской Е.А. — М.: Просвещение, 1980.
6. *Менджерицкая Д.В.* Воспитателю о детской игре / Под ред. Т.А. Марковой. М.: Просвещение, 1982.

ЭТА МУДРАЯ МАТРЕШКА ИЛИ КУКЛА С СЕКРЕТОМ

БЕЛАН Юлия Александровна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад №4 «Солнышко», г. Прокопьевск
E-mail: det-sad4prk@mail.ru

Главное условие успешной адаптации детей раннего возраста к детскому саду — правильно организованная работа педагога. Каждый воспитатель знает: практически в любой ситуации на помощь придет игра и игрушка.

Игры — один из способов сделать процесс воспитания ребенка приятным и полезным для самого ребенка и для взрослых, окружающих его. Кроме того, играть — это насущная потребность каждого маленького человечка. В игре ребенок познает мир вокруг себя, изучает те явления, с которыми ему приходится сталкиваться, готовится взрослеть и общаться с людьми.

Игры, используемые в период адаптации, могут быть разными: игры с речевым сопровождением (хороводы, марши, пальчиковые игры, песенки, потешки), подвижные игры, релаксационные игры и другие. [5. с.112].

Развивающие игры с матрешкой вызывают яркие эмоции и отклик детей. Оказывается, с этой незатейливой игрушкой можно придумать массу развивающих занятий с детьми. Матрешка при ее кажущейся простоте несет в себе огромную информацию: она символически выражает и принцип мироздания, и идею бесконечности, и образ материнства, и модель рождения, и путь человека, и принцип

преемственности поколений. Может, потому матрешку так любят дети — они получают через нее важные знания о мире, о себе.

Народная игрушка будит мысль и фантазию ребенка. Деревянная точеная фигурка девушки Матрены в сарафане и с платочком на голове невольно привлекает внимание яркой раскраской и вызывает улыбку. Невозможно представить Россию без матрешки — деревянной выточенной куклы с многочисленными вкладышами. Но мало кто знает, где и когда родилась эта красавица, ставшая символом нашей страны наряду с самоваром, балалайкой и бурым медведем. Когда именно появилась эта игрушка? И почему так называется? И каким образом ей удалось стать всеобщей любимицей? Матрешка кукла загадочная. Наверняка можно сказать только то, что эта забавная русская игрушка очень молода: ей чуть больше ста лет! [4. с.2].

Самая распространенная версия о появлении матрешки такова. В конце девятнадцатого века богатый купец Анатолий Мамонтов, который коллекционировал народные игрушки, открыл в Москве магазин — мастерскую под названием «Детское воспитание». В этой мастерской работали народные умельцы и талантливые художники. А образцы игрушек доставлялись сюда из самых отдаленных мест. И вот однажды Мамонтову привезли из Японии фигурку добродушного мудреца Фукурумы, лысого, смешного старичка, символизирующего в этой стране счастье и удачу. Игрушка оказалась с секретом: она состояла из двух половинок, а внутри нее прятались фигурки поменьше, ученики мудреца. Забавный старичок понравился всем. По его подобию токарь Василий Звездочкин выточил из дерева заготовки, которые вкладывались одна в другую, а художник Сергей Малютин придумал эскиз и расписал кукол в русском стиле. Всего их было восемь, и все получились разными.

Новой игрушке нужно было подобрать имя. Сейчас, конечно, не узнаешь, кто именно посмотрел на эту куколку, восхитился ее красотой и назвал Матреной. В то время на Руси это имя было одним из самых распространенных. Со временем имя так прижилось, что теперь мы называем матрешками всех подобных кукол и даже пишем это слово с маленькой буквы. [8. с.45].

Мышление ребёнка до трёхлетнего возраста тесно связано с восприятием — малыш мыслит, устанавливая связи между воспринимаемыми предметами и действуя с ними. Наша русская матрёшка это сувенир,украшение,а также игрушка предназначенная для детей, которая имеет свою педагогическую ценность. С помощью матрёшки можно научить детей выделять разные качества величины, можно сравнивать предметы по высоте, цвету, объёму, ширине. Эти действия будут способствовать развитию координации рук и глаза, развивать восприятие и мышление. Конечно, чтобы матрёшка имела развивающий эффект мало дать её ребёнку в руки. Задачей педагога открыть для малыша замечательные свойства игрушки и конечно, научить ребёнка играть с ней.

Усевшись за столик вместе с ребёнком, вы торжественно достаёте большую матрёшку и восхищаетесь её красотой: «Посмотри, какая красавица к нам пришла! Её зовут Матрёшка. Какой у неё платочек, какие щёчки...» Полюбовавшись ею, вы берёте игрушку в руки и удивлённо говорите: «Что-то она тяжёлая, и гремит, может там что-то есть внутри? Давай посмотрим!» Открывая матрёшку, вы вместе с малышом как заклинание произносите слова: «Матрёшка — матрёшка, откройся немножко!» Процесс открывания матрёшки можно слегка растянуть, чтобы усилить ожидание и любопытство ребёнка.

В большой матрёшке и обнаруживаете другую, вы естественно удивляетесь и рассматриваете её вместе с ребёнком, как и первую. Две матрёшки можно сравнить по величине, рисунку, деталям. Так продолжается до тех пор, пока все матрёшки не «выйдут».

При знакомстве с матрешкой, малышу больше всего нравится открывать ее. Удивляйтесь вместе с ребенком, что внутри кто-то есть. Следующий этап — составление половинок — покажите как смешно, когда две половинки не совпадают. Придумывайте разные задания, стимулирующие ребенка вкладывать одну матрешку в другую (например, маленькая матрешка просит большую ее спрятать). Выстраивайте матрешек по росту (как по возрастанию, так и по убыванию). Например, они могут строем по уменьшению роста пойти гулять в лес, а домой возвращаться в обратном порядке (чтобы не было обидно). Когда малыши научатся выстраивать матрешки по росту — «забудьте» одну матрешку, пусть ребенок догадается, в какое место строя ее поставить. Интересно сравнивать матрешки с другими предметами (пирамидкой, какой-то игрушкой) и рассортировывать их на две группы выше или ниже объекта. [www.library.ru, thimble.h11.ru]

Многие дети увлекаются башнями и пирамидами. Башни можно строить из нижних половинок (цилиндриков) матрешек. Пирамида получится, если то же самое проделать с нижними половинками (колпочками). Разбирая «сооружения», покажите ребенку, как половинки легко укладываются друг в друга.

Для детей, которым нравится извлекать из различных предметов звуки, можно сделать настоящий музыкальный инструмент и даже оркестр из матрешек. Для этого лучше использовать стандартную неокрашенную игрушку. Если расставить все половинки полой частью вниз, от маленького к большему, то получится барабан. Стучать по ним можно разными предметами, при этом обращать внимание ребенка на то, как в зависимости от размера барабана меняется извлекаемый звук.

Ребенок утомился, и быть барабанщиком больше не хочет? Возможно захочет стать «баскетболистом»? Переверните барабанчики и они превратятся в корзины, в которые можно забрасывать теннисный шарик или мяч «попрыгунчик». Можно перебрасывать шарик из одной половинки в другую. Эти игры прекрасно развивают крупную моторику и координацию движений.

Предложите детям игры: «**Больше — меньше**», «**Кто быстрее соберет все матрешки в одну**», «Оденем матрешке платочек», «Построй по росту», «Соберем матрешек на прогулку» для развития сенсорных способностей ребенка.

В игре « На прогулке» предложите малышу взять самую большую матрешку, и найти ей подходящую пару — самую большую среди маленьких. Когда он выберет подходящую пару для большой матрешки, попросите отвести обеих матрешек на другой край стола, где у вас будет детская площадка. Первая пара уже «пошла» гулять, а вам нужно подобрать следующую. Когда все 5 или 6 пар будут готовы, матрешки начинают гулять по столу: прыгать, петь и т. д. На «прогулке» можно устроить игру в прятки. Маленькие матрешки пусть попросят более крупных спрятать их, а остальные ищут пропавших подружек. Убедитесь вместе с ребенком, что в матрешке спрятаться может только та, что меньше ростом, а более крупная в маленькую не поместится.

Очень интересно с матрешками можно играть в сюжетные игры, в настольный театр, театр на фланелеграфе, сочинять для них сказки, песни, закреплять разученные потешки. Это лишь некоторые из игр, в какие можно играть с обычной матрешкой и вместе с нею расти, познавать мир и развиваться.

Видный ученый Н.М.Щелованов называл ранний возраст «золотой порой» сенсорного воспитания. Если недооценивать знание целенаправленного воспитания, то у детей искажаются представления о предмете, они становятся размытыми, ситуативными. Насколько успешно и самостоятельно ребенок владеет системой сенсорных обследовательских действий, позволяющих ему самостоятельно рассматривать, обследовать предметы для выявления их особенностей, необходимых для достижения результатов в той или иной деятельности, и определяется гармоничное развитие ребенка. [7. с.15].

Список литературы

1. О матрешке. Культура. Искусство. СМИ. www.library.ru.
2. *Фёдорова Н.А.* Русская матрешка. [Текст], 2005.
3. *Сотникова И.* Кто придумал матрешку». Сайт «Русские напёрстки»: thimble.h11.ru.
4. *Иванова Ю.* Матрешка [Текст]. М.: Изд. дом «Фома», 2014.
5. *Калинченко А.В., Микляева Ю.В., Сидоренко В.Н.* Развитие игровой деятельности дошкольников [Текст]. М.: Айрис-пресс, 2004.
6. *Менджерщкая Д.В.* Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет.сада / Под ред. Т.А. Марковой. М.: Просвещение, 2002.
7. *Мухина В.С.* Детская психология / Под ред. Л.А.Венгера. М.: Просвещение, 2005.
8. *Горожанина С.* Русская матрешка. М.: Интербук-бизнес, 2012.

СОВРЕМЕННАЯ ИГРУШКА — НИ МЫШОНОК, НЕ ЛЯГУШКА...

БЕЛОШАПКИНА Светлана Викторовна

старший воспитатель МБДОУ «Детский сад №40 «Калинка»

Несомненным атрибутом детства является игрушка. Важна ли игрушка для ребёнка? Безусловно. Игрушка жизненно необходима малышу, потому что ведущий вид деятельности для ребёнка — игра. Игра — это его маленький мир, где ребёнку комфортно и уютно, где он ощущает себя взрослым, фантазирует, испытывает разнообразные эмоции. На сегодняшний день тема влияния игрушки на ребёнка очень актуальна. Между тем, лишь небольшой процент взрослых всерьёз задумывается над тем, как воздействует игрушка на ещё столь неокрепшую психику нашего ребёнка.

Какие же игрушки предпочитают наши с вами дети, дети современные, живущие в век игрушечного изобилия — иначе и не назовёшь современный мир. А ведь у игрушки 21-го века, не смотря на всю её привлекательность, могут быть как плюсы, так и минусы, которые нам, родителям, никак нельзя оставлять без внимания. Необходимо понимать, что же происходит с современной детской игрой, какой она стала в наши дни и делать для себя соответствующие выводы.

Выбрать игрушку для ребёнка в настоящее время чрезвычайно сложно: наряду с традиционными появляются новые, которые ставят в тупик даже взрослых. Мы, взрослые, далеко ни всегда понимаем, как играть с современными игрушками. А наш ребёнок знает, умеет и любит. Если ребёнку предложить на выбор игрушку «советского» времени и современную интерактивную, скорее всего он сделает выбор в пользу второй. И это не удивительно. Конечно же, наши дети предпочитают современные интерактивные игрушки. Если это машина, то она должна быть точной копией настоящей, и к тому же управляемой. Если это кукла, то непременно Братц или Винкс. С обыкновенными куклами нашим современным девочкам не интересно. И нам родителям ничего не остаётся, как идти на поводу у своих детей и покупать им то, что так для них желанно. Но всё-таки, нам, взрослым, необходимо крайне осмотрительно подходить к выбору игрушки для своего ребёнка.

Как же сориентироваться в этом мире продукции? Как выбрать то, что нужно ребёнку? Как показывают опросы, в большинстве случаев игрушки выбираются и покупаются стихийно, в силу сложившихся обстоятельств или внешних поверхностных признаков (привлекательность, величина, стоимость, желание угодить ребёнку и пр.) развивающий потенциал игрушки, её педагогическую «полезность» взрослые либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель пишет всё, что хочет. Отсутствие каких-либо ценностных ориентиров на рынке игрушек приводит к их бескон-

трольному производству, бессистемной закупке и бессмысленному потреблению. В результате прилавки магазинов и детские комнаты завалены однотипными и, как правило, бесполезными (а иногда и вредными!) игрушками, но нужных и важных для детского развития нигде нет. Такая ситуация весьма негативно отражается на качестве игры, а следовательно, и на эффективности развития ребёнка.

Современные игрушки позволяют полноценно развиваться и расти нашим детям, а мы со своей стороны делаем всё возможное, чтобы не отказать ребёнку ни в чём. Сегодняшний ассортимент игрушек просто поражает. Давно позади время тряпичных мячей и соломенных кукол, деревянных чурочек и лошадок. Сейчас это раритет, к которому модно возвращаться, ища традиционность и экологичность. Но основная масса родителей всё таки предпочитает Барби, технологические машинки на управлении и современные конструкторы, не задумываясь о том, что ребёнок, у которого в шкафу живёт штук двадцать Барби, с удовольствием играет на природе природным материалом: камушками, палочками, ракушками.

Вспомним на секунду, какими игрушками играли мы, будучи маленькими. Если 20 лет назад на прилавках магазинов можно было увидеть игрушки, являющиеся носителями качеств, которое наше общество хотело видеть в ребёнке, то сегодня это в основном игрушки, представляющие другой ценностный мир. Когда мы были маленькими, нас радовало уже то, что у пупсика двигаются ручки и ножки. А сейчас девочки и не посмотрят на такую игрушку. Они предпочитают современных, практически настоящих малышей. Современный малыш, может издавать большое количество звуков, кушать, ходить на горшок, словом максимально похож на настоящего. Конечно, он намного интересен для ребёнка. Но такая игрушка начисто лишает малыша творческого подхода. Ребёнку не надо что-то придумывать, фантазировать, говорить за куклу и т.д. Всё это кукла делает сама. Малыш лишается творческого потенциала. Это касается всех современных игрушек, которые максимально копируют какой-либо объект. Игрушки с электронной «начинкой», по мнению психологов, могут привести к отставанию в развитии, мешая детям проявлять фантазию.

На смену солдатикам, которых так любили мальчишки 80-х — 90-х годов, пришли герои зарубежных — американских и японских мультфильмов: Бетмен, человек — паук, трансформеры, супермены и т.п. Какую же нравственную характеристику несут в себе эти герои? Они отличаются, прежде всего, силой, ловкостью, смелостью, сверхчеловеческими качествами. Их поведение как бы доказывает всем окружающим: на чьей стороне сила, тот и прав. Добро побеждает зло, но только при помощи силы. А как же другие нравственные качества, которые должны быть развиты в ребёнке: ум, доброта, находчивость... Этому учили герои наших советских мультфильмов: Чебурашка, крошка Енот, Буратино и многие другие.

Наши дети растут в эпоху игрушечного изобилия. Ассортимент игрушек огромен! Всё яркое, поющее, почти живое. Производители игрушек постоянно следят за новинками кинематографа и мультипликации, и почти все герои и персонажи, которыми увлекаются современные дети, находят своё воплощение в образе игрушек. Игрушки настолько точно передают образ животных, что дети начинают верить, что их игрушки живые.

Но кроме этих, «натуральных» игрушек (имеется ввиду цвет), мы можем встретить на полках магазина голубых медведей, сиреневых зайцев, розовых слонов и т.п. Стоит ли покупать такие игрушки детям? Если детям задать вопрос: почему, к примеру, медведь голубой, можно услышать массу самых неожиданных ответов. Наш ребёнок подвергается, так называемой сенсорной агрессии, которая не очень хорошо сказывается на психике. Но, ребёнок требует, и мы лишь можем попытаться предостеречь его от нежелательных последствий.

Дети подрастают, и на смену мягким пушистым собачкам приходят, собаки роботы. Мальчики предпочитают играть с трансформерами, с машинами, которые максимально копируют настоящие.

Девочек перестают интересовать пупсики, они всё чаще просят у мамы купить им Барби или Братц. В этой ситуации тоже надо быть начеку. Такие куклы влияют на психику детей как положительно, так и отрицательно. Рассматривая положительное влияние Барби, психологи указывают на то, что она позволяет усвоить девочкам важный компонент женской роли — роль «красавицы». Освоение этой роли в возрасте 3-5 лет, для которого характерно возникновение у детей интереса к различиям полов, атрибутике своего пола, даёт ощущение психосексуальной идентичности и уверенности в себе. Запрет на удовлетворение этой потребности может исказить психосексуальное развитие девочки, внести раскол в её сознание.

Говоря о негативном влиянии Барби и подобных ей кукол, психологи выделяют несколько аспектов:

- игры с такими куклами приобщают детей к культуре красоты и материальных ценностей, порождают мысли о необходимости вырасти богатыми и красивыми;
- очень часто, обладая куклой, девочка воображает себя ни мамой, а горничной, убирающей её дом;
- вызывает беспокойство содержание игр, на которые они вдохновляют детей.

Дети дошкольного возраста приучаются предаваться фантазиям и мечтам о жизни, свойственной не им, а подросткам.

Появились в продаже и такие куклы как эмо, готы, вампиры, монстры. Какой же социальный опыт может приобрести ребёнок, играя с такими игрушками. А ведь именно такие игрушки наиболее желанны для большинства детей. Но это ещё пол беды. Наряду с развивающими игрушками, которые действительно способствуют развитию ребёнка, появились так называемые антиигрушки. Игрушки,

доходящие до абсурда, игрушки, которые просто нельзя показывать детям: рождественский олень с функцией дефекации, какие-то немыслимые зародыши, куклы-гермафродиты, имеющие лица девочек и тела мальчиков, которые могут стать причиной возникновения в будущем у ребёнка нервных расстройств и сексуальных отклонений, поскольку именно в 2-3 года у ребёнка начинает формироваться самоидентификация.

Психологи в России бьют тревогу. По их мнению, современные игрушки могут вызывать у детей расстройство психики и делать их злыми, агрессивными. Между тем, если за санитарно — гигиеническими показателями игрушек следит Роспотребнадзор, внешний вид игрушек остаётся неподконтрольным. На рынке появилось много страшных игрушек, которые способны негативно повлиять на характер и психику ребёнка. Государственного регулирования в области психолого-педагогической безопасности нигде пока ещё не создано. Но независимые экспертные сообщества выделяют ряд критериев, по которым можно определить полезную и вредную игрушку. «Игрушка не должна провоцировать ребенка на агрессию и жестокость; вызывать страх или тревогу; быть исполнена грубо натуралистично; унижать человеческое достоинство; вызывать психологическую зависимость в ущерб полноценному развитию ребенка» [1, с. 54]. Внешний вид игрушек зависит от фантазии производителя. Как правило, дизайн игрушки разрабатывают не психологи и педагоги, а художники и инженеры предприятия. Остаётся догадываться, глядя на некоторые игрушки, с какой большой фантазией был человек, разрабатывающий их дизайн. Страшные игрушки, заполнившие современный рынок, могут повлиять на формирование характера ребёнка. Агрессивные изображения провоцируют проявление агрессии. Чем больше страшных игрушек он видит, тем более агрессивным становится.

Малыши с радостью принимают любые игрушки, не подозревая ничего о «заданности образа». У многих детей игрушки, полученные в детстве, переходят в разряд любимых. Взрослые при этом не подозревают, что в младенчестве имеет место такой механизм социализации, как запечатление (импрининг), т.е. образ объектов фиксируется у ребёнка на подсознательном уровне. В более старшем возрасте, когда малыш увидит такую игрушку на экране телевизора в качестве героя мультфильма, «сработает» другой механизм усвоения социального опыта — идентификация, который поможет принять к руководству все особенности поведения своего любимца.

Можно ли ожидать проявления у ребёнка, играющего с монстрами, чудовищами, трансформерами, таких качеств как способность к сопереживанию, желание прийти на помощь более слабому? Остаётся только надеяться.

О современных игрушках можно говорить до бесконечности, но нам, взрослым, следует помнить, что игрушка предназначена не только для развлечения.

Ребёнок, действуя с ней, обязательно чему-нибудь учится. Поэтому необходимо быть бдительными и не покупать бесполезные, а зачастую вредные для психики ребёнка игрушки.

Список литературы

1. *Иванова Е.В., Цаплина О.В., Казунина И.И., Акимова Ю.А.* Организация игровой среды ребенка до трех лет: Учебно-методическое пособие / Е.В. Иванова / Под ред. Е.В. Ивановой, О.В. Цаплиной. М.: МГПУ, 2014. — 63 с.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

БЕЛЯЕВА Надежда Витальевна,

заведующий муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения города Нижневартовска детского сада №4 «Сказка», Почетный работник общего образования РФ, г. Нижневартовск. E-mail: mdo4@mail.ru

Сегодня, когда в обществе по разным причинам стираются ценности, традиции, возникла острая необходимость вернуть то, что с поколения в поколение передавалось не просто как реликвия, а как бесценный подарок, то, что хранилось веками, что было ценно для людей. Ценности. Что это? Как их вернуть? Как их заложить в личность ребенка? Как сделать так, чтобы с раннего детства у ребенка сформировались ценности? Ведь именно социум и условия, в которых растет ребенок, формирует то, что будет всю дальнейшую жизнь его сопровождать.

На протяжении многих веков развитие человечество было немислимо без игр и игрушек — именно они помогали должным образом формировать психику детей. Взаимодействуя со своим собственным миром, который представлен игрушками, ребенок постепенно учится правильно общаться со сверстниками и взрослыми. По мнению психологов, игрушки чрезвычайно важны для развития мимики ребенка, с их помощью можно развить определенные психологические качества, а можно и улучшить его физическое развитие.

Анализ современного рынка игрушек показывает, что на прилавках детских магазинов редко можно увидеть народную игрушку. Нельзя сказать, что спрос на народную игрушку отсутствует. Он есть, его удовлетворяют магазины народного творчества. Но, к сожалению, не в таком объеме, как раньше, когда производили их в семьях, мастерство передавали из поколения в поколение. Возрождением народной куклы в настоящее время увлеченно занимаются народные мастера, художники, искусствоведы.

И это не просто задача, а огромная ответственность нас, взрослых создать такие условия для детей, чтобы их внутренний мир был наполнен прекрасным и ценным. Взрослый несет полную ответственность не только за условия для развития детей, но и за корректирующее направление. Не зря сегодня перед нами ребенок это не объект, а субъект. Взрослый играет роль направляющего, давая ребенку сегодня право и на ошибку и на самостоятельный выбор.

Я как руководитель, предложила идею коллективу детского сада №4 «Сказка» по выполнению одной из задач по федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования: обновление содержания образовательного процесса, направленного на развитие базиса личностной культуры детей в процессе реализации программы «Социокультурные истоки», **модернизацию развивающей предметно-пространственной среды** направленной на формирование духовно-нравственной культуры и приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства. А именно, возродить ценности через народные игры и игрушки. Тема близка не «по наслышке», а с самого детства, край в котором я родилась, та атмосфера в которой воспитывалась, говорит сам за себя, а именно Вологодский край. Вологда известна на весь мир своими древними храмами и монастырями, тонкой резьбой по дереву, нежнейшим маслом и уникальными кружевами. Да и сама Вологодская земля щедро одаривает своих гостей незабываемыми впечатлениями. Они неразрывно связаны с культурными, бытовыми и фольклорными особенностями соответствующей исторической эпохи и региона.

Не зря классиками говорилось, что все гениальное, просто. Педагогическим коллективом детского сада было принято решение возродить ценность русской народной игрушки, семейные ценности и традиции через создание условий, модернизацию развивающей предметно — пространственной среды для воспитанников. Для каждой возрастной группы имеются народные игрушки разной росписи, разного смыслового значения, но объединяет их одно, что эта игрушка русского народа, чтобы ребенок понял. А именно куклы, посуда, предметы быта городецких, вологодских и других мастеров. Народные игрушки эмоционально богаты, зовущие ребенка поиграть. Ведь поведение маленького ребенка, его действия, работоспособность зависят в основном от того, нравится ли это ему, интересно, доставляет удовлетворение или нет. Только то, что ребенок воспринимает охотно, с интересом, дает хороший результат. Поэтому особенно важно поддерживать у детей бодрое, жизнерадостное настроение для правильного эмоционального развития. И в этом на помощь педагогам пришла идея формировать ценности через народные игры и игрушки. Сама идея была заключена в том, чтобы создать не просто музей народной игрушки в группах, где находятся дети целый день, а именно музей, в котором можно и поиграть и узнать новое. Именно тот пространственный уголок, куда ребенок может окунуться в традиции

русского народа, в русскую культуру осязая его, проигрывая и познавая. Оборудование музея доступно для детей, во время свободной деятельности они могут, не затрудняясь их рассматривать, играть, познавать. Опыт педагогов детского сада показал, что имея возможность играть, экспериментировать, просто отдохнуть в пространстве музея, у воспитанников наблюдалось чуткое отношение к куклам, которые делали руки русских мастеров; играя с расписной посудой, у детей сформировался вкус выбрать и красиво застелить скатерть, салфетки, расставить посуду, сформировалось бережное отношение к куклам народных мастеров. Таким образом, воспитатели решают еще одну задачу: через народную игрушку знакомят детей с культурой русского народа. Рассказывая о том, как изготавливаются игрушки, что это нелегкий труд, и у детей вырабатывается чувство гордости за игрушки, чувство уважения к мастерам, создавшим эти игрушки. Обогащают знания детей о народных куклах, истории их возникновения, нацеливают детей на созидательную и творческую деятельность.

В повседневной практике воспитательного воздействия на детей, педагоги детского сада используют методы как разъяснение, приучение, поощрение, одобрение, убеждение, личный пример, показ, упражнения, намёк и т.д. Разъяснения и убеждения применяются с целью формирования у детей положительного отношения к труду мастеров, достойного поведения в семье и обществе. После разъяснения и показа обычно используют силу упражнения, которые сопровождаются народными поговорками или пословицами, так же советом. Используют назидание — как распространенный приём в семейной педагогике: от старшего - младшему, учителя — ученику, народного мудреца — молодежи, отца сыну.

Особую просветительскую работу с родительской общественностью проводим через официальный сайт детского сада, индивидуальные беседы, видео занятия с целью приобщения родителей как участников образовательного процесса к закреплению тех ценностей, которые прививаются в детском саду. Одной из особенностей создания музеев в группах является то, что в их создании участвуют дети, педагоги и родители. Поэтому здесь дети, их родители совместно с педагогами являются соавторами, творцами экспозиций. Приобщение детей к изготовлению народных игрушек, активные игры с ними - важный этап воспитательного воздействия на ребёнка, получения им истинных знаний о мире, природе, людях, формирования устойчивых нравственно-духовных ценностей русского народа. Это сплотило коллектив воспитателей, родителей, детей. Каждый мини-музей в группе — это результат общения, совместной работы. Так как личный пример родителей — это самый радикальный, самый действенный метод воспитания.

Опыт коллектива детского сада по формированию ценностей через игру и игрушки показывает, что народная игрушка - это не только игра, забава, детское увлечение, но и средство педагогического воздействия, средство воспитания и обучения, развития творческих и креативных возможностей ребёнка, неиссяка-

емый источник его культурного развития, с помощью которого детям передаётся ценный опыт жизни предков, самобытность их характера, культуры, обычаев, видение мира и отношений, символических образов, особенностей художественно-прикладного творчества.

Народная игрушка должна стать тем важнейшим объектом, на который ребёнок проецирует весь мир, связующим звеном между внешним и внутренним миром растущей личности.

Интересная и увлекательная работа по созданию музейного пространства в детском саду продолжается. Педагогический коллектив ищет новые формы взаимодействия с воспитанниками, разрабатывают дидактические и развивавшие игры.

Список литературы

1. *Кузмин И.А.* Истоковедение. Т. 11. М.: Изд. дом «Истоки», 2015.
2. *Алешина Н.В.* Знакомим дошкольников с родным городом и страной (патриотическое воспитание): Конспекты занятий. М.: УЦ «Перспектива», 2011.
3. *Зимина А.Н.* Народные игры с пением. М.: ГНОМ и Д, 2010.
4. *Князева О.Л., Маханева М.Д.* Приобщение детей к истокам русской народной культуры: Программа развития личностной культуры дошкольников. М.: Детство-пресс, 2004.
5. *Кожокарь О.П.* Формирование у дошкольников первичных представлений о социокультурных ценностях нашего народа. М.: УЦ «Перспектива», 2011.
6. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. 17.10.13 г. №1155.

ФОРМИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

БОЙЦОВА Людмила Федоровна,

воспитатель Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад»
п. Юбилейный, Новгородская область, Хвойнинский район. E-mail: mday_detsad@mail.ru

Игра — что может быть интереснее и значимее для ребенка? Это и радость, и познание, и творчество. Игровая деятельность является ведущей для дошкольника. Сюжетно-ролевые, подвижные, режиссерские, дидактические, игры-драматизации — все это оказывает существенное влияние на развитие психики малыша.

Игра — источник развития моральных качеств личности. В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. В игре дошкольник воспроизводит быт и труд взрослых, разные события в жизни семьи, отношения между

людьми. В игре он учится подчинять свои желания определенным требованиям — это важнейшая предпосылка воспитания воли.

В своей работе играм отвожу значительное место в режиме дня. В поле зрения постоянно находится обновление предметно-развивающей среды, тщательный отбор игрового оборудования, детской художественной литературы. Многолетняя практика показала, что пока ребенок не очень самостоятелен, он не умеет и не любит играть. Именно поэтому в любом виде детской деятельности предоставляю ребятам как можно больше возможностей проявлять свою самостоятельность. Не навязываю своим воспитанникам игру, но и не оставляю ее без руководства. Прежде чем повлиять на ход игры, ежедневно не только наблюдаю детские игры, но и учусь «видеть игру». Мне важно знать, во что играют и как играют дети. Дошкольников привлекают орудия и предметы труда взрослых, их деятельность. Ребята с удовольствием возьмется с большой лопатой, они просят настоящие инструменты, огромный восторг им доставляет руль автомобиля. Это желание ребенка делать то, что делают их родители, бабушки и дедушки, старшие братья и сестры. Все это и есть свидетельство стремления ребенка жить общей с нами жизнью, участвовать в нашей работе. В чем же может осуществляться это стремление малышей? В ролевой игре. Именно в ней ребенок самостоятельно воспроизводит общественные и трудовые функции взрослых людей, это своеобразная форма участия ребенка во взрослой жизни. Подражая нам, ребенок практически воспроизводит те отношения, которые он наблюдает по отношению к другим людям. Подчинение правилам поведения, которого требует от ребенка взятая им роль, доставляет ему большую радость [4, с. 7]

Пример из наблюдений за игрой детьми в группе.

Дима организовал игру «пожарные спасатели», на себя взял роль водителя пожарной машины. После сигнала тревоги машина понеслась к месту происшествия. Все дети, изображавшие пожарных, бросились «тушить пожар», один лишь Дима не двинулся с места. Он лишь посматривал в сторону возившихся детей. На мой вопрос: «Дима, почему ты не помогаешь тушить пожар?» — Дима серьезно ответил: «Мне нельзя, машину оставлять без присмотра». Он был горд именно тем, что выполнял в игре свои функции так, как выполняет настоящий водитель. Именно такое поведение взятой на себя роли и доставляет детям наибольшую радость.

Подражая в игре взрослому, ребята создают игровую обстановку, используют разнообразные предметы, действуя с которыми они выполняют, поставленную перед ними «игровую задачу». Девочки, прежде чем начать играть в «семью», подготавливают необходимые игрушки, мальчики, решившие играть в «автобус», строят его из стульев, распределяют роли, изготавливают необходимые для каждого игрока принадлежности — кассу, билеты и т.д.

Большое предпочтение в своей работе отдаю народным играм. Русские народные игры вобрала в себя лучшие традиции. В них ярко отражается образ жизни людей, их труд, быт. В народных играх много юмора, шуток, задора, что делает их особенно интересными для детей. Доступность и выразительность народных игр активизирует мыслительную работу ребенка, способствует расширению представлений об окружающем мире. В них есть все: и фольклорный текст, и музыка, и динамичность действий, и азарт. Однако они имеют строго определенные правила, и каждый играющий приучается к совместным и согласованным действиям. Широко использую народные игры в образовательной деятельности, в повседневной жизни, на прогулке, на праздниках и развлечениях. Праздники и развлечения проводим в соответствии с народным календарем. В такие дни жизнь детей особенно насыщена играми. Например, на Святки ребята ходят друг к другу в группы, колядуют, играют и угощаются. На Масленицу мы играем всю неделю. К детям приходят разные персонажи из сказок, которые играют с ними в подражательные игры — «Петя-Петушок», хороводные «Зайнышка», «Коза», игры-забавы «Бабка-Ежка», игры-соревнования, перетягивание каната и др. [3, с. 60] В игру мы вовлекаем не только воспитателей, но и других сотрудников детского сада, родителей. В повседневной жизни, особенно на прогулке, мои воспитанники любят играть в такие игры как «Жмурки», «Море волнуется», «Краски», словесные «Фанты», «Телефон», «Съедобное-несъедобное» и т.д. Я считаю, что использование народных игр позволяет донести до детей самобытность русского народа, колорит его обычаев и, что самое важное, сформировать интерес к русской народной культуре, к ее традициям.

Игра становится вдвойне интереснее, когда ребенок чувствует поддержку и заинтересованность самых родных и любимых людей — родителей. Одной из основополагающих задач, стоящих перед собой, считаю формирование взаимоотношений родителей с детьми в процессе игры. Важно создать представление у родителей о игре детей как о ведущем виде деятельности в дошкольном возрасте. Учитывая чрезмерную занятость взрослых, а с другой стороны их искреннее желание вырастить детей здоровыми и счастливыми, было актуальным проведение в группе родительского собрания «Роль игры в развитии и воспитании ребенка», ток-шоу «Почему ребенку нужна игра?», консультаций для родителей по темам «Развлекайте больного ребенка», «Игры по дороге в детский сад». [1, с. 116-125] Анализ проделанной работы с родителями показал, что они стали понимать важность непосредственного участия в образовательном процессе, взаимоотношения родителей друг к другу приобрели более теплый характер.

Кроме непосредственного участия в игре родители могут сделать указания детям по ходу игры или подобрать соответствующие игрушки. Основная игрушка — кукла. Это не просто игрушка, это товарищ в игре, она заменяет чело-

века. Кукла может быть учеником, а ребенок учителем, она может «приходить в гости» или быть пассажиром... Хотя кукла и основная игрушка, но не только она необходима ребенку в игре. Необходимы разнообразные игрушки. Все их можно разделить на три большие группы: сюжетные, строительные, различные материалы.

К сюжетным игрушкам относятся те, которые наталкивают ребенка на игру с определенным содержанием: это игрушечные звери, домашние животные и птицы, их можно кормить, гулять, укладывать спать, тренировать... Известно так же, как любят дети технические игрушки: корабли, паровозы, самолеты, машинки и др.

Вторую большую группу составляют строительные игрушки. Строительный материал необходим для творческой игры дошкольника, нередко ролевая игра начинается с постройки, лишь закончив, ребенок начинает обыгрывать ее: заселяет дом жильцами, переезжает по мосту на машинке, устраивает гараж для автомобилей...

Не менее важными являются другие игровые материалы, третья группа: катушки от ниток, рулоны от бумажных полотенец, фантики от конфет, ракушки, камешки и т.д. Эти материалы нужны в разной игре, потому что они могут заменять самые разные предметы: деньги, монеты, подзорную трубу, продукты питания и др. [2, с. 141]

В игре все стороны детской личности формируются в единстве и взаимодействии. Организовывать дружный коллектив, воспитать у детей товарищеские отношения, организаторские умения можно только в том случае, если удастся увлечь их играми, отражающими труд взрослых, их благородные поступки, взаимоотношения. [4, с. 6]

Список литературы

1. *Ветохина А.А., Крылова Л.Ю., Сертакова Н.М., Голова О.В.* Родительские собрания в условиях перехода к ФГОС / авт.-сост. Ветохина А.А. Волгоград: Учитель, 2014.
2. *Журова Л.Е., Комарова Т.С.* Мир детства: Дошкольник / Под ред. А.Г. Хрипковой; Отв. ред. А.В. Запорожец. 2-е изд., доп. М.: Педагогика, 1987.
3. *Козак О.Н.* Большая книга игр для детей от 3 до 7 лет. Серия: Азбука развлечений. СПб.: Союз, 2000.
4. *Скоролупова О.А., Логинова Л.В.* Играем?.. Играем!!! Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста. М.: Скрипторий-2003, 2006.

ИГРУШКА И ЕЕ РОЛЬ В РАЗВИТИИ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА

БУСЫГИНА Маргарита Анифатовна,

воспитатель I категории ГБОУ ПК «Школа — интернат для детей с нарушением зрения» г. Пермь

БУДРИНА Марина Геннадьевна,

воспитатель I категории ГБОУ ПК «Школа — интернат для детей с нарушением зрения» г. Пермь

ГОЛДОБИНА Светлана Кимовна,

директор ООО «ОКОС» г. Пермь

Сегодня, как никогда, широко осознаётся ответственность общества за воспитание подрастающего поколения, а процессы модернизации общеобразовательной школы в центр внимания ставят развитие личности ученика и ориентируют на использование всех возможностей и ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. В таком контексте игровая деятельность ребенка становится одним из важнейших средств обучения и воспитания.

Игра и как важное социальное явление, и как средство воспитания и обучения детей всегда привлекала и продолжает оставаться предметом внимания учёных, психологов. В связи с этим можно утверждать, что на современном этапе ведущая роль игры и ее влияние на развитие личности ребенка изучена достаточно глубоко.

Исследования убедительно доказывают, что игра — это основная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов, это деятельность особая, неразрывно связанная с этапами развития малыша, деятельность, с помощью которой дети создают свой мир и рассказывают о нём.

П.С. Выготский, Е.Н. Землянская, Н.М. Коньшева, Е. П. Политахина, Я.Б. Ткачева, С.А. Шмаков, О.А. Стельмах, Р. Дж. Райсс, Х.Дж. Джинотт, Г.Л. Лэндретт, другие российские и зарубежные ученые отдали дань игре как ведущему средству развития ребенка [1; 4; 6; 10; 3; 7].

К сожалению, анализ игровой деятельности детей очень редко включает исследование сущности понятия игрушки и ее роли в развитии детской личности; хотя, как показывает практика, именно этот ресурс игры сегодня требует пристального внимания не только родителей, педагогов и психологов, но и производителей и продавцов игрушек.

Личность ребенка проходит колоссальный путь развития за относительно короткий период жизни: от рождения и первого младенческого лепета до сформированной личности подростка — всего каких-то 16 лет, а далее человек только, по существу, занимается «огранкой личности».

Игрушка сопровождает ребенка весь этот путь: от погремушек, до сложных робототехнических конструкций, способствуя формированию мировоззренческих ценностей и принципов. От того, какие игрушки становятся спутником

ребенка, каким образом они становятся частью его игровой деятельности, во многом зависит выбор его жизненной позиции.

Сегодня очень много говорится о том, что современный ребенок, наряду с более ранним интеллектуальным развитием, нежели его сверстники 60–70 годов прошлого века, чаще демонстрирует жестокость, агрессию, равнодушие, не умеет сострадать и проявлять милосердие. Часто это объясняется «новыми жизненными реалиями», «особенностями времени», «отражением ценностей общества в системе ценностей ребенка».

Истоки деформации личностных ценностей, на наш взгляд, в числе других факторов, кроются и в отношении общества к детской игрушке.

А каким может быть это отношение, если само понятие «игрушка» до сегодняшнего дня не имеет определения, не смотря на древность самого слова!

Если понятие «игра», («игрища») встречается еще в Лаврентьевской летописи, где говорится о лесных славянских племенах, которые «брати не бываху в них, но игрища межю селы. Схожахуся на игрища, на плясанья и на вся бесовская игрища, и ту умыкаху жены себе»[11] Определение игры есть и в Словаре В. Даля, и в словаре И. Ожегова и в работах Г. Плеханова. Однако, встретить точное и полное определение того, что такое «игрушка» практически невозможно.

А. Фотин приводит формулировку понятия «игрушка» как «предмет, используемый или специально изготовленный для игры, средство игры, ее объект»[12]; в словаре И. Ожегова игрушка определена как «вещь для игры»[9]; А. Кокорин предлагает формулировку « средство организации игры»[5] и т.д.

Получается, что можно любой предмет, вне его назначения, превратить в игрушку, «вещь для игры»; что игрушка не имеет собственного значения, присутствуя только как элемент для игровой деятельности?

Если исходить из такого подхода, то становится абсолютно оправданным появление кукол-мутантов с головой больного гидроцефалией, собачек, образ которых с легкостью можно перепутать с образом крокодила, машин, дизайнеры которых позиционируют их как «развивающие игрушки — трансформеры». В этом ряду лидером должен стоять «Набор для детей 7–10 лет» производства КНР, где ребенку предлагается «неубиваемый солдат» и «пушка, стреляющая шариками». Чем не прообраз пейнтбола для малышей!

Какие ценности формируют эти игрушки? Как, по мнению разработчиков, они должны повлиять на развитие ребенка?

Анализ различных определений понятия «игрушка» позволил предложить следующий подход к данному понятию: игрушка — это специально разработанная и изготовленная из безопасных материалов модель, отражающая предметы и объекты реального мира, направленная на развитие познания детьми окружающей среды и формирование у ребенка ценностных ориентаций.

Думается, что крайне важно, чтобы все, от дизайнера игрушки до родителя и воспитателя, говоря об игрушке, находились «в едином понятийном пространстве» и четко понимали, какие игрушки будут наиболее интересны и полезны для ребенка в том или ином возрасте.

Современная педиатрия утверждает, что, если ребенок в своем развитии пропустит развитие определенных навыков, необходимых для каждого конкретного возраста, то впоследствии этот пропуск непременно окажет воздействие на развитие способностей.

Этот же подход используют учителя русского языка и литературы, рекомендуя к прочтению в конце каждого учебного года список литературных произведений, куда включаются произведения учебной программы и произведения для дополнительного чтения. Не прочитав произведения из рекомендованного перечня, ребенку будет сложно ориентироваться в учебном материале на уроках.

Находку врачей и учителей можно успешно проецировать на игровую деятельность детей. То есть, если в каждом конкретном возрасте ребенок не получит возможность играть с теми или иными игрушками, это непременно скажется на особенностях формирования его личности.

Так, одна из самых древних игр — это игра «в дом», или «дочки — матери». Чтобы эта игра состоялась, нужна игрушка — кукла (мальчик или девочка). Кукла, которую ребенок может укачивать, жалеть, лечить, одевать, любить, растить и воспитывать, — то есть, как раз и развивать свои ценностные ориентации. Но как можно жалеть и воспитывать «мутантов» — Барби, вкупе с ее «мужем» Кеном? Их внешний вид никак не отвечает целям детской игры, а ведь на сегодняшний день — это одна из самых растиражированных игрушек, представленных на прилавках магазинов.

В 2015 году в Перми был проведен опрос «Самые лучшие игрушки». В опросе участвовали дети 8–10 лет [8]. На специально организованной выставке игрушек разных лет дети выбирали те, с которыми они хотели бы играть.

Приоритет выбора 100% был отдан у девочек — куклам производства ГДР 80-х годов, кукольной посуде и ярким мячам. На втором месте оказались игрушки — домашние животные.

Мальчики 95,7% сделали выбор в пользу мячей, «трансформеров» — героев мультфильмов и кино.

Все выбранные игрушки отличались реалистичностью дизайна и соответствием модели оригиналу.

Не вдаваясь в детали, но, безусловно, учитывая, экономические, коммерческие проблемы изготовления игрушек как одного из наиболее низкорентабельных и высокозатратных производств, тем не менее, приходится признать, что на современном этапе возникло противоречие, без решения которого вести речь о воспитательной роли игрушек становится бессмысленно. Это

противоречие между педагогической и коммерческой точкой зрения на развитие ребенка.

Тем не менее, на наш взгляд, уже сегодня есть возможность сделать шаги по снижению остроты данного противоречия, создав по примеру педиатров и учителей рекомендации для родителей и производителей, касающиеся вопроса о том, какие игрушки, в каком возрасте необходимы для ребенка, и какие качества может помочь сформировать игрушка при правильном ее использовании и организации игровой деятельности детей.

Безусловно, данные рекомендации никаким образом не ограничивают родителей в выборе игрушек, но при избытии (просим не путать с разнообразием!) в современных магазинах ассортимента игрушек, они могут оказать помощь в выборе именно тех, которые принесут ребенку максимальную пользу и удовольствие.

Список литературы

1. *Выготский П.С.* Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка. М.: Педагогика, 1966. — 210 с.
2. *Даль В.* Словарь живого великорусского языка. М.: Литература, 1976. — 956 с.
3. *Джинотт Х.Дж.* Групповая психотерапия с детьми. Теория и практика игровой терапии. М., 2001. — 350 с.
4. *Землянская Е.* Игровые технологии для младших школьников // Начальная школа. 2012. № 8. С. 12–14.
5. *Кокорин А. Б.* Организация игровой деятельности детей в учебном процессе начальной школы. М.: Педагогика, 2012. — 250 с.
6. *Коньшиева Н.* Об игровой деятельности школьников // Начальная школа. 2002. № 12. С. 15–17.
7. *Лэндрет Г.Л.* Игровая терапия: искусство отношений. М., 2004. — 290 с.
8. Материалы ООО «ОКОС» по социологическому исследованию «Игровая деятельность младших школьников. Игрушки детей». Пермь, 2015 .
9. *Ожегов И.* Толковый словарь русского языка. М.: Просвещение, 1995. — 2142 с.
10. *Стельмах О.* В безопасной атмосфере // Школьный психолог. 2010. № 18. С. 14–17
11. *Федина М.М.* Лаврентьевская летопись» в истории русской литературы. М.: Академия, 2001. — 120 с.
12. *Фотин А.К.* Игра как средство развития коммуникативных навыков ребенка. СПб.: Нева, 2015. — 300 с.

ИГРЫ — ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЯ КАК СРЕДСТВО АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ 2–3 ЛЕТ К УСЛОВИЯМ ДЕТСКОГО САДА

БУХТИЯРОВА Светлана Николаевна,
МБДОУ «Центр развития ребенка — детский сад №20», г. Ливны

Период раннего детства прекрасен и эмоционален для малыша, но время идет, малыш подрастает и появляется необходимость нового этапа в его жизни — знакомство с детским садом. Это событие вносит в жизнь ребенка серьезные изменения, к которым необходимо привыкнуть:

- это отсутствие близких, родных людей;
- режим дня, возможно, отличный от домашнего;
- постоянный контакт со сверстниками и незнакомыми взрослыми.

В результате ребенку приходится приспосабливаться к новым условиям, разрушить некоторые уже сложившиеся связи с близкими людьми и быстро наладить новые. В профессиональной литературе такие изменения называются адаптационным периодом. Адаптация — процесс развития приспособленных реакций организма в ответ на новое для него условия.

Как же сделать процесс адаптации безболезненным или, по крайней мере, минимизировать негативные проявления? Ответ очевиден.

Ведущая деятельность ребенка в возрасте 2–3 лет — предметная. Малыш овладевает многими предметными, орудийными действиями. Процесс освоения действия происходит от совместного с взрослым через совместно — раздельное к самостоятельному. Это происходит в разных видах деятельности, но более отчетливо проявляется в предметной: игре, конструировании, труде. Ребенок становится все более активным, самостоятельным и умелым, возможно проявление предпосылок творчества.

Психологи выявили четкую закономерность между развитием навыков предметной деятельности ребенка и его адаптацией к детскому саду.

Тем малышам, которые умеют длительно, разнообразно и сосредоточенно действовать с игрушками, легче адаптироваться в детском учреждении, они быстрее откликаются на предложение воспитателя поиграть, с интересом исследуют новые игрушки. Для них это является привычным занятием. Такие дети в случае затруднения не стесняются обращаться за помощью к взрослому. Они любят вместе с взрослым решать предметные задачи, например, собрать пирамидку. Для такого ребенка не составляет труда контакт с любым взрослым, так как он владеет средствами, необходимыми для этого.

Для детей, которые с большим трудом привыкают к детскому саду, характерно неумение действий с предметами, они не могут сосредоточиваться на игре, не инициативны в выборе игрушек, не любознательны. Любая трудность расстраивает их деятельность, вызывает капризы, слезы. Такие дети не умеют налаживать деловые контакты с взрослыми, ограничивают общение с ними эмоциями.

Все вышесказанное подтверждает то, что ранний возраст — период активного экспериментирования ребенка с предметным миром. Он любит исследовать новые предметы, экспериментировать с разнообразными веществами и материалами: водой, песком, снегом, глиной, красками.

Эффективность образования возможны лишь в том случае, если взрослые перестанут настойчиво навязывать детям несвойственные им способы познания. Необходимо научиться поддерживать те виды деятельности, которые интересны и первостепенны для дошкольников. Для раннего и младшего дошкольного возраста это предметное манипулирование и экспериментирование.

Термин «экспериментирование» в обсуждаемом контексте введён Ж. Пиаже. Проанализировав значение этой деятельности для детей и подростков, он доказал, что достоинство детского экспериментирования заключается в том, что оно даёт реальные представления о различных сторонах изучаемого объекта, о его взаимосвязях с другими объектами.

В трудах Н.Н. Поддъякова мы находим следующее определение детскому экспериментированию — практическое выполнение ребёнком действий с объектами в целях познания их свойств, связей и зависимостей. Эта деятельность не задаётся заранее взрослым в виде той или иной схемы, а строится самими дошкольниками по мере получения новых сведений. Анализируя роль экспериментирования в развитии дошкольников, Н.Н. Поддъяков пришёл к выводу о том, что в детском возрасте оно является ведущим видом деятельности.

Что же дает экспериментирование детям раннего возраста?

Во-первых, положительно влияет на эмоциональную сферу ребёнка, приносит ему удовольствие.

Во-вторых, в процессе экспериментирования происходит накопление сенсорного опыта, что очень важно на данном возрастном этапе.

В-третьих, у ребенка возникает желание рассказать об увиденном, что в свою очередь стимулирует развитие речи.

Следствием является не только ознакомление ребёнка с новыми фактами, но и накопление умений и навыков.

Являясь важным фактором развития дошкольников, детское экспериментирование, как было отмечено выше, имеет ряд особенностей на каждом возрастном этапе.

На третьем году жизни (первая младшая группа) своего максимального развития достигает наглядно-действенное мышление. Это время, когда манипулирование предметами начинает напоминать экспериментирование. Но на данном этапе мы не ставим перед ребёнком сложные задачи, организовывая экспериментирование. Можно сказать, что умение выполнять какие-либо простейшие действие гораздо важнее, чем получение непосредственно результата.

Иными словами, основная задача экспериментирования — накопление сенсорного опыта, получение первичных представлений о свойствах предметов, а не выявление сложных взаимосвязей. Главная задача взрослого (педагога, родителя) — своевременное обогащение среды более сложными и интересными для малышей предметами.

Процесс адаптации достаточно изучен педагогами и психологами. Не секрет, что для того чтобы процесс адаптации к условиям ДОО проходил спокойно, целесообразно в адаптационный период использовать различные игры. В своей работе мы остановились на играх-экспериментированиях.

Попробуем остановиться на основных положениях организации таких игр, учитывая особенность детей раннего возраста.

Цель: создание необходимых условий для сенсорного развития в ходе ознакомления с явлениями и объектами окружающего мира.

Задачи: накопление ребёнком сенсорного опыта, формирование необходимых умений, знакомство с различными методами познания окружающего мира, развитие мыслительных процессов и операций.

Содержание предполагает формирование у детей представлений:

- о материалах (песок, глина, бумага, ткань, дерево).
- о природных явлениях (игры с ветром, снегом, водой).
- о растительном мире (способы выращивания растений из семян, листа, луковицы; проращивание растений — гороха, бобов, семян цветов).
- об эталонах (форма, цвет, величина).

Средства: различные методы активизации интереса к экспериментированию (чтение, загадки), организация совместной с взрослым элементарной поисковой деятельности.

Формы организации деятельности: игровые ситуации.

Результат: формирование у детей опыта самостоятельной познавательно-исследовательской деятельности на основе манипулирования и экспериментирования, обогащение словаря детей словами, обозначающими сенсорные признаки свойства, явления или объекта природы.

Как и любая форма организации педагогического процесса, игры-экспериментирования имеют определённую структуру:

Постановка проблемной ситуации (для чего собственно будет проводиться экспериментирование).

Уточнение правил поведения в ходе осуществления экспериментирования (что можно и нужно делать, с чем взаимодействовать, а что нельзя и почему).

Уточнение плана исследования (что и как мы будем делать сначала, а что потом).

Выбор оборудования (что нам будет необходимо для проведения экспериментирования).

Проведение непосредственно элементарного экспериментирования.

Обработка полученных детьми результатов экспериментирования (что нового мы узнали и где это можно использовать).

Важным условием поддержания любознательности и интереса к экспериментированию у младших дошкольников является правильно организованная совместная с взрослым и сверстниками экспериментальная деятельность. Партнёрская позиция и естественное эмоциональное поведение взрослого, демонстрирующего свою заинтересованность в экспериментировании, побуждают ребёнка к включению в деятельность, к освоению способов, которые использует в экспериментировании взрослый.

По форме организации детского экспериментирования выделяют:

- *индивидуальные* и групповые,
- *однократные* и циклические (позволяющие увидеть динамику некоего процесса),
- *фронтальные* (проводимые всеми детьми одновременно при руководящей роли педагога),
- *демонстрационные* (демонстрируемые педагогом процессы и явления).

По характеру организуемых в ходе экспериментирования мыслительных операций выделяют констатирующие (позволяющие выявить определённые свойства объекта или явления); сравнительные (нацеленные на сопоставление свойств разных объектов, одного и того же объекта во времени) и обобщающие (позволяющие выявлять общие закономерности).

Проводя игры-экспериментирования с детьми раннего возраста, необходимо учитывать возрастные особенности. Воспитателю важно создать условия для поддержки игр-экспериментирований. Для этого используются некие специфические приемы.

Игры с игрушками, побуждающими к экспериментированию. В подобных играх используются калейдоскопы, устройства для выдувания мыльных пузырей, бессюжетные и сюжетные конструкторы и трансформеры типа «Лего», волчки, воздушные змеи, игрушки, которые поддаются сборке и разборке.

Игры с природным материалом. Подобные игры разнообразны, интересны, но и требуют особого внимания со стороны взрослых. Лучшая форма контроля — это участие в игре, наблюдение за игрой, предложение новых «экспериментальных идей», своевременные и точные ответы на детские вопросы по ходу игры.

Наиболее подходящими материалами для детского экспериментирования являются песок, глина, вода, снег и лед.

В играх с песком проявляется естественная активность ребенка. Первые контакты детей друг с другом происходят в песочнице. Наблюдая за играми детей, мы видим, как положительно влияет песок на эмоциональное самочувствие, являясь прекрасным средством для развития и самореализации ребенка. Песочница в группе может быть промышленного производства либо изготовлена из картонного или деревянного короба. Хорошо, если в ДОО есть специальный стол для игр с песком, работа с которым является прекрасным психопрофилактическим средством. Все, во что с удовольствием играют малыши в уличной песочнице, можно с успехом использовать в группе: «куличики», фигурки из песочных наборов, дорожки и т.д.

Игры с водой. В качестве средства снижения эмоционального напряжения у детей мы используем игры с водой, т.к. она является уникальным средством для развития ребёнка. Вода позитивно влияет на его эмоциональное самочувствие, дает приятные ощущения, развивает различные рецепторы и предоставляет практически неограниченные возможности познавать мир. Игры с водой давно вошли в практику детских садов. Но в период адаптации, когда малыши предельно напряжены, они приобретают особую важность. И не надо бояться, что ребенок намочит одежду, это можно предусмотреть, в конце концов, переоденьте его. Дайте малышу пластмассовые бутылочки с водой, баночки и пусть он переливает воду. Это очень успокаивает. Для игр с водой можно организовать такой уголок прямо в группе, рядом с природным уголком. «Тонет — не тонет», «Гляделки», «Разноцветные льдинки», «Кораблики», вот далеко неполный перечень используемых игр с водой. Вместе с детьми мы «превращаем» воду в разноцветные льдинки, ищем воду в овощах и фруктах, узнаем, что вода не имеет цвета как молоко, находим воздух в пустом пакете, в баночке с водой ив комочке земли и т. д.

Во время игр педагог обязательно должен похвалить малыша за правильное выполнение задания, поддержать или помочь, ни в коем случае не укорять ребенка за то, что он пролил воду, рассыпал песок, намочил одежду. В первую очередь, игры с песком и водой должны приносить детям радость.

Можно также использовать игры с другим природным материалом — с крупой, с семенами деревьев, с корой (из неё можно делать, а потом запускать в воде пароходы, лодки), древесные грибы, мох. Только взрослому нужно быть предельно внимательным, так как мелкие предметы могут попасть в дыхательные пути ребенка.

Интересны и познавательны для детей игры с зеркалом, светом, звуком. Игры с «солнечными зайчиками» наиболее любимы детьми раннего возраста. Звучащие игрушки и экспериментирования с ними являются отвлекающим

моментом в период расставания с родителями или негативных проявлений в течение дня.

Нельзя не отметить, что для успешной адаптации ребенка к посещению детской дошкольной организации необходимо одновременное проведение адаптационных мероприятий с ребенком в семье и в детском саду. При этом особое внимание необходимо уделять согласованности действий родителей и воспитателей, соблюдению общего подхода к ребенку в семье и детском саду. Родители не должны оставаться в стороне. Здесь необходима работа по психологическому просвещению взрослых, в процессе которой, воспитатели и родители получают знания о симптомах трудной адаптации, рекомендации по улучшению адаптации к общим условиям детского дошкольного учреждения каждого конкретного ребенка с его выраженной индивидуальностью. С этой целью мы используем нетрадиционные формы взаимодействия с родителями. На протяжении многих лет в ДОО действует Школа ясельных наук для родителей, проводятся мастер-классы, устные журналы, реализуются совместные проекты.

Только совместными действиями родителей и педагогов, направленными на адаптацию ребенка к условиям содержания в детском саду можно сгладить сложности в поведении, психологическом и эмоциональном состоянии ребенка.

Игры-экспериментирования способствуют развитию ребенка в предметной деятельности. Задача педагога создать условия для инициативной поисковой познавательной активности, безопасного (под контролем взрослого) экспериментирования. Продолжать расширять представления малыша о предметах ближайшего окружения, их свойствах, назначении и действиях с ними; развивать умение отбирать и группировать, поощрять детские комментарии и вопросы по ним. Поле для творчества — это заинтересовавшие ребенка предметы, явления, события, ситуации, живые и неживые объекты, вызвавшие внимание, интерес ребенка.

В своем детском саду мы постарались создать все необходимые условия для детского экспериментирования. Надеемся, в дальнейшем это даст ребенку инструмент контролировать свое психическое состояние, моделировать в своем сознании картину мира, основанную на собственных наблюдениях.

Список литературы

1. *Айсина Р.* Социализация и адаптация детей раннего возраста / Р. Айсина, В. Дедкова, Е. Хачатурова // Ребенок в детском саду. 2003. № 6. С. 46–51.
2. *Алямовская В.* Ясли — это серьезно / В. Алямовская. М.: Линка-Пресс, 1999. — 144 с.
3. *Выготский Л.С.* Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. СПб.: Союз, 2007. — 224 с.

4. *Давыдова О.И.* Адаптационные группы в ДОУ: Методическое пособие / О.И. Давыдова, А.А. Майер. М.: ТЦ «Сфера», 2006. — 128 с.
5. *Заводчикова О.Г.* Адаптация ребенка в детском саду: взаимодействие дошкол. образоват. учреждения и семьи : пособие для воспитателей / О.Г. Заводчикова. М.: Просвещение, 2007. — 79 с.
6. *Зверева О.Л.* Семейная педагогика и домашнее воспитание / О.Л. Зверева, А.И. Ганичева. М.: Академия, 2000. — 408 с.
7. *Зубова Г., Арнаутова Е.* Психолого-педагогическая помощь родителям в подготовке малыша к посещению детского сада / О.Л. Зубова // Дошкольное воспитание. 2004. № 7. С. 66–77.
8. *Кирюхина Н.В.* Организация и содержание работы по адаптации детей в ДОУ: практ. пособие / Н.В. Кирюхина. М.: Айрис-пресс, 2006. — 112 с.
9. *Крюкова С.В.* Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь: Тре-нинговая программа адаптации детей к условиям дошкольного учреждения / С.В. Крюкова, Н.П. Слободняк. М.: Генезис, 2000. — 123с.
10. *Луговская А.* Ребенок без проблем! / А Луговская, М.М. Кравцова, О.В. Шевнина. М.: Эксмо, 2008. — 352 с.
11. *Поддъяков Н.Н.* Проблемное обучение и творчество дошкольников. М.: Педагогика, 1998.
12. *Тимофеева Л.Л.* Современные формы организации детских видов деятельности: Методическое пособие. М.: Центр педагогического образования, 2015. — 304 с.

ИГРЫ СОВРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ

ВЕНГЕРСКАЯ Ирина Александровна,
воспитатель МАДОУ «Детский сад комбинированного вида №10»
 г. Тобольска Тюменской области

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка, вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

В.А. Сухомлинский.

Игра — одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая.

Хорошо известно, что игра — это фундамент будущих социальных отношений ребёнка-дошкольника, его успешности в мире других людей. Именно в ней он обретает первичные навыки и опыт взаимодействия с окружающими, примеряет на себя самые разные социальные роли.

Во что и как играют сегодня мальчики и девочки-дошкольники? Как и раньше они предпочитают игровые сюжеты, соответствующие их полу. Девочки устой-

чиво выбирают социально-бытовые сюжеты. Мальчики выбирают для игр мужские взаимоотношения в мужских профессиях [1].

В ходе наблюдения за играми детей удалось выявить одну особенность: объединение девочек для игр основано на их интересе друг к другу, а у мальчиков на интересе к игровому содержанию, к замыслам партнёров по игре.

Часто современные дети привлекают в свои игры сюжеты из рекламы, кинофильмов и сериалов нового времени, и это не случайно. Многие из них уже сейчас предпочитают часами просиживать перед монитором компьютера, погружаясь в иллюзорный мир компьютерных игр, но не способны самостоятельно придумать сюжет и распределить роли в игре со сверстниками. Дошкольники не готовы взаимодействовать с другими людьми, не умеют «примерять» к себе разные стратегии поведения и выбирать собственную стратегию и позицию. Это приводит к инфантилизации детей.

Здесь также важно, чтобы в среде дошкольной образовательной организации соблюдался баланс игрушек и игрового оборудования для мальчиков и девочек. При оценке игрового пространства группы необходимо оценить и этот параметр [2, с. 43]

Для многих дошкольников основным средством передачи игровой культуры становится телевизор. Такие дети под совместной игрой понимают коллективную «беготню» на детской площадке, имитирующую стремительную смену событий в современных боевиках, или разыгрывание отдельных сценок из популярных телесериалов, чаще всего демонстрирующих неприглядные стороны жизни взрослых (интриги, склоки и т.д.) на фоне утрированных и выхолащенных эмоциональных переживаний и чувств [3]. Дети присваивают себе установки социального или асоциального поведения героев. Тревогу вызывает тот факт, что это происходит на фоне ослабленности эмоциональной и интеллектуальной идентификации с родителями, их «отторжения» по причине того, что взрослые не соответствуют идеальному, воображаемому образу, а находятся «рядом» с ребенком.

Для того, чтобы изменить сложившуюся ситуацию, учитывая желание детей, в практику вводим интерактивные игры, с помощью которых создаются условия для обретения значимого для дошкольников опыта социального поведения. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других. Затем сюжеты интерактивных игр переносим в сюжетно-ролевые, театральные и дидактические игры.

В дидактических играх обучаем детей математике (игра «На какую фигуру похож предмет?»); родному языку (игра «Назови правильно»); ознакомлению с природой и окружающим миром (игра «Найди маму»); развитию сенсорной культуры (игра «Подбери ключ»).

В сюжетно-ролевых и театральных играх дети учатся самостоятельности, выбирают тему, развивают сюжет на основе знаний об окружающем, распреде-

ляют роли, а затем переносят игровую ситуацию в жизненную практику [2].

Привлекая родителей к данной проблеме, проводим мастер-классы на тему «Любимые игры», «Полезные игры», «Играем вместе», «Поиграй со мной». Взрослые учатся игровому взаимодействию со своими детьми для развития эмоциональных связей, позитивного общения и выявления общих интересов, занятий.

Таким образом, игра для ребенка — это не только удовольствие и радость, что само по себе важно. Это тот мир, в котором он живет, через который постигает жизнь, развивается.

Каждая игра — это общение ребёнка со взрослым, с другими детьми; это школа сотрудничества, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и стойко переносит свои неудачи [4]. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка выдумки и фантазии — только в этом случае наши игры будут полезны для развития ребёнка.

Б.П. Никитин в книге «Интеллектуальные игры» пишет: «Именно в игре проявляются разные стороны личности ребенка, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность! [5]. Что бы вы ни делали, к чему бы ни стремились, окунитесь в мир детства так, как, по вашим представлениям «купается» в нем ваш ребенок. И надо это сделать быстрее, иначе можно опоздать на целую жизнь...»

Список литературы

1. *Деркунская В.А., Харчевникова А.Н.* Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей: Учебно-методическое пособие. М., 2012. С. 4–5.
2. *Иванова Е.В., Виноградова И.А.* Возможности и особенности среды дошкольных организаций в соответствии с реализацией ФГОС дошкольного образования // *Детский сад от А до Я*. 2014. № 5(71). С. 29–47.
3. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Организация сюжетной игры в детском саду. М.: МОиПК, 1997. С. 65.
4. *Степанова О.А.* Развитие игровой деятельности ребёнка. М.: Сфера, 2009. — 52 с.
5. *Эйнон Д.* «Творческая игра» / От рождения до десяти лет. М., 1995. С. 10.
6. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/02/26/intellektualnye-razvivayushchie-igry-nikitinykh>

ИГРА — ВАЖНЫЙ ШАГ В РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКА

ВОЛКОВА Татьяна Александровна,

заведующая,

КУКУШКИНА Татьяна Ивановна,

заместитель заведующей по учебно-воспитательной работе

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида № 3 «Рябинка» г. Инза

Именно на игре, словом ребёнок учится тонкостям родного языка, усваивает музыку его и то, что филологи называют «духом языка».

М. Горький

В детском саду представлены все условия для проведения успешной игровой деятельности с детьми в соответствии с требованиями программы и ФГОС дошкольного образования.

В группах организована предметно-пространственная развивающая среда, условно подразделяющая групповое помещение. Под игровое пространство отведено самое лучшее и светлое место в помещении. Детям удобно располагаться, объединяться в группы и подгруппы. Особо хороши и важны уголки уединения, где ребенок воспитателю может поведать о самом сокровенном, поделиться с друзьями тайнами, да и просто побыть одному, подумать о чем-нибудь своем. Здесь не нарушаются права детей на их особый мир, способствующий становлению внутреннего плана действий того или иного ребенка. Интересен центр познавательно-исследовательской деятельности: результаты опытов присутствуют тут же, что показывает ребенку результат его труда.

Чтобы увидеть динамику развития, совершенствования игровой деятельности разрабатывается планирование игровой деятельности. Например, технологическая карта сюжетно-ролевой игры в старшей группе по теме: «Больница»: тема: «Лечим куклу»; задачи: Раскрывать перед детьми спектр человеческой деятельности: помощь другим, учить быть внимательными к своим близким и друзьям, искренне проявлять заботу о них; словарь: лечить, рана, ушиб, головная боль, бинт, наложить повязку, принять лекарство, выписать очки, сочувствие, пожалеть, искренне, заботливый; дидактический материал: кукла заболела, произведения Чайковского, К. Чуковский «Доктор Айболит», д/и «Что нужно?», «Полечим лапку Дружку», экскурсия в кабинет медицинской сестры; игровые навыки: знать, что человек заболел, ему надо помочь, чем? Как; игровые умения: знать, что медицинская помощь срочно и быстро должна оказывать помощь: измерить температуру, дать таблетку, сделать укол; игровые ситуации: «У мамы заболела голова», «У бабушки разбились очки». Таким образом, видно как готовится игра. Технологические карты мобильны и подвижны, имеется возможность постоянно, что-то исправлять, дополнять, вносить коррективы, по предложениям и советам детей.

Необходимый элемент и атрибут сюжетно-ролевой игры — это социальные роли. В процессе действия в роли дошкольницы передают характерные особен-

ности персонажей с помощью различных средств выразительности. Дети сами примеряют к себе «социальные роли», что расширяет горизонты социального познания. Педагогическое руководство сюжетно ролевой игрой составляет опору для освоения детьми реальной социальной роли. Например, режиссёрские игры: «Семья», «Магазин», дают детям возможность освоить профессиональные и бытовые роли: покупатель, клиент, родители и т.д. Игра «Школа», «Больница» позволяют моделировать ближайшую перспективу развития, побывать в роли учителя и ученика, врача и пациента. Кроме этого важно, заметить, что индивидуальный и дифференцированный подход к каждому ребёнку — это необходимое условие для развития коммуникативных навыков и умений. Например, коммуникативная игра «Просьба», которая помогает приобретать опыт общения как со взрослыми, так и со сверстниками. Цель игры: показывать и предлагать примеры коммуникативных навыков в среде взрослых и сверстников, создавать условия для приобретения опыта взаимодействия со взрослыми и сверстниками в процессе полноценного общения. Играющие образуют пары. В начале игры детям дают установку: «У любого человека можно, что-нибудь попросить игрушку, конфету, книгу. Просьба будет выполнена. Всё зависит от того, как вы её изложите. Если начнёте с обращения по имени, наверняка расположите к себе партнёра. Давайте попробуем попросить книгу, начав просьбу с обращения по имени». Затем даётся задание попросить, что-то включив просьбу, комплимент, благодарность, проявив дружеское расположение. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего трофеев.

Коммуникативные игры, в среде старших дошкольников, помогают детям сделать правильный выбор, найти новые контакты, иметь своё мнение и суждение, которые удовлетворяют потребность ребёнка в содержательном общении. Воспитатель использует педагогические приёмы, направленные на освоение детьми социальных дистанций, на достижения детей в сфере общения, на творческое освоение мира естественных отношений, на освоение привычки и желание жить в «социуме»: ритуалы в группе, традиции в группе, коллективные творческие работы, коммуникативные игры, события в группе.

Целесообразно организованная игровая среда детского сада полноценно обеспечивает развитие индивидуальности дошкольника, подготавливает его к новому социальному качеству.

Список литературы

1. *Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Васильева М.А.* Основная образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы». М.: Мозаика-Синтез М.: 2015. — 365с.
2. *Губанова Н.Ф.* Развитие игровой деятельности. М.: Мозаика-Синтез М.: 2015. — 158с.
3. *Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.* М., 2014. — 16 с.

ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

ВЫЛЕЖАНИНА Людмила Рудольфовна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад «Радуга», пос. Октябрьский Пермский край.
E-mail: vylezhanina39@gmail.com

Игрушки для ребенка — та «среда», которая позволяет исследовать окружающий мир, формировать и реализовывать творческие способности, выразить чувства; игрушки учат общаться и познавать себя.

Игрушки способствуют развитию детей по умственному, эстетическому и физическому воспитанию. При помощи игрушки ребенок знакомится, познает окружающий мир, у него развивается память, речь, мышление, эмоции. Игрушка широко используется в учебно-воспитательной работе с детьми.

Игрушки позволяют также более естественно организовать общение ребёнка с родителями, что является в современном мире весьма актуальной проблемой.

Современных детей окружает огромное количество всевозможных игрушек. Взрослым необходимо разбираться в этом разнообразии, подбирая те, которые действительно бы воспитывали, приобщали к миру взрослых, помогали накапливать социальный опыт. Покупая игрушки своему ребенку, перед родителями стоит трудная задача задуматься о влиянии игрушки на развитие своего любимого дитя.

Чтобы выбрать игрушку необходимо понимать, для чего она нужна, какие качества у ребенка хотим развивать.

Обратимся к истории. Самые древние игрушки были сделаны из доступных природных материалов: камней, палок и глины. Мастер вкладывал в свое изделие душу, в отличие от фабричных, серийных. Эти игрушки были индивидуальные (не было одинаковых), многофункциональные, ребенок мог проявлять свое творчество, придумывать сюжет. Например, палка могла быть конем, орудием труда (копать ямки), спортивным снарядом (метание вдаль) и т.д.

Самой экологически чистой и безопасной игрушкой в России и во всем мире была и остается игрушка из дерева, она приятная на ощупь, гладкая, теплая. Поэтому деревянные игрушки оказывают огромное влияние на развитие мелкой моторики и сенсорное развитие ребенка. Эти игрушки поистине являются произведением искусства, так как расписываются мастером вручную, они более устойчивы к ударам, чем современные пластмассовые.

Если мы рассмотрим куклу, то у славян она имела глубокий смысл и являлась оберегом. Существовала такая примета, если дети много играли с куклами, то в семье будет прибыль, если же с куклами обращались небрежно, то быть в доме беде. Также верили, что кукла охраняет, оберегает детей, поэтому она всегда была рядом, и когда дети бодрствуют, и когда они спят.

Люди всегда стремились сделать куклу, похожую на человека. Если раньше куклы изготавливались из куска ткани, деревяшки, соломы и у них не было нарисовано лицо (безликие), то сейчас у кукол двигаются руки, ноги, головы, а на лице изысканный макияж. Современные куклы можно переодевать, шить самим целый гардероб или купить отдельные платья в магазине. Существуют коллекционные куклы, которые используют для украшения интерьера.

Куклами играли наши бабушки и мамы, куклами играли и мы, куклами играют наши дочери. Меняется время, меняются игрушки в соответствии со временем, шагая в ногу с модой. Современные дети не перестали играть в куклы, только куклы у них уже не пупсы, а Барби, Монстер Хай, Братц, Винкс, так не понятные нам, взрослым людям.

Кукла Барби популярна на протяжении 55 лет, за это время она обзавелась семьей, друзьями и детьми. Для Барби придумали и изготовили дом, предметы мебели, машины. С одной стороны девочки учатся следить за своим внешним видом, стремятся быть красивыми, с другой стороны тело Барби не пропорционально, ноги длинные, талия узкая, и дети могут стремиться к этому «эталону».

Если худенькая кукла Барби считается городской, то Тильда мягкая и пухленькая — провинциалка. Ее покупают реже, потому что заботливые мамы стараются шить ее сами, благо есть много выкроек в журналах и интернете.

Современные куклы имеют мультяшные, киношные образы. Старшим девочкам эти куклы кажутся уродливыми, младшие от них в восторге. Однако, если ребенок не видел мультфильмы, то будет отождествлять свои действия исходя из внешнего вида кукол. Необходимо просматривать мультфильмы с героями Винкс, Монстер Хай, обсудить, объяснить поступки мультгероев.

Современные дети хотят играть теми игрушками, которые сами двигаются и говорят, в этом и кроется главная проблема, они действуют без участия детей. Ребенку порой можно только взглядом следить за двигающейся и издающей разные звуки машиной, роботом, самому ничего делать не нужно, да и родителям легко с такими игрушками, включил и готово — в доме тихо, ребенок спокойно наблюдает. При всем при этом такие игрушки убивают саму игру.

Психологи считают, что для полноценного развития ребенка достаточно десяти игрушек, они не так дорого стоят, порядка трех тысяч, но существует одна проблема, взрослым придется самим играть в них с ребенком.

Если пройтись по магазинам, то можно найти много развивающих игрушек, всевозможных конструкторов, наборов для рукоделия и самодельных игрушек (деревянные формы бесцветных матрешек, отдельные детали самолетов, наборы из гипса и красок для подарочного оформления фоторамок и многое другое). Такие игрушки непривлекательны, просты, но в тоже время они необходимы для развития детей.



Необходимо отметить, что совсем исчезли дворовые, групповые игры, такие как «Краски», «Казаки — разбойники», «Жмурки» и многие другие, в которых детям приходилось взаимодействовать и подчиняться правилам игры, спорить, выбирать водящего по считалке, петь заклички. Скучными по

своему содержанию стали сюжетно-ролевые игры, именно в них дети учатся заботливому отношению, именно в них дети вынуждены работать сообща.

Настольные игры тоже не очень популярны среди детей, так как для игры нужна компания, состоящая из трех — четырех человек, а родители после трудового дня вечерами сидят в интернете, заняты собой, порой, не обращая внимания на свое чадо, да и семьи не многочисленны, имеют по одному — два ребенка. Поэтому играть в настольные игры просто напросто не с кем.

Если ребенок в детстве лишен игры, то в дальнейшем он вырастет безынициативными, отсутствие фантазии негативно отразится в его жизни, ему будет сложно управлять своим поведением.

Чаще стали преобладать игры агрессивные, хулиганские, очень похожие на компьютерные игры, мультфильмы низкого качества и плохого содержания.

Современные игрушки делают на заводах и выпускаются большими партиями.

Список литературы

1. *Абраменкова В.* Во что играют наши дети? // Воспитание школьников. 1998. №4. С. 33–34.
2. *Коссаковская Е.А.* Игрушка в жизни ребенка: пособие для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1980. — 62 с.
3. *Лэндрет Г.Л.* Игровая терапия: искусство отношений. М., 1998.
4. *Смирнова Е.О.* Как играть с матрешкой // Психологическая наука и образование. 1997. № 4. С. 80–82.
5. *Смирнова П.В.* Особенности восприятия жилой среды старшими дошкольниками / П.В. Смирнова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология. 2012. № 4 (22). С. 54–62.
6. *Флерина Е.А.* Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1973.

ВЛИЯНИЕ ИГРЫ И ИГРУШКИ НА РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА

ГАШИМОВА Рагима Шахин кызы,

педагог-психолог Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Начальная школа-детский сад № 105 для детей с ограниченными возможностями здоровья», г. Нижний Тагил. E-mail: ghashimova.raghima@mail.ru

ШЕФЕР Ольга Владимировна,

педагог-психолог Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Начальная школа-детский сад № 105 для детей с ограниченными возможностями здоровья», г. Нижний Тагил. E-mail: oly_nt@mail.ru

Период раннего детства является одним из самых важных в жизни ребенка, где происходит освоение мира предметов, их назначения и значения для людей. В развитии ребенка появляются новообразования, характеризующиеся тем, что ребенок сам начинает участвовать в практической жизни, относится к себе через призму своих предметных действий и старается точно следовать образцу взрослого, потому что успешное действие и хорошее отношение взрослого, как оказывается, зависят друг от друга [4].

Именно от взрослого в мир ребенка приходит игра и игрушка, она рождается на его глазах еще в период раннего онтогенеза. Поскольку игра и игрушка являются неотъемлемой частью друг друга, т.к. игрушка способна вызвать к жизни игру, а игра, развиваясь, требует все новых и новых игрушек, то, следовательно, игрушка в познавательном отношении выступает для дошкольников в качестве своеобразного обобщенного эталона окружающей действительности [2].

Игровая деятельность является ведущим видом деятельности в дошкольном детстве. Как отмечали Е. О. Смирнова, Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Л. Ф. Обухова, именно в игровой деятельности начинают наиболее интенсивно формироваться психические и личностные особенности дошкольника. Также в игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение [1].

Однако значимость игры и игрушки заключается не столько в том, что они подготавливают ребенка к знакомству с окружающей действительностью, а сколько в том, что в своем тандеме они являются важнейшим фактором поэтапного развития ребенка, обеспечивающим для него возможность осуществлять все виды деятельности на все более высоком уровне.

Игру можно использовать в целях планирования и прогнозирования поведения ребенка в определенных ситуациях его будущей деятельности, например, различные обучающие игры дошкольников. То же самое можно с уверенностью сказать и в отношении игрушек. Является ли игрушка реалистической, условной по образному решению или предметом, ее заменяющим, она всегда представляет собой обобщенное явление - знак по отношению к своему прототипу: реальному человеку, телефону, ложке, космическому кораблю или компьютеру.

Изучением влияния игры и игрушки на развитие познавательной деятельности детей занимались как отечественные, так и зарубежные психологи, такие как:

Е.А. Косаковская, Н.П. Линькова, Е.А. Флерица. В последние годы в России и за рубежом игрушка также рассматривается как средство психотерапевтического воздействия на личность (работы А.Г. Лэндрет, В.С. Мухиной).

По мнению исследователей, игрушка является неизменным спутником ребенка, его другом и соратником, выступает главным действующим лицом в его игре, способствует становлению у ребенка мыслительной деятельности, формирует у него знания об окружающей действительности. И вместе с тем игрушка способствует воспитанию у ребенка эстетических и этических норм и правил поведения, помогает накопить опыт положительных нравственных переживаний и чувств, что чрезвычайно важно. И даже тогда, когда она теряет свое игровое значение, у ребенка сохраняется к ней живое, эстетическое отношение. Будучи обязательным спутником детства, предметом развлечений, переживаний и забав, игрушка имеет общеобразовательное значение, служит цели разностороннего развития ребенка.

Для ребенка необходима игрушка, развивающая умение различать цвет, величину предметов, их фактуру и т.д. Так, для развития сенсорной сферы ребенка необходимо подбирать игрушки, формирующие у него четкие представления о различных предметах, их характерных признаках, цветах, формах и величине.

Взаимодействуя с разными предметами, изучая их, ребенок привлекает к процессу познания все органы чувств: зрение, слух, тактильные ощущения, а порой вкус и обоняние. Развивающие игрушки по сенсорике дают ребенку представление об эталонах, учат классифицировать предметы по их основным признакам, расширяют сведения об окружающем мире. Выбор подобных игрушек очень велик, это могут быть различные сортеры, рамки-вкладыши, кубики, пирамидки, доски Сегена, пазлы, магнитные рыбки.

Кроме того, сенсорные игрушки способствуют тому, что ребенок начинает манипулировать ими, тем самым у него посредством тактильных ощущений развивается мелкая моторика, а, следовательно, и речевая деятельность.

Поскольку способность разговаривать не является врожденной и необходимо развивать у детей речевые навыки, следовательно, необходимо использовать игрушки, способствующие расширению словарного запаса ребенка, формированию навыков грамотной речи, развитию слухового внимания и фонематического слуха. Такими игрушками могут выступить образные и дидактические игрушки, игрушки-завлекалки, книжки-мычалки и др.

Развитию сосредоточенности и устойчивости внимания способствуют различные мозаики, интерактивные магнитные пазлы, развивающее деревянное домино, деревянный конструктор, лабиринты.

Очень часто школьная успеваемость ребенка зависит от того, насколько гибкая и объемная у него память. Поэтому очень важно развивать ее с самого раннего возраста, уделяя этому процессу много времени и внимания, начиная с младенчества.

Тренировать память необходимо каждый день в увлекательной игровой форме, используя для этого различные настольные игры, игрушки, книги, головоломки, учебные и развивающие пособия. К примеру, к таким игрушкам можно отнести мозаики-головоломки, карточки по методике Глена Домана, мемори и т.д. [3].

Так как игрушки имеют большое значение для развития детской игры, то необходимо в первую очередь обращать внимание на их подбор. Специалист, помогающий родителям выбирать детские игрушки (психолог, воспитатель детского сада, педиатр и др.) должен обратить их внимание на то, что внешняя привлекательность игрушки обязательно должна соотноситься с ее педагогической ценностью и безопасностью для здоровья ребенка.

По мнению психологов игрушки не должны провоцировать ребенка на агрессивные действия, вызывать у него проявления жестокости по отношению к персонажам игры (людям, животным). Наоборот, игрушки должны быть направлены на обучение ребенка конструированию, ознакомлению с цветом, на возможность применения группой детей, должны обладать высоким художественно-эстетическим уровнем, что в свою очередь способствовало бы приобщению ребенка к миру искусства, развитию его личности, и формированию познавательной активности [2].

Таким образом, основным психологическим требованием в игрушках является возможность активизации соответствующих возрасту деятельности ребенка, которая обеспечивается через привлекательность игрушки для ребенка, задающей мотивационную основу игры; полноту, адекватностью и открытостью ориентиров, создающими развивающий потенциал игрового действия; операциональные возможности игрушки, обеспечивающими самостоятельное действие ребенка.

Список литературы

1. *Выготский Л.С.* Собрание сочинений: В 6-ти томах. Т.4. Детская психология / Выготский Л.С. // М.: Педагогика, 1984. 432 с.
2. *Онощенко С.В.* Педагогические условия реализации возможностей игрушки как средства формирования социального опыта дошкольника / Онощенко С.В. // Вестник Тамбовского университета. 2008. № 12. С. 1–5. [Электронный ресурс]: <http://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-predposylki-razvitiya-igrovoy-deyatelnosti-v-rannem-detstve#ixzz4LLE4xRN5> (Дата доступа 18.09.2016).
3. *Смирнова Е.О., Мещерякова С.Ю., Ермолова Т.В.* Игры и игрушки для детей раннего возраста / Смирнова Е.О., Мещерякова С.Ю., Ермолова Т. В. СПб.: Детство-пресс, 2005. — 144 с.
4. *Теплова А.Б.* Технология формирования воспитательного пространства традиционной игрушки / Теплова А.Б. // Серия «Социальное воспитание». 2013. № 1. [Электронный ресурс]: <http://e.lanbook.com/view/journal/205182/page1/> (Дата доступа 17.09.2016).

МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ СЕНСОРНЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

ГОЛДОБИНА Татьяна Геннадьевна,
музыкальный руководитель высшей кв. категории МБ ДОУ «ДС № 9 «Алёнка»,
г. Осы Пермского края

В действующем ФГОС ДО игровая деятельность не включена ни в одну из образовательных областей. Это объясняется тем, что в дошкольном возрасте игра — ведущий вид деятельности и должна присутствовать во всей психолого — педагогической работе. Признавая исключительную важность развития игровой деятельности дошкольника, авторы программы «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ», по которой работает наш детский сад, дополнили её отдельной главой, посвящённой игре.

Музыка — это движение звуков, различных по высоте, тембру, динамике, длительности, определенным образом организованных в музыкальных ладах), имеющих определенную эмоциональную окраску, выразительные возможности. Чтобы глубже воспринять музыкальное содержание, человек должен обладать способностью дифференцировать движущиеся звуки слухом, различать и воспринимать выразительность ритма.

Музыкальные звуки обладают различными свойствами, они имеют высоту, тембр, динамику, длительность. Их различение в отдельно взятых звуках составляет основу простейших сенсорных музыкальных способностей.

Основное требование сенсорного воспитания — практическое обучение навыкам восприятия, способам действий, активизирующим слуховое внимание. Организация первоначального сенсорного опыта нуждается в создании моделей свойств музыкальных звуков, так как понятия о них слишком сложны для дошкольников. Практическое обучение навыкам восприятия, способам вслушивания в музыкальное звучание удастся в том случае, если они становятся наглядными. Моделирование происходит путем использования музыкально–дидактических игр.

Они являются важным средством развития музыкальных способностей детей. Их главная задача — в доступной игровой форме помочь разобраться в соотношении звуков по высоте, развивать у них чувство ритма, тембровый и динамический слух, что составляет основу музыкально–сенсорных способностей, заинтересовать основами музыкальной культуры.

Проанализировав ситуацию в своём детском саду, пришла к выводу, что необходимо пополнять развивающую предметно–пространственную среду для совместной и самостоятельной деятельности детей. Отсутствие в торговой сети

готовых музыкально-дидактических пособий, сподвигнуло меня на разработку тех игр, которые закрепляли, развивали сенсорные способности дошкольников, полученные в процессе НОД.

Итак, целью моей работы стало — разработка и изготовление музыкально-дидактических игр для дошкольников, по всем видам музыкальной деятельности в соответствии с перспективным календарно-тематическим планом.

Задачи, которые я решала в ходе моей работы:

- Проанализировать программу «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ», уточнить перспективное планирование по всем возрастам.
- Изучить литературу по дидактическим и музыкально-дидактическим играм.
- Разработать музыкально-дидактические игры по всем возрастам и видам музыкальной деятельности для совместной и самостоятельной деятельности дошкольников.
- Выявить уровень умений дошкольников играть в музыкально-дидактические игры.
- Выяснить эффективность использования музыкально-дидактических игр для развития музыкальных способностей дошкольников.

В процессе своей деятельности предполагала достижение следующих результатов: развитие сенсорных способностей у дошкольников, умение применять их при анализе музыкального образа, переданного композитором, умение играть в музыкально-дидактические игры, как в совместной, так и в самостоятельной деятельности.

Проанализировав программу, уточнив перспективное планирование и исследовав литературу по данной теме, выделила для себя задачи по всем возрастным группам и видам музыкальной деятельности. Результатом явились памятки для педагогов, отражающие необходимый уровень освоения программы по музыкальной деятельности дошкольники к концу каждой из групп и музыкально-дидактические игры, которые можно использовать в совместной и самостоятельной деятельности.

Игры, разработанные мной:

- имеют несколько вариантов, усложняясь с каждой группой;
- в них определена мотивация для ребёнка (помоги зайчику сыграть музыку, подул ветер музыкальные произведения перепутались, помоги композитору найти свои);
- определены задачи для педагога (дидактические, развивающие и воспитательные);
- определены задачи для ребёнка (Организационные, дисциплинарные и игровые).

Примером является музыкально-дидактическая игра «Волшебный ритм», направленная на развитие таких сенсорных способностей как: развитие зву-

коввысотного слуха, динамического слуха, совершенствование чувства ритма. Дошкольники упражняются в игре на музыкальных инструментах разными способами по одному и в ансамбле.

Чтобы наглядно объяснить дошкольникам 2 младшей группы использую в работе игру «Волшебный ритм», созданную на основе игры «Тихо-громко» для группы раннего возраста, в которой большой музыкальный инструмент — играет громко, а маленький — тихо. Подразумеваются вариант для одного игрока и для нескольких, т. е. дети учатся играть в ансамбле.

На основе музыкально-дидактической игры «Мама и детки», мама, например кошка, поёт низким звуком, детёныши (котятка) — высоким звуком. В средней группе по программе «даётся» понятие длинного и короткого звука (большой инструмент звучит долго (медленно), маленький — коротко (быстро). Ритмические карточки помогают упражнять дошкольников в игре шумовыми инструментами, и на металлофоне (небольшие песенки на одном звуке). По ритмическим карточкам ребята узнают песенки и исполняют их с помощью слогов (та-да, си-зи и т.д.), «звучащих жестов», на музыкальных инструментах разными способами. Всё это развивает не только чувство метро-ритмической пульсации, а ещё и фонематический слух.

В старшем дошкольном возрасте ритм указывает направление мелодии: вверх, вниз. Дети исполняют небольшие песенки с поступенно шагающей мелодией (вверх или вниз). Ребята по ритмическим рисункам исполняют небольшие оркестры, создают свои ритмические рисунки.

Чтобы интегрировать музыкальную деятельность с другими областями, в качестве иллюстраций использую листочки разных цветов (2 младшая группа), листочки разных деревьев (средний, старший возраст) — осенью, снежинки — зимой, цветы разных цветов (2 младшая), цветы-первоцветы (старший возраст) — весной, матрёшки, дымковские игрушки (2 младшая, средняя группы), элементы разных росписей (старший возраст) — в теме «Народная культура и традиции» и т.д.

Для развития звуковысотного, тембрального слуха разработала варианты музыкально-дидактических игр на основе игры «Кого встретил колобок?». Если дети 2 младшей группы изображают героя звукоподражая ему в определённом регистре (высоко-низко), то ребята средней группы читают стихи или пропевают знакомые песенки в низком, среднем и высоком регистре («Три медведя»). Старшие дошкольники сочиняют песенку, соответствующую герою и регистру.

Подобные варианты имеет музыкально-дидактическая игра «Лесенка». Во второй младшей группе малыши шагают («Топ-топ»), звукоподражают животным, в средней — могут прочитать стихотворение или сказать фразу, поступенно повышая или понижая звуки, старшие дошкольники — сочиняют свои песенки, «пропевают» знакомые стихи, песни.

Необходимое условие успешного восприятия музыкального произведения — это отклик на неё, это когда слушатель испытывает чувства, слушая его. Дети, слушая Д.Б.Кабалевского «Клоуны» — смеются, испытывая радость, а «Плаксу» — грустят, печалятся. Задача музыкального воспитания состоит в том, чтобы дети, обладая сенсорными способностями, могли слышать средства музыкальной выразительности. Композитор передаёт музыкальный образ посредством темпа, динамики, разновысотности, тембра и т.д. Разработала музыкально-дидактические игры: «Собери картинку», «Музыкальное лото», Музыкальное домино», играя в которые дети вспоминают чувства, испытанные при первом знакомстве с музыкальным произведением, анализируют средства музыкальной выразительности, при помощи которых композитор передаёт музыкальный образ.

Для старших дошкольников на классификацию разработала игру «Музыкальные домики». Детям предлагается произвести классификацию по видам музыкальных инструментов (струнные, духовые, ударные) или же по видам жанров (песня, танец, марш). Могут иметь возможность существования и другие варианты: «Музыкальный поезд», «Трёхпалубный корабль» и т.д.

Продиагностировав умения дошкольников играть в музыкально-дидактические игры, пришла к выводу, что 80% не владеют такими умениями, 20% с помощью педагога владеют самыми упрощёнными их вариантами. Чтобы знакомить с правилами игр, с разными их вариантами, проигрывала в НОД и выходила в режимные моменты каждой группы. Регулярно для воспитателей проводились консультации по музыкально-дидактическим играм.

Проанализировав работу за 5лет, наглядно видна положительная динамика. Наблюдается увеличение детей с высоким уровнем развития. Если в конце 2010 — 2011 уч. года он составил –52% от общего количества детей по саду, то на конец 2014–2015 уч. года — показатель составил 74%.

Уменьшился уровень детей с низким показателем. На конец 2010 — 2011 уч. года он составлял 5%, а в конце 2014–2015 уч. года снизился до 2%. Наличие детей с низким уровнем музыкального развития объясняется плохой посещаемостью детского сада детей с III и IV группой здоровья, наличием достаточно большого количества воспитанников с нарушениями фонематического слуха, речи, требующие работы логопеда.

Данная работа даёт результаты, так как все виды музыкальной деятельности связаны с развитие музыкально-сенсорных способностей. Если ребёнок не слышит высоко-низко — чисто не интонирует, длинные-короткие -не различает быстро и медленно, не развито чувство ритма — не танцует, не развит динамический слух — не различает двухчастную форму.

Результатами работы в процессе НОД, в самостоятельной деятельности при активной деятельности с семьёй стали выступления всех детей (100%) на праздниках и развлечениях во всех видах музыкальной деятельности внутри обра-

зовательного учреждения. 38 % детей участвовали в концертной и конкурсной деятельности на район.

Рекомендую данную работу музыкальным руководителям, логопедам, воспитателям, педагогам дополнительного образования.

Список литературы

1. *Бондаренко А.К.* Дидактические игры в детском саду: Пособие для воспитателей дет. сада. М.: Просвещение, 1985. — 176с.
2. *Комиссарова Л.Н., Костина Э.П.* Наглядные средства воспитания дошкольников: Пособие для воспитателей и музыкальных руководителей дет. садов. М.: Просвещение, 1986. — 144 с.
3. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования от рождения до школы / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. М.: Мозаика-Синтез, 2014.

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ И РАЗВИТИИ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ГРИБОВА Светлана Тимофеевна,

учитель 1 квалификационной категории Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Школа №7 г. Феодосии Республики Крым»

Издrevле у славян любые собрания детей сопровождалось играми. Дети соревновались в стрельбе из лука и в метании снежков, катании на санях и коньках, в беге и прыжках. Мудрость народа позволяла вывести маленького члена общества из повседневного быта, вселить уверенность в собственные силы и в победу добра и справедливости над злом и неправдой. Через игру ребенок имел возможность заявить о себе, показать свой огромный позитивный потенциал. Игра позволяла развить не только подвижность, но и мышление, память, эмоции, волевые качества. И сегодня игра является главной деятельностью ребенка дошкольного возраста.

С переходом маленького человека из условий игры в условия учебной деятельности в его жизни настает переломный момент. И малыш не просто уходит из мира беззаботного детства в школу, теперь учеба для него становится обязанностью, за которую он несет ответственность перед родителями и учителем.

Ребенок попадает в условия, когда он должен придерживаться единых для всех обучающихся правил. И снова на помощь и ученику, и учителю приходит игра.

Как ни парадоксально звучит, однако в процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, самостоятельно мыслить, быть внимательным. Увлекаясь игрой, дети перестают замечать, что они обучаются, становятся активными даже самые пассивные из учеников. А.С. Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка...Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре...»[2]. С одной стороны, игра — это вид деятельности, который удовлетворяет естественное желание ребенка проявить себя, самоутвердиться. Посредством игры он учится понимать и объяснять окружающий его мир. А с другой стороны, игра — один из видов детской деятельности, который используется взрослыми в целях воспитания, обучения. Психолог Д.Б.Эльконин подчеркивал, что «ни один вид человеческой деятельности не образует вокруг себя такого педагогического поля, как игра» [3].

Использование развивающих игр и игровых упражнений позволяет создать благоприятный эмоциональный фон, который является необходимым условием эффективной адаптации младших школьников к условиям новой для них среды и успешного протекания всей последующей учебной деятельности.

Игра помогает переходить от одного вида деятельности к другому и оказывает успокаивающее воздействие на учеников. Именно игра является одним из способов формирования системы ценностей у младших школьников. Через сюжетно-ролевую игру ребенок проявляет свободу и самостоятельность, берет на себя ответственность. Например, играя в школу, изображает учителя; ремонтирует машину, подражая работе в ремонтной мастерской; варит обед, как повар; лечит больного, как врач; путешествует на луну и т.п. Да и просто общаясь со сверстниками, ребенок «проигрывает» жизненную ситуацию, набирается жизненного опыта. Задача педагога заключается в том, чтобы на первоначальном этапе формирования игры помочь осознать детям определенные правила общественного поведения, определить нравственные критерии выбора той или иной роли. Необходимо поощрять дружеское взаимоотношение детей, ни в коем случае не разрушать игру при возникновении конфликтов, а регулировать способы решения выхода из сложившейся ситуации. По окончании игры следует отмечать положительные нравственные моменты. Например: «Какая интересная получилась игра «Мы ходили в магазин». Анечка была вежливым продавцом, а Юрочка помог Светлане-маме донести сумки домой. А в игре «Ателье» Женя сшила красивое платье для Нины.

С помощью обучающих экологических игр «Помоги лесным жителям», «Как бы поступил ты?» учить заботливому, бережному отношению к природе, правильно оценивать поступки людей, делать выводы о том, что нельзя ломать ветки

деревьев, потому что птицам негде будет жить. Муравьев нельзя топтать ногами — им больно. Если в лесу оставлять мусор, то лес будет некрасивым, растения и животные могут погибнуть, а это угроза для леса и всего человечества.

Проведение экологических игр-путешествий схожи со сказкой, которая отражает реальные события, но раскрывается через загадочное и необычное. Они обостряют внимание, наблюдательность, облегчают преодоление трудностей и достижения цели. Например, для путешествия необходимо выбрать автобус, купить билет. Чтобы правильно занять место в автобусе, можно предложить решить пример, а ответ будет указывать на место. По ходу путешествия дети ведут путевые заметки, решают задачи, определяют маршрут, оперируют понятиями «расположение в пространстве». В играх-путешествиях ненавязчиво обогащается словарный запас, расширяется кругозор, развивается речь, активизируется внимание, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия, воспитываются нравственные качества.

Для мотивирования детских поступков, умения различать добро и зло, развития правильного поведения в лесу возможно проводить игры «Как вести себя в лесу», «Помоги расчистить полянку», «У кого какой предмет?».

В игре формируется качество личности — саморегуляция действий с учетом задач коллективной деятельности. В такой игре ребенок получает первый опыт коллективного мышления. Этот аспект очень важен, ведь будущее ребенка связано с общественно-полезным трудом, требующим от участников совместного решения задач, получения общественно полезного результата.

В то же время очень важно помнить, что в игре могут закладываться отрицательные черты характера, такие как агрессивность, ревнивость, соперничество, грубость, недоброжелательность. Поэтому в процессе игры нужно постоянно отслеживать ход мыслей и поступков обучающихся, вовремя корректировать поведение, помогать анализировать ситуации и делать правильные выводы, учить детей милосердию, умению уступить, принять чужую точку зрения.

В работе большую помощь оказывает использование художественной литературы: рассказы о природе В. Бианки, Н. Сладкова, стихи о природе и животных С. Маршака. Под воздействием художественного слова впечатления ребенка наполняются в процессе игры, изменяются, преобразовываются. Такая игра формирует практическое подражание действительности. Она эмоционально насыщена и доставляет ребенку радость и удовольствие. Приобретая опыт эмоциональных переживаний в игре, у ребенка формируется характер.

Таким образом, игра — неотъемлемая часть жизни ребенка. Через игру он познает мир, сложные человеческие взаимоотношения, воспринимает социальный опыт предыдущих поколений, учится сам жить в социуме. Игра является одним из важнейших инструментов формирования и развития системы ценностей младших школьников.



Список литературы

1. *Аникиева Н.П.* Воспитание игрой: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1996.
2. *Иванова Е.В.* Обустройство индивидуального домашнего пространства для младшего школьника // NovaInfo. 2015. Т.1, №34, с. 283-287 [Электронный] <http://novainfo.ru/article/3561>
3. Сборник избр. педаг. произведений / под общ. ред. Г.С.Макаренко. 2-е изд. М.: Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во «Трудрезервиздат», 1951.
4. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Академия, 1999.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

ДМИТРИЕВА Елена Евгеньевна,
воспитатель МАДОУ «Детский сад №1» р.п. Хвойная, Новгородской обл.

Формировать систему ценностей у детей, мы начинаем еще в раннем возрасте. Уже с конца первого месяца жизни ребенка нервная система его начинает воспринимать внешние раздражители. Ребенок останавливает свой взгляд на ярких предметах, прислушивается к звукам, улыбается. Если мать постоянно держит ребенка на руках, перед сном укачивает его, при каждом крике дает пустышку, в дальнейшем малыш уже будет требовать этого и постепенно у него создаются отрицательные привычки.

Еще в раннем возрасте мы начинаем играть с ребенком в «ладушки», «сороку», делать «до свидания». Понимание речи взрослого и развитие собственной речи имеет важное значение для всего нервно — психического развития ребенка. Своевременное развитие речи сказывается на всем дальнейшем поведении ребенка, так как она оказывает влияние на развитие памяти, мышления, воображения. Большое значение для развития понимания речи имеют такие игры, как прятки, показ игрушек, картинок, живых животных, которые доставляют детям много радости. А если педагог при этом повторяет соответствующие звуки и слова, дети начинают подражать ей и постепенно овладевают названием предметов. Для общего развития детей, развития у них устойчивой деятельности, целеустремленности, внимания и мышления, уже в раннем возрасте формируем умения обращаться с предметами: вкладывать мелкие предметы в более крупные, нанизывать кольца на стержень, открывать и закрывать коробки. Научившись этим действиям, дети начинают самостоятельно заниматься игруш-

ками, подолгу сосредотачивая внимание на них, сами подбирают недостающие части. В этом возрасте дети воспринимают явления так, как они их видят, не вникая в смысл, отсюда не всегда правильная реакция. Например, увидев упавшего старика или дерущихся детей, малыш смеется, Задача взрослого состоит в том, чтобы разъяснить детям случившееся : старика — пожалеть, дерущихся детей — осудить.

Игрушки и игры создают благоприятный эмоциональный фон. В игре трудности преодолеваются легче и без напряжения. Исследования физиологов доказали значимость игры как деятельности, удовлетворяющей биологические, духовные и социальные потребности детей. У ребенка, которого научили играть, вырабатывается потребность быть занятым. Такие дети всегда находятся в эмоционально — положительном состоянии. Во время игры необходимо приучать детей не мешать друг другу и соблюдать элементарные правила поведения в коллективе (делиться игрушками, приносить предметы, нужные другому для игры). Именно в процессе самостоятельной игры у ребенка развиваются зачатки коллективизма. В игре педагог направляет внимание ребенка на что-либо существенное, учит выделять его. В результате целенаправленных воздействий у ребенка формируются способности, дающие ему возможность в дальнейшем овладевать различными знаниями в ходе его самостоятельной деятельности.

Надо создавать такие игровые ситуации, в которых ребенок мог бы творчески использовать все свои знания. Например, дети рассматривали иллюстрации к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Педагог обратила внимание на заботливое отношение доктора к больным. Затем была организована экскурсия в кабинет врача. Непосредственному деловому контакту медицинского персонала с детьми предшествовал игровой момент, когда доктор прослушал и полечил «заболевшую» куклу. Позднее дети подобрали игрушки для игры «в доктора». Для развития игры и подведения детей к планированию игровых действий педагог задает ряд вопросов (куда пойдет мама с дочкой от доктора? что нужно сделать дома, для того чтобы вылечить больного? и т.д.). При осуществлении игрового замысла дети творчески заимствовали от взрослых эмоционально-выразительные средства, пытались быть такими же внимательными к больным. Творческий характер игровой деятельности детей в сюжетной игре проявляется в том, что ребенок как бы перевоплощается в того, кого он изображает, создает свою игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры.

В любом возрасте дети любят играть со строительным материалом. При активном воздействии педагога на ребенка во время игры со строительным материалом самостоятельная игра ребенка будет углубляться и расширяться. Наблюдая за тем, как дети строят, педагог следит, чтобы они доводили начатое дело до конца. Играя с песком дети строят дом, грядки, забор, железную дорогу; вокруг них высаживают сад или лес (втыкают в песок ветки), делают пруд (вкапывают в песок

банку с водой). В своей игре дети используют небольшие игрушки, изображающие уточек, лебедей, кукол, чтобы игра была интересной и увлекательной.

Ясно выраженное обучающее содержание носят народные игры. Они образны. В каждой игре отражается какой — либо случай, событие, которые и составляют основу игры и переживаний ребенка в игре. Эти игры являются доказательством педагогического таланта народа, гуманного и уважительного отношения к детям, понимания возможностей их развития. Игры с детьми отличаются теплотой и сердечностью взаимоотношений, непосредственностью и искренностью переживаний радости и вместе с тем серьезным отношением к поставленной задаче.

Чтобы успешнее решать задачу по формированию и развитию системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек, необходимо внимательно наблюдать за играми детей. Наблюдение должно быть целенаправленным. Педагог должен сохранить игру — деятельность интересную, близкую детям, радующую их, содействующую общению детей, возникновению и укреплению дружбы, симпатии, формированию коллектива, живущего по законам «детского общества».

На развитие содержания детских игр большое влияние оказывает изготовление игрушек — самоделок. Очень важно заинтересовать детей самим процессом изготовления игрушек, так как, с одной стороны, это делает игровые интересы детей более устойчивыми, а с другой — помогает их сплочению. Радость детей и неудержимое стремление к игре вызывают и народные дидактические игрушки. Конусы из ярких цветных колец разной величины — пирамидки, складные бочонки, яйца, матрешки — все это веселое разноцветье согрето любовью к детям и содержит народную педагогическую мудрость — учить на малом, но привлекающем детей содержанием. В игрушках заложена возможность самообучения ребенка через игровые действия, повторность действий, поиск правильного решения задачи, достижение успешного результата. Сама конструкция народных дидактических игрушек подсказывает способ игрового действия, содействует развитию самостоятельности ребенка в игре.

Игрушка помогает ребенку знакомиться с окружающим миром, через нее он закрепляет и перерабатывает полученные впечатления, удовлетворяет свои потребности в активности и общении. По мере развития ребенка меняется его отношение к игрушкам. Он начинает отбирать те, которые помогут ему реализовать свой замысел. Это возможно лишь в том случае, если ребенок правильно воспринимает ее образ, если у него имеются знания о предмете, изображаемом ею, если игрушка вызывает осознанный интерес и желание играть. Ребенок начинает осваивать и познавать реальный мир в семье, поэтому так велик у малышей интерес к куклам и игрушкам, изображающим предметы домашнего обихода. Постепенно внимание детей начинают привлекать и другие стороны окружающей жизни. Эти представления отражаются и закрепляются в играх, для развития которых детям нужны куклы, изображающие людей различных профес-

сий, солдат; автомобили, лодки, самолеты; игрушки — животные: кошки, собаки, мишки и т.д. Произведения художественной литературы вызывают потребность в игрушках, изображающих персонажи любимых сказок. Ребенок не просто играет с игрушкой. Он одухотворяет ее, воспринимает как друга, с которым можно поделиться своими радостями, маленькими тайнами, переживаниями. Игрушка полностью подвластна ребенку, его фантазии: любимого мишку он может превратить то в ребенка, то в моряка, то в сказочного Мишутку. Цель педагога — показать детям, как можно использовать одни и те же игрушки в разных игровых ситуациях; формировать нравственные представления детей; учить их правильно оценивать поступки своих товарищей; воспитывать желание поступать хорошо и осуждать дурное. Игрушка имеет важное значение в жизни ребенка, дает широкий простор его воображению, развивает организаторские способности, самостоятельность, возбуждает активность, способствует проявлению коллективистских отношений.

Таким образом, в играх проявляются те знания и представления, которые были даны детям, те чувства, которые у них воспитаны, а игрушка, в свою очередь, помогает закрепить эти знания, развить и углубить чувства.

ИГРЫ С НАРОДНЫМИ ИГРУШКАМИ

Долюк Евгения Владимировна,

воспитатель первой квалификационной категории, Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение города Севастополя «Детский сад №127»

Игрушка — неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый в воспитательных целях, чтоб подготовить малыша к вхождению в общественные отношения. Хорошая игрушка побуждает ребенка к размышлениям, ставит перед ним различные игровые задачи. А это способствует развитию познавательных процессов.

В современном мире народной игрушке определен статус музейного экспоната. В быту среди игрушек, покупаемых взрослыми для детей, не найти народной игрушки. А если она и присутствует в доме, где растет малыш, то ей отводится почетное место на полочке для обозрения и всеобщего восхищения.

К народной игрушке мы традиционно относим дымковские и городецкие кони, свистульки, семеновские матрешки, богородские медведи и т.д.. В дошкольном учреждении знакомим детей с народной игрушкой в рамках реализации познавательной образовательной области: она ведёт ребёнка в мир животных, людей, в мир фантазии. Однако, практически никто не рассматривает ее как

предмет игры, как это было ранее, в период, когда она создавалась народными умельцами.

Народная игрушка имеет свою историю, подтверждающую, что она не случайное явление, а устойчиво развивающаяся ветвь народного искусства, имеющая свои традиции. Подходя к народной игрушке с педагогической точки зрения, мы видим, что она основана на тонком знании психологии ребёнка и разносторонне воздействует на развитие его чувств, ума и характера.

Настоящая действительность доказывает особую значимость и незаменимость игрушек, сделанных народными умельцами. Компьютерные и другие современные игрушки не могут заменить мудрую, добрую, близкую и понятную ребёнку игрушку из Каргополя, Дымково, Мезени, Филимоново, Гжели и других российских промыслов, способную не только развивать интеллект, но и формировать нравственность человека. В народном искусстве обобщены эстетические идеалы и мудрость народа, которые передаются из поколения в поколение. Такого уникального множества видов народного искусства, каким располагает Россия, нет ни в одной стране мира.

В совместной деятельности с воспитанниками педагог может организовать игры с предметами народно-прикладного искусства. Во младшем дошкольном возрасте детей знакомят с народной игрушкой такой как: матрёшка, филимоновская и дымковская.

Матрёшка — русская красавица. Чем она привлекает детей? Своей простой и яркой росписью. Прелесть матрёшки не только в её красочности, но и в занимательности. Всех восхищают и удивляют куклы, вложенные одна в другую. Выражение лица у каждой матрёшки своё.

Когда впервые видишь филимоновскую игрушку, удивляет ее необычная форма — неестественно вытянутая шея. Цвет яркий, жизнерадостный, сочный! За счет этих неповторимых свойств игрушки, она легко узнаваема.

Дымковская глиняная игрушка представляет блестящую художественную и педагогическую страницу в истории народного творчества. Удивительная простота сюжета, чёткость формы сочетаются с живой раскраской. Более «детскую» игрушку трудно придумать.

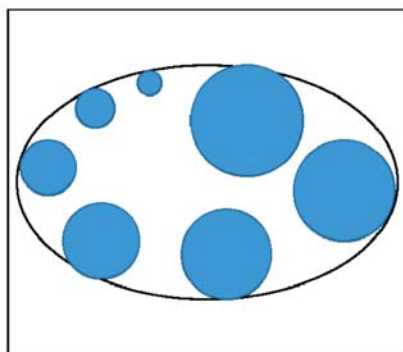
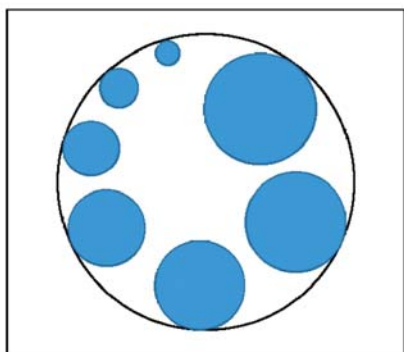
Учитывая выше перечисленные свойства народных игрушек, с ними легко организовать игровую деятельность с детьми младшего дошкольного возраста. Наиболее популярные игры воспитанников дошкольного учреждения: «Хоровод матрешек», «Разноцветные круги и кольца», «Веселая пирамида».

Дидактическая игра «Хоровод матрешек»

Цель игры: учить обследовать предмет путем приложения и находить самый высокий; учить детей выстраивать сериационный ряд в убывающем порядке: от

самого высокого к самому низкому, используя геометрическую основу; закреплять в речи слова высокий, ниже, еще ниже, низкий, самый низкий; развивать память, внимание, наблюдательность; учить работать в группе сообща.

Ход игры: Дети с помощью считалки делятся на две группы. Каждой группе детей предлагаются части матрешек: одной группе — Вятские матрешки, другой группе — Семеновские матрешки. Все части матрешек разные по размеру. На столе каждой группы детей размечено игровое поле (в форме круга или овала) условными метками (кругами) разного диаметра для построения хоровода матрешек.



Виды игровых полей

Сначала ребятам предлагается найти соответствующие по размеру части матрешек и соединить их. Далее одной группе детей дается задание построить

хоровод матрешек на круглом игровом поле: от самой низкой к самой высокой. Второй группе детей дается задание построить хоровод матрешек на овальном игровом поле: от самой высокой к самой низкой. Затем группы детей меняются игровыми полями.



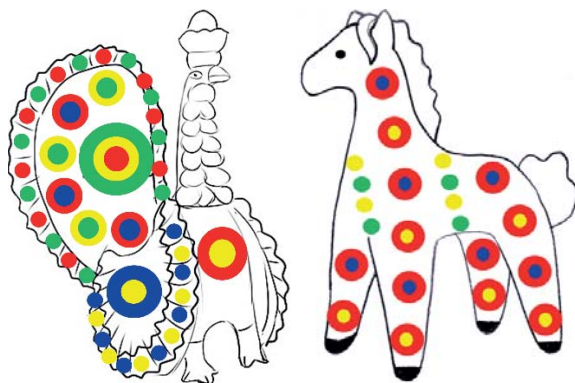
После построения хоровода, педагог организует игру передвижение матрешек по игровому полю под музыкальное сопровождение.

Дидактическая игра «Разноцветные круги и кольца»

Цель игры: продолжать знакомить детей с дымковской росписью; выделять и называть элементы росписи; развивать слуховое и зрительное внимание, умение сравнивать и подбирать элементы по заданному признаку; учить соблюдать правила игры.

Ход игры: Дети делятся путём считалки на две группы. У первой группы детей на столе лежит силуэт индюка с элементами дымковской росписи, у второй — лошадка.

Детям необходимо выложить круги и кольца на силуэт индюка либо лошадки, подбирая их по цвету и размеру. В ходе игры ребенок должен помнить, что каждый отдельный элемент (круг или кольцо) имеет свое место на силуэте. Все элементы росписи вывязаны и крепятся на силуэт с помощью липучки, что позволяет легко исправить ошибку ребенка.



Силуэты народных игрушек с элементами дымковской росписи

Дидактическая игра «Веселая пирамида»

Цель: закрепление знаний детей о народной игрушке; учить выстраивать пирамиду по заданному условию; развитие мелкой моторики рук; развивать наглядно-образное мышление; координация движений в выстраивании пирамиды.

Ход игры: Игра выполняется со всеми детьми. Ребятам предлагаются кубики, грани которых имеют изображение разных народных игрушек



(игрушки с элементами росписи: филимоновская, дымковская, гжель; соломенная игрушка, богородская игрушка, матрешка).

Дети должны выстроить пирамиду по заданным условиям: первое условие — определенное количество кубиков на каждом этаже пирамиды (первый этаж — 5 кубиков, второй — 4 кубика, третий — 3 кубика); второе условие — в конце постройки лицевая грань пирамиды должна состоять из изображения одной народной игрушки, например филимоновской.

Благодаря интересным, ярким играм дети с интересом запомнят изделия народных мастеров, в частности народные игрушки.

Следующим этапом работы в данном направлении планируется организация с детьми новых игр с народными игрушками, придуманными самими детьми.

Список литературы

1. *Скорлупова О.А.* Знакомство детей дошкольного возраста с русским народным декоративно-прикладным искусством М.: Скрипторий 2000, 2003.
2. *Соломенникова О.А.* Радость творчества. Ознакомление детей 5–7 лет с народным искусством. 2-е изд. М.: Мозаика-Синтез, 2005.
3. *Комарова Т.С.* Народное искусство в воспитании детей. М.: Российское педагогическое агентство, 1997.

ОЗНАКОМЛЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ПРОФЕССИЯМИ НА ОСНОВЕ ИГРЫ — ПРОЕКТА

ДУБРОВИНА О.С.,

зам. директора по УМР ГБПОУ «Челябинский профессиональный колледж».
E-mail: dubrovina_o@lst.ru

В последнее десятилетие в системе образования России усилиями ученых и практиков складывается особая культура поддержки и помощи ребенку в учебно-воспитательном процессе — психолого-педагогическом сопровождение. Актуальность такой поддержки особенно важна при выборе ребенком будущей профессии, так как она включает в себя задачи обеспечения успешной социализации, сохранения здоровья, защиты прав детей и подростков.

Не осталось в стороне от этой проблемы и наше учебное заведение ГБПОУ «Челябинский профессиональный колледж», которое осуществляет подготовку специалистов среднего звена по программе «Дошкольное образование». От деятельности будущих воспитателей дошкольных организаций во многом зависит,

кем вырастет ребенок, как он будет ориентироваться в различных жизненных ситуациях, самостоятельно, творчески действовать, а значит — строить свою жизнь. Студенты колледжа, выходя на производственную практику, стараются дать первоначальные знания об окружающем мире, формируют у ребенка определенное отношение к людям, к труду, вырабатывают привычки правильного поведения.

Ранняя профориентация детей дошкольного возраста — это достаточно новое, малоизученное направление в педагогике и психологии, хотя ознакомление с трудом взрослых и с окружающим миром происходит уже в детском саду, когда дети через сказки и средства массовой информации, общение с взрослыми узнают о трудовой сфере человека. Через игру закрепляется и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду. Сюжетно-ролевую игру с функциональной точки зрения тоже можно рассматривать как подготовку ребенка к участию в общественной жизни в различных социальных ролях.

В дошкольном возрасте (с 3 до 7 лет) ведущее значение в развитии ребенка имеет общение со взрослыми, а точки зрения подготовки ребенка к профессиональной деятельности — сюжетно-ролевые игры [2,3]. В процессе игры ребенок учится принимать на себя роль другого и воспринимать себя как объект чужих ожиданий [4]. Самооценка своей пригодности к профессиональной роли, реализуемой в сюжетно-ролевой игре, носит преимущественно фантазийный характер вследствие неспособности дошкольника адекватно оценить свои качества. Тем не менее, в игре дети стремятся копировать уже не только конкретно-личностные, но и обобщенные профессионально-важные качества профессионала. Взаимодействуя со взрослыми в рамках игры постепенно приобретает черты обучения [1], повышая осведомленность детей, пробуждая и укрепляя их интерес к профессиональной деятельности.

Учебно-методической службой колледжа совместно со студентами старших курсов разработан свой алгоритм действий, позволяющий студентам решать на практике проблему ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста. Главное для будущего педагога — создать теоретическое обоснование возможности работы с детьми по данному направлению, разработать некую модель педагогического процесса, произвести целеполагание, определить основные формы и методы обучения, виды деятельности детей, на которые он будет опираться при этом. Затем подобрать содержание материала и технические средства, диагностики ранней профессиональной направленности с учетом возраста детей.

Следующий этап состоит в непосредственной организации работы по ознакомлению дошкольников с профессиями. Студенты выбрали игровую деятельность в виде разработанного проекта, обозначили сроки его исполнения, скоординировали задачи в соответствии с Федеральными государственными требованиями, которые предусматривают решение программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и непосредственной деятель-

ности детей не только в рамках непосредственно образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов. Параллельно на практике студенты стараются создать условия, необходимые для реализации поставленных целей.

Кратко остановимся на игре-проекте «Кем быть?». Идея состояла в том, что ребенок должен иметь возможность многое попробовать, примерить на себя, найти свой интерес, утвердиться в выборе, прийти к пониманию, что нужно своим трудом содержать себя, свою будущую семью. Предварительно был составлен план, направленный на достижение формирования положительного отношения к труду через решение следующих задач:

- Способствовать формированию сознательного отношения к труду, стремлению созидательной деятельности;
- Способствовать расширению и уточнению представлений о разных видах труда;
- Создавать условия для закрепления представлений о результатах труда, об образовании, инструментах и материалах, необходимых для работы;
- Пробуждать любознательность детей, интерес к деятельности взрослых.

В Игре-проекте четко обозначена роль семьи и социальных институтов. Учитывая экономические прогнозы в востребованности людей на рынке труда тех или иных специальностей, приоритеты отданы ознакомлению детей квалифицированных рабочих и служащих.

Реализация проекта в ДОУ студентами колледжа осуществляется на 3 и 4 курсах производственной практики. Уже сегодня мы имеем предварительные результаты:

- Создается новая система трудового воспитания детей: организована деятельность кружков по интересам, малыши посещают клуб «Юный дизайнер», студию «Умелые ручки» и другое.
- У будущих воспитателей формируется положительная мотивация по ознакомлению детей с новыми ролевыми играми, например «Менеджер».
- Разработаны методические рекомендации для родителей и педагогов ДОУ по ознакомлению детей с профессиями.
- Подготовлена и апробирована компьютерная презентация «Обучение для будущего».
- Составлены Рабочие тетради для старших дошкольников, например «Я б в спасатели пошел, пусть меня научат».
- Игровая развивающая среда многих ДОУ, где студенты проходят практику пополнена новыми сюжетно-ролевыми играми: «Автосервис», «Повар», «Сварщик», «Столяр» и т.д.

Ребенка нужно серьезно готовить к выбору своей будущей профессии. Ему необходимо знать, кем работают его родители или работали бабушки и дедушки. Взрослым необходимо познакомить малышей со спецификой различных про-

фессий. Из опыта нашей работы замечено, что у детей в данном возрасте уже есть предпочтения в выборе профессии, которое сохраняется на всю жизнь.

Проводимая студентами во время практики работа позволяет через игру подвести детей к важному выводу — правильный выбор профессии определяет жизненный успех, хорошая работа, интересная профессия — великое благо и ими следует дорожить.

Следуя алгоритму действий по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с профессиями, используя игру как одну из основных видов деятельности дошкольника возможно помочь ребенку сделать правильный выбор. Опыт работы нашего коллектива показывает, что формирование профессиональной ориентации в условиях инновационных преобразований общества возможно с детьми старшего дошкольного возраста.

Список литературы

1. *Запорожец А.А.* Избр. психологические труды: В 2 т. Т. 1. М.: Педагогика, 1986. — 323 с.
2. *Мухина В.С.* Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. М., 1999.
3. *Мухина В.С.* Детская психология. М., 1999.
4. *Кон И.С.* Ребенок и общество. М., 1998.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА СЮЖЕТНО — РОЛЕВОЙ ИГРЫ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «КАК ПРИНЯТЬ ГОСТЕЙ. КАК ВЕСТИ СЕБЯ ЗА СТОЛОМ»

ДУДКО Оксана Анатольевна,
воспитатель Детский сад «Солнышко» № 414,
E-mail: mbdou_414@mail.ru

Игра не пустая забава. Она необходима для счастья детей, для их здоровья и правильного развития...

Кроме того, игра — это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.

Д.В. Менджерцкая

В действующем ФГОС ДО игровая деятельность не включена ни в одну из образовательных областей. Это объясняется тем, что в дошкольном возрасте игра — ведущий вид деятельности и должна присутствовать во всей психолого-педагогической работе, а не только в одной из областей.

В последние годы в связи с социальными изменениями в обществе, информатизацией, а также усиленной подготовкой ребёнка к обучению в школе из

мира детства, к сожалению, уходит игра. Социальный мир ребёнка становится замкнутым, ограниченным общением с близкими людьми или виртуальным общением. **Сегодня дошкольное образование призвано вернуть в детство игру.** Однако новые социальные условия требуют свежих подходов и форм к решению данной проблемы.

Осваивая ФГОС ДО, коллектив МБДОУ использует в работе Основную общеобразовательную программу дошкольного образования, разработанную на основе примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. Методические рекомендации О.А. Скоролуповой, Л.В. Логиновой, А.П. Усовой, В.Я. Вороновой являются базовыми при использовании игры в организации жизни и деятельности детей.

Нововведения коснулись и работы с детьми в игровой деятельности. Так появились нетрадиционные формы взаимодействия с воспитанниками в организации и проведении сюжетно-ролевой игры, которые дали положительные результаты.

Развивающее значение сюжетно-ролевой игры многообразно:

1. В игре ребёнок познаёт окружающий мир, развиваются его мышление, чувства, воля.
2. В игре формируются взаимоотношения ребенка со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.
3. В игре дети знакомятся с такими сторонами действительности, как действие и взаимоотношения взрослых.

Данная игра способствует:

- формированию навыков активного пользования мимикой и жестами, речевым дыханием;
- воспитанию культуры общения, связанной с событием и местом;
- корректировке и акцентированию положительных моментов поведения ребенка в сообществе.

Цель игры:

Формировать положительные взаимоотношения между детьми; расширить игровой опыт детей

Задачи игры:

1. Воспитывать культуру застольного общения
2. Формировать навыки активного пользования мимикой и жестами, речевым дыханием.
3. Закрепить знание этикета во время еды за столом.
4. Активизировать словарь названиями предметов сервировки: масленка, молочник, пирожковая тарелка.

Игровая тема содержательно связана другими видами деятельности: творчество — изготовление предметов сервировки и их декоративная роспись, использование как атрибутов в игре; познание — интеграция и классификация предметов по назначению, форме; использование правил сервировки в других сюжетно-ролевых играх, таких как «Дом», «Семья», «Кафе» и др.

Участники игры:

в игре могут участвовать до 14 человек. Действующие лица:

Бабушка (взрослый), остальные действующие лица — дети: мама, папа, сын, дочка, гости

Требования к предметно-пространственной среде:

- коврики и фартуки, муляжи угощений: конфеты, печенье, варенье, сахар и т.д.;
- скатерть, салфетки, чайная посуда;
- подарки: цветы, мягкие игрушки, бижутерия и т.д.;
- украшение для групповой комнаты;
- аудиозаписи с музыкальными произведениями детских композиторов.

Обстановка комнаты для приема гостей:

- столы для чаепития, чайная посуда, угощение.
- журнальные столики, газеты, книги, журналы, детский уголок мягкой мебели, зеркало.
- воздушные шары, цветы, подарки для именинницы, фартуки для всей семьи, скатерть с салфетками.

Используемые методы и приемы:

- Воображаемая ситуация, ситуация придумывания.
- Подготовка группы детей к разыгрыванию игрового эпизода.
- Импровизация,
- Метод подражания.
- Метод ошибок.
- Прием свободного творчества.

Индивидуальная работа в ходе игры — это корректировка возможного ситуативного поведения ребенка через поощрение его деятельности, помощь в выполнении (если есть в этом необходимость) задания; в также переключение внимания ребенка (когда это требуется) на другую деятельность или какой-то другой объект.

Степень самостоятельности детей в игре: игровой сюжет естественно и непринужденно развивают сами играющие дети.

Ожидаемый результат проведения игры: в процессе игры дети получают установку положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками, учится договариваться, учитывать интересы, чувства других, старается разрешать конфликты.

Обоснование авторского подхода:

Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры является одной из ее важнейших особенностей. Основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют общественную жизнь взрослых.

Автор кратко рассказывает об опыте работы и предлагает познакомиться с вариантом игрового взаимодействия с детьми старшего дошкольного возраста.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

ЕРУСЛАНОВА Татьяна Евгеньевна,

воспитатель высшей квалификационной категории МБДОУ № 211

Для ребенка игра — это не просто развлечение, это сложная повседневная работа, на которой он учится нормам и правилам современной жизни, постигает истинные ценности. Игра, по мнению известных психологов, это школа произвольного поведения (Д.Б. Эльконин), школа морали в действии (А.Н. Леонтьев), это и ведущая деятельность в дошкольном возрасте, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка, а главное — «воспитание чувств» к другим людям, взрослым и сверстникам (А.В.Запорожец).

Игрушка является не только сопровождением игры, но и средством обучения, развлечения и даже лечения, а так же образом идеальной жизни, идеального мира.

Игрушка — неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый в воспитательных целях, чтобы подготовить малыша к вхождению в общественные отношения. Как говорила психолог Урунтаева Г.А., главная задача взрослых состоит в том, чтобы научить ребенка действовать с игрушками. [5, с.231]. Ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игра и как ее средство — игрушка. С помощью неё дети узнают о цвете, форме, объёме, социальных ролях, быте и природе. В современное время, широко рассматривается проблема о неправильном использовании игрушки. Каким образом она отрицательно влияет на психику и здоровье детей?

Являясь предметом культуры, игрушка выступает носителем социально-культурной информации. Значение игрушки в том, чтобы служить предметом для игр. Функции игрушки — развивать, развлекать и воспитывать человека. Игрушка является средством социализации личности. Она содействует формированию личности ребенка. Игрушки способствуют передаче общественного и культурного опыта.

Современные девочки и мальчики, те, для кого игра — жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле разучились конструктивно играть. Это беспокоит психологов и педагогов во всем мире. Изменилось и само качество, сама суть детской игры: она стала какой-то невеселой, агрессивной, индивидуалистичной. Результаты социологического опроса, проведенного в детском саду показали следующие данные. На вопрос «Во что ты любишь играть?» 5% детей 4–6 лет не могли назвать ни одну игру, 4% назвали компьютерные игры, четверть детей вместо игры называли игрушки (машинки, трансформеры, куклы Барби), которыми они просто манипулировали, и большинство детей называли подвижные игры типа салок и прятков, но правила игры (самое главное, ее смысловой стержень) сформулировать смогли лишь некоторые.

Из игры уходит ее правилосообразность и соотносимость с образом идеального взрослого. Каждый день в магазинах появляются все новые и новые антиигрушки: человеки-пауки, куклы Братц, зверо-человекитрансформеры как воплощение зла.

Так как же выяснить, как игрушка влияет на психическое развитие ребенка и как правильно ее нужно выбирать и использовать.

Растет общая невротизация, число психосоматических и психических заболеваний у детей. И корень всего этого — в духовно-нравственном неблагополучии ребенка; в нарушении его отношений с миром: окружающей средой, взрослыми, сверстниками и самим собой! Верным и эффективным способом выхода из сложившейся ситуации является построение «одухотворенной образовательной среды», в которой и происходит становление нравственных, духовных и общечеловеческих целей и ценностей, которые столь необходимы детям, да и взрослым в наше столь сложное и противоречивое время. Неоправданное и чрезмерное изобилие игрушек усугубляет количество раздражителей, действующих на сенсорную систему ребенка, что приводит к невротизации, девальвации радостных эмоций и не способствует созданию целостной детской картины мира, что мешает адекватной социализации ребенка. Так же четко прослеживается тенденция к тому, что они — «недоигравшие» в детстве, не получившие опыта творчества в игре — невольно компенсируют этот недостаток посредством игрушек собственного ребенка, играя вместо него. Наши дети, к сожалению, не имеют возможности и почти не играют в игрушки отечественных производителей, приобретая продукцию зарубежных, более разрекламированных марок. Нам и нашим детям транслируется чуждая культура и неприемлемые для нас ценности, принципы и мировоззрение. Ярким примером неадекватного представления явился мультфильм «Бакуган», последствия которого нам предстоит улаживать. На основе него появились игрушки-бакуганы, после которых появились тетрадки, и ранцы с изображением этих «несуществующих животных».

Игрушкой, а точнее антиигрушкой можно назвать сегодня и компьютер, который заполнил умы и сознание наших детей. Каждый современный ребенок знаком с этим «инструментом цивилизации», причем возраст этого знакомства сокращен до минимума. Компьютер заменяет традиционную игрушку не только подростку но и совсем юному человеку, начиная уже с 3-х летнего возраста, а то и раньше. При этом взрослые не замечают (точнее стараются не замечать) тех пагубных последствий, к которым приводит это знакомство. Компьютерные игрушки носят преимущественно жестокий, злой и агрессивный характер. Ребенок, играющий в насилие, обязательно однажды реализует проигранную жестокость в жизни, так как игрушка является своеобразным звеном между ребенком и миром, постепенно воспитывая в детях такие качества, как нетерпимость, раздражительность и вспыльчивость. Вся информация, которую ребенок черпает с экрана телевизора или монитора компьютера, воспринимается им как реальность и инструкция к жизни, таким образом, происходит трансформация современного мира, создается новая система бесчеловечных ценностей.

Но не все так плохо. Есть у нас хорошие, добрые и мудрые игрушки. Однако их сложно встретить на прилавках современных магазинов. Большинство из них изготавливаются вручную или небольшим тиражом на маленьких фабриках, вопреки всему. Такая игрушка будет нести в себе позитив, учить состраданию, будет иметь свою душу, чего нет у многих конвейерных игрушек. Ярким примером можно назвать не так давно появившиеся на прилавках игровых киосков, персонажей из всеми нами любимой передачи «Спокойной ночи, малыши!»: Филя, Степашка, Хрюша и Каркуша. Они учат добру, справедливости, дружбе, учат не обманывать и не предавать, уважать взрослых и многому другому. Для детей постарше продаются наборы для постройки кораблей, самолетов, лодок и даже храмов. Для девочек можно выбрать наборы для вышивания, вязания, кроя, пошива платьев для своих кукол, для мальчиков — столярные и слесарные инструменты. Они дают детям алгоритм самостоятельности, трудолюбия, заботы о ближних. Известный психолог А. В. Запорожец считал, «идеальная игра — не столько игра с игрушками, сколько игра воображения». Следуя этой формуле, особую ценность для ребенка имеет игрушка «изначальная, первичная и универсальная»: звуковая, двигательная, образная конструктивная. Но самое главное, о чем следует помнить каждому взрослому — это то, что никакие самые роскошные, дорогие игрушки не заменят нашего живого, любовного общения с ребенком! Особое значение для ребенка имеет совместное творчество со взрослым и сверстником, например, при изготовлении игрушки, или в совместных веселых играх на снегу, на поляне и на воде, с мячом, веревкой, кубиками или обручем. Все зависит только от Вашего желания.

Список литературы

1. *Гумилев Л.Н.* Этнос и биосфера Земли. — Л., 1990.
2. Игрушка в жизни ребёнка / под ред. Коссаковской Е.А. М.: Просвещение, 1980. — 464 с.
3. *Крупская Н.К.* Об игрушках для дошколят. Педагогические сочинения.
4. *Менджершцкая Д.В.* Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателей детского сада / под ред. Марковой Т.А. М.: Просвещение, 1982. — 275 с.
5. *Урунтаева Г.А.* Детская психология. М.: Академия, 2006. — 386 с.
6. Федеральные государственные требования к условиям реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 20 июля 2011 г. № 2151.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

ЗАХАРОВА Ирина Сергеевна,

воспитатель Муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения «Центр развития ребенка — детский сад №24 «Улыбка», Арсеньевского городского округа, Приморского края. E-mail: mdou-24@mail.ru

Дошкольное детство — возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становление его индивидуальности. Важнейшим условием развития детей дошкольного возраста является освоение игровой деятельности.

Игра — самоценная форма активности ребенка-дошкольника. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность ребенка, препятствует развитию воображения, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми. Исследователи детской игры подчеркивают ограниченность и однообразие сюжетов, преобладание семейной тематики и отсутствие профессиональных сюжетов. Современные дети более коммуникабельны, информированы. Но дети прошлых лет более фантазийны, их воображение было развито сильнее. Современные игры и игрушки не позволяют воображению ярко развиваться. За их воображение все уже сделано. Дети не умеют играть. У них нарушены предпосылки перехода от предметной деятельности к игровой. В основном дети застревают на этапе сюжетно-отобразительной игры. Дети и хотели бы научиться играть, но не могут: сегодня практически разрушена детская субкультура, которая передавалась бы от одного поколения детей к другому. Ведь сейчас дети не знают многих традиционных игр, во дворах игровой опыт не передается, а в семье чаще всего 1 ребенок, с которым родителям некогда поиграть (гораздо важ-

нее для них писать, считать, читать, учить иностранный язык). Так кто же тогда может научить детей тому, что основными моментами игровой деятельности являются воображение ситуация, игровая роль и игровые правила? Нынешнее поколение детей нужно срочно спасать. От кого? От нас, взрослых, вернее от тех, кто забыл, что когда-то был ребенком и наглухо захлопнул дверь в собственное детство, от тех, кто знает ответы на все вопросы и поэтому всегда знает как лучше. Родители много времени уделяют интеллектуальному развитию ребенка, но при этом забывают о чувствах, переживаниях и о том, что без игры нет полноценного развития ребенка.

Самоценность детских игр разрушена, на смену ей пришли игровые занятия, развивающие и обучающие игры. У детей практически нет времени на игру, а ведь именно игра — движущая сила психического и личностного развития ребенка и, именно поэтому спад игровой деятельности — это катастрофа. А ведь когда-то, в далеком прошлом, именно взрослые придумали для детей игры и обучили их этому искусству. Впоследствии правила и сюжеты игр передавались от старших к младшим, от поколения к поколению, появились новые игры. Это было собственностью детей, взрослые мало в этом участвовали. Теперь взрослые ставят задачу — вернуть детям игру. Вопрос в том, займет ли детская игра свое место в развитии ребенка или она станет очередным развивающим, игровым занятием. Чьим потребностям будет отвечать такая игра? Она должна отвечать не исторически переменчивым социальным мотивам, а конкретной задаче психологического развития ребенка на данном возрастном этапе. Современный ребенок живет в мире, наиболее ярком и разнообразном, чем его сверстники 30-40, даже 20 лет назад. Несомненно, у детей идет смена красок, форм, мелькание картинок, предметов, лиц. Психика ребенка не справляется, деформируется восприятие цвета и звука, запаха и прикосновения, деформируется и представление о добре и зле. Нарушена стабильность и устойчивость оснований мира, дающая психологическую уверенность ребенку в том, что мир прочен, надежен, а главное, безопасен — возникает недоверие к миру. Одной из существенных причин ухода сюжетной игры из жизни детей стало развитие игрушки, которая приближена к реальным объектам окружающего мира и отнявшая у детей право на создание мнимой ситуации. Игрушки воплощают все, что есть в реальной жизни. То, что не может быть воссоздано в предметной игрушке, легко имитируется компьютером. Игрушка-аналог предлагает такую реалистичность событий, которая не под силу никакому детскому воображению. А нужна ли такая реалистичность для полноценной игры?

Традиционная игрушка всегда допускала возможность ее вариативного использования. Игра в «магазин» или в «больницу» могла длиться днями, так как были всего лишь весы, корзинки, хлебобулочные изделия из опилок с клеем, да ящик с красным крестом. Был простор для детской фантазии: что еще и как, какие

подручные средства можно было бы еще использовать для игры? Что принесет завтра из дома Катя, а что даст бабушка Маше, какие еще коробочки и баночки появятся завтра в их игре? Сейчас укомплектованные наборы для всех этих игр остаются невостребованными. Воображение детей проигрывает перед правдоподобием игрушек. Реалистичность игровой ситуации лишает игру всякого смысла, а уж тем более продолжение и разыгрывание сюжета. Современные игрушки возвращают игру ребенка на уровень предметных действий с самими игрушками, не позволяя развернуть полноценную сюжетную игру, смыслом которой была бы игровая ситуация, а не действия со сложной игрушкой. Современный ребенок находится в плену у технически сложных игрушек, которые занимают, несомненно, его внимание, но обесценивают создание воображаемой ситуации. Реалистичность игрушки ведет к тому, что она перестает быть средством игры, она вытесняет ребенка, так как имитирует его жизнь, парализует его активность. Соответственно, современные игрушки не отвечают важнейшим потребностям познавательного развития детей — воображать, представлять, фантазировать. Невозможность удовлетворить эту потребность в игре ведет к ее завершению. Можно предположить, что промышленное изготовление игрушки внесло свой вклад в кризис детской игры. Новая коммуникационная среда современного общества создала свою систему ценностей. Наши дети, так же, как и мы, включены в эту среду. Круг общения людей стал более избирательным. В этот круг общения детей уже редко входят соседские дети, дети со двора. Игра в том виде, в котором она существует сегодня, не может заменить своего прежнего ведущего положения среди других видов детской деятельности. Есть разница и в том, кто является инициатором игры: ребенок или взрослый. Навязываемая взрослыми игра превращается в игровое занятие и не отвечает потребностям детей в фантазировании, познании, общении, развлечении. Плюс ко всему, неоправданное количество игрушек вокруг, которое не добавляет гармонии, а лишь усугубляет количество раздражителей сенсорной системы ребенка. Серийная игрушка организуется конкретные игры за право обладания вещью, успехом, превосходством. Она отчуждает ребенка от других детей, людей, снижает творческий потенциал игры.

Проблемой современной игры и игрушки является то, что она перестает нести познавательный характер, познавательную активность ребенка. Н сегодняшний день игра, игрушка не вызывает познавательного интереса, а несет лишь простые действия с ней. Ребенку, прежде всего, необходимо активное изучение окружающей действительности, личностное образование, деятельное состояние, которое выражает интеллектуально-эмоциональный отклик ребенка на процесс познания в игре: стремление к получению знаний через игрушку, умственное напряжение, проявление усилий, связанных с волевым воздействием, в процессе получения знаний, играя, готовность и желание ребенка к процессу обучения

в игре, выполнение индивидуальных и общих совместных заданий, интерес к деятельности взрослых и других детей [6].

Изменения, происходящие в обществе, влияют не только на технологическое оснащение игрушки, но и на степень идентификации с ней, на само психологическое пространство, в котором ребенок взаимодействует с игрушкой. Поэтому внимательно и осторожно нужно относиться к тому, какие игрушки попадают в руки современных детей, какой познавательный, психологический, культурный смысл они несут детской психике.

Список литературы

1. *Абраменкова В.В.* Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? Благовестник, 1999.
2. *Андреева А.Д.* Детская игра как проблема современного образования.
3. *Мид М.* Культура и мир детства. М., 1988.
4. *Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А., Рябкова И.А., Шеина Е.Г.* Современная игрушка: психолого-педагогические проблемы // Ребенок в современном обществе: Сборник научных статей. М., 2007.
5. *Тендрякова М.* Время в зеркале детской игры: Педология // Новый век. 2000. № 6.
6. *Маякова Е.В.* Активизация познавательной деятельности и познавательной активности младших школьников: история вопроса // Теория и практика современной науки: Материалы XIV международной научно-практической конференции. М.: НИИЦ «Институт стратегических исследований». 2014. С. 349–358

ВОСПИТАНИЕ ГУМАННЫХ ЧУВСТВ У ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ЗАХАРОВА Нина Александровна,

методист филиала МАДОУ Червишевского детского сада «Сибирячок» в с. Онохино «Солнышко»,
с. Онохино, Тюменской области, Тюменского района. E-mail: ni1968na@yandex.ru

Игра — в значительной степени основа всей человеческой культуры.

А. В. Луначарский

Дошкольный возраст — важный этап в жизни ребенка. В этот период осуществляется развитие образных форм познания действительности: восприятия, образного мышления, воображения.

В дошкольном детстве у детей появляется готовность к овладению разнообразными знаниями об окружающем мире. У дошкольников формируется представления о доступных их пониманию конкретных фактах общественной жизни,

закладываются основы нравственности. Ребенок усваивает основные моральные нормы, принятые в нашем обществе, нормы поведения. Возрастает активность ребенка в разных видах деятельности. Возникает самостоятельная игровая деятельность.

Игра занимает важное, если не сказать центральное место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, А.П. Усова). [4, с. 5]

Игра имеет значение не только для умственного развития детей, но и для развития его личности. Принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, дошкольник проникает их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться в отношениях между людьми. Большое значение оказывает игра на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. В совместной игре со сверстниками дошкольник приобретает опыт взаимопонимания, учиться пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими детьми.

Необходимыми элементами, обеспечивающими интересную игровую деятельность, развитие познавательных интересов и моральных качеств ребенка, являются знание — действие — общение. Особая роль при этом принадлежит воспитателю. Именно от личности педагога, его знаний, умений, профессионального мастерства и способности творчески организовать руководство игровой деятельностью детей зависит использование ее в целях всестороннего развития личности ребенка. [5, с. 55]

Как показывают наблюдения, многие педагоги испытывают затруднения в организации сюжетно-ролевых игр. Педагоги должны организовать так игровую деятельность, чтобы ребенок мог проявить свои творческие способности, навыки самоорганизации. Чем деятельнее и длительнее жизнь ребенка в игре, чем больше она ему приносит радость, тем глубже он входит в социальную сущность деятельности и отношений людей, тем лучше усваивает смысл общественных явлений. Целью педагогических воздействий по отношению к сюжетно-ролевой игре должно быть не только закрепление знаний, но и формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию реализуют разнообразные содержания, свободно вступают во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях. [4, с. 11]

Ценность сюжетно-ролевой игры заключается в том, что она оказывает влияние на процесс становления отдельных психических функций, воспитание

гуманных чувств. Специально организованная игровая деятельность способствует совершенствованию эмоциональной сферы ребенка, развивает нравственные мотивы поведения.

Воспитание гуманного отношения к окружающей среде — одна из задач, составная часть нравственного воспитания. Дошкольники проявляют склонность к добрым делам. Они любят природу, животных, с удовольствием ухаживают за ними, огорчаются, когда кто-то причиняет им вред. Это и есть та основа, на которой строится воспитание гуманности у дошкольников. Процесс воспитания гуманности эффективен, если он выстраивается на игровых формах взаимодействия взрослого с детьми. В игровых обучающих ситуациях ребенок учится наблюдать окружающий мир, устанавливать элементарные связи и зависимости, испытывает радость от общения с объектами природы. Большие потенциальные возможности в воспитании гуманности дошкольников имеют сюжетно — ролевые игры. В них отчетливо выражены игровые действия и правила. Эти игры возникают по инициативе детей и носят творческий характер.

Д.Б. Эльконин, исследуя игру дошкольника, отмечал, что в ней «корректным образом изменяется позиция ребенка в отношении окружающего мира и формируется сам механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения».

Педагогическая ценность игры в том, что она позволяет интегрировать экологические знания и умения детей, развивает творческую деятельность дошкольников, переносит их знания и умения в новую ситуацию. В играх выражается отношение ребенка к окружающей действительности, к людям, к самому себе.

Психологи рассматривают игровую деятельность как проявление у ребенка положительного отношения к тому содержанию, которое она в себе несет. Все что нравится детям, все, что их впечатлило, преобразуют в практику игры. Поэтому, если дошкольники использовали природоведческий сюжет, это означает, что полученные представления оказались яркими, запомнились, вызвали эмоциональный отклик. В свою очередь усвоение детьми знаний о природе при помощи игры, вызывающей переживания, не может не означать влияние на формирование у них гуманного отношения к объектам растительного и животного мира.

С целью формирования у детей гуманных чувств педагоги нашего образовательного учреждения используют сюжетно-ролевые игры, проблемные педагогические ситуации, создают условия, в которых ребенок оказывается перед выбором.

Воспитанию гуманности способствуют сюжетно-ролевые игры такие как «Зоопарк», «Ветлечебница», «Экологический патруль», «Спасатели», «Бюро добрых дел», «Следопыты» и др.

Дети средней группы нашего образовательного учреждения были вовлечены в сюжетно-ролевую игру «Зоопарк». Мотивацией для выбора темы игры стала

книга про животных зоопарка, принесенная в группу одним из детей. Эта книга заинтересовала многих детей. У детей возникли вопросы: «Как животные попадают в зоопарк?», «Как люди помогают им?». Была проведена предварительная работа: чтение книг о животных, беседы о работе зоопарка. На первом этапе сюжетно-ролевой игры дети познакомились с профессиями людей, работающими



в зоопарке. Затем, самостоятельно попробовали себя в разных ролях. В ходе сюжетно-ролевой игры «Зоопарк» воспитанники проявляли заботу о животных, ухаживали за ними, вместе с «ветврачом» осматривали их. Педагогом были созданы условия для выбора детьми игрового партнера, игрового оборудования. Это повысило интерес детей к игровой деятельности. Воспитанники свободно осуществляли игровой замысел, не боясь вносить свои коррективы в ходе игры. Наблюдения показали, что ухаживая за животными воспитанники в игровой ситуации искренне проявляли гуманные чувства: заботу, жалость, бережное отношение к обитателям зоопарка.

Таким образом, правильно организованная сюжетно-ролевая игра служит средством формирования личности дошкольников, формирует у ребенка гуманные чувства, ответственное отношение ко всему живому. По мнению А.В. Запорожца, игра — это эмоциональная деятельность, а эмоции влияют не только на уровень интеллектуального развития, но и на умственную активность ребенка, его творческие возможности.

Организованная образовательная деятельность с детьми средней группы

Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»

Цель: воспитание гуманных чувств через решение следующих задач:

- формировать игровые умения, вступать в ролевое взаимодействие друг с другом;
- формировать у детей уважительное отношение к труду взрослых;
- развивать у детей творческое отношение к игре, умение использовать предметы-заместители;
- воспитывать культуру общения, дружеские взаимоотношения;

— расширять знания детей о животных зоопарка, воспитывать бережное отношение к животным.

Предварительная работа:

— беседы о зоопарке (чем занимаются люди, работающие в зоопарке, как попадают животные в зоопарк и др.);

— просмотр презентаций о животных разных стран,

— пальчиковые и речевые игры о животных,

— загадывание загадок о животных,

— чтение произведений о животных,

Предметно-игровая среда.

Оборудование и атрибуты: детские стулья, животные-игрушки, тарелочки для животных, касса, билеты, муляжи овощей и фруктов, фартуки. Словарная работа: обогащать речь детей существительными зоопарк, вольер, смотритель, ветеринар.

Методический приём: решение проблемной ситуации.

Игровые роли и действия:

Кассир — продает билеты.

Контролер — проверяет билеты.

Смотритель — ухаживает за животными.

Ветеринар — принимает, осматривает, лечит животных.

Мотивационный момент: внесение книги о животных зоопарка, дети с воспитателем рассматривают эту книгу.

Воспитатель. Ребята, как вы думаете, про что эта книга? (про зоопарк)

— А что такое зоопарк?

— Скажите, ребята, как в зоопарке появляются животные?

— Давайте вспомним, кто работает в зоопарке?

Дети. Смотритель зоопарка.

Воспитатель. Какие обязанности выполняет смотритель зоопарка?

Дети. Смотрит, чтобы все животные были вовремя накормлены, чтобы в их клетках было чисто.

Воспитатель. Скажите, работа смотрителя легкая или тяжелая? Каким должен быть смотритель зоопарка?

Дети. Сильным, смелым, добрым. (пояснить с детьми: сильным-работа тяжелая, смелым — в зоопарке бывают хищники, добрым-нужно любить и жалеть животных)

Воспитатель. Кто ещё работает в зоопарке?

Дети. Ветеринар.

Воспитатель. Что делает ветеринар?

Дети. Принимает новых животных, следит за их здоровьем, дает витамины, лечит больных птиц и зверей.

Воспитатель. Кто ещё работает в зоопарке?

Дети. Кассир.

Воспитатель. Какие обязанности у кассира?

Дети. Кассир продает билеты.

Воспитатель. Еще кто работает в зоопарке?

Дети. Контролер.

Воспитатель. Какие обязанности выполняет контролер?

Дети. Встречает посетителей и при входе проверяет билеты.

Воспитатель. Молодцы.

Ход игры:

Мотивационный этап игры:

Второй воспитатель вносит в группу черепаху, которая потерялась, уползла через открытую дверь.

Воспитатель. Дети, как можно помочь черепахе? (написать объявление. А пока не найдется хозяин, поместить черепаху в зоопарк.)

— Ребята, я предлагаю вам отправится в зоопарк, смотрите, а вот и зоопарк. Чтобы попасть на территорию зоопарка, что нам нужно сделать? (купить билеты у кассира и показать их контролеру, покупают билеты и проходят в зоопарк). А еще нам нужно вспомнить правила поведения в зоопарке. В зоопарке нельзя шуметь. Нельзя дразнить животных. Нельзя кормить животных. Нельзя просовывать руки в клетку.

— Кому мы покажем потерявшуюся черепаху? (ветеринару) (Ветеринар (воспитатель) в халате и чепчике осматривает черепаху, помещает её в вольер).

— Давайте посмотрим, какие животные живут в нашем зоопарке (называют животных).

Раздается телефонный звонок.

— Минутку ребята...

Воспитатель разговаривает по телефону.

— Ребята, мне сейчас позвонил директор зоопарка и сказал, что смотритель зоопарка заболел и пока не может ухаживать за животными. Директор просил, чтобы мы поухаживали за животными. Как вы думаете, мы справимся с этим заданием, сможем поухаживать за животными?

Дети. Да.

Воспитатель. Тогда, я предлагаю вам стать смотрителями зоопарка. Давайте вспомним, что делает смотритель. Чтобы поухаживать за всеми животными, мы с вами распределимся. У вас в руках билеты, на обратной стороне билета картинка животного, за которым вы будете ухаживать. Вы согласны? Скажите, как вы будете ухаживать за своим животными?

Дети. Накормить, убрать в вольере, постелить подстилку, дать корм. Дети убирают в вольерах, вытряхивают подстилку, накладывают корм (корм лежит

на складе в общем контейнере, дети выбирают соответствующий корм для каждого животного).

Воспитатель. Ребята, сейчас вы работали смотрителями, как вы считаете это сложная работа? Что вам понравилось в работе смотрителя? (Ответы детей.)

— Дети, в зоопарке за жизнью животных следит ветеринар, давайте мы попросим ветеринара, чтобы он проверил нашу работу, правильно ли мы ухаживали за животными, выбирали корм животным. (Ветеринар проверяет, при необходимости делает замечания, хвалит детей, что все дети старались, справились с работой смотрителя). Вам понравилось быть смотрителями?

Дети. Да.

Воспитатель. А вы хотели бы еще побывать в зоопарке и ухаживать за животными?

Дети. Да.

Снова телефонный звонок.

Воспитатель. Ребята, мне позвонил директор другого зоопарка и рассказал, что к ним в зоопарк ветеринары привезли детеныша панды. Директор предлагает нам поухаживать за этим детенышем. Дети, а как вы думаете, где живет панда? (Показать картинку с пандой, если не скажут, то самой сказать — живет в стране с жарким климатом, в Китае). Вы хотите поухаживать за детенышем панды? Но, прежде, чем мы поедем в другой зоопарк, нам нужно как можно больше узнать об этом животном. Я предлагаю вам, как можно больше узнать об этом животном. Можно спросить у родителей, что это за животное, где живет и чем питается, найти книги с изображением этого животного, рассмотреть его и рассказать о панде другим детям. Когда мы все узнаем о панде, то потом обязательно отправимся в зоопарк, где живут животные жарких стран.

Список литературы

1. Аксенова З.Ф. Войти в природу другом. М.: ТЦ «Сфера», 2008. — 128 с.
2. Буре Р.С. Семинарские, практические и лабораторные занятия по дошкольной педагогике: Учебное пособие для студентов высших педагогических заведений. М.: Изд. центр «Академия», 2000. — 272 с.
3. Жучкова Н.Г. Нравственные беседы с детьми 4–6 лет. Занятия с элементами психогимнастики. М.: ГНОМ и Д, 2000. — 62 с.
4. Организация сюжетной игры в детском саду / Михайленко Н.Я., Н.А. Короткова: Пособие для воспитателей. М.: ГНОМ и Д, 2001. — 96с.
5. Русакова Л.В. Программа воспитания и обучения в детском саду: Методические рекомендации. М.: Просвещение, 1986. — 400 с.
6. Тропинка к своему Я: как сохранить психологическое здоровье дошкольников / Хухлаева О.В., Хухлаев О.В., Первушина И.М. М.: Генезис, 2004. — 175 с.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

ИВАХНИК Юлия Анатольевна,

педагог-психолог МКОУ «СОШ № 18» с. Шангала Петровского района
Ставропольского края

В наше время в разговоре часто мы слышим слова «насилие», «безнравственность», «бездуховность». Мы подчас не замечаем несправедливость в окружающем нас мире. Привычными и повседневными стали грубость в общении и кучи мусора на улице. Какими вырастут наши дети? Не вырастут ли они черствыми и бездуховными людьми, не имеющими никаких нравственных ценностей? Общеизвестно, что нужно воспитывать в детях доброту, умение помогать другим, терпение. Умение жить в обществе людей, проявлять чуткость к окружающим, отзывчивость на доброе, неприязнь ко всему злему формируются с детства.

В детстве усвоение социальных норм происходит сравнительно легко. Дошкольный возраст — период активного познания мира и человеческих отношений, формирование основ личности будущего гражданина. Именно в процессе развития личностных качеств формируются социальные ценности в жизни человека. Чем младше ребенок, тем большее влияние можно оказать на его чувства и на формирование норм социального поведения. Воспитание социальных ценностей необходимо строить таким образом, чтобы развивать у детей положительное эмоциональное отношение к близким и сверстникам, окружающему миру. [1, с. 118]

Работу по формированию у детей системы социальных ценностей начинают с постановки конкретных задач. Например, со следующих:

- Формировать первоначальную систему нравственных ценностей.
- Познакомить детей с понятиями «добро» и «зло»;
- Дать детям представление о понятии «дружба»;
- Способствовать сплочению детского коллектива, поощрять проявления дружеских взаимоотношений;
- Учить оценивать свои поступки и поступки товарищей.

Работа над формированием и развитием социальных ценностей строится в соответствии со следующими основополагающими принципами педагогики:

- принцип воспитывающего обучения и формирования эмоционально-ценностного отношения к миру;
- принцип научности;
- принцип наглядности;
- принцип активности и сознательности обучения. [2, с. 86]

Социальный аспект игры проявляется в том, что игра — это форма усвоения общественного опыта, и её средством является игрушка. Подтверждением этому являются слова А. В. Запорожца — «Игра — подлинная социальная практика ребенка, это его реальная жизнь в коллективе, в котором формируются общественные качества и моральное осознание детской личности». Игра помогает в развитии нравственных и общественных качеств ребенка. В процессе игры ребенок налаживает взаимоотношения с коллективом, у него формируются коллективистские черты характера. Детская игра отражает уровень взаимоотношений, который сложился в коллективе: обмен игрушками, радость и сопереживание за успехи других детей, готовность помочь товарищу. [3, с. 25]

Но нужно помнить, что в игре могут закладываться отрицательные свойства характера, такие как агрессивность, соперничество, ревность, недоброжелательность, грубость.

Для реализации задач по формированию системы социальных ценностей у детей рекомендуется использование различных видов игр:

- сюжетно-ролевых;
- подвижных;
- развивающих.

Сюжетно-ролевая игра — первая проба применения на практике взаимоотношений между людьми. В процессе игры, помимо взаимоотношений, определенных сюжетом, возникают и реальные взаимоотношения между детьми, определяемые различными социальными ценностями. Задача педагога на первоначальном этапе формирования игры — помочь осознать детям определенные правила общественного поведения, отметить нравственные критерии выбора той или иной роли. [4, с. 138]

Для обеспечения всех видов детской деятельности необходимы определенные условия, при которых ребенок будет расти и развиваться. Такими условиями являются: развивающая предметная среда (игровые и развивающие предметы, игрушки, детская библиотека, физкультурно-игровые и оздоровительные сооружения, природа с ее объектами и др.) и содержательное общение с взрослыми. [5, с. 97]

Ребенок нуждается в постоянной помощи родителей, педагогов на всех этапах своего развития. Для него общение практическое, когда взрослый обучает ребенка овладению тем или иным предметом, является основным с первых дней жизни.

Игрушка — неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый в воспитательных целях, чтоб подготовить малыша к вхождению в общественные отношения.

В 50-е гг. в практической работе советских педагогов и дошкольных учреждений была принята следующая рабочая классификация игр и игрушек:

- 1) игрушки для творческих сюжетных игр (например, куклы);
- 2) игрушки-занятия (настольные игры, полуфабрикаты, стройматериалы, конструкторы и др.);
- 3) технические игрушки (машины, трактора и т.д.);
- 4) игрушки для подвижных и спортивных игр;
- 5) декоративные карнавалыно-праздничные игрушки.

Игрушки обладают различными функциями и нацелены на трансляцию различного опыта: ценностей, норм и стереотипов поведения. Многие из вышеперечисленных игрушек имеют общие признаки: они образны и сюжетны. К ним относятся куклы, технические и декоративно-праздничные игрушки. Образные и сюжетные игрушки содействуют творческой подражательной игре, через которую ребенок выявляет, закрепляет, углубляет и расширяет свой социальный опыт. [6, с. 66]

Игрушка, несмотря на свои высокие дидактические свойства и художественно-образные достоинства, сама по себе, без активного участия взрослого, не может воспитывать ребенка. Благодаря воспитанию средствами игрушек, у ребенка формируются способы действий с предметами, знание их назначения. Игрушка в этом процессе приобретает огромное педагогическое значение.

Игра — неотъемлемая часть жизни ребенка. Через игру ребенок познает мир, сложные человеческие взаимоотношения, усваивает социальный опыт предыдущих поколений. Играйте, учите, играя, воспитывайте, играя. Пусть Ваш опыт, доброта, сердечность помогут малышам сформировать необходимую систему социальных ценностей, и вырасти достойными членами общества.

Список литературы

1. *Выготский Л.С.* Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
2. *Смирнова Е.О.* Психология ребенка : учебник для пед. училищ и вузов. М. : Школа Пресс, 1997.
3. *Смирнова Е.О., Гударева О.В.* Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2005. № 2.
4. *Смирнова Е.О.* Современный дошкольник: особенности игровой деятельности // Дошкольное воспитание. 2002. № 4.
5. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1978.
6. *Эльконин Д.Б.* Избранные психологические труды. М. : Педагогика, 1989.

ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ИГРУШКИ НА РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА

ИМАНГУЛОВА Лилия Кабировна,
воспитатель МАДОУ №44 г.Салавата Республики Башкортостан

Выбор игрушки — дело серьезное. Пожалуй, не менее серьезное, чем выбор лекарств, детского сада или школы для любимого чада. Игрушки могут развивать, лечить, развлекать. Но они, же способны расстраивать психику, давать ложное представление об окружающем мире, вызывать агрессию и попросту представлять угрозу для здоровья и жизни ребенка.

Давайте задумаемся, во что играют наши дети? Какие игрушки мы им покупаем? Во всех этих пушистых зайцах, погремушках, пестрых пазлах, блочных кубиках скрыта мощная — созидательная или разрушительная — воспитательная сила.

Следует отметить, что современный рынок игрушек представляет собой абсолютную стихию, отсутствие каких-либо ценностных ориентиров приводит к их бесконтрольному производству, бессистемной закупке и бессмысленному потреблению. В результате прилавки магазинов и детские комнаты завалены однотипными и, как правило, бесполезными, а иногда и вредными игрушками. Такая ситуация весьма негативно отражается на качестве игры, а следовательно, и на эффективности развития ребенка.

Точное время начала изготовления игрушек определить очень трудно, но можно предположить, что они появились на ранних ступенях развития человеческого общества, о чем свидетельствуют раскопки. С древнейших времен известны игрушки в форме орудий труда, предметов быта, изготовленные из природного материала. С помощью таких игрушек как, например, лук, стрелы, лодочки, сделанных в миниатюре, но технически правильно, воспитывали у мальчиков необходимые навыки охотника, рыболова, скотовода-кочевника. Игра в куклы, шитье для них одежды, «приготовление пищи» приучали девочек к труду женщины-хозяйки.

Современный же ребенок живет в мире, на первый взгляд, гораздо более ярком и разнообразном, чем его сверстник 200, 100 и даже 40–30 лет назад. Давайте оглянемся: яркие обложки книг и журналов, цветные рекламные щиты на улице, и, конечно, пестрота игрушек, порой самых невообразимых цветов, форм, назначений. Игрушки покупаются, как сказал один многодетный папа, чемоданами и через месяц так же чемоданами выбрасываются. Постоянно идет смена красок, мелькание картинок, предметов. И психика ребенка не справляется, деформируется восприятие цвета и звука, представления о добре и зле.

Рассмотрим некоторые современные игрушки. Для девочек, конечно, Барби. Какую жизненную ориентацию для любой малышки символизируют собой эти пышные красавицы? Кто они — дочки? Подружки? Ни то, ни другое. Обладая такой куклой, девочка воображает себя не мамой, укачивающей ребёнка, а, к примеру, горничной, ухаживающей за госпожой, убирающей ее дом.

Достоинство мягкой игрушки — дарить нежность малышу. Как показывает практика, — пушистый мишка или мягкая собака способны «вылечить» ребенка от страхов и даже от ночного энуреза. В мягкой игрушке воплощаются глубинные потребности маленького существа. А что продается сейчас? На полках магазинов игрушек мы с вами видим существ неизвестных видов и пород, невообразимо кричащей окраски. Вот сидит огромная (ростом с человека) обезьяна свирепого вида — если попадет в спальню ребенка, то ночные страхи и невроз малышу обеспечены!

Чтобы понять, как же родители моих дошколят выбирают игрушки для своих детей и нуждаются ли они в психолого-педагогической помощи, провела опрос-анкетирование, который показал, что, в большинстве случаев игрушки выбираются и покупаются необдуманно, в силу сложившихся обстоятельств. Развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность» взрослые чаще вовсе не учитывают.

Чтобы помочь родителям, познакомить их с требованиями и методами выбора игрушек для малышей был организован клуб «Школа для родителей». Родители были ознакомлены с письмом Министерства Образования РФ от 17 мая 1995 года N 61/19-12 «О психолого — педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях». Были подготовлены ряд консультаций на тему: «Детские игрушки и требования к ним», «Игрушки необходимые для ребенка раннего возраста и детей дошкольного возраста», «Бесполезные игрушки».

В ходе деловой игры: «Подбираем игрушку правильно», вместе с участниками встречи разделили игрушки на группы. Игрушки, способствующие социально-эмоциональному развитию: различные виды животных (зайчики, собачки); куклы с игровой утварью; наборы для игры в доктора, парикмахера, магазин; детали костюмов и атрибуты, помогающие принять и удерживать игровую роль (халат врача, руль для машины, милицейская фуражка, красная шапочка и т.д.); транспортные игрушки (грузовик, поезд). Игрушки, способствующие интеллектуально-познавательным и моторным способностям: всевозможные кубики, конструкторы, пазлы, мозаика, лото, домино и пр. Игрушки, способствующие развитию физических качеств: мячи, обручи, скакалки, кегли.

В процессе работы нашего клуба, родители узнали, что существуют определенные требования к игрушке. Выбирая забаву для ребенка, стали ориентироваться на возраст детей, стремиться к тому, чтобы в распоряжении были все виды игрушек, способствующие развитию различных сфер жизнедеятельности.

Также стали учитывать то, что, возможность активного действия ребенка зависит от многих качеств, например от величины игрушки. Огромные мягкие «животные» (собаки, слоны, зайцы), которых трудно взять в руки, не предмет детских действий. Те же игрушки, но меньших размеров вполне могут использоваться в детской игре.

Организуя круглый стол на тему «Любимая игрушка» мы пришли к выводу: игрушка должна, с одной стороны, развивать способности ребенка, а с другой — приносить ему радость и удовольствие.

Интересно прошел тренинг «Современная игрушка — что это?». Было отмечено, чтобы игрушка подняла свою развивающую роль, она должна быть не просто привлекательной, но и открытой для разнообразных форм активности ребенка. Маленький ребенок — это веер возможностей. Он активно осваивает мир, а игрушка — необходимое средство процесса познания. Чем шире спектр применения игрушки, тем выше ее ценность для творчества, тем больше она может развить творческий потенциал самого ребенка. Нельзя забывать игрушки природные: камушки, песок, шишки, палочки, лоскутки — которые могут быть всем! А чем может быть машинка? Только машинкой, правда, если это грузовик, то, вероятно, еще и ящиком для хранения кубиков, кроватью для мишки или каретой для путешествий кота.

Конечно, не все современные игрушки играют отрицательную роль в жизни ребенка. В наши дни существуют и такие игрушки, которые отвечают правилам современной педагогики. Это всевозможные конструкторы, наборы для творчества, сюжетно-образные игрушки, игры-головоломки и т. д.

Правильная современная игрушка — многофункциональна. Ее можно использовать несколькими способами, причем в самых разных играх. Классический пример — мяч. Его можно и бросать, и катать, он может стать кукольным арбузом или сказочным колобком.

Современная игрушка должна быть сделана из экологически чистого материала (ткань, дерево, металл, кожа). Совсем обойтись без пластмассовых игрушек вряд ли получится, но стоит стремиться к тому, чтобы их процент был как можно ниже.

Помните: правильно подобранная игрушка позволит ребенку придумывать различные сюжеты для игр, а значит, и чаще будет востребована и не запылится на полке!

Список литературы

1. *Абраменкова В.В.* Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? Современный ребенок в «игровой цивилизации», 1999.
2. *Винникотт Д.* Игра и реальность. М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2002.
3. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.

4. *Мухина В.С.* Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопросы психологии. 1988. № 2.
5. *Филипповская О.* Игры и игрушки // Школьный психолог. 1999. № 36.
6. *Эльконина Л.И., Антонова М.В.* Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002. № 4.

КАК СТАТЬ ВОЛШЕБНИКОМ ИЛИ ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ

ИШИМНИКОВА Галина Васильевна,

воспитатель МДОУ «Детский сад №17 «Искорка», г. Южноуральск.
E-mail: iskorka1969@mail.ru

Детство-это пора оптимизма, веры в сказку, веры в свои силы и в себя. Мир наполнен красками. Дети входят в жизнь, в культуру окружающих людей, овладевают жизненными навыками. Дошкольный возраст — возраст игры. Дети играют всегда и везде, в одиночку, с родителями, со сверстниками. Игра — серьезное дело, это искусство и педагогу важно донести до ребенка это искусство.

К сожалению, отмечается снижение интереса у детей к игре. Они достаточно много проводят время у экрана телевизора или компьютера. Пассивное созерцание экрана тормозит развитие детей, мешает формированию правильной речи, лишает общения со сверстниками, без которого ребенок не может полноценно развиваться, потому что не испытывает подлинной радости общения, которая проникает в душу и оставляет там след на всю жизнь.

Для поддержания интереса детей к игре, для их развития в нашем ДОУ используются различные виды игр: сюжетно-ролевые, дидактические, народные, театрализованные и т.д. Нравятся детям, так называемые, игры «в коробках» («Комната для куклы», «Автогараж», «Автосервис»). Предлагаются игры на ширмах: «Супермаркет», «Салон моды», «Рынок». Заслуживают внимания игры «Служба спасения», «Тайны старого мастера», «Мой папа сварщик», «Я в рабочие пойду», «Хлеб всему голова», в которых воспитанники легко воспроизводят профессиональную деятельность взрослых, копируют их поведение, характер взаимоотношений.

Пользуются успехом у детей игры с персонажами кукольного театра по сюжетам знакомых сказок, в которых разыгрываются импровизированные диалоги. Мотив театрализованной деятельности может включаться в традиционные сюжетно-ролевые игры («Семья», «Детский сад»). Часто дети разыгрывают бытовые темы («Дочки-матери», «Поликлиника», «Магазин» «Перекресток» и др.).

Традиционные игры меняют свое название на современные. Детям нравятся сложные интересные игры «Строим дом на воде», «Заселяем необитаемый остров», «Приводим планету в порядок вместе с Маленьким принцем».

Нравится дошкольникам игры-путешествия. Предметно-развивающая среда наполнена разнообразными материалами по теме путешествия: открытки, карточки, игрушки, художественная литература, фотографии и пр. К сбору материала обязательно привлекаются родители. Появление новых материалов в группе вызывает у детей интерес, вопросы, обсуждение. Наконец принимается совместное решение о выборе направления путешествия и начинается активная подготовка. По карте определяется маршрут, виды транспорта, на котором дети будут добираться до намеченной цели. Совместно с педагогом каждый ребенок изображает схему путешествия. На этой схеме обозначаются и подписываются пункты остановок по маршруту следования. И вот в один из дней дети строят поезд, пароход, звездолет, конфетолет или любое другое транспортное средство и путешествие начинается. Во время игры дети включаются в разные формы коммуникации — дискуссии, деловые споры, предложения, вопросы, обсуждение и распределение ролей на период поездки по маршруту на разных видах транспорта, обмен информацией.

Игру организуем так, чтобы ребенок получал радость и наслаждение, уверенность в своих силах. Мы не позволяем, чтобы ребенок в игре был неудачлив, поощряем его достижения, говорим комплименты. Игра — главное содержание жизни ребенка, она позволяет проявлять ему терпимость, заботливое отношение, познавать добро и зло.

Максимально используем время для игры. Педагог является в игре партнёром, он направляет ход игры, наполняет игру теплом, любовью, интересом к окружающему. Стараемся сделать игры детей насыщенными, яркими, интересными, стремимся, чтобы дети играли и вносили в свои игры то, что наблюдали, чему научились. Расширяем состав игровых сообществ. Каждому ребенку находится свое место в игре. Воспитатели изучают современные технологии игр, обеспечивают современное игровое пространство.

С чем же, с какими предметами ребёнок может организовать современные игры? Это шнурки, рамки, ленточки, резинки, бросовый и природный материал, шары, цилиндры, конусы, с условием, что все эти предметы из безопасных материалов, прочные, яркие и обеспечивали простор для творчества.

ФГОС дошкольного образования ориентирует на сотрудничество ДОО и родителей. Большую поддержку педагогу оказывают родители. Они первые помощники в организации развивающей среды, принимают активное участие в постоянно действующем проекте «Родитель — тоже педагог». Являются разработчиками и участниками проектов по игровой деятельности. Большой интерес вызвал семейный проект «Танцы народов Урала», в результате которого в течение недели дети вместе с родителями разучивали танцы, а затем состоялся творческий отчет.

Проведение системной работы по организации и проведению игр сплачивает детский коллектив. Стоит отметить, что в игру включались все, инициативу стали

проявлять и малоактивные дети. Предоставление свободы в организации игровой деятельности способствовало налаживанию дружеских отношений между детьми. В таких условиях воспитанники стали меньше конфликтовать друг с другом, более того, стали участвовать в решении общих проблем. Их объединяет и общая идея создать интересную игру, и эмоциональный подъем, связанный с ощущением причастности к тому, чего невозможно достичь в индивидуальной деятельности.

Игры позволяют расширять практический опыт ребенка, что немало важно, но кроме этого, у них формируется взаимопомощь, радость общего переживания, ожидания чего-то совершенно необыкновенного. Развивается речь, способность к диалогу, формируются способы игрового общения и потребность проявить себя, свои возможности.

Таким образом, маленькие дети достойны того, чтобы их развитие протекало полноценно в благоприятных условиях, в которых есть возможность раскрыться. Настраивайтесь на волну игры, будьте добрыми волшебниками, играйте вместе с детьми!

Список литературы

1. *Гаврилушкина О.* Развитие коммуникативного поведения дошкольников в условиях детского сада / О. Гаврилушкина // Ребенок в детском саду. 2003. № 2.
2. *Лисина М.И.* Формирование личности ребенка в общении / М.И. Лисина. СПб.: Питер, 2008. — 320 с.
3. *Мухина В.С.* Возрастная психология. Феноменология развития / В.С. Мухина. М.: Академия, 2009. — 640 с.
4. *Поздеева С.И.* Открытое совместное действие педагога и ребенка как условие формирования коммуникативной компетентности детей / С.И. Поздеева // Детский сад. 2013. № 3. С. 76–83.

ХОРОША ЛИ ДЕТСКАЯ ИГРА?

КИСЕЛЕВА Ирина Михайловна,

педагог-психолог высшей квалификационной категории, МАДОУ «Детский сад «Радость»
детский сад № 207, г. Нижний Тагил. E-mail: radostrn_207@mail.ru

Игра — это основной атрибут детства, основная деятельность ребенка, которая возникает у него как бы спонтанно, без всяких призывов и воспитательных воздействий взрослых, и увлекает его, как ничто другое.

Иногда родители воспринимают игру как нечто несерьезное и стремятся отвлечь от нее ребенка, чтобы он занимался чем-то, с их точки зрения, более полезным — учился или помогал по хозяйству. Однако такая позиция не выдер-

живает критики, поскольку, как показывают результаты множества психологических исследований, игра — это способ познания ребенком мира и движущая сила его развития [5. с. 4]. В дошкольном возрасте активно развивается творчество, общая инициативность, воображение, складывается воля и произвольное поведение. Все эти качества формируются в ведущей и главной деятельности дошкольника — в игре.

На современном этапе игровая деятельность и отношение дошкольников к игре изменились. Многие игровые сюжеты остаются традиционными на протяжении долгих лет: «Цепи — кованые», «Догонялки», «Дом», «Парикмахерская», но часто дети даже если знают правила этих игр, то они не желают им подчиняться или диктуют правила в соответствии со своими желаниями. За последние десятилетия произошли заметные изменения в игровой деятельности: появились новые современные сюжеты, а также заметно снизился уровень развития ролевой игры. Большинство дошкольников не могут самостоятельно развивать сюжетную линию игры, часто возникают конфликтные ситуации при распределении ролей, так как каждый желает быть лидером, главным героем. По наблюдению педагогов, дети играют шумно, беспокойно: дерутся, разговаривают на повышенных тонах, толкаются. Воспитатели, для создания комфортного и благоприятного климата в группе, стремятся организовать свободную деятельность детей в форме занятий или прибегают к дисциплинарным воздействиям. Еще совсем недавно важными качествами детских положительных героев были щедрость, доброта, способность жалеть, помогать и сочувствовать, хотя в играх детей всегда были отрицательные персонажи и враги (Баба Яга, Соловей разбойник, немцы). Ребенку было понятно «кто хороший, а кто плохой». Сейчас эта грань стирается. Многих современных персонажей, при всем их разнообразии, теперь объединяют другие черты характера: жестокость, хладнокровный расчет и агрессивность. Главное для нынешнего героя — быть первым и победить. Эти персонажи достаточно примитивны и бесчеловечны: это либо роботы, либо мутанты, либо монстры, либо гибриды человека и животного. Они умеют хорошо драться, убивать, стрелять и добиваться своей цели, не обращая внимания на тех, кто рядом. Человеческое начало у этих персонажей уходит на второй план, но при этом их принято считать положительными героями. Дошкольники стремятся им во всем подражать и брать с них пример.

Учитывая, что многие современные игрушки провоцируют разрушение вместо созидания, важно подчеркнуть, что задача нормального социального развития детей требует, чтобы в такого рода игрушки ребенок играл только при участии взрослого.

Чаще всего взрослому трудно увидеть игрушку глазами ребенка. Ему полезно практиковаться в детском восприятии игрушек, а для этого необходимо «вынести все свои знания за скобки» и увидеть игрушку свежим взглядом, как будто в

первый раз, отвечая при этом на вопросы: «Что это такое, что оно мне говорит?», «Что во мне это вызывает?», «Так ли это на самом деле?» На этом пути взрослого может ожидать удача, если он сумеет вынести все свои «взрослые» стереотипы восприятия за скобки и постарается почувствовать, что «говорит» ему игрушка, что она вызывает, и тогда он обнаружит:

- способность игрушки «оживать»;
- что-то, что делает ее «настоящей»;
- внутренние состояния ребенка, которые способна вызвать эта игрушка;
- культурные контексты, в которые она может увлечь воображение ребенка;
- отношение ребенка к игрушке, действия, которые применительно к ней хочется совершить.

Далее стоит попытаться оценить потенциал игрушки в том, что касается:

- стабилизации внутреннего мира ребенка;
- возможность игрушки служить «переходным объектом»;
- возможности игрушки выступать в качестве символического объекта;
- возможности быть объектом-посредником.

Данные рекомендации помогают хорошо ориентироваться в функциях современных игрушек [б. с. 17].

Рассматривая лего конструктор «бионикл», мы задаем себе вопрос: хороша ли игра, хотя она и с занимательными, но лишенными какой-либо эмоциональной выразительности, выхолощенными механическими «биониклами»? Группа экспертов исследовала это механическое существо, используя критерии проективного теста «Несуществующее животное». Выяснилось, что бедняжка «бионикл» обнаруживает все формы защитных реакций и выступает носителем всевозможных психологических проблем (конфликтов, травм). Но, вопреки этим выводам, хорошо известно, что дети (особенно мальчики), переживающие стресс или психологическую травму, охотно играют с биониклами и не редко даже фиксируются на них. Можно предположить, что останавливая свой выбор на бионикле, травмированный ребенок идентифицирует себя с ним и учится взаимодействовать с такими же, как и он, травмированными братьями. Иначе говоря, взаимодействие с другими при помощи такой игрушки, как бионикл не предполагает ни дружественного контакта, ни тепла, ни сочувствия. Здесь требуется лишь прятать лицо, под маской и размахивать оружием, защищать эту свою маску или сдаться когда ее сорвут.

Злые, жестокие персонажи, хищные животные, разного вида чудовища — все эти агрессивные игрушки нужны ребенку, чтобы спроецировать, канализировать свои деструктивные импульсы и запрещенные тенденции. У ребенка процессы критической оценки еще не вполне развиты, не сформирована способность адекватного отношения к спроецированному в эти игрушки содержанию. У него не развиты те структуры «Я», которые позволили бы ему противостоять

опасной идентификации. Существующие в культуре этические нормы и ценности, развитое экологическое позитивное сознание, радость творчества требуют присутствия взрослого, как носителя и проводника этих безусловных человеческих ценностей. Решающее взаимодействие на ребенка оказывает взрослый, способный предоставить ему конструктивную модель обращения с современной игрушкой. Воспитателю необходимо стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру радостное доброе созидание, новое содержание и новые умения.

Список литературы

1. Гиппенрейтер Ю.Б. Развиваем эмоциональный интеллект. Вместе переживаем и играем. М.: АСТ, 2015.
2. Гиппенрейтер Ю.Б. Общаться с ребенком. Как? М.: АСТ, 2015.
3. Егорова М.В. Развитие эмоциональной отзывчивости и навыков общения у детей 3 — 7 лет. Игры и упражнения. Волгоград: Учитель, 2015г.
4. Грецов А.Г. Детская игра — главный способ освоения мира //Психолог в детском саду. 2009, №2
5. Лэнгле А. Феноменологический подход в экзистенциально-аналитической психотерапии // Московский психотерапевтический журнал. Специальный выпуск: Феноменологический подход в психологии и психотерапии. 2009. №2
6. Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие»: Учебно-методическое пособие/ Т.И. Бабаева, Т.А. Березина, Л.С. Римашевская. — СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016г.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ С КАРТОЧКАМИ

КОЛИСНИЧЕНКО Татьяна Александровна,

преподаватель специальных дисциплин Челябинский профессиональный колледж.
E-mail: tanyao50578@mail.ru

Уходят в прошлое семейные застольные игры, лото, домино, ассоциации, фанты! То, что объединяло семью, эмоционально сближало, развивало — уходит безвозвратно! И сегодня не каждый человек может похвастаться хорошей памятью, вниманием, скоростью мысли.

Даже развитие современных технологий не позволяет человеку «перехитрить» свои природные способности. В то время, когда нам необходима устойчивость и распределение внимания, оно часто рассеивается. Да и память подчиняется некоторым законам:

- она ассоциативна: мы запоминаем и вспоминаем не сами единицы информации, а связи между ними;
- объем одновременного запоминания 7+ -2;
- присутствует «эффект края», то есть запоминается и вспоминается начало и конец информации, а середина забывается.

Память и внимание, как любой орган, надо тренировать, тем более такой высоко развитый, уникальный.

Игры с карточками, направлены на развитие зрительной и слуховой памяти, внимания, воображения, скорости мыслительных процессов [2, с. 4].

Игры могут использоваться:

- при знакомстве детей с понятием «ассоциация»;
- для отработки навыка подбора ассоциаций (произвольных и направленных);
- при работе с методами эйдетики для выработки навыка запоминания образной и абстрактной информации;
- для развития навыков речемышления при составлении рассказов по опорным картинкам.

Игры с карточками — это увлекательное развитие памяти и внимания. Они идеально подходят для семейного досуга. У игры практически нет возрастных ограничений, в нее могут играть дети с 4 лет.

Целью игр с карточками является развитие образно-ассоциативного, логического и причинно-следственного мышления, а также управляемого воображения и речемышления.

Оснащение игры: комплект парных карточек с картинками.

Как протекает игра? Игра начинается с того, что игрок берет то количество карточек, которое зависит от опыта игроков. Рекомендуется начинать с 10 карточек. Необходимо внимательно рассмотреть картинки и запоминать их расположение. Затем перевернуть все карточки «рубашкой» вверх: тут-то и начинается игра.

Кто начинает? Игра рассчитана на одного, двух, трех и т.д. игроков. Ходить можно по очереди или так: один ходит до тех пор, пока не сделает ошибку, тогда вступает в игру следующий. Игру начинает самый младший или самый старший, а можно для выбора первого игрока использовать считалку.

Кто выиграл? У кого больше правильных ответов, тот и выиграл. Для того чтобы было легче считать баллы, каждый участник откладывает угаданные парные карточки в свою стопку. Опытные игроки могут играть на скорость: кто меньше затратил времени на воспроизведение информации, тот и выиграл.

Правила составления цепочки ассоциаций:

- соединяем действием;
- запрет на слова «который», «было»;

- не добавлять объектов;
- строго вперед, не перепрыгивать и не возвращать цепочку.

Выкладывая карточки можно в цепочку, кругом, солнышком, лабиринтом, елочкой и пр. [2, с.7].

Упражнения из раздела «разминка», направлены на развитие межполушарных связей, тренировку концентрации и распределения внимания. Несмотря на серьезные задачи, которые эти упражнения решают, они интересны в выполнении и любимы детьми. Ребенок, у которого достаточно хорошо развита мелкая моторика, умеет логически рассуждать, демонстрирует высокий уровень развития памяти и внимания. Еще педагог-классик В.С Сухомлинский писал, что «исток способности и дарования детей — на кончиках их пальцев [3, с. 3].

1. Ассоциации

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки. Нарисуйте (обе руки должны рисовать одновременно) любую картинку: лес, море и пляж, город и др. Рисуйте на картинке как можно больше предметов.

Порядок игры

Игрок берет колоду карточек, лист бумаги и карандаш. Одной рукой берет карточку, а другой зарисовывает в столбик первую пришедшую на ум ассоциацию. Картинку переворачивает рисунком вниз. Берет следующую, зарисовывает ассоциацию и кладет картинку поверх первой. Затем третью, четвертую и т.д. до конца колоды карточек.

Например: картинка «часы» — рисунок «стрелки»; картинка «варежки» — рисунок «рука». Далее, не глядя в карточки, игрок возвращается к началу нарисованных ассоциаций и, напротив каждого рисунка называет ту картинку, с которой связано это слово.

Если картинка не вспоминается, слово пропускать нельзя, необходимо предложить, что было нарисовано. После карточки переворачиваются, и подсчитывают результат [2, с. 8].

2. Вспомнить все!

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки.левой рукой рисуйте любую картинку, а правой — перекладывайте с места на место лежащие на столе мелкие предметы. Поменяйте работу рук.

Порядок игры

Игрок берет две колоды с одинаковыми карточками, но перемешанными в разной последовательности. Две карточки из первой колоды кладем рисунком

вверх и, используя метод ассоциаций (связываем картинку нелепой связью или ищем сходство по какому-либо признаку), запоминаем их последовательно.

Переворачиваем рисунком вниз первую карточку, кладем рядом со второй следующую. Запоминаем аналогично. Переворачиваем рисунком вниз вторую карточку, и так последовательно запоминаем оставшиеся карточки.

Чтобы найти связь или сходство между содержанием двух карточек и составить рассказ, нужно не более 5–10 секунд. Старайтесь, чтобы рассказ был живым, необычным, с ноткой юмора.

Когда запомнили, разложили в ряд, все карточки из первой колоды, раскладываете карточки из второй колоды рисунком вверх на закрытые карточки их первой колоды, восстанавливая рисунки по памяти. Для вспоминания используйте придуманный рассказ.

После все карточки переворачиваются, сравниваются и подсчитываются результат: рисунки двух карточек, которые лежат парой, должны совпадать [2, с. 11].

3. Легион

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки. Рабочей рукой пишем нечетные числа в обратной последовательности от 9 до 1, а вслух говорим четные в обратной последовательности от 10 до 2.

Порядок игры

На столе выкладываются карточки картинками вверх в виде квадрата 3x3, 4x4, 5x5 и т.д. Обязательное условие — ни в ряду, ни в столбце карточки не должны повторяться. Одинаковые карточки можно класть, но только в разные ряды или столбцы.

Задача игроков — запомнить расположение карточек. При запоминании карточки связываются сюжетом. На запоминание даётся время из расчета 4 секунды на 1 карточку, или пока все не скажут, что запомнили. После этого карточки переворачиваются картинками вниз.

Игроки по очереди называют карточки и открывают их. Если карточка угадывается, игрок берет её себе. Если нет — карточка остаётся лежать открытой на своём месте в квадрате. Выигрывает участник, отгадавший больше всех карточек [2, с. 21].

4. Удиви Цицерона

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки.левой рукой рисуйте «крестики», а правой — «нолики». Поменяйте работу рук: правой рисуйте «крестики», а левой — «нолики».

Порядок игры

Игрок раскладывает карточки в несколько рядов (количество карточек в ряду зависит от опытности игрока) и запоминает их последовательность, связывая карточки каждого ряда единым сюжетом.

Сюжетам дается название. Эти названия запоминаются методом Цицерона — расстановки их по комнате. Для этого выбирают около 10 мест, двигаясь по комнате слева направо, сверху вниз.

Выигрывает тот, кто быстрее вспомнит все карточки, сохранив их последовательность [2, с. 33].

5. Что изменилось?

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки.левой рукой рисуйте солнце, а правой дождь. Поменяйте работу рук.

Порядок игры

Первый игрок выкладывает карточки 4x4, 5x5 и т.д. Другие игроки в это время запоминают их последовательность и отворачиваются.

Ведущий меняет местами 3-5 карточек (постепенно можно и больше). Игроки по очереди определяют, что изменилось в таблице из карточек.

Выигрывает тот, кто нашел больше всех изменений.

6. А ну, поймай!

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки. Правой и левой руками одновременно пишите числа от 1 до...

Порядок игры

Один из игроков с высоты 30-50 см бросает карточки на стол, рисунком ко второму игроку.

Второй игрок старается поймать карточки, запомнить и переверачивает их картинкой вниз в том порядке, в каком они падали. После того как все карточки были брошены, второй игрок вспоминает их по порядку.

Выигрывает тот игрок, запомнивший больше всех карточек [2, с. 25].

7. Ваша карта бита

Разминка

Возьмите лист бумаги и два карандаша — в левую и правую руки. Рисуйте, чередуя: круг, квадрат, круг, квадрат.

Порядок игры

В игре принимают участие два человека. Можно играть и вчетвером, но тогда потребуется два комплекта карточек.

Берется несколько пар карточек. Игроки делят карточки между собой таким образом, чтобы у первого игрока были такие же карточки, как и у второго. Затем раскладывают их в ряд в произвольном, но не совпадающем с партнером порядке картинками вверх, запоминают и переворачивают картинками вниз.

Первый игрок ходит на второго любой карточкой, положив её на кон картинкой вверх. Второй игрок должен вспомнить, где у него лежит эта карточка, открыть её и побить ею карточку противника. Если угадал правильно, то побитые карточки он берёт себе, а если вспомнил неправильно, то карточки возвращаются на своё место.

Следующий ход делает второй игрок. Берет любую карточку и ходит на первого игрока, положив её на кон картинкой вверх. Таким образом, участники ходят друг на друга по очереди. Выигрывает тот, кто побьёт, а значит, и наберёт больше карточек.

Совет начинающим. При запоминании картинки связывают между собой нелепой связью или находят сходство между ними по какому-либо признаку [2, с. 14].

На сегодняшний день в мире существует немало методов тренировки внимания и памяти. Однако занятия могут казаться детям скучными и неинтересными. Достоинством данного метода, является ее простота и доступность. Представленные игры, направлены на развитие зрительной и слуховой памяти, внимания, воображения, скорости мыслительных процессов.

Список литературы

1. *Матюгин И.Ю.* Как развить внимание и память вашего ребенка. Книга для детей и их родителей [Текст] / И.Ю.Матюгин. М.: Эйдос, 2012. — 112 с.
2. *Матюгин И.Ю.* Игры с памятью: пособие [Текст] / И.Ю.Матюгин, Казанцева, С.Б., Самойлова В.Г. Екатеринбург, 2013. — 44 с.
3. *Котова С.* Альбом для суперразвития мозга! Тренируем правую и левую руку. СПб.: Питер, 2015. — 64 с.

МУЗЫКАЛЬНО — ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИКТ

КОЛЫВАНОВА Светлана Михайловна,
музыкальный руководитель МАДОУ «Детский сад № 305» г. Перми
E-mail: Smk59.2@gmail.ru

Игра является ведущим видом деятельности дошкольника. Большое место в развитии детей занимают игры дидактические. С изменением условий жизни, меняются и игры дошкольников. Все более прочные позиции занимают компьютерные игры. И музыкальному руководителю необходимо это учитывать при организации образовательного процесса.

Компьютер привлекателен для детей, поэтому задача педагога состоит в том, чтобы занимательная сторона игры не заслонила ее познавательную и развивающую функции.

Внедрение компьютерных технологий в музыкально-образовательный процесс имеет много преимуществ: повышение непроизвольного внимания при использовании новых приемов объяснения или закрепления материала; предоставление возможности индивидуального обучения; обеспечение яркого наглядного материала и аудиовизуальной информации.

Основное значение музыкально-дидактических игр — формировать у детей музыкальные способности, в доступной игровой форме помочь им разобраться в соотношении звуков по высоте, развить у них чувство ритма, тембровый и динамический слух, побуждать к самостоятельным действиям с применением знаний, полученных на музыкальных занятиях. Музыкально-дидактические игры обогащают детей новыми впечатлениями, развивают в них инициативу, самостоятельность, способность к восприятию, различению основных свойств музыкального звука. Педагогическая ценность музыкально-дидактических игр в том, что они открывают перед ребёнком путь применения полученных знаний в жизненной практике.

Использование мультимедиа в учебном процессе обеспечивает педагогу возможность:

- повышение интереса ребенка к музыке;
- роста познавательной активности в процессе музыкального воспитания;
- формирования музыкального вкуса и развития творческого потенциала ребенка.

К сожалению, многие дети, проживающие в небольших поселках, да даже и в городах не имеют возможности посещать оперные театры, филармонические концерты для детей. Поэтому с огромным интересом, дети знакомятся с головами инструментов симфонического оркестра, с восхищением наблюдают за балетными па, на мультимедийных презентациях.

Развивающий эффект от мультимедийных презентаций я наблюдаю в работе с дошкольниками. Накопила большое количество презентаций. С интересом занимаюсь их составлением. Презентации «Времена года» по произведениям П.И. Чайковского и А.Вивальди; «Новый год», «23 февраля», «День Матери», «Космос», «День Победы», «День защиты детей», «город Пермь», и много других в копилке музыкального руководителя.

Музыкально — дидактические игры интересны и привлекательны для детей. Но есть и проблема, недостаточное количество компьютерных музыкально — дидактических игр и их качественное оформление. Решая эту проблему и большой интерес детей к компьютеру, я составила несколько таких игр для детей старшего дошкольного возраста.

Нельзя не напомнить о требованиях к компьютерным играм при их проведении:

- использовать компьютерные игры для детей 5–7 лет следует не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, среду и четверг;
- после занятия с детьми проводят гимнастику для глаз;
- непрерывная продолжительность работы с компьютером на занятиях для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6–7 лет — 15 мин;
- расстояние от глаз ребенка до мультимедийной доски должно быть не меньше двух-трех и не больше 5–5,5 метров, до индивидуального компьютера — не менее 75 сантиметров;
- мебель (стол и стул) должна соответствовать росту ребенка.

Игра «Угадай, что звучит», направлена на закрепление слуховых представлений детей о звучании музыкальных инструментов. В начале игры, ребенку дается слуховое задание, т.е. он может играть в наушниках, если ребенок правильно выполнил задание, то картинка увеличивается в размере, и звучат аплодисменты.

Игра «Четвертый лишний» учит детей классифицировать музыкальные инструменты. Ребенку дается слуховое задание, и на картинке необходимо найти лишний инструмент.

Игра «Угадай-ка» направлена на закрепление знаний детей детских песен.

Игра «Песня, танец, марш» учит детей определять жанр музыки.

Использование музыкально — дидактических игр нового поколения, применение информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе способствует повышению интереса и мотивации дошкольников к музыкальной деятельности, формированию основ логического мышления, развитию творческих способностей и повышению качества знаний.

В результате педагогической деятельности и опыта применения компьютера, я сделала вывод, что диапазон его использования в учебно-воспитательном процессе очень велик. При этом компьютер является мощным средством повышения

эффективности обучения, позволяет усилить мотивацию дошкольника, повышает его занимательный интерес к образовательному процессу.

Список литературы

1. Новые формы организации игровой и образовательной среды с использованием ИКТ в детском саду: Учебно-методическое пособие. М., 2012.
2. *Роот З.* Музыкально дидактические игры. М., Просвещение, 1998.
3. *Скуратова К.В.* Информационно-компьютерные технологии как условия перевода детского сада в режим функционирования и развития как открытой образовательной системы // Детский сад от А до Я. 2008. №5 (35).

Влияние игры на формирование математических способностей у дошкольников

КРАСНИКОВА Алла Михайловна,
воспитатель МБДОУ № 35,
ПЕРЕВОЗЧИКОВА Ольга Геннадьевна,
воспитатель МБДОУ № 35,
ПАРШАКОВА Танзиля Загидулловна,
воспитатель МБДОУ № 35,
СЛАСТЕНИНА Ирина Геннадьевна,
воспитатель МБДОУ № 35
E-mail: slastenina71@mail.ru

Одним из основных принципов образовательного стандарта является реализация общеобразовательной Программы дошкольного учреждения в форме игры, сохранении игровой деятельности и статуса развивающих игровых занятий.

Это одна из фундаментальных вещей, связанных с полноценным проживанием детьми этапа дошкольного возраста. Важно не то, чему научили ребенка, а то, мог ли он полноценно прожить этот возраст, чтобы пережить и кризис трех лет, и кризис семи лет, и кризисы других возрастов.

Помогает глубже и ярче постигать явления окружающей действительности дидактическая игра. Она ценна только в том случае, если содействует лучшему пониманию сущности вопроса, уточнению и формированию знаний детей.

В Концепции развития математического образования Российской Федерации 24 декабря 2013 г. сказано: «Качественное математическое образование необходимо каждому для его успешной жизни в современном обществе. В процессе социальных изменений обострились проблемы развития математического образования. Выбор содержания математического образования на всех уровнях образования продолжает устаревать и остается формальным и оторванным от

жизни, нарушена его преемственность между уровнями образования. Система учебных программ математического дошкольного образования при участии семьи должна обеспечить — условия (предметно-пространственную и информационную среду, образовательные ситуации, средства педагогической поддержки ребенка) для освоения воспитанниками форм деятельности, первичных математических представлений и образов, используемых в жизни.

Математическое развитие — значимый компонент в формировании «картины мира» ребенка. Именно математика оттачивает ум ребенка, развивает гибкость мышления, учит логике, формирует память, внимание, воображение, речь.

В связи с этим считаем актуальной работу по направлению: «Развитие математических способностей у детей дошкольного возраста, посредством использования дидактических игр».

Работая в данном направлении, была поставлена цель: использование дидактических игр в повышении интереса у дошкольников к математике.

Для достижения цели решались следующие задачи:

1. Создать предметно-развивающую среду для формирования у воспитанников первичных математических представлений.
2. Составить картотеку дидактических игр по математике.
3. Оформить уголок «Занимательная математика».
4. Приобщить родителей к тесному сотрудничеству с целью повышения интереса к математике у детей.

Вместе с организованной деятельностью мы используем разнообразные формы работы, повышающие интерес у детей к математике: викторины, КВН, математические развлечения, задачи-шутки, кроссворды, игры-головоломки, рассказываем детям математические сказки: «О том, как поспорили круг, квадрат и треугольник, кто из них главный». При проведении образовательной деятельности используем динамические упражнения с речевым сопровождением, «пальчиковую гимнастику», упражнения для глаз, физминутки с любимыми героями сказок и мультфильмов.

Из всего многообразия занимательного материала особую роль отводим играм-пособиям, сделанными своими руками. Многофункциональные игры-пособия «растут» вместе с нами. Используем их в режимных моментах, индивидуальной работе, сюжетно-ролевых играх. Дидактическую игру включаем непосредственно в содержание образовательной деятельности как одно из средств реализации программных задач.

«Веселый ежик» — многофункциональная двусторонняя игрушка — пособие. «Это — ёжик. Он знаток лесных дорожек». Надеваем маму — Ежиху на руку и идем в «лес» за грибами, ягодами, яблоками, грушами.

В процессе игры ребенок учится: счету, различать понятие «один — много», «такой же, столько же», «большой — маленький»; правильно называть цвет пред-

мета; классифицировать предметы сначала по одному, а затем и по нескольким признакам (форме, цвету, размеру); ориентироваться в пространстве.

С возрастом детей усложняются учебные задачи, пособия дополняются новыми атрибутами, помогая детям закреплять полученные знания, познавать новое. Фрукты и ягоды дети «консервируют». Нужно разложить ягоды по цветам. Цвет ягод должен совпадать с цветом крышки на банке. В игре предусмотрена смена предметов, чтобы у ребенка не угасал интерес к познанию.

В средней и старшей группе детского сада мы соотносим число с количеством счетных палочек, а затем и с цифрой, используя математические наборы. В подготовительной к школе группе изучаем состав числа, учимся решать и составлять простейшие задачи, анализируем и обобщаем свои действия. Каждая игра может быть использована детьми в самостоятельной деятельности. Проявляя фантазию, они придумывают новые сюжеты.

В играх: «Варим борщ», «Готовим пиццу» ребенок по выданной карточке-рецепту «готовит» блюдо. Малыши «закладывают» количество продуктов в кастрюльку соответственно кружочкам на карточках, а старшие — числу в ответах примеров. Играя в поварят, мы закрепляем навыки счета, развиваем представления о числе, количестве, цвете, форме, величине предметов, больше узнаем о профессии повара, применяя свои знания в сюжетно-ролевой игре, самостоятельной деятельности. Для веселого и занимательного изучения с ребенком основ геометрии используем игру «Геометрик». Эта игра дает возможность ребенку развивать мелкую моторику, фантазию, логику, пространственное и ассоциативное мышление, способность к концентрации внимания, усидчивость; помогает закрепить знание геометрических фигур, представление о симметрии, а также учит свободно ориентироваться на плоскости, конструировать по образцу и самостоятельно.

Начинаем игру в «Геометрик» со сказки о том, как встретились предметы из дерева, пластмассы и резины, подружились и решили работать вместе — дощечка, кнопочки и резинки. У них стали получаться удивительные изображения. На планшете можно изображать геометрические фигуры, буквы, цифры, различные узоры, ответы на загадки, иллюстрировать сказки, отрабатывать закрепление материала.

Интересное занятие для детей и взрослых развивающая игра-головоломка «Танграм». Знакомство с ней начинается уже с младшей группы. Игра развивает у детей комбинаторные способности, воображение, внимание, наглядно-образное мышление, умение действовать по инструкции. Кроме того, «Танграм» для малышей является интересным пальчиковым тренажером. Задача игроков в игре «Танграм» сложить фигурки из частей головоломки так, чтобы были использованы все ее части и детали не перекрывали друг друга. Когда ребята освоили игру, проводим с ними конкурс: придумай свою фигуру.

Дети придумывают не только новые силуэты, но и дают им оригинальные названия.

Использование ИКТ в системе формирования математических представлений позволяет повысить уровень познавательных возможностей у дошкольников, улучшить качества развития ребенка, изменить методы и организационные формы работы с детьми; формировать у детей умение продуктивно работать в коллективе, решать задачи, взятые из реальной жизни; проводить образовательную деятельность на высоком эстетическом и эмоциональном уровне, обогащать ее новым содержанием, захватывая все образовательные области.

Игры: «Четвертый лишний», «Подбери по форме» направлены на развитие логического, ассоциативного мышления, внимания, классификации предметов, действий, явлений.

Одним из условий успешной реализации программы по формированию элементарных математических представлений является организация развивающей предметно — пространственной среды в возрастных группах.

С целью стимулирования познавательного интерес у детей мы оборудовали уголок занимательной математики, состоящий из развивающих и занимательных игр; математических наборов, блоков Дьенеша, палочек Кюизенера.

Собран и систематизирован наглядный материал по логическому мышлению: загадки, лабиринты, головоломки, считалки, пословицы, поговорки; физкультминутки с математическим содержанием. Составлена картотека математических игр на каждую возрастную группу. Проанализировав имеющиеся игры по математике, разделили их на группы: игры с числами и цифрами; игры — путешествия во времени; игры на ориентировку в пространстве; игры с геометрическими фигурами; игры на логическое мышление.

Чтобы родители стали нашими помощниками, творчески развивались, играли дома вместе с детьми, используем разнообразные формы работы:

- мастер-классы: «Использование дидактических игр в процессе ФЭМП», «Играйте вместе с нами»; «Игры своими руками»;
- консультации: «Дидактическая игра в жизни ребенка», «Яркие и интересные игры»;
- участие родителей в подготовке и проведении праздников, досугов;
- совместное создание развивающей предметно-пространственной среды;
- анкетирование «В какие игры любят играть ваши дети?».

В результате у детей повысился интерес к познанию нового, умение самостоятельно добывать новые знания; сформировались элементы познавательной деятельности, основные мыслительные операции — анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация. Благодаря играм удастся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных и малоактивных детей дошкольного возраста.

Таким образом, мы видим, что дидактическая игра способствует не только развитию математических способностей у детей дошкольного возраста, но и развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, а в целом — формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе.

Список литературы

1. *Баницикова Г.Ф.* Методы и приемы математического развития дошкольников с помощью современных игровых технологий // Современные дети — какие они?: Материалы Всерос. науч.-практич. конф. (22--24 декабря 2010 г.). Мурманск: МГТУ, 2012. Т. 1. С.14–18.
2. *Белошистая А.В.* Формирование и развитие математических способностей дошкольников: вопросы теории и практики / А. В. Белошистая. М.: Валдос, 2004. — 400с.
3. Концепция развития математического образования Российской Федерации от 24 декабря 2013 г. № 2506-р.
4. *Матасова И.Л.* Математические игры как средство развития логического мышления дошкольника // Психолог в дет. саду. 2009. №4. С. 51–76.
5. *Тарабарина Т.И.* И учеба, и игра: Математика: Попул. пособие для родителей и педагогов / Т. И. Тарабарина, Н. В. Елкина. Ярославль: Академия развития и др. 2001. — 237с.

ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ В СЮЖЕТНОЙ ИГРЕ

КОРОТКИХ В. И., РЫЖКОВА М. И.,

воспитатели Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
«Центр развития ребенка «Детский сад «Солнышко» г. Бирюча» Красногвардейского района Белгородской области.
E-mail: korotkihvalya@mail.ru

Мир дошкольного детства тесным образом связан с игрой. Большинство педагогов и психологов разных стран сходятся во мнении, что игра занимает важное место в развитии, воспитании и обучении дошкольников; при этом у каждого педагога сформированы собственные подходы к использованию игры в педагогической практике.

В возрасте от трех до семи лет игра детей развивается как разнообразная, активная, творческая деятельность, в которой осваиваются впечатления жизни и формируются все стороны личности ребенка.

Некоторые психологи считают, что детские игры нельзя считать творческой деятельностью, так как в них не создается ничего нового. Действительно, если подходить к детской игре с теми же мерками, что и к деятельности взрослого

человека, термин «творчество» неуместен. Но он оправдан, если подойти к решению вопроса с точки зрения развития личности ребенка.

Еще Л. С. Выготский подметил появление у детей дошкольного возраста замысла, что означает переход к творческой деятельности. Появление замысла в игре связано с развитием творческого воображения [1, с. 432–433].

Творческий характер игры подтверждается тем, что ребенок не копирует жизнь, а подражая тому, что видит, комбинирует свои представления. При этом он передает свое отношение к изображаемому образу, свои мысли и чувства. Это роднит игру с искусством, но ребенок не актер. Он играет для себя, а не для зрителей, он заранее не разучивает свою роль, а создает ее по ходу игры. Когда ребенок входит в образ, у него живо работает мысль, углубляются чувства, он искренне переживает изображаемые события [2, с. 38–39].

О творческом характере детской игры говорят многие деятели искусства. Так, К. С. Станиславский советовал актерам учиться у детей, игру которых отличает «вера и правда».

Развитие игрового творчества проявляется, прежде всего, в постепенном обогащении содержания игры. От богатства и характера содержания игры зависит развитие замысла и средств изображения задуманного.

Игровое творчество развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. Это развитие идет неравномерно, в нем много противоречий. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребенка, при этом наблюдается, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений со сверстниками, партнерами по игре.

О наличии у детей творческого воображения говорит и тот факт, что обычно они в одном сюжете объединяют различные впечатления, комбинируют увиденное в жизни с образами, взятыми из художественных произведений, зрелищ.

Для наиболее успешной реализации творческого потенциала сюжетной игры ее необходимо тщательно планировать и структурировать (понятие «структурированная игра», противоположное по смыслу игре свободной, подразумевает упорядочение и руководство игровой деятельностью детей со стороны педагога). Результаты наблюдений показывают, что свободная игровая деятельность не повышает эффективность обучения и творческое развитие. Она, зачастую, сводится к монотонному повторению одних и тех же игровых действий, проигрыванию одних и тех же сюжетов и быстро угасает.

Следует отметить, что мы в своей практике используем преимущественно способы комплексного руководства игровой деятельностью дошкольников; вместе с тем уверены, что чрезмерного вмешательства взрослого в детскую игру быть не

должно. Воспитателю нельзя настаивать на своем и навязывать свои идеи, но на правах партнера можно напрямую участвовать в игре, взяв на себя одну из ролей.

Считаем, что главной функцией педагога в руководстве играми дошкольников является планирование и организация предметно-игровой среды. Помимо этого наша роль состоит в том, чтобы в игре продолжать развивать коммуникативные навыки ребенка, анализировать и оценивать игровую деятельность, а также способствовать дальнейшему творческому развитию.

Существенным компонентом в руководстве играми является раскрытие детям ценности и важности их игровой деятельности. Для этого мы регулярно анализируем игры с детьми, хвалим интересные находки, выдумку и фантазию, комментируем поведение детей, обобщаем сюжеты игр. Считается: если подобная работа не проводится, дети могут просто перестать играть, что приведет к трудностям в обучении и развитии.

Планируя игру, стараемся сочетать опыт и интересы детей с программным содержанием. В частности, при изучении темы «Все работы хороши» мы обратили внимание на то, что дети 4-5 лет пытаются сами наладить игру в машины, используя стулья в качестве предметов-заместителей, сочли нужным поддержать это начинание и стимулировать детское творчество. Возникла идея организовать игру «Станция техобслуживания».

Игра проводилась в форме проекта, состоящего из нескольких этапов, имела длительную протяженность.

На начальном этапе выясняли, что дети знают о машинах, гаражах, заправках, станциях техобслуживания, механиках, слесарях. Провели серию занятий с помощью поисково-проблемных ситуаций, выяснив, что такое станция техобслуживания, гараж, как они используются. Составили карту «детских идей», где дети проговаривали слова, связанные со словами данной тематики, а воспитатель записывал обобщенные ключевые слова. Впоследствии карту перенесли на ватман, где идеи детей проиллюстрировали с помощью соответствующих картинок и рисунков.

Затем организовали встречу с водителями, провели экскурсию на ближайшую «Станцию техобслуживания». Дети рассматривали машины, наблюдали за работой механика, слесаря, электрика, пробовали крутить гайки, подбирали ключи, задавали взрослым интересующие их вопросы. Впоследствии делились впечатлениями в детском саду.

Составили новую карту «детских идей», которая выглядела значительно полнее и содержательнее. Вместе с детьми подбирали материал для игры, пока их интерес не угас; создали игровую зону на участке детского сада, максимально задействовав все идеи детей.

Уже на основном этапе игры дети принимали на себя роли кассира, механика, мойщика, клиента, пробовали себя в разных ролях. Игровые действия детей становились более разнообразными, развивалось содержание, дополнялись атри-

буты игры, в игру включались родители детей, добавились новые линии игры — такси, заправка (по предложению детей).

После того как игра была налажена, мы вели тщательное наблюдение и записи, что помогало в планировании и дальнейшем развитии детской игры и творчества. Помимо этого, используя методы руководства, мы участвовали в игре, используя одну из ролей.

Когда интерес детей к данной игре стал ослабевать, провели заключительную беседу, обсудив, как и во что они играли, что нового узнали, кто кем был, что делал. Вместе с детьми убрали в коробки на хранение атрибуты.

Такие игры способствуют успешной реализации содержания дошкольного образования по всем образовательным областям, предложенным Программой. Дети налаживают игровые и реальные отношения друг с другом; развивается творческая личность, их уверенность в собственных силах. Дети уже не боятся рисковать, проявлять себя в разных качествах, открыто выражать свои эмоции. Другими словами, происходит личностное, социальное и эмоциональное развитие ребенка.

Именно в сюжетно-ролевой игре создаются благоприятные условия для развития речи и коммуникативных навыков, происходит активное ознакомление с окружающим, различными профессиями. Дети познают как предметный мир, так и область человеческих взаимоотношений.

Хочется отметить и творческое развитие личности: разрабатывая сюжет игры, дети используют фантазию и выдумку; у них формируется эстетический вкус при оформлении игровой зоны, а исполняя роли, ребенок осваивает различные способы творческого самовыражения. Сюжетная игра не требует от ребенка реального, осязаемого продукта, в ней все условно, все «как будто», «понарошку». Ребенок может забивать воображаемые гвозди игрушечным молотком, хотя на самом деле еще не умеет забивать настоящие гвозди; может быть «врачом» и «лечить» больных кукол и зверюшек, хотя на самом деле ему еще очень далеко до этой «взрослой» профессии. Ребенок может включиться в такие волнующие события, происшествя, которые в действительности с ним никогда и не случались; может повторять, «проживать» заново события, в которых он не смог проявить себя так, как ему хотелось бы. Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт [3, с. 8–10].

Список литературы.

1. *Выготский Л.С.* Обучение и развитие в дошкольном детстве / Л. С. Выготский М., 1956.
2. *Менджерщкая Д.В.* Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет. сада. / Под ред. Т. А. Марковой. М.: Просвещение, 1992.
3. *Михайленко Н.Я.* Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. 3-е изд., испр. М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. — 96 с.

ИГРА — ГЛАВНОЕ СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ

МЕТЕЛЕВА Ольга Викторовна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад № 52», г. Полысаево, Кемеровская обл.
E-mail: Olga0001212@mail.ru

В последние годы часто стали говорить о том, что дети перестали играть. Подвижные, театральные, сюжетные, дворовые игры заменили компьютерными, телефонными. Взрослые ввиду своей занятости, часто не задумываются, что играя за компьютером, ребёнок как бы занят, спокоен, но при этом приносит себе вред. В первую очередь физическому здоровью, ведь детям, прежде всего, нужна двигательная активность, во-вторых, психическому здоровью и наконец, просто мешают полноценному общению и восприятию окружающего мира.

Ребёнок находится один на один с машиной, которая не может научить его здороваться, радоваться вместе с друзьями, общаться, делиться, быть ласковым, добрым, честным, справедливым, постоять за себя и многому другому.

Как известно, дошкольный возраст является сенситивным периодом в развитии ребёнка, а игровая деятельность дошкольника является одним из ведущих видов деятельности. Но не потому, что ребенок большую часть времени проводит в развлекающих его играх. Игра вызывает качественные изменения ребенка. Поэтому хочется обратить внимание родителей и педагогов, что благополучное, позитивное развитие личности ребёнка возможно только в реальных играх с взрослыми и сверстниками. Возможно, взрослым порой детская игра кажется пустой, не приносящей пользы, тратой времени, а игрушки средством порадовать или отвлечь ребёнка от себя. Но ведь это далеко не так. Знаменитый немецкий поэт и философ Иоганн Фридрих Шиллер говорил: «В игре детей есть часто смысл глубокий».

Конечно, нельзя заставить ребёнка играть в какую-либо игру. Это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по инициативе ребёнка. Нужно лишь иногда направить его, заинтересовать, помочь организовать её. Игра без получения удовольствия невозможна и мотив её заключается не в результатах, а в самом действии.

Для ребёнка игра — средство самореализации и самовыражения. В игровой деятельности у детей формируется отношение к окружающему миру, система ценностей и приоритетов. В игре ребёнку легче и интереснее познавать окружающий мир, узнавать свойства и признаки предметов и явлений, фантазировать, размышлять, делать свои первые выводы, учиться общаться. Возьмём, например, сюжетные и театральные игры, они способствует развитию умения соотносить свои действия и поступки с человеческими ценностями. В игре эта

возможность открывается потому, что ребенок одновременно находится в разных позициях — исполняющего роль и контролирующего действия своего персонажа со стороны. Творческий характер игровой деятельности детей проявляется в том, что ребёнок как бы перевоплощается в своего персонажа, создаёт свою игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры. Ребёнок получает и опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила игры, сдерживая свои непосредственные желания ради сохранения совместной игры. Учатся уступать, договариваться, ценить человеческие отношения, знакомятся с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для их собственного поведения. Приобретают основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта [4, с. 5–7].

Театрализованные игры, построенные по сюжетам знакомых сказок, так же формируют социальные навыки, так как имеют, прежде всего, нравственную направленность. Благодаря роли сказочного персонажа дети учатся познавать мир не только умом, но и сердцем. Они учатся доброте, дружбе, честности, смелости, справедливости в противовес злу, предательству и лжи. Выражают своё собственное отношение к моральным ценностям. Детям свойственно выбирать положительные роли, и если даже они выбрали отрицательного персонажа, то часто пытаются оправдать его и наделить положительными качествами. Игра для ребенка — очень важное серьезное занятие и взрослые не должны об этом забывать. Но всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. Нельзя пускать игры детей на самотёк, их нужно незаметно для ребёнка контролировать. В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе правилами нормами нравственности, общечеловеческими ценностями, не должно унижаться достоинство её участников, независимо от принятой роли. Игра не должна грозить опасностью для жизни здоровья и приличия. [2, с. 5].

Не стоит выпускать из виду, то, что для организации игры, ребёнку нужны игрушки. Игрушка является главным атрибутом игры, источником информации. К выбору игрушек нужно подходить очень требовательно. Большое количество ярких игрушек не всегда приносит пользу для развития ребёнка. При выборе игрушки нужно обращать внимание на безопасность, материалы из которых она изготовлена и, конечно же, внешний вид эстетическое оформление и образ. Она должна нести ребёнку добро, радость, положительные эмоции и только положительную информацию. Игрушки, олицетворяющие ужас, злость, агрессию, крайне недопустимы, они отрицательно влияют на психику детей, могут нарушить систему нравственных ценностей, навязать ложные понятия. Поэтому, когда взрослые покупают детям игрушку по первой их просьбе, не вглядываясь в неё, она может оказаться просто яркой безделицей или даже негативной для

детской игры. В современном изобилии и разнообразии игрушек, к сожалению можно увидеть много агрессивных, отталкивающих игрушек олицетворяющих зло, монстров, потусторонний мир. Такие игрушки не только противоречат рациональному формированию личности ребёнка и системы ценностей, но и могут вызывать тревожность, замкнутость, страхи. Кроме эстетической и эмоциональной информации игрушки должны нести ещё и познавательную. Для развития творческой игры важна функциональность. В первую очередь нужны куклы, изображающие взрослых людей разных профессий, персонажи из знакомых детям сказок, разнообразные представители животного мира. Для построения сюжета приближённого к миру взрослых нужна мебель, посуда, разнообразные машинки, инструменты. Играя с разнообразными видами конструкторов, дети могут дать волю фантазии и воображению для построения новых игровых сюжетов. Преподнося ребёнку игрушки нужно прививать детям бережное, аккуратное отношение к ним, приучать содержать игрушки в порядке, учить делиться своими игрушками со сверстниками в игре, уступать. То как дети обращаются со своими игрушками, влияет на формирование аккуратности, ответственности, самостоятельности, трудолюбия, доброжелательности и многих других личностных качеств во взрослой жизни.

В процессе игровой деятельности ребёнок полностью раскрывается. Игра является средством эстетического, нравственного, речевого, познавательного, социального, моторного развития ребёнка, средством развития творчества и фантазии, самостоятельности. В результате игры происходят удивительные изменения в становлении личности ребёнка. Дети должны проживать детство в игре, ведь как звучит мудрое высказывание: «Игра — школа жизни и практика развития» (Оуэн, Г.).

Список литературы

1. *Бодрова Н.А.* Игра — как средство нравственного воспитания дошкольников // сайт Бодровой Натальи Анатольевны. — 2014 — 25 марта [Электронный ресурс]: <http://wwwnsportal.ru> (Дата доступа 10.09.2016).
2. *Маханёва М.Д.* Театрализованные занятия в детском саду: Пособие для работников дошкольных учреждений / М.Д. Маханёва. М.: ТЦ «Сфера», 2001. С 3–16.
3. *Михалина С.Г.* Формирование системы социальных ценностей в процессе детской игры // официальный сайт «Открытый урок». — 2010 [Электронный ресурс]: <http://fetival.1september.ru/artikles/519515/> (Дата доступа 14.09.2016).
4. *Сорокина А.И.* Дидактические игры в детском саду: Пособие для воспитателя / А.И. Сорокина. М.: Просвещение, 1982. С. 3–27.

ИГРОВАЯ КУКЛА — КАК ЧАСТЬ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ РОССИИ

МИШЕНИНА Наталья Владимировна,

заместитель директора МУ ДО ЦДТ, Белгородский район,

СТАРИКОВА Лариса Алексеевна,

педагог дополнительного образования МБУДО «Ровесник» г. Белгорода

Игрушка всегда была неизменным спутником жизни человека. Ее любят все: и дети, и взрослые. Игрушки — одно из самых ранних и светлых воспоминаний детства. Она пробуждает у ребенка мысль, дает широкие возможности для проявления знаний об окружающей действительности.

Вместе с тем игрушка воспринимается ребенком эстетически, она воспитывает чувства, что чрезвычайно важно. И даже тогда, когда она теряет свое игровое значение, у ребенка сохраняется к ней живое, эстетическое отношение. Недаром любимые игрушки подолгу остаются частью быта ребенка, хотя он с ними уже не играет. Благодаря игрушке в жизнь ребенка входит искусство.

При нынешнем изобилии и многообразии кукол, мягких игрушек, а также насыщаемых западной культурой роботов трансформеров, спайдерменов и других чудовищ наиболее тепло и трогательно выглядят игрушки, выполненные своими руками [4, с.18].

Самодельные куклы и забавные зверушки вбирают в себя частичку души своего создателя. Именно поэтому куклы часто похожи на своих авторов, как дети на родителей.

Проследив за изменением куклы, мы видим, как человек вырос. Изделия народных промыслов свидетельствуют об отношении человека с природой, о его понимании прекрасного и даже о национальном характере.

На самом деле куклы запечатлели в себе историю человечества. Они ее очевидцы и свидетели, так как возникли в то время, когда сам человек стал на ноги и освободил руки для труда и, как ни странно, для искусства. Древние люди видели в них богов, идолов и кумиров. У древних народов кукла считалась Богиней. В древности их делали из того материала, который был под рукой — из кожи и дерева, ткани и глины, мягкого камня и бивней мамонта. Иногда игрушкам приписывалась магическая сила. Как правило, это были звучащие игрушки — свистульки, трещотки, погремушки — своим звуком они отгоняли злых духов. [3, с.15]

Считается, что самые первые игрушки появились ещё в Древнем Египте. Их вырезали из тонких дощечек и расписывали геометрическими узорами. Столбушка — самая древняя кукла, изготавливалась из бересты или из ткани путём скручивания. Раньше куклы не имели глаз, рта и носа: считалось, что в куклу, имеющую лицо, может вселиться злая душа и навредить.

Тряпичная кукла — одна из самых древних видов традиционной русской игрушки. Сам образ деревенской тряпичной куклы близок к фольклору: «Белолица, грудаста и коса непременно, и уряжена хоть куда».

Самые древние игрушки России датируются X веком и найдены на территории древних русских городов: Киева, Новгорода, Москвы, Коломны. Персонажами игрушек были кони, птицы, медведи, фигурки всадников, скоморохов.

Русская народная игрушка была больше, чем игрушкой, — оберегала, развивала, забавляла, учила. Тряпичные куклы делятся на *обрядовые, игровые и обережные (куклы — берегини)*. [2, с. 14]

Первая кукла, которая появляется уже в люльке у ребёнка — это «Пеленашка». Внешне она была копией свёртка с младенцем и предназначалась для того, чтобы духи их перепутали и не навредили ребёнку. Она оставалась в колыбели до тех пор. Пока ребёнка не крестили, после этого он вставал под защиту креста.

Для изготовления обереговых кукол брали тряпочки от уже ношенной, преимущественно мужской одежды (считалось, что у мужчины энергетика сильнее). К ним не прикасались ни ножницами, ни иголкой — они рвались руками, а сшивались «скруточкой», то есть узелками.

Обрядовых кукол почитали и ставили в избе, в красный угол. Они имели ритуальное назначение. **Венская кукла (капустка, рванка)** — это обрядовая кукла, символизирующая плодородие и достаток. Материалы для изготовления: мох, береста, прутья, лыко, мочало, тряпки, полено. К обрядовым куклам относятся: «Десятиручка», «Зерновушка», «Крупеничка», «Покосница», «Купавка». [2, с. 12]

Игровые куклы предназначались для забавы детям. Они делились на шивные и свернутые. Свёрнутые куклы делались без иголки и нитки. На деревянную палочку наматывали толстый слой ткани, а затем перевязывали верёвкой. Потом к этой палочке привязывали голову с ручками и одевали в нарядную одежду. *К игровым народным куклам относятся:* «Полено», «Зайчик на пальчик», «Барыня», «Малышок — голышок», «На выхвалку».

Оберег — амулет или волшебное заклинание, спасающее человека от различных опасностей, а также предмет, на который заклинание наговорено и который носят на теле в качестве талисмана. Куклы — берегини: «Божье Око», «Куватка», «Ангелочек», «Берегиня», «День и ночь», «Девка — баба», «12 лихорадок», «Колокольчик», «Бессоница», «Желанница», «Подорожница» и другие. [2, с. 14]

Очень важно, чтобы в руки попадал натуральный материал, обработанный вручную. Такие вещи заряжены энергией, они тёплые, одухотворённые. Простые и красивые художественные изделия народных мастеров помогают прививать любовь к родному краю, любить природу, ценить традиции родных мест, уважать труд взрослых. Они формируют у ребёнка эстетическое восприятие мира, воспитывают художественный вкус, передают детям представление народа о красоте и добре.

Шло время. Совершенствовались приёмы изготовления игрушек из различных материалов и развивались местные традиции. Часто народное творчество обращалось к таким материалам как солома, лён, пряжа. Иногда куклы вязались крючком и спицами. Игрушки из дерева, глины, кости, камня постепенно утратили первоначальное значение — с ними не играют дети. Это игрушки — сувениры.

В настоящее время игрушки — это воспитатели, учителя и наставники.

Исследованием возможности использования игрушки как средства активизации творческой деятельности детей занимались Н. Г. Юрина, Г. Т. Дудникова, А. С. Котова, И. Н. Котова, Т. Я. Шпикалова, Г. А. Поровская и многие другие. Значение куклы в творческом развитии и воспитании детей трудно переоценить, так как с помощью ее можно активизировать их творческую деятельность. В образовательном процессе педагоги чаще всего используют куклу в игровом моменте на занятиях изобразительного искусства в детском саду или в начальной школе.

Погремушки, пирамидки, матрешки, кубики знакомят малышей с понятием формы, цвета, величины и числа, развивают движение и слух. Спортивные игрушки развивают координацию, силу, ловкость, глазомер. Конструкторы и головоломки — интеллект и воображение. Куклы учат детей бережно относиться к семье, родителям и близким, а также воспитывают у девочек материнский инстинкт. Невозможно представить ребенка, который не любил бы рисовать, лепить, конструировать, изобретать и выдумывать. Это связано с индивидуальностью личности ребенка.

Знакомясь с изготовлением игрушек и сувениров, ребёнок творит, выдумывает, узнаёт много нового об инструментах, необходимых для работы, осваивает технологические приёмы, участвует в игровых ситуациях, развивает образное и пространственное мышление. Работы по шитью, вышиванию, плетению; работы с бумагой, природным материалом и т.д. привлекают детей своими результатами. Сколько радости получает ребёнок от сделанной своими руками салфетки, закладки, игрушки! Не меньшее удовольствие доставляет изготовление подарков и сувениров для родителей и друзей. Умелые руки и фантазия творят чудеса! [5, с.54]

Каждая игрушка соответствует тому или иному виду игр. При этом она должна обладать развивающими свойствами, иметь запас игровых возможностей и быть занимательной. Как средство гармонического воспитания детей игрушка должна способствовать формированию любознательности, интереса к окружающему миру, проявлению гуманных чувств, развитию художественного вкуса.

В целях защиты интересов детей необходимо активизировать работу с родителями в следующих направлениях:

— пропагандировать игрушки, являющиеся педагогически ценными;

— консультировать родителей по вопросам приобретения игрушек для детей и по использованию их при взаимодействии взрослого и ребенка в условиях семьи.

Наиболее педагогически ценными являются игрушки, обладающие следующими качествами:

— полифункциональность (игрушки могут быть гибко использованы в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры в разных функциях, тем самым игрушка способствует развитию творчества, воображения и др.);

— принадлежность игрушки к изделиям художественных промыслов (эти игрушки являются средством художественно — эстетического развития ребенка, приобщают его к миру искусства и знакомят с народным художественным творчеством);

— возможность применения игрушки в совместной деятельности (игрушка должна быть пригодна к использованию одновременно группой детей, в том числе с участием взрослого как играющего партнера, и инициировать совместные действия: совместные игры и др.);

— дидактические свойства игрушки (такого рода игрушки несут в себе способы обучения ребенка конструированию, ознакомления с цветом, формой и т.д.). [1, с.98]

В заключении хочется отметить, что созданные мастерами рукотворные народные игрушки, часто в противовес фабричным, являются носителями духовных ценностей, хранителями опыта прошлого в настоящем, воплощением гармонии природы и красоты.

Список литературы

1. *Абраменкова В.И.* Осторожно: антиигрушка: родителям об играх и игрушках / В.И. Абраменкова // Дошкольное воспитание. 2005. № 4. С. 98–99.
2. *Воробьева О.Я.* Декоративно-прикладное творчество. Традиционные народные куклы. Керамика / О.Я. Воробьева. Волгоград: Учитель, 2009. — 140 с.
3. *Морозов И.А.* Роль куклы в онтогенезе / И.А. Морозов // Живая старина. 2006. № 1. С. 15–17.
4. *Чередникова М.П.* Куклы в играх современных детей / М.П. Чередникова // Живая старина. 2006. № 1. С. 18–19.
5. *Якушева Г.И.* Народная кукла как современное педагогическое средство / Г.И. Якушева // Начальная школа. 2004. № 12. С. 54–55.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

ПЕТЕЛИНА Наталья Александровна,
воспитатель МАДОУ ЦРР д/с № 23, г. Ишим

Дошкольный возраст — один из самых важных периодов в развитии каждого ребёнка. Ведущим видом деятельности дошкольника является игра. Именно игра способствует наиболее успешному развитию детей. В настоящее время, к сожалению, не все дети умеют самостоятельно организовывать игры, они скучают, не знают, чем им заняться. Телевизор и компьютер заменяют ребёнку игрушки.

Проблема состоит в том, что если ребёнок не играет, он и не развивается. В данной обзорной статье, на основе изученной нами информации, мы попытались раскрыть современную проблему детской игры и игрушки.

Игра — ведущая деятельность в дошкольном возрасте, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка, а главное — «воспитание чувств» к другим людям, взрослым и сверстникам (А.В.Запорожец) [1].

В играх складывается будущий характер ребёнка, и игры раскрывают перед нами его истинный внутренний мир [4]. Однако, несмотря на эти общепризнанные аргументы, игра все больше вытесняется из системы дошкольного образования [9].

Игра все чаще рассматривается взрослыми как развлечение, как бесполезный досуг, которому противостоит целенаправленное обучение и овладение полезными навыками. Этому во многом способствует ориентация взрослых (родителей, педагогов, специалистов) на обучение дошкольников [9].

В режиме дня детских образовательных учреждений на свободную игру фактически не остается времени. Формирование игры не является самостоятельной задачей дошкольного образования [9].

Исследования показывают, что в детском саду игра всё больше и больше отодвигается на второй план. Во многих детских садах перекрыт доступ детей к игровому творчеству, а игра из ведущей творческой деятельности превратилась в средство диктата. Сама способность детей играть ставится под сомнение [3]. Современные девочки и мальчики, те самые, для кого игра — жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле «разучиваются» конструктивно играть. Это беспокоит специалистов — психологов и педагогов во всем мире [1].

Проблема игры как основного вида деятельности — одна из самых сложных и неоднозначно оцениваемых в психологии и педагогике [6].

Прямым следствием дефицита игры является целый комплекс проблем в развитии современных детей, которые отмечают и психологи, и педагоги. Среди них — ситуативность поведения, зависимость от взрослого, от среды, невозмож-

ность самоорганизации детей, дефицит воображения и внутреннего плана действия, недоразвитие воли и произвольности, коммуникативные трудности, бессодержательное общение, неразвитость мотивационно-смысловой сферы. Все эти качества и способности в дошкольном возрасте складываются и развиваются в игре, поэтому ее отсутствие (или примитивный уровень) ведут к деформации развития данных ключевых личностных образований [9].

Все это вызывает естественную тревогу и побуждает к поиску путей восстановления полноценной игры в жизни детей и в дошкольном образовании [9].

Игра, естественно, не может проходить без игрушек, «материальной основы» игры (А.С. Макаренко). Главной особенностью игрушки, как отмечают исследователи, является то, что в ней в обобщенном виде представлены типичные свойства реальных предметов, которые осваивает ребёнок, манипулируя или осознанно действуя с ней [2].

Игрушка, как существенный компонент материальной культуры в значительной мере определяет развитие ребёнка, является важным и наиболее доступным средством познания социальной действительности, формирования интереса к миру взрослых [5].

Через игрушку, обязательного спутника детства, можно ненавязчиво, тактично, но эффективно решать воспитательно-образовательные задачи на каждом возрастном этапе благодаря огромному разнообразию игрушек, как по содержанию, так и по видам, материалам, технике исполнения [2].

Подбор игрушек — дело серьезное и ответственное. От успешного решения этой проблемы зависят настроение ребенка и прогресс в его развитии [10]. Неправильно выбранная игрушка может настолько навредить ребёнку, насколько нужна ему игрушка — помочь и быть полезной [4].

Как показывают опросы, в большинстве случаев игрушки выбираются и покупаются стихийно, в силу сложившихся обстоятельств или внешних, поверхностных признаков (привлекательность, величина, стоимость, желание угодить ребенку и пр.). Развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность» взрослые либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель пишет все, что хочет [10].

Установка на потребление активно формируется и усиливается экспансией современных СМИ и видеопродукции для детей. Доминирующим занятием дошкольников стал просмотр мультфильмов, художественные достоинства и развивающий потенциал которых в большинстве своем весьма сомнительны [9].

Серийная игрушка, с которой чаще всего, к сожалению, имеет дело современный ребенок, по сути своей является антиигрушкой: в ней содержится идея обладания, а не радостного постижения мира; она формирует тенденцию вытеснения развивающей игры и подлинного творчества [1].

В последнее время широкое распространение получили игры и игрушки с использованием информационных средств и систем — компьютеров, Интернета [7].

Компьютерные игры имеют специфику, которая позволяет рассматривать их как эффективное средство развития детей. В отличие от других видов игр, они дают возможность увидеть продукт своего воображения и своей игры, восстановить динамику своего творчества [2].

Наряду с этими положительными моментами есть и немало негативных. Прежде всего, очень часто эти игры настолько захватывают ребёнка, что он перестаёт общаться с друзьями, заниматься полезными для него видами деятельности [2]. Использование компьютера связано с большим количеством рисков для здоровья ребёнка. Длительная статичная поза, напряжённое всматривание в экран могут негативно сказаться на физическом здоровье, привести к общему нервному напряжению [8]. Другим моментом, вызывающим беспокойство педагогов и родителей, является содержание видеоигр. В них часто присутствуют агрессивность, жестокость, что не может не сказаться на нравственном и эмоциональном состоянии ребёнка. Большой недостаток коммерческих видеоигр — это жёсткий режим, взаимодействия с играющим, при котором он должен действовать в темпе, определяемом компьютерной программой. Желание во что бы то ни стало победить вызывает у ребёнка состояние нервозности и страха, а это создаёт отрицательное, подавленное эмоциональное состояние. И, наконец, главный недостаток видеоигр: их чисто развлекательный характер резко снижает интеллектуальную активность детей в игре [2].

В целом использование такого рода видеоигр дошкольником должно быть ограничено. Те игры, которые всё-таки попадут в его распоряжение, должны быть тщательно отобраны взрослыми с учётом интересов гармоничного развития ребёнка и воспитания его в духе гуманности [2].

Психологи и педагоги вновь начинают заниматься пересмотром современных игрушек, критической очисткой загрязненного «игрушечного рынка». «Идеальная игра — не столько игра с игрушками, сколько игра воображения» [1]. Полезная игрушка — та, что решает собой благородную воспитательную задачу — учит добру и красоте, мудрости [1].

У нас есть хорошие и «умные» игрушки, вернее сказать, мудрые игрушки. Большинство из них не продается в обычных детских магазинах. Они изготавливаются вручную на дому или на маленьких фабриках [1].

Прежде чем купить игрушку, необходимо задать себе три вопроса:

- 1) Соответствуют ли внешний вид и форма игрушки этическим и эстетическим нормам?
- 2) Развивает ли игрушка в ребёнке фантазию и творческие способности?
- 3) Во что ребёнок сможет с ней играть? [4]

Список литературы

1. *Абраменкова В.В.* Во что играют наши дети. Игрушка и антиигрушка [Текст]. М.: Лепта книга, 2010.
2. *Арсентьева В.П.* Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном детстве [Текст]: Учеб. пособие / В.П. Арсентьева. М.: ФОРУМ, 2009. — 144 с.
3. *Виноградова Н.А.* Методическая работа в ДОУ. Эффективные формы и методы [Текст]: Метод. пособие / Н.А. Виноградова, Н.В. Микляева, Ю.Н. Родионова. 2-е изд. М.: Айрис-пресс, 2009. — 192 с.
4. *Калинина Г.* Трудные вопросы воспитания [Текст]. М.: Лепта Книга, 2015. — 96 с.
5. *Кожокарь С.* Техническая игрушка — средство развития познавательного интереса к творческой деятельности [Текст] // Дошкольное воспитание. 2016. № 9. С. 111–115.
6. *Мурзина Е.* И.А. Сикорский о детской игре и её роли в психическом развитии ребёнка [Текст] // Дошкольное воспитание. 2010. № 4. С. 81–85.
7. *Новиков А.М., Новиков Д.А.* Методология [Текст]. М.: СИНТЕГ. — 668 с.
8. *Смирнова Е.О.* Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психолога [Текст]. М.: Ломоносов, 2013.
9. *Смирнова Е.О.* Игра в современном дошкольном образовании [Текст] // Психологическая наука и образование. 2013. № 3. С. 92–98.
10. *Смирнова Е.О.* Игрушки: как оценить их качество [Текст] // Дошкольное воспитание. 2005. № 4. С. 68–73.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

**ПОДОЛЯКИНА Людмила Викторовна,
САЛЬКОВА Ольга Анатольевна,
ТИТАРЕНКО Дарья Викторовна,**
МБДОУ ДС №65 «Колодецк»

В настоящее время игра как важнейшая специфическая деятельность ребенка должна выполнять широкие общевоспитательные социальные функции.

В раннем возрасте ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре быть самостоятельным, по своему выбору общаться с ровесниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать трудности.

В наше время детям становится все труднее находить партнеров, ставить цель и выбирать средства для реализации своих замыслов [5, с. 5]. Большое количество детей уделяют много внимания компьютерным играм, тратя свое время и здоровье на решение других задач.

Главной задачей для педагога является использование игровых приемов на занятиях, сочетания различных методов воспитания в целях развития игры и усиления ее влияния на личность ребенка [1, с. 654]. Игра это та форма организации жизнедеятельности дошкольника, в условиях которой педагог может, применяя различные методы, формировать личность ребенка, ее общественную направленность [3, с. 15].

Перед выбором игрушки необходимо просто подумать, что она собой представляет, и какие качества может сформировать. Дети не могут воспринимать игрушку без эмоций, и требование к ней — в том, чтобы эти эмоции были положительными. Возбудителей агрессивности вокруг и так достаточно [1, с. 654].

Сегодня главной проблемой являются игрушки, играющие сами по себе, без участия ребенка. Включил — и готово. Взрослым такие игрушки нравятся: они выглядят современно [2, с. 433]. Нужно чтобы игрушка вызывала длительное удивление ребенка, так как удивление является началом понимания и путем к познанию.

Таким образом, главные качества, которые должны развиваться в детских играх, — свобода действий, эмоциональная концентрация, творческая активность, изобретательность — остаются совершенно ненужными и не прогрессируют. Поэтому ребенок быстро привыкает к таким красивым, не требуя ума игрушкам, и практически в них не играет, а всего лишь манипулирует ими. Дети начинают зависеть от того, что «заложено» в такой игрушке, и все охотнее подчиняются ее требованиям.

Игрушки необходимо подбирать в соответствии с возрастными особенностями ребенка. Этот подбор должен способствовать умственному, физическому, эстетическому и нравственному воспитанию детей.

Список литературы

1. *Бойченко Н.А.* Сюжетно ролевые игры дошкольников. Киев: Радянська школа, 2008. — 654с.
2. *Бондаренко А.К.* Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 2009. — 433 с.
3. *Зворыгина Е.В.* Первые сюжетные игры малышей. М., 1988. — 15 с.
4. *Кулагина И.Е.* Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет): Учебное пособие. М.: РОУ, 1996. — 180 с.
5. *Менджерщкая Д.В.* Воспитателю о детской игре. М., 1982. — 5 с.

СОВРЕМЕННАЯ ИГРА КАК ОСНОВНАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКА

ПОРОТНИКОВА Наталья Алексеевна,
воспитатель МБДОУ №40 «Калинка», г. Лесосибирск

Все родители знают, что дети любят играть. Но отношение к детской игре у взрослых разное. Одни считают ее несерьезной деятельностью, и старательно замещают ее другими, более значимыми, по их мнению, видами деятельности: занятиями в спортивных секциях, уроками иностранного языка, обучением письму, чтению и т.п. Другие имеют представление, что все, чем занимается ребенок — это игра, когда шалит, рисует, слушает детские песенки, танцует и др. Недооценка родителями значения игры отрицательно сказывается на развитии детей не только на этапе дошкольного детства, но и на последующем становлении их личности.

Психологи и педагоги убедительно доказали, что игра является естественной потребностью ребенка дошкольного возраста, в процессе которой он всесторонне развивается: познает окружающий мир, осваивает социальные нормы поведения, правила взаимоотношений, приобретает элементарные навыки труда, опыт эмоциональных переживаний и многое другое.

Игра — это отображение жизни взрослых, играя ребенок, подражает им, моделирует разнообразие, социально-культурные ситуации и отношения.

В последнее время очень часто дети не знают, чем занимаются их родители (они просто говорят мама и папа работают). В графе должность у родителей написано — риелтор, менеджер, дилер, мерчендайзер и другие. Родители не могут внятно объяснить ребёнку, чем они занимаются. От детского наблюдения ушли некоторые профессии портной, закройщик, и т.д. Известно, что игра возникает, когда у ребёнка есть яркие конкретные представления, о каком-либо событии или явлении, которое ему интересно и которое оказывает на него эмоциональное воздействие. Выбор темы игры: это знакомство с трудом взрослых, с событиями общественной жизни чтение и рассказывание художественных произведений, сказок, просмотр фильмов это всё даёт материал для игры заставляет работать воображение.

Часто хорошие игры возникают по инициативе детей, в таком случае важно вовремя поддержать идею и направить усилия на её осуществление.

Мы спрашивали у родителей: «Скажите, пожалуйста? А вы играете с детьми?» Практически все ответы положительные. К сожалению статистика показывает обратное.

По результатам анкетирования видно, в какие игры предпочитают играть наши дети. В основном дети отдают предпочтения компьютерным играм, не

требующим привлечения взрослого, что только радует мам и пап. Они спокойно могут заниматься своими делами [1, с. 57].

Все игры, принято делить на ТРИ большие группы: сюжетно-ролевые, подвижные игры и дидактические.

Самое большое место в жизни ребенка в дошкольном детстве занимает сюжетно-ролевая игра. Это игра, которую придумывают сами дети. В ней отражаются знания, впечатления, представления об окружающем мире, воссоздаются социальные отношения. Для каждой игры характерны тема, игровой замысел, сюжет, содержание и роль.

Сейчас дети играют в современные сюжетно-ролевые игры «Салон красоты», «Кафе», «Банк», «Супермаркет».

Но, к сожалению, сюжетно-ролевая игра постепенно стала уходить из жизни наших детей и причина этому — всё те же гаджеты, которые полностью завладели сознанием наших детей. Более плачевно дело обстоит в семьях, где ребёнок не посещает детский сад. Очень редко мама или папа играет с ребёнком именно в сюжетно — ролевую игру. А это необходимо. Этому надо учить. Но родителям, как правило, не до игр.

Какие же условия необходимы, для того, чтобы дети стали играть в сюжетные ролевые игры, имели возможность проявить творчество в сюжетных играх, чтобы эти игры были для них привлекательны?

Во-первых, содержание игр должно соответствовать интересам и возможностям детей. Во-вторых, сопровождение сюжетных игр должно строиться с учётом постепенного нарастания самостоятельности и творчества ребёнка. И в-третьих, предметно-игровая среда должна быть динамично-изменяющейся, а в её создании должны принимать участие сами дети.

Если ребёнок не играет в сюжетно-ролевые игры, это тревожный звонок. Ребёнок 4–7 лет должен это делать, так как именно в них в большей мере развивается детское творчество, фантазия, организаторские способности, формируется произвольность поведения, память, учебные навыки, кроме того, если ребёнок умеет играть, он будет хорошо учиться.

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои действия.

Если в детском саду мы стараемся заинтересовать ребёнка игрой, делаем всё для того чтобы дети играли в сюжетно-ролевые игры, то дома, этот процесс должны контролировать родители, а многие из них убеждены, что деятельность ребёнка не требует специального руководства.

Главным средством развития игровой деятельности родители считают приобретение игрушек. Игрушки, действительно, являются важным атрибутом игр. Но без вдумчивого их приобретения и необходимого преподнесения ребенку,

знакомства со свойствами и возможностями, они могут остаться лишь предметами интерьера квартиры.

В игре ребенок отражает свои наблюдения жизни, сюжеты книг, мультфильмов, кинофильмов. Поэтому игрушка, которая не связана с его кругом познания, не будет задействована в играх, или будет применяться не по назначению. Например, ребёнку купили красивую куклу, изображающую индейца. Но так как ребенок ничего не знает о жизни индейцев, то, скорее всего, он походит с этой игрушкой несколько дней, познавая ее особенности, а затем отложит в сторону. В лучшем случае, будет использовать индейца как героя другого сюжета (принца, папу и т.п.). Но это не будет способствовать обогащению или появлению новых игр ребенка.

И наоборот, после возвращения от бабушки, которая живет в деревне, где ребенок наблюдал, как пастух пасет стадо, как работает молочная ферма, будет уместно приобрести набор игрушек «Ферма». У малыша будет достаточно впечатлений, чтобы разыгрывать сценки событий, которые он наблюдал.

Следует помнить, что для развития игры необходимы комплекты игрушек по определенной тематике. Например, недостаточно купить ребенку только железную дорогу. К ней необходимы здания станций, поселков, куклы, изображающие работников железной дороги, пассажиров и др. Тогда игра будет разнообразной и длительной. Причем, чем старше ребенок, тем больше у него должно быть игрушек, обладающих многофункциональностью. В качестве образца такой игрушки можно назвать конструктор, который можно использовать в разных вариантах игр. Он обладает целым рядом достоинств, предоставляющих для ребенка возможность воплотить самые разнообразные замыслы, творческие игровые проекты.

Конструкторы отличаются по материалу, из которых они изготовлены, величине, включению деталей разных по форме и цвету, способам их крепления и др. Это позволяет создавать из них недостающие для игр атрибуты, видоизменять их по ходу игры, использовать в разном назначении. Например, деревянный кирпичик, кроме того, что он может стать частью постройки, в одном случае является плиткой шоколада в магазине, в другом — кусочком мыла во время купания куклы, а также — телефоном, кроватью и любым другим предметом, необходимым для игры.

Также для развития полноценной игры необходимо у детей формировать игровые навыки. Ими ребенок может овладевать под Вашим руководством во время прогулок, семейных праздников, домашних дел. Например, во время стирки мама может показать, как надо стирать, поощрить действия малыша, подбодрить, похвалить за старания. Потом в игре — показать, как действовать с разными игрушечными орудиями труда и воображаемыми предметами. Под-

держка, подсказка, совет взрослого являются побудителями игры, обогащают ее, создают новые сюжеты.

Чтобы поддержать и развить интерес к новому сюжету игры, взрослые должны обогащать представления детей о выбранной сфере жизни. Например, после поездки на теплоходе, ребенок начинает играть в путешествие по реке. Сначала его игровые действия повторяют полученные наблюдения. Он продает билеты, сажает пассажиров на теплоход, высаживает их на остановках. Если не познакомить ребенка с другими сведениями из этой области, то скоро эта игра изживет себя. Поэтому родителям целесообразно подобрать книги, мультфильмы, фильмы, картинки,

в которых бы рассказывалось о различных видах водного транспорта, об обязанностях капитана и других членов команды, о ситуациях, возникающих на воде и т.п. Полезным будет посещение музея, наблюдение за различными судами, организация повторных поездок на водном транспорте и др. Все это не только поможет ребенку дальше развивать сюжет игры, но может вызвать и более глубокий интерес к данной сфере, что в дальнейшем может повлиять на выбор профессии или хобби.

Очень ценен тот момент, когда ребёнок зовёт родителей играть. Необходимо не упустить его. Если ребёнок разыгрался и не требует вашего участия в игре, мешать не следует, но наблюдать необходимо, потому что дети сталкиваются в жизни не только с хорошими людьми и благородными поступками, но и наоборот, поэтому они изображают, например: пьяных, преступников, ссорящихся и дерущихся людей. Нельзя допускать этого. Необходимо отвлечь ребёнка от такой игры, создать интерес к другой теме, а главное вызвать у них отрицательное отношение к дурному, чтобы дети сами больше не хотели изображать это в игре. Что же делать для того, чтобы сюжетно-ролевая игра стала привлекательной для ребёнка? Необходимо как можно чаще менять атрибуты детских игр: это могут быть не обязательно дорогие наборы, а просто палочки, камушки или цветы. Это развивает все органы чувств ребёнка, позволяет ему больше фантазировать и знакомиться с окружающим миром насыщеннее. Необходимо приобрести несколько «тематических» наборов, которые будут давать ребёнку представление о той или иной профессии. Взрослые должны подсказывать ребёнку сюжеты для игры, рассказывая, к примеру, сказки или стихи. Это позволит ребёнку получить пищу для своей фантазии.

Для любого ребёнка настоящим праздником станет тот момент, когда мама и папа согласятся поиграть с ним в игру, очень важно помнить об этом. Взрослые должны формировать у ребёнка правильное отношение к миру не только при помощи слов — но и своим собственным примером. Ведь всё, что делают взрослые, находит отражение в детской игре.

Список литературы

1. *Губанова Н.Ф.* Развитие игровой деятельности. М.: Мозаика-Синтез, 2012.
2. *Бойченко Н.А.* Сюжетно-ролевые игры дошкольников. Киев: Рад. школа, 1982.
3. *Воронова В.Я.* Творческие игры старших дошкольников. 1981.
4. *Зворыгина Е.В.* Первые сюжетные игры малышей. Пособие для воспитателя д/с. М.: Просвещение, 1988.
5. *Иванова Е.В.* Создание родителями домашней игровой среды // Актуальные проблемы и перспективы развития современной психологии: Материалы Всероссийской заочной научно-практической конференции. 2010. С. 56–60.
6. *Михайленко Н., Короткова Н.* Организация сюжетной игры в детском саду. 2009.

КАК РОДИТЕЛИ ВЫБИРАЮТ ИГРЫ И ИГРУШКИ ДЛЯ СВОИХ ДЕТЕЙ?

ПАЧЕВСКАЯ Любовь Петровна

заведующий Муниципальным бюджетным дошкольным образовательным учреждением «Октябрьский детский сад «Жемчужинка» г. Феодосии Республики Крым.
E-mail: lybawyschka@mail.ru

Игрушка — это предмет, который с раннего возраста становится для ребёнка средством организации самостоятельной деятельности. Ребёнок с помощью игрушки исследует окружающий мир, учится общаться, развивает свои способности. Игрушка повышает жизненный тонус малыша, социализирует его.

Ребёнок личностно развивается в деятельности, которая является ведущей, а для дошкольника — это игра. И то, в какую игру играет ребёнок, и формирует его личность.

Несмотря на разнообразие игрушек на полках супермаркетов, многие дети не умеют играть. Педагоги, психологи, да и сами родители выделяют массу проблем современного развития игровой деятельности детей. В качестве проблем рассматриваются: излишняя детализация, натурализация, ранняя сексуализация, дегуманизация, минимизация профессиональных и общественных сюжетов сюжетно-ролевых игр. Это ряд можно ещё продолжить, но...

Уважаемые родители, а какие требования Вы предъявляете к игрушкам, покупаемым своим детям? Кто, как ни Вы, покупает своему чаду человека-паука, Киборга, шьёт новогодний костюм черепашки ниндзя, помогает одевать пупса с половыми органам. Обратите внимание, окружающие взрослые восхищаются современными игрушками! А что несут в себе эти новомодные игрушки?

Рассказывать про то, какие «неправильные» детские игры и игрушки можно долго, но я хочу обратить внимание на другое. Уважаемые взрослые, почему вы так мало уделяете внимания детям? Разве не мы сами включаем малышу мультяшки,

чтобы успеть сделать свои «важные» дела (позвонить подружке, поиграть в «танчики»...)? Одумайтесь, люди! Где наши совместные игры с детьми? Оглянитесь, мы сами можем исправить ситуацию!

А начнём всё, как в сказке... Жили-были мама и папа, и появился у них малыш. Обрадовались родители такому чуду и начали учить ребёнка уму-разуму. Мама, занимаясь своими домашними делами, пела песни, разговаривала с малышом, пока он бодрствовал в кроватке. Папа по утрам делал вместе с ребёнком зарядку. И стал расти малыш не по дням, а по часам.

Пришло время задуматься об игрушках для крохи. Стали вспоминать родители своё детство: кто, чем и во что играл. И оказалось вдруг, что игрушки стали совсем другими. Появились игрушки-страшилки с искажёнными лицами и шрамами, монстры с рельефными мышцами, трансформеры — то ли люди, то ли чудовища...

Взяла мама на руки куклу Барби, а желания заботиться о ней, нежно прижать к себе и не возникло — уж больно она гордая.

Решили родители заменить «непонятные» игрушки на мультфильмы. Но, увы — и тут беда! Столько злого, страшного, раздражающего насмотрелись. Испугались родители за своего малыша, и пошли за советом к доброй фее.

Детский психолог — так звали добрую фею — приняла родителей с улыбкой:

— Нашли, чего испугаться! Это не беда. Главное — доброе общение с малышом. А игрушки, можно и самим сделать: и ребёнку интересно, и вам приятно. А напоследок скажу вам волшебную фразу, запомните: «Детские психологи рекомендуют!», — сказала добрая фея и исчезла.

Родители долго думали, что это за фраза и, почему она волшебная. Подсказку им показал малыш, когда взял в руки игрушку с прилавка. Присмотрелись родители и прочитали: «Детские психологи рекомендуют».

И зажили родители с крохой весело и счастливо.

Список литературы

1. *Абраменкова В.* Осторожно: антиигрушка! Родителям об играх и игрушках // Дошкольное образование. 2005. № 4.
2. *Антонова М.В.* Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002.
3. *Винникотт Д.* Игра и реальность. М., 2004.
4. *Губанова Н.Ф.* Игровая деятельность в детском саду: Программа и методические рекомендации. М.: Мозаика-Синтез, 2006.
5. *Иванова Е.В., Айгунова О.А.* Развивающие игры и игрушки: во что играть, что покупать // Е.В. Иванова. Наш семейный клуб. М., 2010. — 176 с.
6. *Медведева И.Я.* Дети нашего времени. М., 2005.
7. *Нестерова С.Б.* Влияние гендерной игрушки на эмоциональное развитие ребенка в дошкольном возрасте: Дипломная работа. Новосибирск: НГПУ ФП, 2004.

ИГРУШКА И АНТИИГРУШКА

ПОЛЕТАЕВА Дарья Александровна,

Преподаватель ГБПОУ «Челябинский профессиональный колледж».
E-mail: Daria.poletaeva@mail.ru

Игра и игрушка, по мнению учёных, — важнейшие составляющие любой культуры. Какова культура, таковы и игрушки.

Игрушка — культурное орудие, посредством которого в особой «свёрнутой форме» передаётся состояние современной культуры (цивилизации), направленные движения: к жизни или к смерти, процветанию или деградации, взаимопониманию или отчуждению. С помощью игрушки ребёнку передаются сама суть человеческих отношений и сложное мироустройство.

Игра и игрушка — специфическое средство массовой информации, поскольку в них зафиксированы основные тенденции воздействия на сознание и поведение человека, способы и средства его воспитания.

Игрушка — тот же носитель информации для ребёнка, что газета или Интернет для взрослого.

Одним из основных средств духовно-нравственного воспитания является создание такой образовательной среды, которая позволяет выстроить иерархию нравственных ценностей и обеспечить полноценную жизнедеятельность ребёнка. Важнейшей составной частью образовательной среды являются игра и игрушка. Для девочек и мальчиков игра — жизненная необходимость и условие для развития.

Современный ребёнок живёт в мире, на первый взгляд гораздо более ярком и разнообразном, чем его сверстник двести, сто и даже триста лет назад. Давайте оглянемся: яркие обложки книг, журналов и учебников в школе, цветные рекламные щиты на улице, а дома — фломастеры и карандаши, разноцветная одежда и, конечно, пестрота игрушек, порой самых невообразимых цветов, форм. Мы все и наши дети живём в мире, заполненном до отказа разнообразными и... недолговечными предметами: одноразовая посуда, бельё, одежда и пр. А игрушки покупаются чемоданами и через месяц так же чемоданами выбрасываются. Меняются краски, формы, мелькают картинки, предметы, лица. И психика ребёнка не справляется — восприятие цвета и звука, запаха и прикосновения.

Сегодня полки реальных и виртуальных магазинов ломятся от бесконечного ассортимента всего-чего-душе-угодно. Но чем шире поле для выбора, тем больше проблем, с которыми могут столкнуться родители. В современных магазинах очень легко приобрести ребёнку не игрушку, а антиигрушку. И если хорошая игрушка становится для ребёнка своеобразным проводником в мир (побуждая малыша к размышлениям, действиям, развивая его познавательные способности и творчество, закладывая первоначальные эстетические и этические нормы),

то антиигрушка в лучшем случае окажется бесполезной для его развития. В худшем — она способна нанести серьезный вред.

Чем отличается игрушка от антиигрушки? В сравнении мы пойдем от самого «простого» и очевидного к более серьезному и важному для развития ребенка. При этом антиигрушка может обладать только одним или двумя качествами, а по остальным казаться вполне подходящей для ребенка игрушкой. Также хочу обратить Ваше внимание на то, что речь идет об образных игрушках в большей мере, чем об остальных. Образная игрушка — это кукла, животное. Хотя некоторые характеристики подойдут и игрушкам для конструирования, и всевозможным игрушкам-гаджетам.

Не указываем здесь такого критерия как безопасность — игрушка должна быть выполнена из качественных материалов, надежно собрана и хорошо обработана. Игрушка, купленная «по дешевке» в ларьке, с грубыми деталями и удушающим запахом пластика — по умолчанию может считаться антиигрушкой.

Таблица

Антирейтинг игрушек, которые можно назвать самыми вредными

Игрушка	Первое впечатление	Скрытый посыл игрушки
Барби и другие аналогичные куклы	На фоне других современных игрушек они кажутся наиболее безобидными: не призывают к жестокости, не пугают своим видом, не противоречат нормам морали.	Кукла должна будить в девочке заботу и нежность, закладывать начальные основы материнского инстинкта. Барби абсолютно не похожа на ребенка, ее не нужно пеленать, кормить, петь ей песенки на ночь. Обслуживая Барби, ребенок начинает ощущать себя прислугой, в лучшем случае — подругой, но никак не «мамой». Кроме того, давно доказано, что Барби может вызвать у девочек чувство неполноценности, стойкого недовольства своей внешностью, что может в дальнейшем привести к неврозу.
Зверушки кислотных цветов, не имеющие аналогов в реальном животном мире	Уродцы с искаженными пропорциями, «лишними» частями тела, лишь отдаленно напоминающие настоящих зверей.	Игрушка, помимо прочего, призвана выполнять обучающую функцию, давать ребенку представление о мире, в котором он живет. Очевидно, что пронзительно-синий медведь с парой лишних лап такого знания дать не может. А кроме того, перенасыщенность яркими красками и деталями развивает у малышек тревожность, провоцирует нервозность.

<p>Чрезмерно детализированные «страшные» игрушки</p>	<p>Киборги, неприятно похожие на человеческое существо, монстрики с тщательно изображенными уродствами (шрамами, бородавками и т.д.), вампирчики со вполне реалистичными зубами давно уже получили прописку во многих детских. Есть мнение, что такие игрушки учат преодолевать страхи.</p>	<p>Совсем не все «страшные» игрушки вредны: не зря же во многих сказках добрый герой побеждает злобное чудовище. Вот только «злобное чудовище» должно быть условным, без реалистичных подробностей — их малыш домыслит сам, и дорисует в воображении ровно то, что его психика сможет выдержать без проблем.</p>
<p>Игрушки, стирающие грань между добром и злом</p>	<p>Разнообразные трансформеры: человек-машина, человек-робот и тому подобные, как правило, не несут четкой оценочной нагрузки. Кто плохой? Кто хороший? Кто за добро, а кто — за зло? Очень яркий пример: «супергерой» и «суперзлодей». Очень часто они отличаются только цветом своего суперкостюма.</p>	<p>Подобные игрушки стирают грань между хорошим и плохим. Ребенок, чьи представления о моральных ценностях еще до конца не сформировались, просто не понимает, на чьей стороне ему надо играть. Еще хуже игры, посвященные гибели всего живого на земле, уничтожению природы, экологическим катастрофам. Настольные игры вроде «Гибели цивилизации» или «Войны миров», несут откровенно негативный заряд и подсознательно готовят малыша к тому, что он «живет в страшном мире, который вот-вот может погибнуть».</p>

Антиигрушка — это специфическое средство информации, пропагандирующее антиценности. Она представляет опасность для жизни и здоровья детей, может причинить вред нормальному физическому, психическому и нравственно-духовному развитию.

Увлекаясь игрой с игрушкой, ребёнок чаще всего отождествляет себя с ней, её «повадками», внешностью, её скрытой сутью. И опасно, если это происходит в игре с негативным героем-игрушкой, опасность эта прямо пропорциональна негативности персонажа.

При выборе правильной игрушки можно воспользоваться следующими рекомендациями. Игрушка должна быть:

- привлекательна, красочна, красива;
- динамична (детали подвижны, настроение или действие не зафиксировано);

- с выдержанным масштабом (например, не может быть громадного по размерам зайца — его будет практически невозможно использовать в игре с другими животными, он будет страшнее любого волка и лисы);
- соединение различных материалов в игрушке (это оживляет игрушку, делает интереснее, подсказывает возможные игровые действия: протереть стеклянные окошки, загнуть проволочный хвостик обезьянки и подвесить ее на дерево);
- учитывать возрастные возможности ребенка и его интересы (например, в полтора года интересно самому возить грузовик за веревочку, а не следить за передвижениями заводной машины);
- со значительным сходством с реальным предметом или объектом (особенно важно для детей с 6 лет);
- закладывать первоначальные понятия о красивом и добром.

Можно выделить «основные психолого-педагогические требования к игрушке. Игрушка должна быть: безопасной, привлекательной, эстетичной, полифункциональной, выполненной из экологически чистых материалов, соответствующей возрастным возможностям ребенка» [1, с. 54].

Список литературы

1. *Иванова Е.В., Цаплина О.В., Казунина И.И., Акимова Ю.А.* Организация игровой среды ребенка до трех лет // Е.В. Иванова // Учебно-методическое пособие / Под ред. Е.В. Ивановой, О.В. Цаплиной. М.: МГПУ, 2014. — 63 с.
2. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2013/05/11/antiigrushka>
3. <http://www.podelkidetkam.ru/antiigrushki-vo-chto-igrayut-nashi-deti>
4. http://sch1194zg.mskobr.ru/users_files/k1533/files/informaciya_dlya_roditelej.pdf

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

РАКУТИНА Наталья Николаевна,
воспитатель I квалификационной категории МБДОУ Д/с «Светлячок», г.Оса

Пространственное ориентирование—это особый вид восприятия при помощи зрительного, слухового, кинестетического и кинестетического анализаторов.

Развитие пространственных представлений является необходимым условием становления мышления, но у дошкольников возникает много трудностей, которые уже к 7 годам исчезают при полноценном развитии ребенка. В норме к 7–8 годам у ребенка завершается процесс освоения слов, отражающий про-

пространственные категории, что способствует усилению связи между практической ориентировкой и речемыслительной деятельностью. Но у детей с задержкой в речевом развитии эти трудности выражаются более явно и процесс над их исправлением более длителен.

Чтобы помочь ребёнку усвоить способы анализа и преобразования пространственных проблемных ситуаций мною были разработаны электронные игры, которые направлены на развитие пространственного мышления у старших дошкольников.

Главная цель — выработать у ребёнка умение работать с пространственными объектами, сформировать интерес к этому виду деятельности, научить ориентироваться в графическом пространстве листа, мысленно соотносить между собой объекты, управлять своим вниманием, выражать в речи пространственные характеристики объектов.

Пользоваться данными играми можно как дома, так и в детском саду. Представленные задания, служат дополнением к материалу, пройденному на занятиях. Одним из преимуществ этих игр является то, что их можно использовать в печатном варианте / настольно-дидактическая игра/. Если предложенных упражнений недостаточно для формирования того или иного навыка, можно подобрать дополнительные задания, пользуясь общей структурой. Во время игр заметно развивается мелкая моторика, так как ребёнок выделяет и перемещает предметы с помощью мышки компьютера. Развивается речь, так как дети проговаривают свои действия, выражают в речи пространственные характеристики объектов.

При работе над составлением игр мною были выделены следующие этапы:

1. Словесное описание пространственных отношений.

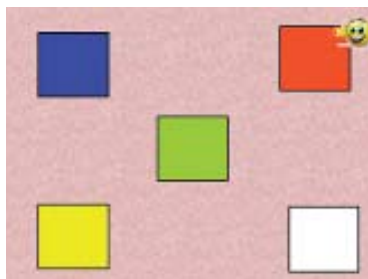
На данном этапе дети тренируются понимать и обозначать пространственные отношения с помощью слов и словосочетаний: левый верхний угол и т.д., за, перед, справа, слева и т.д. Задачей данного этапа является формирование умения создавать пространственный образ по словесному описанию.

Расставь фигуры:

- * красный квадрат — в правый верхний угол
- * синий — в правый нижний угол
- * жёлтый — в левый верхний угол
- * белый — в левый нижний угол

Примечание: изменяются фигуры (в одной игре их несколько: круг, прямоугольник и т.д.) и цвет фигур.

Объект отчёта «безликий»



В небе.

Расположите предметы в зависимости от высоты полёта. Примечание: используется понятие «между», дети составляют рассказ.



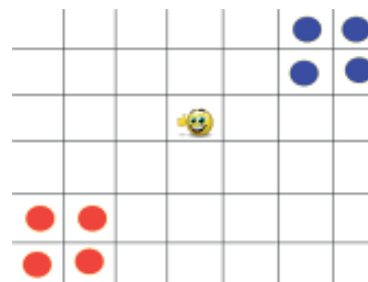
Поляна.

Ребёнку предложить расположить предметы: бабочка летает над синим цветком, кузнечик притаился между оранжевым и красным. Примечание: используется метод исключения «Бабочка летает не над красным цветком и не над синим и т.д.», дети составляют рассказ.



Уголки.

Детям необходимо передвинуть свои фишки в угол соперника, проговаривая каждый шаг.



Объект отчёта расположен лицом к ребёнку.

Друзья.

Ребёнку предлагается расположить объекты: мальчик в жёлтой рубашке стоит справа от мальчика в красной рубашке. Мальчик в синей рубашке — слева от мальчика в красной рубашке. Примечание: детям можно дать имена. Используется метод исключения, дети составляют рассказ.



2. Развитие умений работать в двухмерном пространстве /на плоскости/.

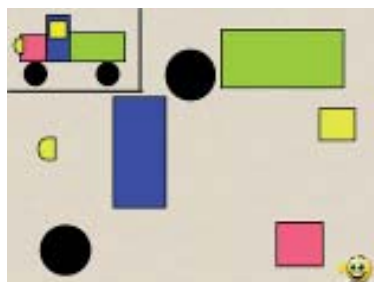
На этом этапе детям предлагаются задания на перемещение объектов в двухмерном пространстве (на плоскости). Они учатся анализировать структуру плоскостного изображения, конструктивно видеть объект, развивают умение составлять из частей целое.

Разрезные картинки.

Детям предлагается собрать картинку по образцу Примечание: без образца.

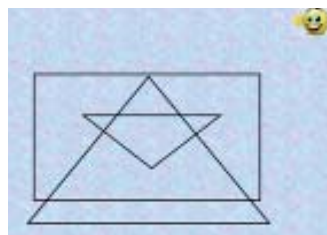
Собери картинку.

Детям предлагается собрать картинку по образцу Примечание: в дальнейшем образец убирается.



Будь внимательным.

Дети должны найти часть плоскости, которая является общей для 2 (3) фигур.



3. Развитие умений работать с объёмной фигурой.

На данном этапе дети начинают работать с изображением трёхмерных (объёмных) фигур. Они учатся определять состав объекта, мысленно «видеть» объект.

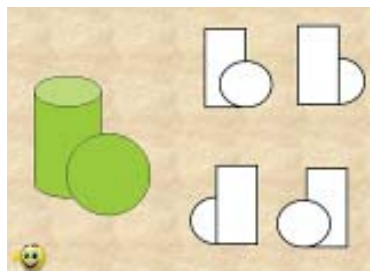
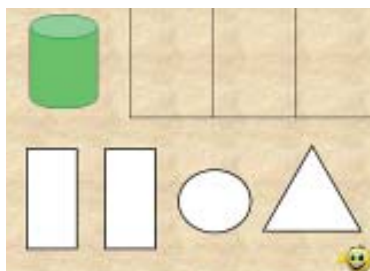
Выбирай-ка.

Дети выбирают фигуры, из которых состоит объёмная фигура на чертеже.

Геометрический натюрморт.

Дети выбирают чертёж, который соответствует «натюрморту»

Для диагностирования мною использовался тест разработанный на основе работы Якимен-



ской И.С., «Тест пространственного мышления: опыт разработки и применения у школьников». Тест модифицирован Симановским А.Э. с целью упрощения формулировок и материала сложных заданий. Это позволило использовать его для диагностики пространственного мышления детей 5–7 лет.

В начале и в конце года предлагала детям диагностический тест, который помогает определить уровень развития пространственного мышления у ребёнка. В начале года тест проводится индивидуально с каждым ребёнком, а в конце года с группой детей (это подготавливает детей к тестированию в школе). Мы также можем сделать вывод, что, используя данные электронные игры, дети стали уверенно ориентироваться на плоскости, научились концентрировать внимание, выражать в речи пространственные характеристики объектов. Повысился познавательный интерес и мотивация, что улучшило предпосылки к обучению.

Список литературы

1. *Домодряд А.П.* Математические игры и развлечения. М., 1961. С. 116.
2. *Игнатьев Е.И.* В царстве смекалки. М., 1979. С. 10–14.
3. *Каплунович И.Я.* Развитие структуры пространственного мышления // Вопросы психологии. 1986. № 2. С. 56–66.
4. *Якиманская И.С., Зархин В.Г., Кадаяс Х.-М.Х.* Тест пространственного мышления: опыт разработки и применения // Вопросы психологии. 1991. № 1. С. 128–134.

РОЛЬ ИГРЫ В РЕЧЕВОМ РАЗВИТИИ РЕБЕНКА

РОЩИНА Лариса Николаевна

воспитатель ГАОУ «Школа «ШИЖ-16» ДО № 1 «Умка». E-mail: veronikakvm@rambler.ru

Игра в дошкольном возрасте — ведущая деятельность детей. Она способствует физическому и духовному здоровью, является источником обширной информации, методом обучения и воспитания ребенка. С ее помощью создаются условия для развития творческих способностей, всестороннего развития ребенка.

Существует связь между эмоциональным состоянием малыша и интенсивностью протекания его психических процессов: мышления, речи, внимания и памяти.

В каждой игре ребенок учится родному языку, знакомится со свойствами предметов, при этом у него развивается наблюдательность, сообразительность, ловкость.

В разных видах игр решаются определенные психологические задачи. Если в «самостоятельных» играх в большей мере развиваются детское творчество, фантазия, организаторские способности, то в играх с правилами активно воспитываются такие качества личности ребенка, как умение соблюдать правила игры, подчинять им свое поведение, настойчивость в достижении цели.

Дошкольный возраст — период возникновения и развития сюжетной и ролевой игры. На этом этапе появляется возможность организации более сложных коллективных игр, способствующих развитию различных психических функций и личностных качеств, приобретению навыков общения и взаимодействия со сверстниками, развитию произвольности.

Задачи развивающей игры состоят в том, чтобы продвинуть вперед психическое и личностное развитие ребенка.

Игра способствует развитию образного мышления дошкольника, стимулирует творческие способности ребенка.

Поскольку в ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия, он сам стремится научиться тому, что еще не умеет. Игра — это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность, имеющая свои побудительные мотивы и способы действий.

В творческой детской игре бурно развивается язык ребенка, грамматически оформленная речь.

В сюжетах дидактических игр и играх-драматизациях интенсивно происходит процесс формирования синтаксической структуры детских высказываний, соотнесение языковых форм и конструкций с движениями и действиями ребенка, перевод неречевых средств общения (жестов, мимики, взглядов) в речевые, происходит освоение структуры текста в связном повествовании.

Своевременное появление языковых игр, их богатство, оригинальность и интенсивность — симптом благополучия в речевом развитии детей. Дидактические игры призваны прежде всего стимулировать эту детскую самодеятельность. Важнейшие условия здесь — теплая эмоциональная обстановка, доверительность отношений, радостный настрой.

Игры «в слова» или «со словами» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман») активизируют пассивный словарь.

Своеобразной игрой со смыслами является загадывание и отгадывание загадок. В основе загадки лежит замысловатый вопрос, уподобление одного явления другому. Осваивая способы загадывания и отгадывания загадок, ребенок упражняет и свой ум, и свой язык.

Формирование творческой речевой деятельности предполагает обращение к меткому народному слову. Образность народной речи способствует речевому творчеству.



В подвижных играх формируется произвольность поведения, которое имеет значение и для двигательной, и для речевой активности. Кроме прямого непосредственного влияния на семантическую (Смысловую) сторону грамматического строя подвижные игры оказывают и косвенное влияние на речь.

Большое значение для формирования произвольности речи имеют дидактические полиграфические игры. Уметь сдержаться, не подсказывать, не ссориться — важная сторона произвольности речевого поведения. Важно и то, что говорится, и то, что не говорится.

Список литературы

1. *Арушанова А.Г.* Речь и речевое общение детей: Книга для воспитателей детского сада. М.: Мозаика-Синтез, 1999.
2. *Арушанова А.Г., Рычагова Е.С.* Игры со звучащим словом. М., 2009.
3. *Асонова Е.А.* Список литературы на лето: кому и как его составлять / Е.А. Асонова // Народное образование. 2014. № 3. С. 193--199.
4. *Максаков А.И.* Воспитание звуковой культуры речи у дошкольников: Пособие для педагогов дошкольных учреждений. 2-изд. М.: Мозаика-Синтез, 2005.
5. *Максаков А.И., Тумакова Г.А.* Учите, играя. М.: Просвещение, 1983.
6. *Князева О.Л., Маханева М.Д.* Приобщение к истокам русской народной культуры. СПб.: Детство-пресс, 2000.

ИГРА С ИГРУШКОЙ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА

РАГОЗИНА Е.И.

МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №6 «Алёнушка»,
г. Строитель Яковлевского района Белгородской области.
E-mail: elena.ragozina2012@yandex.ru

Дошкольное детство-это период, когда ребёнок познаёт окружающий его мир. И познание начинается с игрушки. Игрушка, по образному выражению А. С. Макаренко, — «материальная основа» игры, она необходима для развития игровой деятельности.

Игрушка — неизменный спутник ребенка с первых дней рождения. Ее специально создает взрослый в воспитательных целях, чтобы подготовить малыша к вхождению в общественные отношения. Игрушка выступает для ребенка как предмет забавы, развлечения, радости, и в то же время она — важнейшее средство умственного и психического развития дошкольника.

История игрушки очень длительная. На протяжении тысячелетий игрушка менялась. Изменение прежде всего касалось производства: от кустарной к про-

мышленной. Развитие науки и техники влияет на технологию создания игрушек. Появлялись более сложные орудия труда, техника, краски и материалы. Под влиянием господствующей идеологии изменялось содержание образов (в начале века — куклы барыни, служанки, монахи, ангелы, городовые, цари; позже — мальчиши — кибальчиши, куклы — красноармейцы, пионеры). Под влиянием социальной политики общества и научно — технического прогресса меняется ассортимент игрушек и их качество. Об этом свидетельствует появление в наше время компьютерных игрушек, игрушек на космическую тематику, куклы Барби. На протяжении столетий менялись функции игрушек (когда-то для отпугивания злых духов, как защитники рода, символ благополучия и урожайности) [1].

Ребёнок с первых дней жизни ребенок знакомится с игрушкой. Самые первые игрушки малышей — погремушки. Взрослый показывает их ребенку, привлекает к ним внимание, старается вызывать интерес. Действия с погремушкой обычно подкрепляются словами, мимикой взрослых, которые разговаривают с малышом, называют его ласково по имени, улыбаются. По мере взросления игры с игрушками усложняются. Ребёнка уже привлекают не звуки сами по себе, а он стремится извлечь какую-нибудь мелодию, включает «музыкальное сопровождение» в сюжетно-ролевые игры. У дошкольника совершенствуется музыкальный слух, чувство ритма.

В течение всего дошкольного периода ребенку необходимы образные игрушки, но в разные возрастные периоды они выполняют различные функции в психическом развитии малыша. У младенца вызывают приятные переживания и положительные эмоции. В раннем дошкольном возрасте ребёнок включает игрушки в разнообразные виды игр: сюжетно — ролевые, строительные, дидактические, режиссерские, драматизации. Игрушка помогает развивать сюжет, создавать игровые ситуации. Идеальным партнёром по игре, по общению выступает кукла, с которой можно поговорить, поделиться заботами, огорчениями, радостями. Малыш, в зависимости от своего настроения, наделяет куклу мыслями, чувствами: сегодня она балуется, а вчера была послушной девочкой. Кукла в руках ребенка действует так, как он этого хочет в данный момент. Он заботится о ней, воспитывает, учит, передавая ей свои знания. То есть выполняет в отношении к кукле те же функции, которые взрослый выполняет в отношении его самого. И такая позиция является еще одной причиной неизменной привлекательности для малыша игр с куклами. Оценивая поведение куклы, ребенок передает ей свой эмоциональный и нравственный опыт, тем самым осознавая и закрепляя его. Ребёнок проигрывает с ней всевозможные формы поведения и оценивает их. Возникает эмоциональная и нравственная идентификация, складываются моральные оценки, развивается гамма эмоциональных переживаний, формируются нравственные качества.

Игры с образными игрушками помогают малышу защититься от отрицательных переживаний, снять эмоциональное напряжение, компенсировать недостаток любви и сочувствия со стороны взрослых и сверстников. Не случайно именно образные игрушки чаще всего становятся любимыми друзьями. Ведь кукла похожа на человека. А мягкая игрушка вызывает нежное отношение, малыш обнимает, гладит её, и ему кажется, что игрушка тоже отвечает ему привязанностью. Любимые игрушки учат ребенка доброте и сопереживанию [1].

Игрушки-орудия (лопатки, формочки, ведерки и прочее) — это уменьшенные копии орудий труда взрослых. В раннем детстве с их помощью у детей развивают предметные действия, включают их в игры с природным материалом, например, малыш насыпает лопаткой в ведро песок, высыпает и снова насыпает. В дошкольном детстве игрушки-орудия используются для формирования у детей трудовых навыков.

Технические игрушки (машины, самолеты, луноходы) открывают для ребенка область техники и знакомят с ее использованием. Они подталкивают его к экспериментированию, пробуждают познавательные вопросы (почему крутятся колеса?) стимулируют развитие технического мышления, формируют представление о профессиональной деятельности взрослых.

Театрализованные игрушки используются для постановки театра, рассказывания сказок. Они вызывают у детей желание вспомнить и проиграть их содержание. Выполнение роли с помощью такой игрушки формирует у дошкольника выразительность речи, мимики, пантомимики, развивает театральную-речевую способность.

Особую группу составляют игрушки-самоделки, поскольку создаются самим ребенком с заранее определенной игровой целью. Изготовление таких игрушек формирует у дошкольника умение создавать и воплощать замысел, стимулирует творчество, позволяет познавать свойства материала, формирует общественные мотивы поведения, например, сделать подарок маме или помочь малышам. Игрушки-самоделки — это своеобразный способ самовыражения и предмет гордости. Самодельные игрушки нередко отличаются многофункциональностью, поэтому особенно интересны малышу.

Игрушки-забавы вызывают у детей любопытство, радость, положительные эмоции. Они поддерживают бодрое настроение, развивают чувство юмора и любознательность. Они побуждают детей к изучению их устройства, принципа действия, а также создают зону совместных со взрослым переживаний.

Важно подчеркнуть, что игрушка должна использоваться в соответствии с возрастом ребенка и ситуацией её использования. Главная задача состоит в том, чтобы научить ребенка играть с игрушками.

Необходимо выделить особенности развития игровой деятельности в дошкольном возрасте:

- игра с игрушками становится самостоятельной деятельностью ребенка;
- ребенок осваивает разные виды игры с игрушкой;
- с помощью игрушек дошкольник «входит» в разные сферы действительности, расширяя возможности познания этих сфер. Игрушка приносит максимальную пользу, если она культуросообразна и способствует принятым в обществе нормам и духовно-нравственным ценностям [2].

Игрушка вредна, если она:

- Провоцирует ребёнка на агрессию и жестокость;
- Вызывает страх или тревогу;
- Имеет грубый натурализм;
- Унижает человеческое достоинство;
- Вызывает психологическую зависимость в ущерб полноценному развитию ребенка;
- Искажает восприятие окружающей действительности.

Игрушка полезна, если она:

- Безопасна;
- Привлекательна;
- Эстетична;
- Соответствует возрастным возможностям ребёнка;
- Полифункциональна (предоставляет возможность для развития способностей ребенка: физических, духовных, нравственных и т.д.);
- Выполнена из экологически чистых материалов;
- Упакована.

Игрушка, несмотря на свои высокие дидактические свойства и художественно — образные достоинства, сама по себе, без активного участия взрослого, не может воспитывать ребенка. Благодаря воспитанию, в частности средствами игрушек, у ребенка формируются способы действий с предметами, знание назначения этих предметов. Игрушка в этом процессе приобретает огромное педагогическое значение.

Список литературы

1. *Бойко С.* Очерки по истории игрушки / С. Бойко // Домашнее воспитание. 2001. № 1. С. 52.
2. *Решетникова О.* Играют все! : психологические концепции игрушки и проблемы экспертизы игрушек / О. Решетникова // Школьный психолог : методическая газета для учителей. 2003. № 37–38. С. 14.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

РЫКОВА Елена Михайловна,

заместитель директора МАДОУ ЦРР д/с № 23, г. Ишим.
E-mail:elena221982@yandex.ru

Игра — подлинная социальная практика ребенка, это его реальная жизнь в коллективе, в котором формируются общественные качества и моральное осознание детской личности.

А.В. Запорожец

Одной из важнейших задач дошкольного образования согласно Федеральному государственному стандарту выступает задача приобщения детей к социокультурным нормам и традициям семьи, общества, государства.

Отмечается необходимость формирования у детей первичных представлений о культурных традициях своего народа и других народов. Вопросам социокультурного развития детей в дошкольном возрасте уделяли внимание такие исследователи как Д. Б. Эльконин, Л. С. Выготский, Н. Я. Большунова, М. Д. Маханева, И. Ф. Клименко, С. В. Кахнович, С. А. Козлова, и другие.

Опираясь на позиции С. В. Кахнович, С. А. Козловой, М. Д. Маханевой мы определили понятие: социокультурные ценности — это ценности характерные для конкретного общества, позволяющие отличать одну культуру от другой, определять ее самобытность, уникальность культурно-исторического общества. Дошкольный возраст — период активного познания мира и человеческих отношений, формирование основ личности будущего гражданина. Именно в процессе развития личностных качеств формируются социальные ценности в жизни человека. Воспитание социальных ценностей необходимо строить таким образом, чтобы развивать у детей положительное эмоциональное отношение к близким и сверстникам, окружающему миру.

Итак, работу по формированию у детей системы ценностей нужно начинать с постановки конкретных задач: формирование первоначальной системы нравственных ценностей, знакомство детей с понятиями «добро» и «зло»; формирование представления о понятии «дружба»; способствовать сплочению детского коллектива, поощрять проявления дружеских взаимоотношений; научить детей оценивать свои поступки и поступки товарищей.

Проявить личностные качества и свою активность ребёнку дошкольного возраста помогает игра. Игра — важное средство умственного воспитания ребёнка. В ней умственная активность детей всегда связана с работой воображения, которое проявляется и развивается в поиске средств для выполнения задуманного.

Интересные игры создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь детей полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности. Непременный спутник игры — игрушка. Игрушка для ребёнка должна быть источником радости, мотивом для игры. Она должна создавать условия для развития, оставляя возможность для самостоятельного творчества.

Игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра, иной раз, требует для развития новую игрушку. И не случайно в играх детей участвуют игрушки, купленные в магазине, но и сделанные воспитателями, родителями или самими детьми. Игрушки могут быть самыми разнообразными, но все они должны отвечать определённым педагогическим и художественно-эстетическим требованиям.

Игра, как самостоятельная детская деятельность формируется в ходе воспитания и обучения ребенка, она способствует освоению им опыта человеческой деятельности. Игрушка в данном случае выступает в качестве своеобразного эталона тех предметов, узнать назначение которых, и освоить различные действия, с которыми надлежит познакомиться ребенку. Игра как форма организации детской жизни, важна тем, что служит психологии ребенка и его личности.

Особой известностью пользуется теория К.Гросса. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности. К.Гросс, первым в конце XIX в. предпринявший попытку систематического изучения игры, называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра объективно — первичная стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Л.С. Выготский и его ученики считают, что человек, играя, создаёт себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определённую роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придаёт окружающим предметам.

Д.Н. Узнадзе видит в игре результат тенденции уже созревших и не получивших ещё применения в реальной жизни функций действия.

Многие учёные пытались объяснить сущность игры, и в каждой теории есть свои плюсы и минусы.

Игра (по определению А.Н. Леонтьева) является ведущей деятельностью ребёнка — дошкольника, т.е. такой деятельностью, в связи с развитием которой

происходят главнейшие изменения в психике ребёнка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребёнка к новой ступени его развития.

«Игра у младших дошкольников занимает значительное место в жизни, является естественным состоянием, потребностью детского организма, средством общения и совместной деятельностью детей. Она выявляет индивидуальные способности детей, позволяет определить уровень его знаний и представлений» [1, с. 11].

«В игре воспитывается интерес и уважение к труду взрослых: дети изображают людей разных профессий и при этом подражают не только их действиям, но и отношению к труду, к людям. Часто игра служит побудителем к работе: изготовлению необходимых атрибутов, конструированию. Игра — один из видов человеческой деятельности. Как сложное и интересное явление, она привлекает внимание людей разных профессий. Игры, в которые обычно играют дети» [5, с.474].

Игра есть отражение окружающей действительности и прежде всего действий и взаимоотношений окружающих людей. «Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить». (М.Горький).

Игра помогает в развитии нравственных и общественных качеств ребенка. В процессе игры ребенок налаживает взаимоотношения с коллективом, у него формируются коллективистские черты характера. Детская игра отражает уровень взаимоотношений, который сложился в коллективе: обмен игрушками, радость и сопереживание за успехи других детей, готовность помочь товарищу.

Но нужно помнить, что в игре могут закладываться отрицательные свойства характера, такие как агрессивность, соперничество, ревность, недоброжелательность, грубость.

Для реализации задач по формированию системы социальных ценностей у детей рекомендуется использование различных видов игр: сюжетно-ролевых, подвижных; развивающих.

Наблюдения показывают, что современный ребёнок всё реже включён в отношения сотрудничества, взаимовыручки, партнёрства. Большая часть выпускаемых игрушек ориентирована на индивидуальное пользование, очень мало игрушек, направленных на развитие совместных способов действия, на развитие общения ребёнка с взрослыми и сверстниками. Телевизор или компьютер стали ныне лучшими друзьями ребёнка.

Для решения данной проблемы в нашем детском саду для каждой возрастной группы составлено тематическое планирование сюжетно-ролевых игр, дидактических, подвижных, настольно-печатных игр. Следовательно, при составлении проекта на неделю, педагоги включают в планирование различные виды игр.

Главная задача педагога помочь осознать детям определенные правила общественного поведения, отметить нравственные критерии выбора той или иной

роли. Положительным моментом является то, что в процессе игры педагоги поощряют дружеские взаимоотношения детей. Перед уходом детей из детского сада домой, педагоги отмечают положительные нравственные моменты игр, подводя итоги дня.

Как известно, детская игра отражает уровень взаимоотношений, который сложился в коллективе: обмен игрушками, радость и сопереживание за успехи других детей, готовность помочь товарищу. По итогам промежуточного мониторинга детского развития, педагоги составляют план индивидуальной работы с воспитанниками, с конкретными методами и приёмами работы, которые используются на протяжении года.

Педагогический коллектив определил, что клубная форма работы с родителями наиболее приемлема для решения поставленных задач в практике работы нашего детского сада.

В нашем детском саду функционирует четыре клубных объединения: «Развиваем, играя», «Спортивная семья», «На пороге в школу», «Молодых родителей».

Семейный клуб — это неформальное объединение родителей для решения практических задач воспитания. Родителей сплачивает увлеченность конкретными идеями в воспитании, например, адаптация ребёнка к детскому саду, или совместного творчества взрослых и детей. Через занятия в клубе семья решает многие проблемы. Родителям становятся видны недостатки и достоинства своих детей. Дети приобретают ценный опыт общения со взрослыми, учатся вести себя в разных ролевых позициях, благодаря поддержке близких всегда получают желаемый результат, что приводит к повышению их самооценки.

Поэтому основными принципами, которыми мы руководствовались во взаимоотношениях с родителями при организации клубной формы работы, стали: индивидуально-дифференцированный подход к каждой семье в соответствии с её возможностями и потребностями, в приемлемых и удобных для нее формах, добровольность участия в совместных мероприятиях, основанная на заинтересованности родителей в развитии ребёнка, выстраивание партнёрских отношений, при которых разделяются не только права, обязанности, но и ответственность за конечный результат между детским садом и родителями, преемственность в подходах к образованию и воспитанию дошкольников. Партнерская форма взаимодействия в клубных объединениях включает в себя: непринуждённое приглашение к деятельности, добровольное участие родителей и детей, самостоятельный выбор заданий в зависимости от их сложности, материала, из которого станут мастерить будущую поделку, распределение работы между участниками.

Семейный Клуб «Развиваем, играя» способствует повышению компетентности родителей в вопросах игровой и образовательной деятельности дошкольников. Встречи в клубе помогают родителям лучше понять своих детей, полноценно занять время игровым общением. Тематика встреч: «Игры на прогулке», «Играем в

театр» и др. позволяет познакомить родителей с разнообразными играми, помогает решить проблемные ситуации, с пользой занять досуг или организовать ребёнка, когда родитель занят.

Наглядным примером стало интегрированное занятие в подготовительной группе «Путешествие в город «Буквоград». Родители работали с подгруппами детей, загадывали загадки, рисовали в воздухе букву «И», выкладывали букву из бросового материала. Успех мероприятия определила высокая заинтересованность принявших в нем участие родителей, большая предварительная работа, оно было увлекательным как для детей, так и для принявших в нем участие взрослых.

В рамках данного клуба большой популярностью пользуется проектная деятельность. Начав с помощи родителей детям при проведении исследовательских проектов по комплексно — тематическому планированию в старших группах, мы перешли к совместным педагогическим проектам, при этом роль и участие родителей постепенно возрастают. Педагогические проекты увлекли родителей, и они стали не просто участниками, но и их организаторами.

Наиболее активным и заинтересованным в развитии детей родителям мы предлагали принять непосредственное участие в образовательной деятельности совместно с воспитателем. Преимущества данной формы сотрудничества, на наш взгляд, состоят в том, что родители имеют возможность общаться не только со своим ребенком, но и с его сверстниками, уточнить свои знания о возрастных особенностях детей, познакомиться с разнообразными приёмами и методами воспитания и развития, проявить творческие способности, лучше узнать специфику труда воспитателя.

Традицией семейного клуба «Развиваем, играя» стало проведение совместных праздников.

Родители перестали быть в роли зрителей, они вместе с детьми участвуют в активной подготовке праздника: готовят подарки, костюмы, участвуют в конкурсах, аттракционах, разыгрывают сценки и мини — спектакли. Праздники объединяют взрослых и детей, создают радостную атмосферу совместной художественно-музыкальной деятельности.

Совместная подготовка и проведение праздников служат основой для сотрудничества педагогов и родителей, помогают детям приобрести бесценный опыт межличностных отношений, формируют уверенность в себе, общительность, позитивное отношение к окружающим.

Помните, игра и игрушка — это неотъемлемая часть жизни ребенка. Через игру и игрушку ребенок познает мир, сложные человеческие взаимоотношения, усваивает социальный опыт предыдущих поколений. Играйте, учите, играя, воспитывайте, играя! Пусть Ваш опыт, доброта, сердечность помогут малышам сформировать необходимую систему социальных ценностей, и вырасти достойными членами современного общества.

Список литературы

1. Игра дошкольника / Сост. В. Зворыгина. М.: Просвещение 1999. — 286 с.
2. Сюжетно-ролевые игры для дошкольников: Практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н. А. Позднякова. 3-е изд. М.: Айрис-пресс, 2011. — 128 с.
3. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н. В. Краснощёкова. Ростов н/Д: Феникс, 2009. — 251 с.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс]. URL: http://www.edu.ru/db-minobr/mo/Data/d_13/m1155.Pdf
5. Формируем предметно-развивающую среду // Справочник старшего воспитателя. 2007. № 6.
6. Игра как средство всестороннего воспитания личности младших дошкольников // Молодой учёный. 2014. № 17 (76).
7. Сказка как средство развития социокультурных ценностей у детей старшего дошкольного возраста // Молодой учёный. 2016. № 8 (112).
8. *Цаплина О.В., Иванова Е.В.* Взаимодействие детского сада и школы в процессе организации предметно-пространственной среды с целью формирования активности ребенка // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2012. № 8 (123). С. 76–80.

ИГРА КАК ВЕДУЩИЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДОУ

РЕШЕТНИКОВА Ирина Владимировна,

воспитатель «МБДОУ «Детский сад Радуга».
E-mail: i.reshetnikova2014@yandex.ru

Игра представляет собой сложный социокультурный феномен, который расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни.

Современное детство невозможно представить без игры, невозможно искусственно лишить его игровой романтики, игровых красок, эмоций, глубоких и волнующих переживаний.

В Большом энциклопедическом словаре слово игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Дети обожают играть. Игра для них не просто проведение времени, это основное, полное смысла и крайне важное занятие. Взрослые не видят ничего особенного в играх ребенка, хотя им надо знать, что игра — это способ психического, социального и физического развития малыша. Так как, игра является

способом познания мира, присущим лишь детям. Это трудоемкая работа для малыша. Выполняя работу, ребенок обучается жить в новом мире. Игра не преследует никакой цели, в отличие от любого действия взрослого человека. Игра является показателем приспособленности ребенка к миру, и насколько удачны его познания, в той или иной сфере деятельности.

Игра изумительно гармоничный способ научиться отношениям между людьми в реальном мире, ведь чем увереннее чувствует себя малыш в жизни, тем адекватнее он ведет себя и в играх. А так же способ релаксации, особенно при необщительности и замкнутости. Это тренинг вложенных природой генетических программ поведения, таких как воспитание детей, инстинкты самосохранения, отношение к своим и чужим, как победитель, или уступить, как строить, разрушать, драться, прятать и многое другое.

Игра — это коридор, который создает ребенок перед тем, как вступить в реальный мир полноценным его обитателем.

В конце дошкольного возраста появляются первые сущностные связи, характеризующиеся рефлексивностью предметного чувства — привязанность к близким людям. У детей намечаются особенности круга интересов, в рамках которого в будущем возможно образование сущностных связей с миром, формирование которых легче происходит в случаях, когда у детей достаточно полноценно представлены тесно связанные друг с другом главные для дошкольников стороны жизни. Это: ролевая игра, познавательная деятельность, средство выделения и моделирования, воссоздания в специально созданных условиях отношений между сверстниками и взрослыми. Из выше сказанного следует, что игра служит усвоением детьми социального опыта и отражает окружающую социальную среду человеческой деятельности.

Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений Л. С. Выгодского, А. Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности — трудовую, игровую и учебную. Все виды тесно взаимосвязаны.

Игра отражает постоянное и инновационное в жизненной практике, а значит, является деятельностью, в которой неизменно отражаются именно правила и условности игры — в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу для развития ребенка. Инновационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры.

Утверждение, что в воспитании и развитии ребенка дошкольника ведущая роль принадлежит игре, давно стало аксиомой для педагогов дошкольных учреждений. Спросите любого воспитателя, и большинство ответит, что в игре ребенок осваивает действительность, получает определенные знания и навыки.

Список литературы

1. *Абрамова Г.С.* Возрастная психология. Екатеринбург, 1999.
2. *Гальперин П.Я.* К исследованию интеллектуального развития ребенка // Вопросы психологии. 1969. №1.
3. *Якобсон П.М.* Психология чувств детей дошкольного возраста // Дошкольное воспитание. №1. 1957.

ФОРМИРОВАНИЕ НРАВСТВЕННЫХ КАЧЕСТВ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

РОЩУПКИНА Наталья Ивановна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад «Солнышко» г. Бирюча», Белгородская область, Россия

ШИРОБОКОВА Светлана Александровна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад «Солнышко» г. Бирюча», Белгородская область, Россия

E-mail: roshchupkina_1974@mail.ru

Педагоги дошкольных образовательных учреждений обеспокоены изменениями в нравственном развитии дошкольников, их поведении.

Современные дети с трудом усваивают те или иные нравственные нормы, они стали более эгоистичными, капризными, избалованными, зачастую неуправляемыми, погружены в компьютер, телевизор вместо простого человеческого общения. Как следствие, манипулирование родителями, трудности в общении и взаимодействии с взрослыми и сверстниками. Агрессивная информационная среда подавляет развитие у дошкольников таких личностных качеств как способность к состраданию и милосердию, к самостоятельному мышлению, творчеству и созиданию [2, с. 125].

Неоценимая роль в формировании нравственных качеств у детей принадлежит игре, и в условиях перехода к ФГОС игра остается важной и неотъемлемой частью детской деятельности. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, в которой происходит овладение первоначальными навыками социального общения. Так, Е. М. Гаспарова отмечает, что в игре ребенок получает впечатления и новый жизненный опыт [1, с.8].

Посредством игры можно воспитать жестокого, равнодушного человека, а можно — человека отзывчивого, нужного обществу. Для решения этой проблемы создается эмоционально-комфортный климат в группе и содержательное личностно-ориентированное взаимодействие педагога с детьми, поддер-

живается инициатива дошкольников. В этом помогает использование игровых технологий.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [3, с. 5].

В своей практике используем практические методы организации детского опыта культуры, общения со сверстниками и взрослыми. Организация разнообразных ситуаций, обеспечивающих освоение положительного опыта и ценностных ориентаций — одно из актуальных средств нравственного развития детей. Ситуации конструируются как игровые, имитационные, ситуации реального положительного опыта, условные ситуации вербального плана и включают в себе близкую дошкольнику жизненную задачу, в разрешении которой он принимает непосредственное участие. Необходимо, чтобы их смысл был понятен каждому ребенку, близок его личному опыту, вызывал эмоциональный отклик и побуждал к проявлению активных действий.

Организуя с дошкольниками игровые ситуации поискового характера, следуем определенному алгоритму:

- заинтересовать детей проблемой, которая требует решения, эмоционально представить ее, ввести детей в ситуацию: Что случилось? Что происходит? Какая возникла проблема? Почему возникло затруднение?

- вызвать активное сопереживание участникам ситуации и понимание их трудностей: Какие чувства они испытали? Какое у них настроение? Было ли у вас такое в жизни?

- побудить к поиску возможных вариантов и способов разрешения ситуации: Как помочь? Что может произойти? Как поступил бы ты на месте того или иного участника? Обсудить все предложения и найти общее решение.

- включить детей в конкретное практическое действие: утешить, проявить заботу, помочь разрешить конфликт и т.д. Важно помочь пережить чувство удовлетворения от успешно разрешенной проблемы, порадоваться вместе с ними.

Например, в практической ситуации «Мы — старшие дошкольники», дети учатся проявлять заботу о малышах, у них развивается чувство самоуважения, доброе отношение к младшим дошкольникам.

Ситуации типа «Умеешь сам — научи другого» побуждают к проявлению внимания друг к другу, взаимопомощи и сотрудничеству. Дети делятся опытом, учатся быть терпеливыми, внимательными к ошибкам сверстников.

Стараемся, чтобы в ходе проведения игр, каждый ребенок чувствовал себя успешным и компетентным. Содержание игр подбирается с учетом интересов всех дошкольников. Смысл игровых ситуаций понятен каждому ребёнку, вызывает интерес и побуждает к их решению.

Так традиционно время утреннего приема детей организовано таким образом, чтобы у дошкольников создавалось бодрое настроение, желание играть и общаться со сверстниками в процессе игр «Назови ласково», «Ты мне нравишься», «Доброе утро». Например, в ходе игры «Ты мне нравишься» при помощи клубка ниток дети создают общую цветную паутину, сопровождая действия словами: «Лена, ты мне нравишься, потому что...(с тобой очень весело играть в разные игры)». Такие игры способствуют формированию у ребят нравственных норм поведения и общения.

Большое внимание при формировании нравственных качеств уделяем дидактическим играм. В игре «Мешочек добрых дел» детям раздаются цветы синего, красного и жёлтого цвета. Если достался синий цветок, нужно назвать доброе дело, которое можно сделать для своих близких; красный цветок — для инвалидов или пожилых людей; жёлтый цветок — для друзей. Назвав доброе дело, цветок опускается в мешочек. Интересно проходит игра «Волшебный карандаш». В ней перед детьми ставится задача назвать то, что нельзя купить за деньги. Играя в «Профессии» дошкольники не только называют человека той или иной профессии, но и характеризуют его нравственные качества. В игре формируются такие важные качества личности ребенка как способность к самооценке и оценке личностных качеств другого человека.

Наиболее важными для детей старшего дошкольного возраста наряду с дидактическими играми являются и сюжетно-ролевые. Ролевая игра для дошкольников — это деятельность, в которой дети учатся, берут на себя трудовые и социальные обязанности взрослых людей, обыгрывают жизненные ситуации, тем самым усваивая нравственные нормы и правила. Можно заметить, что всё чаще место сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников начинает занимать игра-манипуляция с игрушками: пострелять из пистолета, запустить машинку с мигалкой, изменить форму у робота-трансформера. Причём, чем эффективнее и дороже игрушка, тем меньше воображения обычно требуется для игры с ней, тем сильнее она поощряет простое манипулирование. Поэтому направляем детей, помогаем выбрать сюжет, распределить роли и осуществляем руководство сюжетно-ролевой игрой так, чтобы она протекала в нужном русле. Проведению сюжетно-ролевой игры предшествует предварительная работа. Например, перед игрой «Семья» проводится беседа о семейных традициях, подготовка атрибутов, заучивание наизусть стихов о семье. В ходе игры у ребят закрепляются социальные, моральные и нравственные нормы, развивается желание общаться, дошкольники знакомятся с образцами деятельности и отношений взрослых. Доброжелательное отношение в ходе игры определяет ее успех.

Как известно, в игре формируется основа будущей общественно полезной деятельности. Переход от игры к серьезной деятельности ребенок осознает как важное, одобряемое окружающими дело. Так, дети представляют резуль-

тат деятельности, стараются приложить волевое усилие для доведения дела до конца, чтобы порадовать других. Кроме того, в игре идет освоение нравственно-этических понятий. Так, в ходе игры «Супермаркет» дети активно участвуют в выборе сюжета, высказывают свои соображения по поводу личностей каждого из играющих.

Подводя итог, можно сказать, что игра — подлинно социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников. В игре происходит не только социализация его как члена сообщества людей, но и формирование нравственно-личностных качеств.

Список литературы

1. *Гаспарова Е.М.* Отображение социальных отношений в игре / Е.М. Гаспарова // Дошкольное воспитание. 2009. № 8. С. 8–14.
2. *Гладких Л.П.* Основы православной культуры: Научно-методическое пособие для педагогов детских садов / Л.П. Гладких, А.А. Корзинкин, В. М. Меньшиков. Курск, 2008. — 324 с.
3. *Касаткина Е.И.* Игровые технологии в образовательном процессе ДООУ / Е. И. Касаткина // Управление ДООУ. 2012. №5. С. 5–7.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

РЯЗАНОВА Ксения Валерьевна,

воспитатель первой квалификационной категории Муниципального автономного дошкольного учреждения «Детский сад № 93», Прокопьевского городского округа, E-mail: xep.riazanova@mail.ru

САБУРОВА Наталья Сергеевна,

воспитатель первой квалификационной категории Муниципального автономного дошкольного учреждения «Детский сад № 93», Прокопьевского городского округа, E-mail: nafa.prk.ru@mail.ru

В современном мире привычными и повседневными стали грубость в общении, безразличие, всё чаще мы слышим слова «насилие», «безнравственность», «бездуховность».

Нам хочется, чтобы наши дети выросли добрыми, готовыми прийти на помощь, терпеливыми друг к другу. Умение жить в обществе людей, проявлять чуткость к окружающим, отзывчивость на доброе, неприязнь ко всему злему формируются с дошкольного возраста.

В настоящее время одним из направлений познавательного развития, в соответствии с введением Федерального Государственного Образовательного Стандарта Дошкольного Образования, предусматривается приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства; формирование

познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности; формирование у детей дошкольного возраста первичных представлений о ценностях нашего народа.

На протяжении 3-х лет педагогической деятельности в группе воспитанников детского сада мы пришли к выводу, что проблема развития и формирования системы ценностей у детей очень актуальна. В связи с этим перед нами встала необходимость постановки и решения ряда задач, направленных на формирование и развитие социальных ценностей, таких как:

- ценности родной культуры
- ценности внутреннего мира человека
- ценности деятельности человека
- нравственные ценности
- социокультурные ценности
- семейные ценности
- ценности внешнего мира.

Т.к. основной деятельностью ребенка дошкольного возраста является игра, то и решать поставленные задачи мы решили через игровую деятельность с детьми. Детская игра отражает уровень взаимоотношений, который сложился в коллективе: обмен игрушками, радость и сопереживание за успехи других детей, готовность помочь товарищу. Игра как форма организации детской жизни, важна тем, что служит становлению ребёнка как личности.

Опираясь на то, что сюжетно-ролевая игра — первая проба применения на практике взаимоотношений между людьми, нашей задачей на первоначальном этапе формирования игры стала помощь в осознании детьми определенных правил общественного поведения. Главным в процессе игры мы считаем поощрение дружеских взаимоотношений детей, поэтому перед уходом ребят из детского сада домой, важно отмечать положительные нравственные моменты игр.

Большую помощь в осознании детьми такого понятия, как «дружба» оказывает проведение хороводных игр. Круг — символ единения. Именно в кругу дети могут почувствовать близость стоящих рядом детей. Ребятажимают друг другу руки, поглаживают их. Педагог говорит о том, что наши руки ласковые, они нам нужны не для драки, а для добрых дел. К тому же через хороводные русские — народные игры происходит формирование ценностей родной культуры. Помимо картотеки русских народных игр, мы составили картотеку игр коренных народов Сибири. Игры из этой картотеки педагоги детского сада используют как отдельный вид деятельности, так и включают в досуги, развлечения и праздники, проводимые совместно с родителями воспитанников, что способствует формированию семейных ценностей.

Большое значение для развития личности ребенка имеет его общение с природой. Именно общаясь с природой, человек может открыть в себе такие поло-

жительные качества личности, как доброта, чуткость, восприятие прекрасного, забота о слабом и многое другое. Поэтому мы регулярно пополняем развивающую предметно — пространственную среду разнообразными играми с экологическим содержанием, они не только знакомят ребенка с окружающим вокруг миром, но и помогают сформировать систему социальных ценностей, ориентированных на бережное отношение к природе.

В нашей педагогической практике мы систематически используем игры — драматизации как эффективное средство формирования нравственных ценностей, поскольку, произведения искусства и творческая деятельность являются кратчайшим путём донесения до сознания ребёнка нравственной сути тех или иных ценностей. Кроме того, в играх — драматизациях дети упражняются в проявлении таких качеств как: сочувствие, забота, доброта, эмоциональная отзывчивость.

Важным моментом в рассмотрении вопроса формирования и развития системы социальных ценностей у детей с помощью игр является то, что игра неотделима от игрушки. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра, развиваясь, требует все новых и новых игрушек. Игрушка в познавательном отношении выступает для ребенка в качестве своеобразного обобщенного эталона окружающей материальной действительности.

Проблема заключается в том, что дети не имеют возможности и почти не играют в игрушки отечественных производителей. Мы все чаще стали наблюдать, что дети приносят в детский сад игрушки (некро-скелетоны, куклы Монстр-Хай, маски вампиров и т.д.), представляющие собой страшную пародию на человека, куклы с искаженными лицами, монстры, создатели которых прорисовали и рельефные мышцы, и шрамы, и бородавки — такая насыщенность деталями перегружает психику ребенка, раздражает его, приводит к появлению неконтролируемых страхов.

Каждая игрушка соответствует тому или иному виду игр. При этом она должна обладать развивающими свойствами, иметь запас игровых возможностей и быть занимательной. Как средство гармонического воспитания детей игрушка должна способствовать формированию любознательности, интереса к окружающему миру, проявлению гуманных чувств, развитию художественного вкуса и творческих способностей.

Возникает вопрос, а чем руководствуются родители, покупая игрушку для своего ребенка? Задумываются ли они над тем, что игрушка — это не просто забава? Она закладывает в душу первоначальные понятия добра и зла, дает яркие, запечатляющиеся образы, и от того, какими они будут, зачастую зависят формирование морально-нравственных представлений личности и ее развитие в целом.

Исходя из этого, нами была проведена работа с родителями: родительские собрания на темы: «Игрушка и игра в жизни современного ребенка», «Роль

игрушки в развитии ребенка», на которых мы решили ознакомить родителей с информацией о новых тенденциях на рынке игрушек, помогающих в развитии детей. А также вспомнить народные промыслы и изготовить игрушки собственными руками.

Подводя итог, хотим отметить, что родители стали более серьезно подходить к выбору игрушек.

В связи с этим актуальной и востребованной выглядит необходимость внимательно и осторожно относиться к тому, какие игрушки попадают в руки современных детей, какой психологический и культурный смысл они несут детской психике.

Список литературы

1. *Абраменкова В.В.* Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? Современный ребенок в «игровой цивилизации». М.: Данилов Благовестник, 1999.
2. *Менджерщкая Д.В.* Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателей детского сада / под ред. Марковой Т.А. М.: Просвещение, 1982. — 275 с.
3. *Урунтаева Г.А.* Детская психология. М.: Академия, 2006. — 386 с.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ В ЛИЧНОСТНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ДОО

САЛТАНОВА Надежда Аркадьевна,
старший воспитатель, МКДОУ «Детский сад № 4 «Гармония», г. Нижний Тагил
E-mail: sna778864@mail.ru

Игра — это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В дошкольный период она является основным видом деятельности ребенка и оказывает большое влияние на его психическое развитие (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, А.А. Люблинская, Д.Б. Эльконин и др.)[2].

Игра объединяет самые разные проявления активности детей, которые различаются как характером действий, так и их направленностью. К ним относятся дидактические игры, сюжетно-ролевые, подвижные, игры-драматизации, театрализованные, строительно-конструктивные, музыкальные и др.

Одним из основных аспектов в ДОО является формирование профессиональной компетентности воспитателей по вопросу развития детской игры.

Большинство педагогов рассматривают игру в дошкольном возрасте как деятельность, определяющую психическое развитие ребенка, в процессе игровой деятельности возникают психические новообразования)[1]. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществлять психологические замены реальных объектов.

В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, тех испытаний, которые выбираются детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности — учебной. Поэтому, важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОО специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника)[4].

В своей работе по вопросу развития детской игры педагог в первую очередь раскрывает психологические аспекты организации и развития игровой деятельности у детей разного возраста. Он оказывает помощь при организации игровой предметно-развивающей среды для каждой группы с целью достижения максимального развивающего эффекта.

Основным критерием оценки уровня игровой деятельности должны выступать игровые умения.

В 1,5–3 года ребенок может осуществлять условные действия с предметами и игрушками, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку, вступая в кратковременное взаимодействие со сверстниками.

В 3–5 лет ребенок может принимать и последовательно менять игровые роли, реализовывать их через действия с предметами и ролевую речь, вступая в ролевое взаимодействие с партнером-сверстником.

В 5–7 лет в игре разворачиваются разнообразные последовательности событий, происходит их комбинация согласно замыслу, реализуются сюжетные события через ролевое взаимодействие и предметные действия.

Организация сюжетной игры в детском саду основывается на следующих принципах:

1. воспитатель должен играть вместе с детьми;
2. воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе игру следует разворачивать так, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения;
3. начиная с раннего возраста и далее на каждом возрастном этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику.

Игровой процесс вызывает интерес у детей к активному познанию, способствует снятию перенапряжения, перегрузки и утомляемости за счет переключения их на разнообразные виды деятельности.

Педагогу необходимо осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку поощрения любой выдумки и фантазии ребенка, использовать игровые технологии в образовательном процессе для развития ребенка, создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым. Если с детьми занимаются игровой деятельностью систематически, то они приобретают способность управлять своим поведением, легче переносят запреты, становятся более гибкими в общении и менее застенчивыми, легче вступают в сотрудничество, более «пристойно» выражают гнев, избавляются от страха)[3].

Игра дает широкое поле действию воспитателю, вариативность позволяет поддерживать постоянный интерес детей к игре, дошкольники с увлечением в течение дня играют сами.

Актуальность использования игры обусловлено тем, что игра, являясь основным и любимым занятием детьми, позволяет быстрее и прочнее сформировать психические процессы, личностные качества, моторику, интеллект.

Игра способствует и социализации дошкольника в процессе осмысления им участия в игре, которая имеет коллективный характер, что и создает благоприятные условия для развития чувства партнерства и освоения способов позитивного взаимодействия.

Список литературы

1. *Аралова М.А.* Справочник психолога ДОУ. М.: ТЦ «Сфера», 2007. — 272 с.
2. *Венгер Л.А.* Психолог в детском саду: Руководство для работы практического психолога. М.: Просвещение, 2010. — 37 с.
3. *Верaksa Н.Е., Верaksa А.Н.* Развитие ребенка в дошкольном детстве. М.: Мозайка-Синтез, 2006–2010. — 134 с.
4. *Губанова Н.Ф.* Игровая деятельность в детском саду. М.: Мозайка- Синтез, 2006–2010, — 152 с.
5. *Микляева Н.В., Микляева Ю.В.* Диагностика и развитие профессионального мастерства педагогов в ДОУ: Методическое пособие. М.: Айрис дидакт, 2008. — 73 с.
6. Успех, особенности психолого-педагогической работы: пособие для педагогов / под ред. Л.В. Филипова, Е.А. Дрягалова, Н.В. Ермилова и др. М.: Просвещение, 2012. — 105 с.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ СОВРЕМЕННОЙ ИГРУШКИ В ВОСПИТАНИИ РЕБЕНКА-ДОШКОЛЬНИКА

СИНГИЗОВА Юлия Юрьевна,

заведующий Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад № 27 «Филиппок», г. Нижневартовск. E-mail: dskv27@mail.ru

Что такое игрушка в современном социуме людей?! Воспринимая игрушку через призму своего сознания, взрослый и ребенок интерпретирует ее по-разному. Ежедневно наблюдая игру детей на этапах дошкольного детства, нельзя не заметить какое воздействие оказывает игрушка на растущую и крепнущую личность ребенка.

Поэтому наблюдая порой картину плачущего малыша, забывшего свою любимую домашнюю игрушку в группе детского сада и тянущего его за руку родителя, объясняющего своему ребенку, что «Это ПРОСТО игрушка!» еще раз убеждаешься в правоте выше приведенного суждения. Ведь нет на свете «простых» игрушек, конечно, и это высказывание можно подвергнуть сомнению и, надо сказать, это происходит в нашем обществе постоянно, ведь в противном случае, взрослый задумался бы, что оставленная кукла, плюшевый мишка или маленькая машина для плачущего ребенка не просто игрушка, это его верный друг, его проводник в мир взрослых, его познавательный маяк сложного и многогранного мира, в котором он еще новичок.

К.Д. Ушинский одним из первых обратил внимание на то, что игрушка — это своеобразная школа воспитания чувств ребёнка. «Дитя искренне привязывается к своим игрушкам, любит их горячо и нежно, и любит в них не красоту их, а те картины воображения, которые само же к ним привязало». Любимые игрушки учат ребёнка доброте и сопереживанию [4 с. 3].

В то же время, многочисленные исследования психологов и педагогов показывают, что игрушка всегда была действенным средством развития психики и широко использовалась в дошкольной педагогике для социального воспитания и приобщения ребенка к жизни взрослых.

Спектр современных игрушек поражает своим многообразием. Сориентироваться в этом безумстве цветов, форм, материалов, назначения порой бывает очень трудно особенно невооруженному специальным знанием взрослому. Поэтому чаще всего покупая игрушку, взрослый человек не задумывается о глубине и степени влияния игрушки на ребенка, ее педагогическом потенциале, то есть о тех воспитательных возможностях, заложенных в каждой конкретной игрушке, тех ценностях и смыслах, которые она может передать ребенку, а также те виды деятельности, которые эта игрушка инициирует [3 с. 5].

В своей деятельности наш коллектив часто сталкивается с выбором и покупкой игрушек для детей, и подходим мы к этому процессу не только с педагоги-

ческой педантичностью (безопасность материалов, а также отдельных деталей для каждого возраста, эстетичность, учет гендерных предпочтений, назначение и многое другое), но и стараемся спрогнозировать будущие игры детей с тем или иным видом игрушки, то есть расширить ее функциональность. Такой подход позволяет организовать игровую среду с учетом «зоны ближайшей игры», эта аналогия с «зоной ближайшего развития», раскрытой в трудах Л.С. Выготского не случайна. Обогащая предметный мир детей игрушками с высокими функциональными возможностями, мы даем детям толчок для активного поиска в игровой деятельности новых назначений таких игрушек.

Одной из составляющих работы по обогащению и планированию игровой среды групп нашего дошкольного учреждения является ведение родительского клуба «Учимся играя», в ходе встреч которого мы раскрываем перед родителями весь многогранный мир игрушки: знакомим с историей ее возникновения, особенностями современной игрушки и ее влияния на личность ребенка дошкольного возраста, преобразование игрушки в связи с прогрессивными изменениями, происходящими в современном обществе, раскрываем тонкости грамотного подхода к выбору игрушки и попросту учим родителей играть, при внимательном рассмотрении игрушки суметь не только указать ее прямое назначение, но и раскрыть ее дополнительные функциональные возможности. Здесь следует отметить, что мы лишь выносим рекомендации, но не ограничиваем родителя в выборе, не ограничиваем его воображения и учета «зоны ближайшей игры» своего ребенка, ведь кто как не родители знают предпочтения и тайные мечты своих малышей. Вооружившись данным знанием, родитель может избежать роковых ошибок в формировании игрового окружения своего ребенка: приобретение «пустых», агрессивных игрушек, а порой откровенно пугающих, объясняя свой выбор погоней за брендовыми игрушками, героями современных мультфильмов и кинофильмов. Такой поверхностный выбор взрослого ведет к искажению гуманистических начал формирующейся личности, подталкивает ребенка к проявлению вербальной и физической агрессии, искажает нравственные и эстетические ценности, ограничивает потенциальные источники развития.

Хотелось бы раскрыть еще один не менее важный аргумент в пользу таких встреч с родителями, в ходе которых часто сталкиваемся с бытующим мнением взрослых о некоем разделении игрушек на развивающие или познавательные и не развивающие или развлекательные. К последним родители относят кукол, машины, музыкальные игрушки и многое другое. На вопрос, что же тогда, по их мнению, относится к познавательным игрушкам, перечисляют пирамидки, кубики, конструктор, вкладыши, пазлы, настольные игры. Это первый миф, который мы развеиваем в ходе работы клуба, объясняя, что игрушка, созданная взрослым для развлечения ребенка, может быть развивающей и является таковой. Мы не призываем убрать с детских полок пирамидки, кубики или лишить ребенка

конструктора, заменяя их на кукол и плюшевых зайцев, мы лишь призываем родителей к балансу и разнообразию в формировании игровой среды детей.

Раскрывая педагогический потенциал современной игрушки, следует отметить ее влияние на умственное развитие ребенка дошкольного возраста. В детских играх игрушка — это мир в уменьшительной форме, а ребенок — творец этого мира, где каждая игрушка исполняет свою роль. И далеко не всегда наделенная взрослым определенной функцией игрушка используется ребенком по назначению, в этом и проявляется воображение детей, их особый творческий взгляд на игру, так отличающийся от взрослого. Как часто наблюдаю в своей практике, как разноцветные колечки от пирамидки превращаются в ароматные кексы и печенья и оказываются на миниатюрных игрушечных тарелках, а в другой игре они же выступают в роли волшебных таблеток, которые излечат от всех болезней. Так как же наблюдая такую игру, можно назвать пирамидку простой игрушкой, когда ребенок находит в ней столько возможностей для своей игры. Получается, что роли, которые играет одна игрушка, неиссякаемы, как неиссякаемы родники детского воображения.

О влиянии на психику ребёнка игрушки, очень «близкой к действительности», говорил немецкий педагог К. Ланге. Он указывал на то, что взрослые допускают большую ошибку, считая, что игрушки, очень «близкие к действительности и реалистически исполненные», наиболее отвечают своему назначению. На самом деле «техническое совершенствование постепенно отнимает всю чарующую прелесть творчества, не тронутого безличной выучкой и ремесленной усталостью». Раскрывая эту мысль, российский педагог Л.Г. Оршанский, указывал на то, что слишком часто чувствуется деспотическое стремление взрослых внести поучительное в беззаботную детскую игру. Они не хотят допустить, чтобы дети тратили время «без пользы», предлагая всевозможные «полезные» игрушки, помогающие усваивать те знания, которые потом будут нужны для жизни. Но именно такие игрушки, по мнению Л.Г. Оршанского, не дают никакой пользы для ребёнка: «Такие игрушки не будят, не волнуют, они не дают работы — всё уже сделано на фабрике. Фантазия, это, так сказать, кровообращение молодой души, не работает; а притупляясь, она требует всё более острых впечатлений. Способность радоваться при этом падает, в душе не рождается ничего нового» [4 с. 6].

Ежедневно проигрывая с игрушкой разные сюжеты, ребенок лучше и обстоятельней знакомится с нею. Тем самым он получает основные представления о предметах и явлениях действительной жизни, учится транслировать свой опыт, делится им с другими детьми, учиться и в тоже время учить других, не правда ли, это универсальная школа жизни для маленького человека.

Наряду с интеллектуальным потенциалом современной игрушки, не менее важным выступает формирование духовно — нравственных ориентиров подрастающей личности: отношение к окружающему миру, людям, их поступкам.

В игре ребенок проводит большинство своего времени, это некий вид сложной внутренней работы сознания ребенка, как бы просто это на первый взгляд не казалось. Игры для него являются областью, в которой он применяет и расширяет свои знания, личные отношения, чувства и эмоции.

Немалое значение имеет игрушка и для воспитания чувства коллективизма, дружеской взаимопомощи и поддержки. В большинстве случаев игрушка активизирует не одного ребёнка, а целую группу, благодаря чему создаются и укрепляются дружеские взаимоотношения.

В игре ребёнок воспроизводит, в силу своих возможностей и способностей, свои действительные впечатления. В связи с этим он воспроизводит и своё эмоциональное отношение к отдельным лицам и предметам из окружающего мира. Но в игре настоящих людей и настоящие предметы заменяют игрушки. Игрушка, следовательно, выступает в качестве объекта, к которому устремляются и на который распространяются эмоции ребёнка [1 с. 352].

Являясь потенциальным источником развития и инструментом воспитания ребёнка, современная игрушка выступает в качестве своеобразного обобщённого эталона окружающей материальной действительности во всем ее многообразии. Но ценность игрушки и тех функций, которая она выполняет, заключается не только в ознакомлении ребёнка с жизнью, особенностями построения взаимоотношений между людьми, духовно — нравственными ориентирами взросления личности, но и в поэтапном движении психического развития ребёнка, что обеспечивает для него возможность осуществления всех видов деятельности на более высоком уровне.

Список литературы

1. *Абраменкова В.В.* Во что играют наши дети. Игрушка и антиигрушка / В.В. Абраменкова. М.: Лепта-книга, 2008. С. 554.
2. *Кот Л.Н.* Реализация воспитательного потенциала народной игрушки в дошкольном учреждении / Л.Н. Кот, Т.А. Абромова // Научное сообщество студентов XXI столетия. ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. XIX междунар. студ. науч.-практ. конф. № 4(19). [Электронный ресурс]: [http://sibac.info/archive/guman/4\(19\).pdf](http://sibac.info/archive/guman/4(19).pdf) (дата обращения: 24.09.2016).
3. *Онощенко С.В.* Современная игрушка как средство социализации ребенка дошкольного возраста: реферат / С.В. Онощенко. Тамбов: Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, 2000. — 21 с.
4. *Теплова А.Б.* Педагогический потенциал материнского фольклора и традиционной игрушки для становления картины мира современного ребенка: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. / А.Б. Теплова. М., 2013. — 23 с. [Электронный ресурс]: <http://наука-pedagogika.com> (дата обращения: 26.09.2016).

ИНТЕРЕС К НАРОДНЫМ ПОДВИЖНЫМ ИГРАМ РАЗВИВАЕТ ФИЗИЧЕСКУЮ КУЛЬТУРУ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

СМИРНОВА Ирина Алексеевна,

учитель-дефектолог Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения
города Москвы «Гимназия № 1637». E-mail: tortoise9@inbox.ru

В педагогике проблема заинтересованности дошкольника в процессе обучения всегда была и остаётся актуальной. По определению Т. М. Коджаспировой и А. Ю. Коджаспирова, интерес — это форма проявления познавательной потребности, обеспечивающая направленность личности на осознание целей деятельности и тем самым способствующая ориентировке, ознакомлению с новыми фактами, более полному и глубокому отображению действительности [8, с. 50].

Интерес к различным видам деятельности побуждает овладевать знаниями, расширять кругозор, заставляет ребенка активно искать пути и способы углублённого познания, преодолевая трудности и препятствия. Интересный предмет, интересное задание обычно вызывают желание усердно заниматься этим делом.

В основе возникновения интересов лежат потребности, интерес детей старшего дошкольного возраста непосредственно связан с их возрастной потребностью в интенсивной двигательной деятельности, которую они реализуют в подвижной игре. Объектом интереса детей старшего дошкольного возраста является именно подвижная игра как средство двигательной активности, самоутверждения, привлекающая соревновательным характером и возможностью заявить о себе.

Исходя из классификации В. А. Крутецкого, интерес детей старшего дошкольного возраста к подвижным играм можно охарактеризовать как прямой, широкий, устойчивый и действенный [6, с. 112]. Задача воспитателя состоит в том, чтобы поддерживать этот интерес детей к подвижным играм, так как игра осуществляет и всестороннюю физическую подготовку ребёнка, развивает его как личность и стимулирует мыслительную деятельность, воспитывает нравственно и эстетически.

Интерес поддерживается различными средствами. Особенно важно создать его в начале игры, это придаст целенаправленность игровым действиям. В. Н. Шебеко, Н. Н. Ермак, В. А. Шишкина говорят о том, что приёмы создания интереса тесно связаны с приёмами сбора детей на игру, которых увлекают различные народные считалки, зазывалки «Я пойду куплю дуду...», «Шел баран по крутым горам.», «Тай-тай, налетай...», «Перо, Неро...» и другие. Авторы делают

акцент на эффективности обыгрывания атрибутов. Следует отметить, что приёмы создания интересов у старших дошкольников используются в ходе разучивания игры. Чаще всего это стихи, песенки, загадки, в том числе и двигательные. Через интерес к игре опосредованным способом можно сформировать и интерес к физической культуре, что даст положительные результаты в развитии и воспитании детей.

Стремление к движению ребенок реализует в подвижных играх, использование которых являются ведущим методом формирования физической культуры. В педагогической науке народные подвижные игры рассматриваются как важнейшее средство всестороннего развития ребенка. Глубокий смысл народных подвижных игр — в их полноценной роли в физической и духовной жизни, в культуре каждого народа. Народную подвижную игру можно назвать важнейшим воспитательным институтом, способствующим как развитию физических и умственных способностей, так и освоению нравственных норм, правил поведения, этических ценностей общества.

Народные подвижные игры являются одним из условий развития культуры ребенка. В них он осмысливает и познает окружающий мир, в них развивается его интеллект, фантазия, воображение, формируются социальные качества. Народные подвижные игры всегда являются творческой деятельностью, в которой проявляется естественная потребность ребенка в движении, необходимость найти решение двигательной задачи.

Воспитателю очень важно продумать формы организации детей в игре, зависящие от характера и условий народной подвижной игры. Игры могут быть проведены со всеми детьми или с подгруппой детей. Игры с лазаньем и метанием лучше организовать с небольшой группой, т.к. количество необходимого для этого оборудования ограничено. В ряде игр подгруппы детей принимают поочерёдное участие («Горелки»).

На пятом году жизни характер игровой деятельности детей изменяется. Их начинает интересовать результат подвижной игры, они стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное, творчески отобразить в воображении и поведении накопленный двигательный и социальный опыт. Однако подражательность и имитация продолжают играть важную роль и в старшем дошкольном возрасте.

Для народных подвижных игр характерно наличие нравственного содержания, их проведение сопряжено с большим эмоциональным подъемом, радостью, весельем, ощущением свободы. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, совестливость, организованность, инициативу.

Различные по содержанию народные подвижные игры позволяют проследить разнообразие подходов к поиску путей гармоничного развития детей. Условно

можно выделить несколько типов народных подвижных игр, которые по-разному способствуют всестороннему развитию дошкольников и несут в себе разную социальную направленность

Играм типа «Ловишки» присущ творческий характер, основанный на азарте, двигательном опыте и точном соблюдении правил. Убегая, догоняя, увертываясь, дети максимально мобилизуют свои умственные и физические силы, при этом они самостоятельно выбирают способы, обеспечивающие результативность игровых действий, совершенствующие психофизические качества.

Игры, требующие придумывания движений или мгновенного прекращения действия по игровому сигналу, побуждают детей к индивидуальному и коллективному творчеству (придумыванию комбинации движений, имитирующих движения животных или транспортных средств). Игры типа «Море волнуется» требуют от играющих прекратить движение по соответствующему сигналу, при этом необходимо сохранить выражение лица и напряжение мышц тела в таком положении, в котором они были застигнуты игровым сигналом. Чрезвычайно важны для детей одухотворенность и выразительность движений в таких играх.

Руководство воспитателя игрой в старшей возрастной группе опосредованное. Он постепенно приучает детей к самостоятельной организации и проведению игры. Однако воспитатель осуществляет контроль за четким соблюдением правил игры, следит за поведением детей, их действиями, взаимоотношениями, дает указания и поддерживает радостное настроение. Он подаёт определённые сигналы: зрительные — поднятие флажка, включение огонька на игрушечном светофоре; звуковые — удар в бубен, голосовые команды, хлопок в ладоши и другие.

Успех проведения игры в основном зависит от уровня овладения воспитателем методикой игрового процесса, системой практических способов обучения подвижным играм.

Очень важным моментом является распределение ролей в игре, именно они определяют поведение детей в ходе игры. В старшей группе это происходит чаще всего при участии воспитателя. В начале игры он может сам поручить какую-либо роль ребёнку, обязательно мотивируя свой выбор. Как правило, это осуществляется, исходя из определённых педагогических задач (поощрить нового в группе ребёнка) и индивидуальных особенностей и возможностей самого ребёнка. Если ребёнок малоподвижный и застенчивый, то рекомендуется давать ему менее ответственные роли, постепенно подводя уже к исполнению более сложных заданий. В то же время нельзя назначать на главные роли всегда одних и тех же детей. Это может вызвать у них чувство зазнайства, а у остальных — неуверенность в себе. Иногда воспитатель предлагает детям самим выбрать водящего и аргументировать свой выбор [11, с. 23].

В старшей возрастной группе, в целом, ответственные роли в игре выполняют дети. Но иногда требуется участие воспитателя, чтобы показать правильность выполнения того или иного движения, что оживляет игру и активизирует детей.

Также при распределении ролей широко применяются считалки или короткие стихи. Считалку дети могут выбрать сами. Необходимо следить за верностью произношения считалки: слова не должны разбиваться на слоги, на каждого играющего приходится по одному слову.

Редко используется жребий (условный знак). Материалом для жребия могут послужить палочки, картонки, всевозможные дощечки. Так, например, заготавливаются бумажки по количеству детей, на одной из них ставится записка, затем бумажки сворачиваются и кладутся в коробку, перемешиваются. Все дети по очереди вынимают по бумажке. Тот, кому досталась бумажка с запиской, становится водящим.

М. Ф. Литвинова упоминает так называемые жеребьёвки-угады, их смысл заключается в угадывании предмета или его местонахождения (например, в какой руке спрятан камешек). Угадавший ребенок первым водит [10, с. 79].

Кроме того, называется ещё один способ, применяющийся в том случае, когда дети делятся на две команды и нужно решить, какая из них начнет игру. Здесь два игрока, являющиеся представителями каждой команды, меряются на палке, длина которой составляет 40–50 см. Один из играющих берет палку за конец, другой берёт её выше, прижимая свою руку к руке товарища. Так, по очереди они переносят руки до тех пор, пока не выяснится, кто же захватит конец палки и предоставит своей команде право первенства в начале игры [10, с. 73]. В. Н. Шебеко, В. А. Шишкина, Н. Н. Ермак считают, что целесообразно использовать также всевозможные вертушки, обручи, юлы, кегли и т.д.

Необходимым условием выработки нужных навыков и качеств у детей, развитие интереса и любви к проводимым с ними играм, является варьирование и усложнение подвижных игр. Это может осуществляться в таких направлениях, как усложнение двигательного содержания, увеличение дозировки, изменение размещения играющих на площадке, увеличение количества задействованных предметов, смена сигнала, усложнение правил игры и её проведение в нестандартных условиях. В старшей группе к составлению новых вариантов игры можно привлекать детей.

Таким образом, владея методикой проведения подвижной игры с детьми, воспитатель может способствовать усилению положительного воздействия игр на детей и научить их играть правильно и интересно. При проведении народной подвижной игры имеются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов, направленных на формирование личности

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

Список литературы

1. *Дворкина Н.И.* Физическое воспитание детей 5–6 лет на основе подвижных игр, дифференцированных по преимущественному развитию физических качеств: Метод. пособие / Н.И. Дворкина, Л.И. Лубышева. М.: Сов. спорт, 2007. — 77с.
2. *Кирченко Н.А.* Развитие основных физических качеств и координационных способностей детей: практическое пособие для педагогов / Н.А. Кирченко. М.: Изд. центр «Академия», 2002. — 316 с.
3. *Козак О.Н.* Путешествие в страну игр. СПб.: Дело, 1997. — 108 с.
4. *Конторович М.М., Михайлова Л.И.* Подвижные игры в детском саду. М.: УЧПЕДГИЗ, 1957. — 152 с.
5. *Кравчук А.И.* Особенности развития основных движений, физических качеств функционально-двигательных способностей детей дошкольного возраста в условиях направленного физического воспитания [Электронный ресурс]: <http://cyberleninka.ru/article/n/sopryazhennoe-razvitie-fizicheskikh-sposobnostey-i-dvigatelnyh-navykov-u-sportsmenov-edinobortsev-v-protseesse-ih-fizicheskoy-podgotovki> (Дата доступа 14.10.2015).
6. *Крутецкий В.А.* Психология. М.: Просвещение, 1980. — 352 с.
7. *Панжеев И.А.* Русские народные игры. М.: Яуза, 1998. — 240 с.
8. *Покровский Е.А.* Детские игры: Преимущественно русские. М.: Сфера, 1997. — 192 с.
9. *Кенеман А.В., Осокина Т.И.* Детские народные подвижные игры: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей / Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина. 2 изд., дораб. М.: Просвещение, 1995. — 224 с.
10. *Литвинова М.Ф.* Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя дет. сада / Под ред. Л.В. Руссаковой. М.: Просвещение, 1986. — 79 с.
11. *Рунова М.А.* Двигательная активность ребенка в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений, препод. и студ. / М.А. Рунова. М.: Мозаика-Синтез, 2004. — 256 с.
12. *Силаева О.А.* Физкультурная инклюзия как критерий качества дошкольного образования / О.А. Силаева. Фундаментальные исследования. 2014. № 9. С. 863–867 [Электронный ресурс]: <http://www.fundamental-research.ru> (Дата доступа 16.08.16 г.).

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ

СУЩЕВА Ирина Сергеевна,

воспитатель I категории

БОНДАРЕНКО Ирина Алексеевна,

воспитатель I категории

МБДОУ «Д/с № 6 «Алёнушка» г. Строитель. E-mail: susheva2009@mail.ru

У большинства из нас детство связано с любимыми игрушками, которые остались в памяти как близкие друзья, как воплощение теплоты и незабываемости того сказочного времени. Нормальное развитие ребенка, становление его внутреннего мира немислимы без игры, следовательно, без игрушки. Игрушки для ребенка — это «среда», которая позволяет исследовать окружающий мир, формировать и реализовывать творческие способности, выражать чувства; игрушки учат общаться и познавать себя.

Наши современные дети, те, для кого игра — жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле разучиваются конструктивно играть. Изменилось и само качество, сама суть детской игры: она стала какой-то невеселой, агрессивной, индивидуалистичной. Оказалась прервана многовековая непрерывная цепь передачи игровой традиции от одного детского поколения — другому, которая не прерывалась даже во время войн, и это привело к кризису игровой культуры.

В современное же время, у детей преобладает все больше примитивных игровых форм — шалостей, проказ, забав, стоящих уже на последней грани игры, и все чаще переходящих в озорство и даже хулиганство: забавы с огнем, взрывами, мучительством животных, а то и людей, бессмысленное разрушительство и т.п. К сожалению, совсем исчезли групповые игры. [2, с. 21]

Современный ребенок живет в мире, на первый взгляд, гораздо более ярком и разнообразном, чем его сверстник 200, 100 и даже 30–40 лет назад. Мы все и наши дети живем в мире, заполненном до отказа разнообразными и недолговечными предметами. А игрушки покупаются чемоданами и через месяц так же чемоданами выбрасываются. Так, конечно, не у всех, но у всех постоянно идет смена красок, форм, мелькание картинок, предметов, лиц. И психика ребенка не справляется, деформируется восприятие цвета и звука, запаха и прикосновения, деформируются и представления о добре и зле.

Посредством этой по сути сенсорной агрессии окружающей ребенка среды нарушена стабильность и устойчивость оснований мира, дающие психологическую уверенность маленькому человеку в том, что мир прочен, надежен, а значит, безопасен. Неоправданное обилие игрушек вокруг малыша не добавляет гармонии, а лишь усугубляет количество раздражителей сенсорной системы ребенка.

Нормальное детство немислимо без игрушек. Игрушки являются для ребенка той средой, которая, с одной стороны, позволяет ему исследовать окружающий

мир, формировать и реализовывать свои творческие способности, выражать свои чувства, а также учит общаться и познавать себя. С другой стороны, игрушка — это товар, который взрослый выбирает и покупает для своих детей. Данный вид товара сохраняет свой рейтинг во все времена. Подбор игрушек — дело серьезное и ответственное. От успешности этого дела зависит не только игра ребенка, но и прогресс в его развитии. В настоящее время выбрать игрушку малышу чрезвычайно трудно. Наряду с традиционными куклами, мишками, машинками, мячиками, появились новые, невиданные прежде игрушки — динозавры, трансформеры, пауки, покемоны и т. п. Как сориентироваться в этом море игрушечной продукции? Как выбрать то, что нужно вашему ребенку? При существующей стихии рынка разобраться в этом непросто. В большинстве случаев игрушки выбираются и покупаются стихийно, в силу сложившихся обстоятельств или внешних, поверхностных признаков игрушки (привлекательности, величины, стоимости, желания угодить малышу). Развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность» родители либо вовсе не учитывают, либо целиком доверяются прилагаемой аннотации, в которой производитель пишет все, что хочет. В результате детские комнаты нередко завалены однотипными и, как правило, бесполезными (а иногда и вредными!) игрушками, а нужных и важных для детского развития — нигде нет. Поэтому при выборе игрушек чрезвычайно важно учитывать не только их красоту и санитарно-гигиенические свойства, но и возможное психологическое влияние на развитие ребенка. [1, с. 35]

Главная функция игрушки заключается в активизации детской деятельности. Игрушка должна стимулировать осмысленную активность ребенка (как внешнюю, так и внутреннюю). Развивающий и образовательный ее эффект определяется прежде всего характером игрового действия. Этот аспект должен отчетливо осознаваться при покупке игрушек: выбирая ту или иную игрушку, нужно сразу представить, что ваш ребенок будет с ней делать. Вполне очевидно, что с игрушкой дети играют. Лучше всего для игры дошкольника подходят игрушки, стимулирующие ролевую и режиссерскую игру. Для ролевой игры хорошо иметь наборы для игры в доктора, парикмахера, в магазин, а также детали костюмов и атрибуты, помогающие принять и удерживать игровую роль (халат и повязка врача, руль для машины, милицейская фуражка, красная шапочка и т. п.). В эту же группу можно отнести транспортные игрушки (грузовики, поезда, машинки, позволяющие что-то перевозить). Для режиссерской игры нужны небольшие и, по возможности, симпатичные игрушки, предполагающие общение или обращение с ними как с живыми персонажами, — мишки, зайчики, собачки — и конечно же куклы со всевозможной кукольной утварью.

Кукла — это прежде всего образ человека. Эта игрушка больше всего вызывает и оживляет представление ребенка о его собственной человеческой сущности. Поэтому кукла в детской игре может и должна действовать как человек. Осущест-

вляя действия с куклами, малыш включается в мир людей: он отражает свой опыт, в особенности то, что его волнует, воспроизводит действия знакомых людей или сказочных персонажей. В такой игре происходит одновременно два взаимосвязанных, но противоположных процесса. С одной стороны, ребенок вкладывает в уста и «организм» куклы свои слова, мысли, переживания, т. е. она является как бы внешним выражением его внутреннего мира, его своеобразным «рупором». С другой стороны, та же кукла задает образ человека, который становится для малыша моделью для уподобления, образцом для подражания, и именно через куклу в душу и в сознание ребенка «входят» представления о человеке и связанных с ним категориях (красивом и уродливом, хорошем и плохом, добром и злом). Дошкольник видит в кукле самого себя. Ребенок с достаточно развитым воображением может представлять одно и то же лицо веселым, грустным, усталым, озабоченным, лукавым, беспечным. Малыш оживляет куклу, и она обретает способность действовать и проявлять свой характер. Но для воображения и фантазии требуется пространство. В данном случае именно отсутствие избыточных деталей, недостаток подробностей и являются той благодатной почвой, которая питает развитие детской фантазии.

В последнее время появляется большое количество новых необычных, интересных по замыслу наборов для детского творчества. Такие наборы предполагают разнообразные продуктивные виды детской деятельности: вышивание, составление узоров или фресок из крупы или цветного песка, изготовление гравюр, рисование красками на любых поверхностях (стекле, глине, ткани и т. п.). К сожалению, подобные наборы слишком ограничивают выбор материалов для самостоятельной свободной творческой деятельности детей. А ведь именно такая деятельность в наибольшей мере развивает творческие способности ребенка и самостоятельность мышления. Большим разнообразием отличаются современные конструкторы. Различные варианты замечательного конструктора «Лего», разные виды «строительного материала» — от мелких наборов до крупногабаритных конструкций, — все они, безусловно, полезны для дошкольников, в том, конечно, случае, если позволяют самостоятельно создавать разные постройки и конструкции — домики, мебель, замки, парки и т. п. Особенно важно при этом, если созданные малышом постройки будут впоследствии включены в игры — с куклами или с друзьями. Однако «полезность» игрушки далеко не единственный критерий ее оценки. Игрушка обязательно должна приносить малышу радость и удовольствие. Она должна быть увлекательной и привлекательной, что, собственно, и делает ее игрушкой, а не дидактическим пособием. Интересы и предпочтения детей и взрослых зачастую не совпадают. Взрослых привлекает внешняя красота игрушки, ее сложность, богатство деталей или же описанное в аннотации развивающее значение. У детей несколько другие «приоритеты». Они могут предпочитать ту или иную игрушку, потому что видели подобную у своих

друзей. Однако главное достоинство игрушки, привлекающее малыша, — это возможность что-либо с ней делать. Только в том случае, если игрушка вызывает желание действовать с ней (разбирать и собирать, передвигать различные части, возить, извлекать новые звуки и т. п.), ребенок захочет скорее взять ее в руки и начать игру. Чтобы игрушка несла свою развивающую роль, она должна быть не просто привлекательной, но и открытой для проявления разнообразных форм активности ребенка. Предметы, предполагающие пусть и полезные, но стереотипные однообразные действия, могут стать материалом для упражнений, тренировок, только не игры.

Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости, наличие задачи и ориентиров для ее решения — важное качество игрушки, стимулирующее детскую активность. Итак, действия ребенка с игрушкой должны быть осмысленными, вариативными и самостоятельными. Все эти требования к игрушке родители могут использовать при выборе нужного предмета для игры детей. Важно, кроме того, оценивать также технические качества игрушки: ее прочность и качество изготовления. Если у машинки, скажем, отваливаются колеса, а у куклы вылезают волосы или болтается голова, это сделает невозможной нормальную игру с ней и принесет малышу серьезные переживания. И наконец самое главное. Ни одна игрушка сама по себе не научит ребенка играть и не разовьет его способности. Игрушка может только помогать настоящей детской игре или мешать ей, превращать игру в автоматические манипуляции. Но если ребенок не умеет играть, если у него отсутствует воображение, желание думать, преобразовывать и создавать новые образы и сюжеты, — никакие игрушки не помогут. Только в руках старшего и умеющего играть партнера игрушка станет живой, нужной, стимулирующей воображение, а значит, полезной. [3, с. 43]

Список литературы

1. *Винникотт Д.* Игра и реальность / Д. Винникотт. М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2002. — 35 с.
2. *Осорина М.В.* Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М.В. Осорина. СПб.: Питер, 2000. — 21 с.
3. *Шамшикова О.А., Белобрыкина О.А.* К вопросу построения психологического пространства «ребенок — игрушка» // *Философия образования.* 2004. №3 (11). С. 43.

ИГРА И ИГРУШКА — ОСНОВА РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА

СКИДАНОВА Елена Анатольевна,

воспитатель МБДОУ «Родничок», г. Строитель Яковлевского района Белгородской области.
E-mail: misselena060768@yandex.ru

Дети – главная ценность общества. И какими они вырастут, какие нравственные качества сформируются в них, во многом зависит от воспитания и среды их окружающей. В раннем детстве социальные нормы усваиваются относительно легко, и взрослые — основные воспитатели ребёнка — должны сыграть в этом правильную роль и заложить в его сознание, что к близким, сверстникам, окружающему миру они должны проявлять любовь и уважение, что это и есть настоящие человеческие ценности.

Одним из основных факторов, влияющих на формирование социальных норм и правил, общественного опыта, для ребёнка является игра. По мнению А. В. Запорожца, игра — это «подлинная социальная практика ребёнка, это его реальная жизнь в коллективе, в котором формируются общественные качества и моральное сознание детской личности».[3, 49]. Ребёнок, взаимодействуя в игре со сверстниками, обмениваясь игрушками, испытывая успех и разочарование, сопереживая друзьям, постепенно развивает коллективистские черты характера, ищет своё место в обществе, учится договариваться и помогать. Конечно, в игре нередко могут проявляться грубость, ревность, агрессивность, соперничество. И тогда должен вмешаться справедливый и мудрый взрослый — педагог или родитель, разъясняющий понятия «добро» — «зло», «хорошо» — «плохо».

Сюжетно-ролевые игры играют ключевую роль в формировании первых навыков общения детей и нравственных критериев выбора той или иной роли. Подвижные игры развивают ловкость, быстроту и выносливость, дидактические носят обучающий и характер, заставляют думать и анализировать предложенный педагогом материал.

И конечно, любая игра не может существовать без игрушки — неизменного спутника ребёнка с первых дней его рождения. Именно игрушка знакомит малыша с жизнью, побуждает его размышлять, развивать умственные, психические и физические способности. Она служит своеобразным обобщённым эталоном окружающей жизни, является прототипом человека, самолёта, телефона, компьютера и т. д. Тематика игрушки и художественное оформление могут варьироваться, но должны отвечать определённым педагогическим требованиям: служить развитию личности ребёнка и иметь эстетическую ценность и привлекательность. А. С. Макаренко считал, что игрушка — «материальная основа» игры.[2, с. 23]. Зародилась игрушка в глубокой древности как предмет радости для ребёнка,

она позволяла подражать труду взрослых, копировать их действия, тем самым накапливать жизненный опыт. Так появились игрушки — уменьшенные копии орудий труда, глиняные и деревянные куклы. В XXII веке в России появляются первые народные промыслы игрушек, которые существуют и в наше время.

Дидактические игрушки, призванные грамотно развивать и обучать детей, стали использоваться только в начале XX в. Хорошая игрушка помогает усвоить ребёнку такие понятия, как цвет, форма, величина предмета, качество материала, из которого сделана. Специально созданные дидактические игрушки способствуют развитию речи, воображения, образного мышления малыша. Конструкторы и головоломки учат детей анализировать, синтезировать, обобщать увиденное. Мозаики и пазлы воспитывают усидчивость, внимание и сосредоточенность.

Эстетическая привлекательность игрушки — важное условие успеха воспитания. Если игрушка вызывает положительный отклик в душе ребёнка, он с симпатией будет относиться и к предметам, являющимся прототипом игрушки. Например, кукла представляет собой обобщённый образ человека, с ней можно производить различные действия: переодевать, убаюкивать, кормить, расчёсывать. Красивая кукла пробуждает у девочки любовь и нежность, заботу и ласку. Быстрая и многофункциональная машина у мальчика вызывает интерес и развивает конструктивные умения и навыки. Мягкие плюшевые или тканевые игрушки, изображающие животных, вызывают умиление и любовь к братьям нашим меньшим, благотворно влияют на психическое здоровье малышек. Как говорил К. Ушинский, «...игрушка — это своеобразная школа воспитания чувств ребёнка». Не секрет, что дети искренне привязываются к своим игрушкам. И не всегда красота является ключевым фактором, а то душевное притяжение, которое игрушка в них вызвала. И эта привязанность будет влиять на характер и человеческие качества формирующегося человека.

На каждом этапе развития ребёнок нуждается в игрушках разных по тематике и назначению: в младенчестве — погремушках, которые отвлекают малыша, заставляют успокоиться. В среднем — должны появиться сюжетные (куклы, фигурки животных, мебель, посуда), технические — транспортные средства, конструкторы, «орудия труда» (совок, молоток, отвёртка, лопата и т. п.). В старшем дошкольном возрасте детей интересуют музыкальные игрушки, театральные маски, спортивные снаряды, а также игрушки, связанные с профессиями. Грамотный подход к подбору игрушек позволяет организовать деятельность ребёнка с пользой для его развития, даёт возможность осознать свою значимость в коллективной игре, примерять на себя роль взрослых. В старшем дошкольном возрасте дети часто приспособливают для игры другие предметы, например: ковёр выступает в качестве самолёта, стул заменяет кресло водителя автобуса и т. д. И это свидетельствует о развитии интеллекта ребёнка, умении фантазировать и перевоплощаться. Дошкольник, что очень важно для развития,

должен научиться создавать игрушку из природного или бросового материала своими руками, вложив в неё определенные игровые функции. И здесь воспитатель — первый наставник.

Педагоги утверждают, что дети могут увлекаться и самостоятельно играть с игрушками или создавать для себя игровые ситуации, но для психики ребёнка чрезвычайно важно обучаться игре именно в коллективе, игры в одиночку способствуют перевозбуждению и раздражительности. Также важно внимание взрослых, направляющих игровую деятельность малыша в правильное русло. Именно педагоги и родители должны вовремя рассмотреть задатки интеллектуальных и творческих способностей ребёнка и развивать их, привить малышу навыки вежливого и доброго общения с товарищами. Совместные игры со сверстниками помогают понять, что такое дружба: тот же хоровод при проведении игр символизирует единение, даёт почувствовать близость и симпатию к рядом идущему другу. А если это подкрепляется словами педагога, что рука в руке — это хорошо, то счастье в глазах ребёнка обеспечено. И чтобы добиться доверительных отношений в детском коллективе, педагог должен научить детей видеть друг в друге положительные качества, акцентируя внимание на хороших поступках воспитанников, хвалить их за самостоятельность, помощь товарищам, доброту и внимание.

Часто малышам трудно понять, почему их поступки взрослыми оцениваются отрицательно. И в этой ситуации полезно провести ряд игр, например, «Оцени свой поступок» или «Как бы ты поступил на месте друга?» Именно игровая форма без обид помогает усваивать общепринятые нормы поведения в обществе, учит внимательному и чуткому отношению к сверстникам и взрослым.

К сожалению, в современном мире стало модным покупать ребёнку игрушки-гаджеты. Компьютерная игра в планшете или телефоне забавляет ребёнка и позволяет родителям свободно заняться своими делами. Однако многие родители не понимают, что компьютерные игры раздражают неокрепшую психику малыша и приводят к нервным срывам и капризам ребёнка. А самое страшное, они делают ребёнка одиноким, социально не приспособленным, не умеющим жить в коллективе, взаимодействовать со сверстниками.

Таким образом, переоценить значение игры и игрушки в жизни ребёнка невозможно. Игра радует и развивает малыша, делает его счастливым и творческим. Первые открытия, минуты вдохновения, самые яркие фантазии испытывает ребёнок в игре. С помощью игрушек он избавляется от скуки и безделья, пытается познавать и открывать мир. И взрослые, которые окружают ребёнка, должны тщательно подбирать игрушки для его деятельности, относиться серьёзно к его фантазиям и предпочтениям, ведь они растят будущего гражданина страны, способного мыслить, развиваться и быть просто хорошим человеком.

Список литературы

1. *Васильева О.К.* Образная игрушка в творческих играх дошкольников. СПб.: Детство-Пресс, 2003. — 143 с.
2. *Лобанова Е.А.* Дошкольная педагогика: Учебно-методическое пособие / Е.А. Лобанова, Балашов; Николаев, 2005. — 76 с.
3. *Менджерцкая Д.В.* Воспитателю о детской игре / Под ред. Т.А. Марковой [Текст] / Д.В. Менджерцкая. М.: Просвещение, 1982. — С. 348.
4. *Мухина В.С.* Игрушка как средство психологического развития ребенка // Вопросы психологии. 1988. № 2.
5. *Новоселова С.Л. и др.* Педагогические требования к игрушке // Игра дошкольника / Под ред. С.Л. Новоселовой. М., 1989.
6. *Савка Л.* Дети и взрослые в мире современных игрушек // Дошкольное воспитание. 2000. №3.
7. *Смирнова Е.* Игрушки: как оценить их качество // Дошкольное воспитание. 2005. № 4.

РОЛЬ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ ЦЕННОСТНОГО ОТНОШЕНИЯ К СВЕРСТНИКАМ

СТЕПУРА Земфира Рафкатъевна,

педагог-психолог муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения «Детский сад № 21 «Звездочка» комбинированного вида» г. Минусинска.
E-mail: svetani-59@mail.ru

В соответствии с требованиями ФГОС всё большую актуальность приобретает проблема развития позитивных эмоционально-личностных отношений со сверстниками. Анализируя ситуацию, сложившуюся в дошкольном учреждении, я заметила, что в последние годы в повседневном общении дошкольников, особенно в старших группах, все чаще стала проявляться жестокость при решении спорных вопросов, физическая агрессия, безапелляционность при отстаивании собственного мнения.

Считаю, что данное положение невозможно изменить, используя обычную педагогическую практику морализаторства, бесед, опираясь только на сознание дошкольника. Значительно более эффективным методом будет развитие сенситивности в процессе общения, снятие фиксации с собственного «Я» и изменение внутренней центрации за счёт развития внимания к другому человеку. Это очень сложный и длительный процесс, и протекать он может только в условиях привлекательной для ребёнка деятельности — ИГРЫ. Именно в игровом поле

взаимодействия со сверстниками и взрослым ребёнок способен в полной мере овладеть системой ценностного отношения к окружающим. Фундаментом, на котором строится нравственное отношение к людям, является чувство общности и способность «увидеть» другого человека.

Целесообразным явилась разработка игровой программы для всех воспитанников 4–7 лет, которая реализуется в условиях непринуждённого взаимодействия взрослого с детьми и строится на принципе системно — деятельностного подхода в развитии.

Я наметила пять последовательных этапов игровой деятельности, которые постепенно реализуют следующие задачи:

- формирование пристального внимания к другому;
- развитие чувства общности и сопричастности,
- сопереживания и сорадования в общих коллективных играх.

На каждом этапе проводится серия (блок) интерактивных игр, создающих оптимальные условия для решения указанных задач. При составлении игровых серий, я столкнулась с проблемой нехватки методического материала, который в полной мере соответствовал бы назначению того или иного этапа. Большая часть игр и упражнений четвёртого этапа являются авторскими. Игровой материал и игрушки, необходимые для достижения необходимых результатов, подбирались исходя из полифункциональности.

Первый блок составили игры, основанные на экспрессивно-мимических и жестовых средствах общения, на лёгких телесных контактах, с минимизацией речевых высказываний (Приложение 1). Основным правилом здесь являлось запрещение разговоров между детьми, чтобы исключить возникновение споров и ссор. Некоторые дошкольники (застенчивые, тревожные, агрессивные) на первых порах вели себя очень скованно, не соглашаясь присоединиться к остальным. Однако, наблюдая за игрой со стороны, постепенно увлекались сюжетом и через некоторое время вступали в общение со сверстниками. Игровым контактам, развитию интереса и мотивации, способствовала предметная среда: это яркие мелкие игрушки, «драгоценные» стеклянные камушки, которыми обменивались дошкольники в процессе встреч. Игры на данном этапе позволили сформировать абсолютно безоценочное межличностное взаимодействие.

Целью второго блока игр являлось развитие способности обращать внимание на сверстника и уподобляться ему. Отвлечь дошкольника от фиксированности на собственном «Я» и обратить его внимание на сверстника самого по себе, вне контекста отношений, является очень непростой задачей. Для этого детям предлагаются игры, успешное выполнение которых требует пристального внимания к другим детям: их действиям, внешности, мимике, голосу, жестам. На данном этапе ребёнок должен максимально сосредоточиться на сверстнике, поэтому в игровом материале отсутствует необходимость.

Следующим шагом являлось развитие согласованности действий в парах. В партнёрских играх дети должны были согласовывать собственное поведение с поведением своего товарища. Это требовало от них, во-первых, уже достаточно большого внимания к сверстнику и, во-вторых, умения действовать с учётом потребностей и интересов других детей. В предлагаемых детям интерактивных играх «Заблудившиеся утята», «Лабиринт» (Приложение 3), дошкольникам необходимо было: обсудить план действий, очередность, используемые материалы и, только после этого, приступать к совместному выполнению задания. Обсуждение и уточнение всех моментов деятельности, озвучивание собственных желаний позволяло детям настроиться на «единую волну». Но именно здесь и начинали сталкиваться личные амбиции. Обычно выделялись две категории конфликтующих детей: дошкольники с чрезмерно завышенной самооценкой, и дети с высоким уровнем агрессивности. Поведение этих дошкольников объединяла категоричность и безапелляционность высказываний, жесткое давление на партнера. Они не слышали убедительных доводов, игнорировали очевидные детали, и в результате оказывались не в состоянии сделать самое важное — договориться о процессе сотрудничества. Однако, несмотря на всю демонстративность поведения, конфликтующие дети и сами оставались внутренне неудовлетворенны. Они постепенно убеждались в неэффективности своего обычного поведения для достижения совместного результата в игре. Дошкольники сталкивались с необходимостью преодолеть свой эгоцентризм. Переключение с одной точки зрения на другую в подобных интерактивных играх приводит к систематическому расшатыванию представлений ребенка об абсолютности своего положения в мире людей и создает условия для координации разных позиций. Дошкольники начинали осознавать необходимость принятия роли другого, его видения ситуации, его мнения. При этом крайне важной является роль взрослого, который выражает надежду на достижение успешных результатов в дальнейшем сотрудничестве, подчеркивая уникальность и значимость личности каждого ребенка.

В организации оптимальной предметной среды на данном и последующем этапах важная роль отводится полифункциональному напольному модулю, всем его формам. Разнообразие деталей позволяет развивать творческую вариативность, фантазию, сообразительность, практическую смекалку при решении специально созданных игровых проблемных ситуаций. Кроме того, используются всевозможные мягкие игрушки для активизации сенсорных каналов восприятия и пробуждения чувствительности.

На следующем этапе, в процессе мини — групповых игр происходило дальнейшее формирование децентрации и развитие коммуникативных навыков. Расширилось количество участников взаимодействия, каждый из которых мог в игровой ситуации примерить на себя роль другого. Причем дети реально менялись местами, занимая физическое пространство партнера, чтобы с его точки

зрения рассмотреть ситуацию. Это заметно проявлялось в одном из упражнений — «Африканская деревня» (Приложение 4). Объединившись в группы по три человека, дошкольники должны соорудить жилище с удобной отдельной комнатой для каждого участника. В большинстве случаев сразу выделяются лидеры, которые указывают где строить, из чего и как, игнорируя предварительную договоренность. И, конечно же, занимают лучшее место после завершения строительства. При обсуждении итогов игры их партнеры выражали свое неудовлетворение, обычно акцентируя внимание на авторитарном поведении сверстников. И здесь мы вместе с ребятами пытались определить: «Почему так произошло? Что необходимо, чтобы всем было удобно и уютно в построенном жилище?» При повторном выполнении игры наблюдалось больше попыток услышать, понять другого, при этом менялось и вербальное общение: появлялись мягкие вопросительные интонации; убеждения звучали с меньшим напором; устанавливалось все больше устных договоренностей. После серии подобных игр в повседневной речи дошкольников отчетливо стали прослеживаться конструктивные высказывания. При возникновении спорных ситуаций один из детей зачастую предлагал: «Погоди, давай сначала договоримся!» Уместно отметить и то, что коренным образом стала меняться самооценка детей. Неуверенные в себе дошкольники сначала робко, а потом все тверже начинали высказывать собственные мнения, а иногда и отстаивали их. Дети с неадекватно завышенной оценкой принимали новую внутреннюю позицию, где не было места суперисключительности.

На завершающем этапе работы — коллективных играх — происходило утверждение ролей и места каждого ребенка в сложной системе межличностных отношений детей и на этой основе развивается сотрудничество. В соответствии с уровнем своих притязаний дошкольники занимали либо лидерские позиции, либо находили, свою «нишу» в позиции не столь активного, но принятого члена детского сообщества. То, что не удавалось в личностном плане преодолеть на протяжении 4-5 месяцев реализации программы зачастую эффективно решалось в первые же недели коллективных игр. Дети настолько мощно погружались в игру, что испытываемые чувства приводили к изменению импринтов общения. Перевоплощаясь, дети использовали максимум возможности новой роли, активно бросаясь в самую гущу событий, справляясь со своими страхами и опасениями. Это ярко проявлялось в играх. «Переправа» «Землетрясение» (Приложение 5). А если ситуация выходила из-под контроля, то игра тем и хороша, что можно прорешивать обозначенную ситуацию неоднократно, пока не будет достигнут желаемый результат. В процессе обсуждения, фокус внимания дошкольников смещался с негатива на позитив, и не только в оценке себя, но и «провинившихся» товарищей. Именно тогда появлялись моменты полной близости и доверия.

Представленная игровая программа является действенным фактором в фор-

мировании позитивного взаимоотношения воспитанников, их интегративных качеств. Способствует становлению социально-коммуникативных умений через совместную, игровую деятельность.

Список литературы

1. Веракса А.Н., Гуророва М.Ф. Практический психолог в детском саду. М.: Мозаика-Синтез, 2016.
2. Веракса А.Н. Индивидуальная психологическая диагностика дошкольника М.: Мозаика-Синтез, 2016.
3. Деркунская В.А., Харчевникова А.Н. Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей 5–7 лет. М.: Центр педагогического образования, 2015.
4. *Козлова С.А.* Мой мир. М., 2000.
5. *Короткова Н.А., Нежнов П.Г.* Наблюдение за развитием детей в дошкольных группах / Изд. 3-е, дораб. М.: Линка-Пресс, 2014.
6. *Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е.* Психология и педагогика обучения дошкольников: Учебное пособие. М.: Мозаика-Синтез, 2013.
7. *Крюкова С.В., Слободняк Н.П.* Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. М., 2000.
8. *Кряжева Н.Л.* Мир детских эмоций детей 5–6 лет. Ярославль, 2002.
9. *Кудрявцев В.* Воображение, творчество и личностный рост ребёнка / Владимир Товиевич Кудрявцев. М.: Чистые пруды, 2010. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Воспитание. Образование. Педагогика». Вып. 25).
10. *Фонель К.* Как научить детей сотрудничать? М.: Генезис, 2006

Приложение 1

Игра «Добрые эльфы»

Взрослый садится на пол, собирает детей вокруг себя и рассказывает сказку: «Когда-то давным-давно люди не умели спать. Они работали и днем и ночью и, конечно же, очень уставали. И тогда добрые эльфы решили им помочь. Когда наступала ночь, они прилетали к людям, нежно гладили их, успокаивали, ласково убаюкивали, присылали им добрые сны. И люди засыпали. Они не знали, что их сон — дело рук добрых эльфов, ведь эльфы не умели разговаривать на человеческом языке и были невидимы. Неужели вы никогда об этом не слышали? А ведь они прилетают к каждому из вас до сих пор и охраняют ваш сон. Давайте поиграем в добрых эльфов. Пусть те, кто сидит по правую руку от меня, будут людьми, а те, кто по левую — эльфами. А потом мы поменяемся. Готовы? Начали. Наступила ночь, люди ложатся спать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их». Дети-люди лежат на полу и спят, дети-эльфы — подходят к каждому из них, нежно гладят, тихо напевают песенки, треплют волосы и т.д. Потом дети меняются ролями.

Приложение 2

Игра «Эхо»

Взрослый говорит детям о том, что у всех людей дома есть зеркала. Выясняет для чего они нужны. Далее предлагает повторить его движения точно так же, как бы это сделало зеркало. После этого, дети разбиваются на пары и в каждой паре дети договариваются: кто будет совершать отдельные движения, а другой попытается точно воспроизвести их, как в зеркале. Показателем правильности зеркала является точность и одновременность движений.

Приложение 3

Игра «Лабиринт»

Из деталей модуля, стульев, повернутых спинками друг к другу, взрослый расставляет на полу запутанный лабиринт с узкими проходами. Затем говорит: «Сейчас вам предстоит пройти лабиринт. Его можно пройти только вдвоём, повернувшись лицом друг другу. Если вы хоть раз обернётесь или расцепите руки, то двери захлопнутся, и вы не сможете выбраться наружу». Дети делятся на пары, становятся лицом друг другу, обнимаются и начинают очень медленно и осторожно проходить лабиринт. При этом первый ребёнок идёт спиной вперёд, повернувшись лицом к партнёру. После того как первая пара прошла весь лабиринт, начинает движение вторая пара. Остальные дети вместе с взрослым следят за ходом игры.

Приложение 4

Игра «Африканская деревня»

На большом теплоходе дети отправляются в кругосветное путешествие. Однако, при приближении к Африке, теплоход попадает в жестокий шторм и вынужден причалить к берегу. Для того чтобы быть в безопасности на чужой земле, необходимо в первую очередь построить жилище. Все дошкольники разбиваются на группы по три человека.

Они договариваются о том, в каком месте будет их жилище, из каких материалов будут строить, какие пять самых необходимых предметов возьмут с собой на берег. Игрушки: посуда, продукты, инструменты и т.д. выкладываются для детей на отдельном столике. Дети выбирают всё необходимое, приступают к постройке жилища из деталей модуля. Обязательно предусматривается участие каждого ребёнка в постройке. Поэтому дошкольники предварительно распределяют обязанности: кто-то приносит нужные детали, кто-то сооружает основную часть, кто-то завершает или украшает жилище, возводит вокруг жилища ограждение. После окончания строительства дети устраиваются в домике и определяют



насколько комфортно каждому из них. Далее они могут отправиться в гости к своим друзьям и побыть некоторое время в их жилище, сравнить чье жилище удобнее. После завершения игры происходит обсуждение: насколько точно учитывались желания и мнения каждого участника, и приятно ли было сотрудничать.

Приложение 5

Игра «Переправа»

Участники игры находятся на небольшом возвышении у стены кабинета. Часть детей на стульчиках «островках» в центре. На полу детали полифункционального модуля, обручи, мягкие игрушки — животные.

«Сегодня некоторые ребята и животные попали в очень сложную ситуацию. Ночью река вышла из берегов, прорвалась в город, а несколько детей и маленьких зверят, не сумели вовремя выбраться в безопасное место: остались стоять на крохотных островках посредине бушующей реки. Ваша задача: используя плотики, лодки (детали модуля), помочь им перебраться сюда, на возвышенность.

Но есть два правила. Первое: запрещается ходить по реке без вспомогательных средств. Второе: спасать своих товарищей можно только до тех пор, пока не наступит ночь. Будет постепенно гаснуть свет, и стихать музыка. Когда истечёт время, на город обрушится новая волна. Постарайтесь действовать дружно, чтобы спасти всех, кому требуется помощь.

После окончания игры происходит обсуждение: насколько скоординированными были действия ребят и прислушивались ли они к сверстникам, кто оказал самую действенную помощь.

ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ЧУВСТВА КАК КОМПОНЕНТ НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

ТАШКИНОВА Людмила Николаевна,
воспитатель МДОУ «Детский сад № 38 «Ромашка». E-mail: mdou-romashka-38@mail.ru

Сегодня мы живём в непростое время. Современная социальная среда очень нестабильна. Жизнь ставит нас в сложные критические ситуации. Непокойное время социальных преобразований вскрыло проблемы, связанные с духовной жизнью общества.

С одной стороны, налицо эмоциональность при решении злободневных вопросов, с другой — дефицит милосердия и взаимопонимания. [3, с. 135] Источник возникновения противоречивых тенденций следует искать не только в специфике социально-экономического устройства общества, но и в недостатках

духовного, нравственного и патриотического воспитания, в слабом формировании эмоционально-ценностных ориентиров.

«Детство — важнейший период человеческой жизни — писал В.А. Сухомлинский, — не подготовка к будущей жизни, а настоящая, яркая, самобытная, неповторимая жизнь». [2, с. 27] Всё наиболее важное, чем обладает человечество — культура, искусство, технические достижения, основы всех высших человеческих ценностей — всё это закладывается в детстве, в процессе взаимодействия педагогов, детей и их родителей. Малыши приходят в нашу жизнь, чтобы помочь миру стать прекраснее, мудрее, совершеннее. Будущее нашей планеты зависит от степени духовного и нравственного состояния каждого её обитателя. Педагог-мыслитель Д.И. Писарев отмечал, что дошкольник жадно воспринимает впечатления окружающего мира, перерабатывает их по-своему в своей маленькой голове и из отдельных мелких фактов ежедневной жизни, из подмеченных им отрывочных слов и поступков собирает себе материал, который незаметно оказывает влияние на формирование его сознания, убеждения и характера. [4, с. 288] Вопрос только в том, что он соберёт в наше время.

Известно, что игра — одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей и сопровождает их с первых дней сознательной жизни. Через игру, через свое отношение к игрушке они осмысливают окружающее. Огромное значение ей как воспитательному средству и процессу придавал А.С. Макаренко: «Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре».

Трудно назвать такой период в истории нашей страны, когда бы вопросы воспитания гражданина — патриота — интернационалиста — не были бы значимыми и актуальными. [1, с. 64] В современных условиях идет переосмысление сущности патриотического воспитания: идея воспитания патриотизма и гражданственности, приобретая все большее общественное значение, становится задачей государственной важности. У дошкольников же понимание Родины тесно связано с конкретными представлениями о том, что им близко и дорого. Любовь к Родине невозможна без сопричастности к культурному наследию. Важно только, чтобы всё было доступно и понятно маленькому гражданину великой страны. Так как в дошкольном возрасте игра является ведущей деятельностью, то именно в ней происходит развитие важнейших человеческих психических новообразований ребёнка: усвоение мотивов общественно значимой деятельности, развитие умственных действий с символами и значениями, становление элементов произвольного поведения, формирование воображения.

Рассмотрим лишь некоторые примеры использования игр в образовательно воспитательном процессе. В сюжетно-ролевой игре осуществляется ориентация детей в смыслах и мотивах деятельности взрослых и первичное овладение нравственными нормами. Сюжеты для ролевых игр подбираются с учетом того,

что доступно и понятно ребёнку. Хорошо, когда в процессе игры малышу предлагается побывать в роли того или иного участника известных или знакомых ему событий: прогулка по селу, посещение музея и т.д. В игре можно использовать различные игрушки, предметы. Сюжетно-ролевая игра развивает воображение, творчество, обогащает эмоциональную жизнь детей.

В приобщении ребёнка к русской культуре, особую роль играют непосредственное участие их в праздниках (день хутора, День Победы, День защитника Отечества). Дети делают открытки, поздравления, подарки, выступают на утренниках. В результате такой работы у детей создаются не только представления об их хуторе, стране, но и возникает чувство сопричастности к важным событиям. Посредством праздников происходит постепенное знакомство ребёнка с русской речью, историей, обычаями, культурой.

Познавая народную мудрость через пословицы, сказки, потешки, соблюдая традиции и обычаи, дошкольники осуществляют преемственность знаний, любви, уважения и гордости за свою страну. Концентрированность, ёмкость образа, в пословицах и поговорках активно воздействует на нравственно-эмоциональную сферу дошкольников. Понятным и ценным в воспитании детей всех времен являются пословицы о Родине, матери, родном языке, родной природе. Отбирая данные пословицы, необходимо учитывать, чтобы они были доступными пониманию детей дошкольного возраста.

Приобщение к культурному и бытовому наследию народа нашего края с ребятами происходит и через игру «Путешествие на машине времени», где воспитанники посещают музей нашего хутора. Дети не только рассматривают предметы, которыми пользовались первые поселенцы хутора, получают представление о деревянных, гончарных, скобяных изделиях, но и многие из них могут потрогать своими руками. Все это, а также выработанные определенные правила общения и поведения в музее, зажигают в сердцах ребят искорки любви, уважения к истории нашей страны.

Проектная деятельность по теме «Хлеб — всему голова», реализуется так же, через игру. Используются дидактические игры «Что сделано из муки?», «Кто больше назовёт хлебобулочных изделий?», «Что сначала, что потом?», игры малой подвижности: «Из муки — не из муки?»; игры с мячом — «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!», хороводная игра «Каравай». Работа над проектом имеет большое значение для развития познавательных интересов воспитанников. Коллективная работа детей в подгруппах дает им возможность проявить себя в различных видах ролевой деятельности. Общее дело развивает коммуникативные и нравственные качества.

Таким образом, важная задача в формировании и развитии системы ценностей у детей — это воспитание любви к малой Родине, родной стране, к близким людям, детскому саду. И всё это должно осуществляться с помощью игр и игрушек.

Список литературы

1. *Алешина Н.В.* Патриотическое воспитание дошкольников. М, МЦГЛ, 2004.
2. *Добролюбов И.А.* В мире мудрых мыслей», Транзиткнига, Москва, 2003 г.
3. *Зеленова Н.Г., Оситова Л.Е.* Мы живем в России: Для подготовительной группы. М., 2008.
3. *Маханева М.Д.* Нравственно-патриотическое воспитание дошкольников. М.: ТЦ «Сфера», 2009.
4. *Петрова И.В., Стульник Т.Д.* Нравственное воспитание в детском саду. М.: Мозаика-синтез, 2008.

ИГРА — КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА

УГАСЛОВА Ирина Васильевна,

воспитатель МАДОУ «ЦРР — Детский сад № 253 «Белоснежка», г. Ульяновск

«Игра — это духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это зажигающий огонек пытливости и любознательности».

Игра является ведущим *видом деятельности* в дошкольном возрасте. Нельзя запрещать детям *играть*. Лучше организуйте игры детей правильно, отведя им достаточное количество времени. Однако не переусердствуйте с игровыми мотивами. Ребенок должен четко понимать, что «делу — время, а потехе — час».

Часто современные родители беспокоятся, видя, как ребёнок проводит много времени в «обычных» играх. По их мнению, игра — это приятное, но не обязательное времяпрепровождение ребёнка. Иногда у родителей возникает чувство вины, что ребёнок недополучил знаний, развил не все свои возможные способности, что ребёнок не подготовился к чему-то важному, что его неминуемо ждёт. Не стоит беспокоиться зря! Если ребёнок будет играть, то получит всё, что ему необходимо на многие десятилетия вперёд потому, что игра — это ведущий вид деятельности на протяжении всего дошкольного детства. Другими словами, главным и значимым средством познания мира, отношений, свойств, чувств и всего на свете для дошкольника является именно игра, а не развивающие занятия по какой-либо методике, не секция по футболу или танцу, и даже не подготовка к школе. Это не значит, что нельзя заниматься, очень даже можно и нужно, но так, чтобы ребёнок успевал играть каждый день — в «Дочки-матери» и «Путешествия», в «Магазин» и «Парикмахерскую», в лото и догонялки, в конструктор и пазлы, в куклы и машинки, в «Море волнуется раз...» и «Съедобное — не съедобное»... Не

надо бояться «простых» игр детей — в них заложен глубочайший смысл.

Л.С. Выготский говорил, что в игре воспроизводятся нормы жизни в обществе, моделируются ситуации, правила поведения. Игра помогает ребенку усвоить общественный опыт и превратить его в достояние личности [2]. Кроме того, в игре ребенок активно взаимодействует со сверстниками, что значительно развивает его коммуникативные умения. Таким образом, ребенок учится коллективному общению, развивает свой интеллект, социальные навыки. Это дисциплинирует, учит некоторой ответственности и сообразительности. Именно в игре развивается воля ребенка, поскольку ребенок, овладевая в ходе игровой деятельности каким — либо новым для него способом действий, учится преодолевать трудности. В ходе игры развивается умственная деятельность ребенка. Ведь игра требует решения новых, постоянно усложняющихся задач. Ребенок, следуя правилам игры, должен быстро осмыслить, какого поступка ждут от него участники игры. Причем он понимает, что его действия должны удовлетворить остальных участников игры. Важно в игре и то, что условия игры предлагают предметы, замещающие реальные объекты жизни. Такой «замещающий» предмет становится опорой для мышления ребенка и помогает ему правильно понять о назначении реальном предмете. Это готовит ребенка к мышлению в плане представлений [1].

Совместные игры ребёнка и взрослого помогают создать благоприятную, доверительную эмоциональную атмосферу в семье, принести радость не только ребёнку, но и взрослому. Играть можно и нужно не только в игры, которые предлагает ребёнок, но самим взрослым учить ребёнка играть в свои любимые игры, например, «Морской бой» или «Монополия», «Крестики-нолики» или «Города»... Совместные игры — это возможность для родителей уточнить представления ребёнка об окружающем мире, о взаимоотношениях, быть «на одной волне» с ребёнком, возможность быть уверенным в ценностных ориентациях ребёнка. В конце концов, совместная игра — это счастливая возможность быть свидетелем того, как Ваш ребёнок открывает мир и себя!

Игра развивает и радует ребёнка, делает его счастливым. В игре ребёнок совершает первые открытия, переживает минуты вдохновения. В игре развивается его воображение, фантазия, а, следовательно, создаётся почва для формирования инициативной, пытливого личности. Игра для ребёнка верное средство от безделья, приводящего к вялости поведения. Для хорошей, весёлой игры ребёнку нужна хорошая игрушка. Выбирайте её обдуманно для своего ребёнка.

Каждый ребенок индивидуален — по характеру, по вкусам. Пробуйте, экспериментируйте, применяйте фантазию и помните, что ребенку приятно, когда вы играете вместе с ним. Помните, что совместные игры укрепляют взаимопонимание между детьми и родителями. Они полезны в коммуникативном, эмоциональном и развивающем аспекте.

Список литературы

1. <http://ped-kopilka.ru/pedagogika/rol-igry-v-zhizni-rebenka> (Дата: 5.09.2016 г.).
2. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. СПб.: Питер, 2001. — 512 с.
3. *Поставнев В.М., Поставнева И.В.* Психологическая готовность кандидатов в приемные родители. М.: Экон-Информ, 2015. — 195 с.

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДЕТСКОЙ ИГРЫ И ИГРУШКИ ДОШКОЛЬНИКА И ПУТИ ИХ РЕШЕНИЯ

ФЕНЬКИНА Галина Владимировна,
воспитатель.

ФЕНЬКИНА Александра Анатольевна,
зам. директора по УВР,
МАОУ «Авторский лицей Эдварса №90»

Детская игра — поистине уникальное явление, которое исследуется многими учеными на протяжении долгого периода времени и остается не изученным полностью до сих пор. Детская игрушка — средство, используемое в игре, которое имеет большое значение также, как и сама игра.

От того, в какие игры играет ребенок, какие игрушки использует для игры, зависит развитие его эмоционально-чувственной сферы, формирование его мировоззрения, а, следовательно, его будущая жизнь и его человеческий вклад в нее. Предпримем попытку разобраться, какие проблемы в современном обществе, связанные с детской игрой и детской игрушкой, существуют и как можно их решить.

А.Д. Андреева указывает следующие проблемы современных игр: ограниченность и однообразие сюжетов (в т.ч. отсутствие профессиональных сюжетов), незнание детьми традиционных игр, «смещение центра тяжести детской жизни на обучение и «полезные» развивающие занятия», равнодушие родителей к обычным (не «полезным») играм и игрушкам, разрушение самооценности игры, нехватка на игру времени (из-за многочисленности занятий) [1, с. 28]. Автор отмечает также чрезмерную реалистичность игровой ситуации, отсутствие условности, мнимости [там же, с. 31]. Е.А. Ефимова выделяет следующие проблемы, связанные с детской игрой: неумение детей играть, сокращение «возраста» игры (можно играть только до 12 лет), обесценивание игры («игра — пустяковое занятие») [2, с. 109].

Чтобы найти пути решения этих проблем, необходимо проанализировать причины их возникновения. А.Д. Андреева раскрывает следующие причины упадка роли игры в современном обществе: «возникновение так называемой

индустриальной культуры, сопутствующей тесным и скученным условиям городской жизни, а также реформа образования, «спустившая» начало систематического обучения детей в дошкольном возрасте», «улица принадлежит постройкам и машинам, детям там не осталось места» [там же, с. 29]. Одна из причин, по ее мнению, заключается в следующем: «распад игры совпал с расцветом современных средств коммуникации, позволяющих людям осуществлять практически все социальные функции, не вступая в личный контакт друг с другом» [там же, с. 32]. С этим мнением солидарна Е.А. Ефимова, которая отмечает, что «на смену естественному межличностному общению, еще не развитому в дошкольном возрасте, приходит стремление к электронному (компьютерному, сетевому и пр.) общению у детей младшего школьного возраста», «телевидение и Интернет отнимают у детей детство, у родителей — детей, у народа — его будущее» [2, с. 109].

Интересно предположение А.Д. Андреевой о проблеме игры, возникшей с появлением игрушки: «Одной из существенных причин ухода сюжетной игры из жизни современных детей стало развитие игрушки, приблизившее ее к реальным объектам окружающего мира и отнявшее таким образом у игры право на создание мнимой ситуации» [1, с. 30]. Мы считаем, что не любая игрушка сама по себе обедняет игру, лишая ребенка воображения, а лишь та, что слишком детализирована.

Обратимся к анализу проблем, касающихся современной детской игрушки. О.А. Карабанова формулирует следующий объективный показатель негативного влияния на ребенка: «тщеславие от «имения» игрушки вместо «умения» [3, с. 16]. Таким образом, имеет значение не только сама по себе игрушка, но и ее использование, применение в игре. Автор находит решение снятия данного негативного влияния на ребенка: «придумать различные способы игры с ней, сделать игрушку своими руками» [там же]. О.А. Карабанова упоминает о существовании квалифицированных экспертов, которые проводят процедуру оценивания на нравственно-духовную безопасность отбора игровой продукции для детей-дошкольников [там же].

Однако не только эксперты, но и родители должны обратить внимание на психологические риски игровой продукции (игрушки провоцирующие причинение ущерба здоровью и жизни ребенка, устрашающего характера, оправдывающие или провоцирующие на жестокость и агрессию, доминантой игрового замысла которых является активное манипулирование ребенком, использующие синестезию, основанные на сочетании психологически несочетаемого, натуралистически изображающие или моделирующие выделительные процессы человеческого организма, изображающие или моделирующие гениталии человека или животных) и ее духовно-нравственную безопасность (игрушки, затрагивающие духовно-нравственную сферу, направленные на провокацию противоправного поведения, нравственного развращения, интеллектуальное растление, пося-

гающие на детско-родительские отношения, представляющие их в негативном виде, дискредитирующие семью и родителей) [там же, с. 18-23].

По мнению автора, психологическая безопасность игровой продукции оценивается по следующим критериям: «чему научит игрушка. Какие разовьет умения, творческие способности?» (педагогический (дидактический)), «что несет в себе игрушка, каково ее назначение? Какие чувства пробудит?» (психоэмоциональный), «соответствует ли игрушка представлениям о красоте, развивает ли чувства прекрасного, гармоничного?» (эстетический), «даст ли она возможность совместной деятельности, сотрудничества, договориться в спорной ситуации, сопереживать и пр.?» (социальный) [там же, с. 18]. А.Д. Андреева критично относится к игрушкам-имитаторам, такая игрушка, по ее мнению, «предложит такую «реалистичность» событий и обстановки, которая не под силу никакому детскому воображению» и которая ребенку не нужна [там же, с. 31]. Следующие проблемы современной игрушки, выделенные автором, — безвариантность и недостаточная условность, слишком большая сложность, при этом действие со сложной игрушкой заменяет воображаемую ситуацию [там же]. Таким образом, воображение ребенка не развивается.

По мнению Е.О. Смирновой, «настоящие игрушки вытесняются, с одной стороны, дидактическими играми, а с другой — современными, технически оснащенными или модными игрушками-забавами» [4, с. 9]. Автор выделяет следующее качество, присущее хорошей игрушке: открытость для инициативы ребенка, или, другими словами, «чтобы игрушка выполняла свою развивающую задачу, она должна быть открытой для разнообразных форм активности ребенка... Игрушка, предполагающая строго определенный способ действия с ней (как, например, заводная, механическая или некоторые электронные), превращает игру во времяпровождение, лишая ребенка возможности проявить инициативу... Хорошая игрушка должна быть максимально открыта для преобразований» [4, с. 12-13].

Пути решения вышеперечисленных проблем кроются в изменении сознания, прежде всего родителей, а также педагогов и производителей игровой продукции. Многим детям в современном обществе не хватает социализации, общения, особенно тем, кто не посещает детский сад, а сразу из дома попадает в школу. Взрослые зачастую не понимают глубинный смысл значения игры не компьютерной, а непосредственно возникающей между людьми, хотя значение это бесценно, донести его нужно до каждого. Игра развивает в ребенке такие качества как: свободу общения, коммуникабельность, чуткость, оптимизм, уверенность в своих силах, самостоятельность, упорство, доброжелательность, эмпатию и многие другие. При этом многим взрослым не хватает знаний в области организации детских игр, в результате, из-за своей лени и пассивной позиции, родителям проще купить ребенку компьютер, чем завлечь ребенка игрой. Современным детям очень не хватает примера играющих взрослых.

В детских садах порой работают бывшие учителя-предметники, а где-то и люди, имеющие непедagogическое образование, но прошедшие курсы переподготовки по дошкольному образованию. Их профессиональной подготовки бывает явно недостаточно для формирования игровой культуры воспитателя дошкольников. Все, конечно, не безнадежно и решаемо. Необходимо методистам, воспитателям, узким специалистам самим при недостаточных знаниях восполнять пробелы в данном вопросе путем самообразования, самообучения и саморазвития. Это же относится к родителям воспитанников. Лучше всего, если эта работа педагогов и родителей будет проводится совместно, согласованно. В связи с этим в нашем дошкольном учреждении не первый год проводятся Шашечные турниры, Матчи по волейболу и баскетболу между родителями воспитанников, где дети имеют возможность наблюдать своих играющих пап и мам. Родители совместно с детьми участвуют в домашних спектаклях. В сюжетно-ролевых играх, посвященных великим датам, участвуют дети и родители, а иногда и бабушки, дедушки.

Очень важна гуманная сторона вопроса: нужно тщательно следить, а учит ли игра, игрушка добру и развивает ли добрые чувства? Покупая компьютерные диски детям, родители вряд ли поинтересуются, что за игру они купили, «стрелялки» могут быть очень жестокими, сможет ли отвагу, смелость, и прочие моральные качества развить в ребенке нажатие на клавиши? Необходимо к данной работе подключить старшее поколение: бабушек и дедушек, которые хранят знания старых традиционных игр, изготовления традиционных игрушек. Е.О. Смирнова отмечает: «народная игрушка, имея этнографическое и историко-культурное значение, является и незаменимым средством воспитания патриотизма, передает дух своего народа новым поколениям» [4, с. 16]. В дошкольном учреждении можно организовать музей традиционной игрушки, в группах — соответствующие игровые центры. Мы надеемся, что путеводной звездой в этом непростом деле, будут для нас не проходящие ни при каких обстоятельствах потребности детей: в игре, общении и собственном развитии. И наша любовь — любовь воспитателей и родителей к ребенку, детям, которая поддерживает ребенка в игре и помогает ему выбирать игрушки, развивающие в нем человека.

Список литературы

1. *Андреева А.Д.* Детская игра как проблема современного образования // ScienceTime. Выпуск №3 (15). 2015. С. 27–34. [Электронный ресурс]: <http://cyberleninka.ru/article/n/detskaya-igra-kak-problema-sovremennogo-obrazovaniya>
2. *Ефимова Е.А.* О месте подвижных игр в жизни современных детей. Международный научно-исследовательский журнал. Выпуск № 11 (42). Ч. 4. Екатеринбург, 2015. С. 108–113. [Электронный ресурс]: <http://research-journal.org/hist/o-meste-podvizhnyx-igr-v-zhizni-sovremennyx-detej/>

3. *Карабанова О.А., Алиева Е.Ф., Радионова О.Р., Рабинович П.Д., Марич Е.М.* Организация развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Методические рекомендации для педагогических работников дошкольных образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста / О.А. Карабанова, Э.Ф. Алиева, О.Р. Радионова, П.Д. Рабинович, Е.М. Марич. М.: Федеральный институт развития образования, 2014. — 96 с.
4. *Смирнова Е.О.* Игрушки наших детей. Как выбирать игрушки: учебно-методическое пособие / Е.О. Смирнова, И.В. Филиппова, Е.Г. Шеина и др. М.: Дрофа, 2013. — 348 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОНЯТИЙ «ИГРА» И «ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ» КАК СИНОНИМОВ В ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ

ФЕНЬКИНА Александра Анатольевна,
заместитель директора по УВР МАОУ «Авторский лицей Эдварса №90»
E-mail: fenkina_sasha@mail.ru

В дошкольной педагогике и педагогической практике в дошкольной образовательной организации зачастую как синонимы используются понятия «игра дошкольника» и «игровая деятельность дошкольника», что отражено и в методической литературе.

И если в обыденном употреблении этих понятий нас не смущают возможные нюансы, существующие между ними, то в научно-теоретическом оперировании этими понятиями возникает необходимость прояснения сходства и различия их сущности. Появляются вопросы: почему не используют только одно из указанных понятий; почему данные понятия используют как синонимы или взаимозаменяемые; существуют ли различия в их сущности и как они обуславливают необходимость изучения игровой деятельности дошкольников и др.

Сходство между игрой и игровой деятельностью следует уже из названий этих понятий. Проведем этимологический анализ слова «игра». М. Фасмер сопоставляет игре: существительные «пляска», «прихоть», «священный трепет»; глаголы «капризничать, шалить», «кричать, шуметь», трогаться, двигаться; прилагательные «дикий, свирепый, сильный» [12, с. 116]. А. Преображенский аналогично относит к слову игра слова «плясунь», «священный трепеть», «трогается, двигается», а так же: «актерь», «шуточный», «танцорь», «шевелится» [11, с. 264]. В этимологических словарях мы не находим термин «игровая деятельность».

Игру обычно связывают с деятельностью, понимая под игрой деятельность ребенка или детей, что подтверждает фраза, ставшая хрестоматийной в психо-

логии и педагогике: «игра в дошкольном возрасте — это ведущий вид деятельности». Д.Б. Эльконин под игрой понимает своеобразную форму деятельности детей, «предметом которой является взрослый человек — его деятельность и система его взаимоотношений с другими людьми» [14, с. 5]. Он выдвигает следующее положение: «игра в дошкольном возрасте особенно чувствительна к сфере человеческой деятельности... основным содержанием игры является человек — его деятельность и отношения взрослых друг к другу, и в силу этого игра есть форма ориентации в задачах и мотивах человеческой деятельности» [там же]. Автор дает следующее определение человеческой игре: «это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [там же, с. 11]. А.Н. Леонтьев отмечает, что «игра сама ведет и определяет развитие ребенка, так как в контексте ее развития перед ребенком встают все новые задачи; ребенок входит в ситуацию общения со взрослым, который вводит новую задачу для решения через особое смысловое поле, которое в дошкольном детстве создается такой деятельностью как игра» [5, с. 9].

Обратимся к философским словарям. Л.Ф. Ильичев под игрой подразумевает термин, «обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности» [3, с. 195]. Так игру автор выделяет как особую деятельность. И.Т. Фролов считает, что игра — это «форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) какой-либо ситуации, смыслов, состояний» [13, с. 195]. Однако в данных книгах мы не находим толкования определения «игровая деятельность», нет ссылок на него и в раскрытии авторами термина «деятельность». А.А. Грицанов под игрой подразумевает понятие, «фиксирующее процессуальность, самодостаточную как в онтологическом (поскольку механизмом реализации И. является свободное самоизъявление соответствующего субъекта), так и в аксиологическом (И. не имеет внешней цели, отличной от процессуальности собственного протекания, и ее ценность является принципиально автохтонной, — в частности, независимой от так называемого «результата» И.) отношениях, и, вместе с тем, реализующуюся по соответствующим правилам, носящим объективированно-нормативный характер» [2, с. 374]. По мнению А. Конт-Спонвиль, игра есть «деятельность, целью которой служит она сама или получаемое в ее процессе удовольствие; осуществляемая по своим собственным правилам и не имеющая необратимых последствий (достигнутое одной стороной может не приниматься во внимание другой или быть оспорено)» [4, с. 134]. Однако два последних автора не раскрывают в книгах даже понятие «деятельность».

Мы приходим к выводу, что понятия игра и деятельность неразрывно связаны между собой. Любая игра — есть деятельность, но особая, поскольку мотив ее не в результате. А.Н. Леонтьев пишет: «Какой тип деятельности характеризуется таким строением, когда мотив лежит в самом процессе? Это есть не что иное, как деятельность, которая обычно называется игрой» [6, с. 304]. Не всякая деятельность есть игра, поскольку игра, в том числе всегда предполагает некую свободу, а деятельность может осуществляться и по принуждению. Итак, игра есть деятельность, игровая деятельность тоже (что видно из названия), — это сходство рассматриваемых понятий.

Обратимся к психологическим словарям. Б.Г. Мещеряков рассматривает игру, игровую деятельность как «один из видов активности человека и животных» [7, с. 228]. Наблюдаем, что автор использует данные понятия как синонимы. В определении «деятельность детская» он указывает, что «вначале игра носит процессуальный характер, близкий к предметным действиям. Позднее возникает сюжетно-ролевая игра, которая и становится ведущей деятельностью ребенка-дошкольника» [там же, с. 125]. Однако, к сожалению, он не дает определения понятиям «деятельность детская», «игровая деятельность». По мнению автора, детская игра — это «исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме» [там же]. Здесь замечаем различие между рассматриваемыми понятиями: игра имеет более широкое применение, чем игровая деятельность, поскольку игра относится и к людям и к животным, тогда как игровую деятельность упоминают больше по отношению к людям, в основном, когда речь заходит о детях. С.Ю. Головин указывает, что игра это «активность индивида, направленная на условное моделирование некоей развернутой деятельности. Для человека — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления действий предметных, в предметах науки и культуры» [1, с. 183]. Автор в определении «деятельность детская» упоминает об игровой деятельности, — «несколько позже на базе деятельности предметной происходит формирование других видов деятельности, в частности, — деятельность игровая. В рамках игры сюжетно-ролевой, которая является деятельностью ведущей в возрасте дошкольном, происходит овладение элементами деятельности взрослых и отношениями межличностными», однако, к сожалению, не дает ей определения [там же, с. 142]. Р.С. Немов указывает, что игра — это «один из важнейших видов деятельности человека, необходимый ему для нормального психологического развития, развлечения и отдыха» [8, с. 142]. Определение «игровая деятельность» он в своей работе не упоминает. А.М. Новиков понятия «игра» и «игровая деятельность» употребляет как синонимы, не раскрывая сущности последнего: «Одной из особенностей игры является

наличие явления «заигрывания», когда ребенок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Явление, свойственное, наверное, только игровой деятельности»; «Как видно, из этих восьми выделенных особенностей игровой деятельности, игра стоит обособленно, обиняком от всех других видов человеческой деятельности»; «Причем, если обратиться к типам организационной культуры, то игровая деятельность строится, в основном, в рамках наиболее древней — традиционной культуры» [9, с. 62-63].

Обратимся к культурологическому словарю. По мнению Н.А. Ороева, игра есть «форма свободного самовыражения человека, предполагающая реальную открытость миру возможного и развертывается либо в виде состязания, либо в виде представления каких-либо ситуаций, смыслов и состояний. Современная культурологическая мысль выдвигает игру в качестве самостоятельной области изучения, и обосновывает сквозное значение игры в развитии основных культурных форм человеческой деятельности: искусства, науки, философии, политики и др.» [10, с. 25]. Здесь продолжим изложенный выше вывод. Игра более широкое понятие, чем игровая деятельность, поскольку используется во многих сферах человеческой деятельности: актерская игра (в искусстве), игра животных (в науке), политическая игра (в политике). Понятия «игровая деятельность» в данном словаре мы не наблюдаем.

Таким образом, нет четкого обоснования введения в обиход и науку словосочетания «игровая деятельность» (подразумевающего «игру»). Вопрос остается открытым. Однако, поскольку понятие игровая деятельность чаще чем в философии, культурологии, психологии, встречается в педагогике, то возникает мысль, что «педагогами» понятие было введено не случайно, а чтобы подчеркнуть именно педагогическую сущность игры, в том числе, роль педагога в организации игры для детей.

Изложим еще одно наблюдение. Игрой могут называть возможную деятельность, которая обусловлена или задана некими правилами и т.д. или может осуществляться благодаря самой игровой «конструкции» (если можно так выразиться). То есть игра может существовать «виртуально»: записана на бумаге, в книге, в электронном варианте. А игровая деятельность — это игра, которая разворачивается в реальности благодаря ее участникам. Ведь как всякая деятельность, игровая деятельность, включает в себя цель, мотивы, процесс, результат, предметы для ее выполнения и др. То есть игровая деятельность реализует игру как реальную практику.

Изложим выводы, к которым привел нас анализ понятий «игра» и «игровая деятельность». Сходство их сущности: а) этимологически: единая основа понятий — от слова «игра»; б) онтологически: игра появилась в виде игровой деятельности; в) оба понятия включают в себе форму деятельности; г) понятия вполне правомерно использовать как синонимы. Различия наблюдаем следующие: а)

понятие «игра» имеет широкое применение в различных сферах человеческой жизни; б) игра может существовать идеально, тогда, как игровая деятельность предполагает развертывание в реальности; в) игровая деятельность реализует игру благодаря ее участникам.

Список литературы

1. *Головин С.Ю.* Словарь практического психолога. Новосибирск: Мандрик РА., 2010. — 836 с.
2. *Грищанов А.А.* История философии: Энциклопедия. Минск: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2002. — 1376 с.
3. *Ильичев Л.Ф., Федосеев П.Н., Ковалев С.М., Панов В.Г.* Философский энциклопедический словарь. М.: Сов. Энциклопедия, 1983. — 840 с.
4. *Конт-Спонвиль Андре.* Философский словарь. М.: Этерна, 2012. — 501 с.
5. *Леонтьев А.Н., Запорожец А.В.* Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста: Сб. ст. / Под ред. Леонтьева А.Н. Запорожца А.В. М.: Международный образовательный и психологический колледж, 1995. — 144с.
6. *Леонтьев А.Н.* Избранные психологические произведения: В 2 т. Т. I. М.: Педагогика, 1983. — 392 с.
7. *Мещеряков Б.Г.* Большой психологический словарь / Под ред. Мещерякова Б.Г., Зинченко В.П. М., 2003. — 672 с.
8. *Немов Р.С.* Психологический словарь. М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2007. — 560 с.
9. *Новиков А.М.* Педагогика: словарь системы основных понятий. М.: Изд. центр ИЭТ, 2013. — 268 с.
10. *Ороев Н.А., Патченко Е.В.* Понятийный словарь по культурологии. Таганрог: Изд-во ТРТУ, 2005. — 94 с.
11. *Преображенский А.* Этимологический словарь русского языка. Т. 1 «А-О». М.: Типография Г. Лисснера и Д. Совко, 1910–1914. — 679 с. [Электронный ресурс]: <http://etymolog.ruslang.ru/doc/preobrazhenskijA-O.pdf>
12. *Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка. В 4 т. Т. 2 (Е — Муж) / Пер. с нем. и доп. О.Н. Трубачева. 2-е изд., стер. М.: Прогресс, 1986. — 672 с.
13. *Фролов И.Т.* Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. 7 изд., перераб. и доп. М.: Республика, 2001. — 719 с.
14. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. [Электронный ресурс]: <http://www.klex.ru/3rw>

РОЛЬ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

ХАЛЬПУКОВА Наталья Юрьевна,

старший воспитатель МАДОУ № 1, г. Полысаево Кемеровской области. E-mail: natalia-1104@mail.ru

ШАРАЙ Наталья Владимировна,

воспитатель МАДОУ № 1, г. Полысаево Кемеровской области. E-mail: sharai78@mail.ru

Дошкольное детство — значимый и уникальный период в жизни каждого человека. Это период рождения личности, становление основ индивидуальности, где подлинным источником является игра.

Ценность игры в дошкольном детстве признается всеми специалистами. Педагоги, психологи и педиатры разных стран находят новые доказательства важной роли игровой деятельности в развитии ребенка. А. С. Макаренко дал глубокий анализ психологии игры, показал, что игра — осмысленная деятельность, а радость игры — «радость творческая», «радость победы». Русский историк и философ В. Зеньковский отмечал, что игра — свободное творчество, важнейшее начало проявления эстетического начала в человеке, средство проникновения в сферу смыслов.

Игра, как ведущая деятельность дошкольника, определяет развитие интеллектуальных, моральных и физических сил ребенка. Д. Б. Эльконин выделяет четыре основные линии влияния игры на развитие ребенка: развитие познавательно-мотивационной сферы, преодоление познавательного «эгоцентризма» ребенка, формирование идеального плана, развитие произвольности действий. Однако, до вступления в силу стандарта дошкольного образования, обучающие занятия, информатизация, усиленная подготовка к школе и непонимание родителей, да и некоторых педагогов, о развивающем действии игры вытесняли игру не только из образовательного процесса, но из повседневной жизни маленького человека, несправедливо считая, что игра — это некое развлечение.

Стандарт дошкольного образования определяет реализацию дошкольного образования на основе сотрудничества ребенка с взрослыми и сверстниками в соответствующих видах деятельности и ориентирует педагогов на построение образовательной деятельности через игровые ситуации, которые являются для ребенка частью жизни. Сегодня дошкольное образование призвано вернуть в детство игру познавательную, исследовательскую, творческую, в которой ребёнок учится общаться, взаимодействовать, с помощью которой он познаёт мир, отношения объектов и людей в этом мире. Игру, в которой ребёнок «примеряет» на себя разные роли, в которой развивается его речь, память, внимание, мышление, эмоции, воображение.

Таким образом, главная особенность организации образовательной деятельности в дошкольной организации на современном этапе — это уход от учебной деятельности, повышение статуса игры, как основного вида деятельности детей дошкольного возраста.

Считаем, что существует ряд условий, способствующих возвращению игры. И главным условием является педагог, его игровая компетентность. Каким должен быть педагог, способный приобщать детей к игре? Конечно, он сам должен уметь играть так, чтобы остальные поверили в созданную им ситуацию. И в тоже время не управлять игрой, давая указания и контролируя действия детей, а косвенно, незаметно для детей поддерживать ее замысел. Самый важный и тонкий момент — это соблюдение меры собственной активности, понимание того, когда нужно взять на себя ведущую роль, когда подыграть детям, а когда «уйти в сторону» и ограничиться скрытым наблюдением. Здесь недопустимы как авторитарная, дидактическая позиция взрослого, так и его полное устранение от игры детей, игнорирование их инициативы.

Ежедневно педагог детского сада должен найти такой игровой замысел, что бы игровая деятельность захватила ребенка и пронесла через все режимные моменты так, что незаметно для детей были выполнены все образовательные задачи. А для этого необходимо грамотно организовать развивающую предметно-пространственную среду (далее — предметная среда).

Понятие предметная среда определяется как «система материальных объектов деятельности ребенка, функционально моделирующая содержание его духовного и физического развития» (С. Л. Новоселова). Предметная среда детского сада выполняет образовательную, развивающую, воспитывающую, стимулирующую, организационную, коммуникативную функции. Но самое главное — она работает на развитие самостоятельности и самодеятельности ребенка, и должна иметь характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке и развитию. Иначе говоря, среда должна стать не только развивающей, но и развивающейся. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособлявая к новообразованиям определенного возраста.

С целью модернизации развивающей среды педагоги нашего детского сада объединились в творческие группы по интересам и разработали модель предметной среды детского сада в целом.

В возрастных группах предметная среда претерпела больших изменений. Из лексикона детей и сотрудников детского сада ушли слова «зона», «зонирование», «уголки», а из групп исчезло громоздкое мало функциональное оборудование. Помещение групп разделили на несколько секторов: спокойный, рабочий и активный. В каждом секторе сосредоточено по несколько центров развития, которые имеют условные границы и в зависимости от образовательной задачи,

интересов и возможностей детей могут сдвигаться либо объединяться. Все центры оснащены достаточным количеством игрового материала, оборудованием для познания и исследования. Разделение группового пространства обеспечивает деятельностный подход в образовательной деятельности.

Полифункциональность материалов, даёт возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды для использования в разных видах детской активности.

Трансформируемость пространства предполагает возможность изменений предметно-пространственной развивающей среды в зависимости от образовательной ситуации, от меняющихся интересов и возможностей детей.

Для организации деятельности детей вне группового помещения были открыты центры развития. Центр «Фиксики» оснащен конструкторами, изготовленными из различных материалов, разной фактуры и сложности.

Помещение центра большое, поэтому воспитатели могут организовать образовательную деятельность, как с подгруппой, так и с группой воспитанников. Каждый из ребят найдет занятие по интересам, так как занимательный материал, представленный в центре развития, подобран с учетом возрастных и гендерных особенностей.

В эколаборатория «Любознайка» собраны инструменты и материалы для опытно-экспериментальной деятельности, наблюдений и занятий.

Театральный салон «Волшебный мир театра» самое волшебное место в детском саду, в нем представлены разные виды театров, ростовые куклы и костюмы различных персонажей.

Центр математического развития интригует разнообразием игрового материала детей старшего дошкольного возраста.

Каждый ребенок выбирает занятие по интересам в любом центре, что обеспечивается разнообразием предметного содержания, доступностью и удобством размещения материалов. Преимущество созданной среды в том, что появилась возможность без принуждения, через игру и игровую мотивацию приобщать всех детей к активной самостоятельной деятельности, а значит развиваться.

Список литературы

1. Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка / Л.А. Венгер // Игра и развитие личности дошкольника: Сб. науч. тр. М.: Педагогика, 2001. С. 27–34.
2. Виноградова И.А., Иванова Е.В. Разработка концепции предметно-пространственной среды образовательных организаций на ступени дошкольного образования, соответствующей требованиям ФГОС / И.А. Виноградова, Е.В. Иванова // NovaInfo.Ru. 2015. Т. 2. №32. С. 162–168.

2. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.
3. *Губанова Н. Ф.* Игровая деятельность в детском саду / Н. Ф. Губанова. М.: Мозаика-Синтез, 2012. — 132с.
4. *Калиниченко А.В.* Развитие игровой деятельности дошкольников: Методическое пособие / А.В. Калиниченко, Ю.В. Микляева, В.Н. Сидоренко. М.: Айрис-пресс, 2004. — 112 с.
5. *Смирнова Е.О.* Сюжетно-ролевая игра / Е. О. Смирнова // Смирнова Е. О. Психология ребенка от рождения до семи лет. М., 2014. — С. 260–282.
6. *Юзбекова Е.А.* Ступеньки творчества: Место игры в интеллектуальном развитии дошкольника: метод. рекомендации для воспитателей ДОУ и родителей. М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2006. — 128 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР И ЭЛЕМЕНТОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ ПРИ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ЦВЕТКОВА Александра Сергеевна,

воспитатель муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения «Детский сад № 21 «Звездочка» комбинированного вида», г. Минусинск. E-mail: svetani-59@mail.ru

С введением федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования еще острее встала проблема перед дошкольными организациями: какого выпускника ждут от нас школы и общество. Какими ценностными качествами должен обладать будущий первоклассник, чтобы успешно войти в школьную жизнь, стать полноправным гражданином своего Отечества. Ведь именно в дошкольном детстве закладывается фундамент успешной личности.

Многолетние исследования ведущих педагогов-психологов, практиков, научных работников показывают, что по-настоящему готовы к социальной роли ученика дети, обладающие таким набором ценностных качеств, как:

- умеющие четко и правильно говорить, задавать вопросы, рассуждать, пересказывать — то есть речь — всему голова;
- умеющие взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, договариваться, приходить на помощь, поддерживать, решать конфликты не конфликтным, ненасильственным путем — вступать в коммуникацию, опять же посредством речи;
- умеющие слушать и слышать;
- умеющие доверять собственной руке (высокий уровень развития мелкой моторики), скоординированность движений рук;

- имеющие высокий уровень психических процессов;
- исследовательский и познавательный интерес к окружающей действительности, самостоятельные и инициативные, умеющие самостоятельно добывать знания;
- умеющие планировать свои действия, предвидеть результат своей деятельности;
- творчески активные, с неординарным подходом к выполнению заданий.

Эти качества необходимо развивать через деятельность, создающую простор для чувственного познания, исследовательской деятельности и познавательной активности старших дошкольников.

Согласно теории Л.С. Выготского, такой деятельностью является игра, так как наиболее полно удовлетворяет потребности старших дошкольников в развитии.

Изучив многолетний опыт известных педагогов-новаторов (Б. Никитина, М. Монтессори, З. Михайловой, В. Воскобовича), мне удалось выявить безусловную значимость авторских развивающих игр в сфере развития системы ценностей современного дошкольника.

Данные игры можно назвать «спортивным комплексом, но... для ума, для развития способностей ребенка» (Б.Н. Никитин). Оригинальность и самобытность этих игр заключается в том, что их содержание учитывает особенности психики старшего дошкольника, мобилизует внимание и незаметно втягивает ребенка в процесс «думания» над задачей. У них необычайно широк диапазон задач, как по трудности, так и по разнообразию характера.

Они используются и для диагностики уровня интеллекта, конструкторских способностей старших дошкольников.

Работая с детьми старшего дошкольного возраста, ориентируясь на социальный заказ родителей воспитанников, я активно начала изучать и использовать в своей педагогической практике не только опыт ведущих мыслителей, но и опыт педагогов-новаторов нашего города Минусинска. Мной был изучен и модифицирован к новым условиям и под конкретный набор детей опыт педагога школы № 16 Сидоровой Е.И. по организации игровой деятельности и конструированию. Была подготовлена рабочая программа по совместной деятельности педагога и детей «РИКО» — Развивающие Игры и Конструирование.

Основные задачи данной программы:

- Способствовать развитию высших психических функций (чувственного восприятия, логического мышления, произвольного внимания, памяти, творческого воображения).
- Развивать конструкторские умения (зрительно-пространственные представления, креативность мышления) и формировать на этой основе геометрические понятия.
- Развивать способность к моделированию и замещению свойств, умение координировать и декодировать информацию.

- Развивать функции программирования и контроля произвольных действий (анализ содержания, осознание цели, поиск путей ее выполнения, планирование и получение результатов).

- Развивать скоординированность движений рук и всего тела.

- Развивать личностные качества детей (инициативу, творчество, самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, волю, навыки самоконтроля, мотивационную готовность).

- Развивать коммуникативную способность, первоначальные навыки сотрудничества.

Совместная игровая деятельность в рамках данного курса помогает развитию системы ценностей у старших дошкольников, снятию эмоционального напряжения, предупреждает перегрузку детей, помогает созданию психологического комфорта. Особенности игр, включенных в рабочую программу «РИКО»:

- Все игры задействуют сенсорно-перцептивную сферу развития дошкольников: «Вкусная фигура», «Узнай на ощупь», «Дермолексия — рисуем на ладошке», «Рамки Монтессори», «Почувствуй и запомни позу».

- Развивают мелкую и крупную моторику движений ребенка: «Игры-шнуровки», «Мозаика», «Сенсорные дорожки», «Скульптуры из теста», «Обезьянки», «Помоги Золушке собраться на бал (конструирование из крупы, бусин, камешков, пуговиц...)».

- Содержат элементы продуктивной деятельности. Создание плоскостных и объемных изображений и конструкций позволяет ребенку видеть результат своей деятельности: тематические конструкции из напольного полифункционального набора «Радуга», «Притворщик — сделай игрушку сам», «Сложи квадрат», «Сложи узор», «Кубики для всех», «Уникуб».

- Являются многофункциональными, то есть обладают большой вариативностью и разнообразием комбинаций: «Игры на ковролине», «Чудо-цветик», «Волшебный квадрат Воскобовича», «Танграм», «Пентамино», «Колумбово яйцо».

- Представляют собой эталоны Цвета, Формы, Размера, Толщины, что позволяет использовать игры, начиная с раннего возраста. «Черный чемоданчик» (магнитный набор геометрических фигур), «Блоки Дьенеша», «Сделай конструктор сам».

Все эти игры с использованием развивающего набора игровых материалов, игрушек, конструкторов, мозаик, шнуровок, отвечают современным требованиям к созданию развивающей предметно-пространственной среды на основе ФГОС ДО, потребностям детей, заказу родителей и ожиданиям современных образовательных учреждений.

Яркий, красочный, полифункциональный развивающий игровой материал позволяет не только грамотно и интересно выстроить работу с детьми при организации совместной игровой, непосредственно образовательной деятельности, но и создать для воспитанников атмосферу радости, комфорта. Помогает увлечь и заинтересовать их, мотивировать на самостоятельные открытия и познания, способствует полноценному проживанию периода дошкольного детства, формированию самостоятельной, инициативной, творческой личности.

В данное время нарабатывается материал и планируется использование развивающих игр с использованием информационно-коммуникативных технологий.

В процессе игрового сотрудничества с детьми, наблюдения, бесед с родителями воспитанников, с коллегами, узкими специалистами, я смогла отследить динамику развития своих воспитанников и получить значимый результат в выпускной группе детского сада.

Целенаправленное и систематическое использование развивающих игр с широким спектром современного игрового материала позволило отследить качественные изменения в развитии выпускников дошкольного учреждения, в их подготовке к переходу на новую ступень образовательных отношений — вхождению в школьную жизнь:

— Дети самостоятельно выделяют признаки фигур, умеют классифицировать их по одному-двум признакам, владеют начальными приемами моделирования. Таким образом формируются представления о логических понятиях алгоритм, кодирование и декодирование информации, объединение и пересечение, отрицание множества.

— Дети умеют делить фигуры на несколько частей и составлять целые фигуры из них, что является основой при формировании понятий целое-часть. Это помогает в дальнейшем при сравнении множеств, решении задач, составлении выражений на сложение-вычитание и др.

— Высокий уровень развития тактильных и соматогностических функций, что приводит к слаженной координации движений рук и всего тела. Это пригодится при письме и овладении новыми двигательными навыками.

— Дети свободно владеют начальными приемами конструирования по образцу и творческому замыслу. Это говорит о соответствующем уровне развития зрительно-пространственных представлений, что облегчит в дальнейшем умение ориентироваться в тетради, учебнике, пространстве; а также пригодится при оформлении творческих идей.

В целом дети самостоятельны, инициативны, творчески активны, любознательны и легко адаптируются к новым школьным условиям. Это позволяет решить проблему преемственности дошкольного и начального образования, способствует сокращению адаптационного периода на первой ступени обучения, отвечает запросу общества и родителей в формировании целостной личности.

Список литературы.

1. *Бондаренко Е.М.* Комплексные занятия в старшей группе детского сада. В: Учитель, 2004.
2. *Буторина М.* Монтессори-материал. М.: Мастер, 1992.
3. *Воскобович В.В.* Сказочные лабиринты игры, СПб., 2000.
4. *Дьяченко О.М., Астаськова Н.Ф.* Дети в школу собирайтесь. М.: Просвещение, 1996.
5. *Житомирский В.Г.* Геометрия для малышей. М.: Просвещение, 1975.
6. *Михайлова З.А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников. М.: Просвещение, 2000.
7. *Никитин Б.П.* Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение, 1990.
8. *Панова Е.Н.* Дидактические игры — занятия в ДОУ. В: Учитель, 2006.

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРУШКИ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ЦЫБИНА Мария Васильевна,
старший воспитатель, БДОУ СМР «Детский сад № 31»

Когда то я сама была ребенком. Я помню, как мама кричала в окно, чтобы я шла домой, ведь мы так любили играть. В то время было очень много разнообразных игр, которые в нынешнее куда-то исчезли. В чем же причина?

В дошкольном возрасте игра имеет огромное значение в развитии ребенка — именно в игре ребенок познает нормы и правила поведения в современном обществе. Игра, по мнению известных психологов, это школа произвольного поведения (Д.Б. Эльконин), школа морали в действии (А.Н. Леонтьев), это и ведущая деятельность в дошкольном возрасте, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка, а главное — «воспитание чувств» к другим людям, взрослым и сверстникам (А.В. Запорожец). Игрушка является не только сопровождением игры, но и средством обучения, развлечения и даже лечения, а так же образом идеальной жизни, идеального мира [3, с. 156]. .

Дошкольный возраст является уникальным и важным периодом в развитии ребёнка. В это время закладываются основные качества личности, развивается воображение, творчество, формируется воля и произвольное поведение. И все эти качества формируются изначально не в учебных занятиях, а в ведущей деятельности дошкольника — в игре [1, с. 32].

Современные дети совершенно разучились играть, хотя игра для них жизненно важное условие для их развития. Изменилась сама суть игры, ее характер — агрессивные, скучные, бессмысленные.

Наш коллектив также беспокоит данная проблема. Мы провели опрос среди детей подготовительной группы. Результаты социологического опроса показали следующие данные: на вопрос «Твоя любимая игра», 20 % детей назвали компьютерные игры, 15% вместо игры назвали игрушки (трансформеры, Барби), 30 % детей вообще не назвали ни одной игры. После данного опроса, мы решили понаблюдать за нашими детьми в самостоятельной деятельности. Небольшая часть ребят играли в кукольном уголке, мальчики собирали конструкторы, 15 % детей собрались за одним занятием, а именно игрой на планшете. Также по утрам на занятиях мы стали наблюдать, как двое мальчиков досыпают свое ночное время. Мы задали вопрос родителям, которые, ответили, что их дети предпочитают вечером игру на компьютере.

Для анализа данной проблемы, мы также спросили мнение врача-окулиста, который проводил осмотр в нашем детском саду. Результаты плачевно огорчили, ведь больше половины детей страдают «плохим» зрением.

Вызывает тревогу то, что наши дети не знают традиционных игр. Вместо настольных, сюжетных игр, родители предпочитают увлечь детей компьютером либо телевизором. На вопрос для родителей, чем же полезны игры на компьютере, ответ был прост — «они развиваются».

Конечно, у современных детей есть и обычные игрушки — куклы, машинки, мягкие игрушки, мячи, роботы и прочие атрибуты, но родители равнодушны к этим играм, и дети тоже относятся к ним как к чему-то незначимому, просто приятному. Самоценность детской игры разрушена, на смену ей пришли игровые занятия, развивающие и обучающие игры и игрушки, отвечающие приоритетной ценности современной семьи — получению ребенком достойного образования. Воспитатели детских садов, практические психологи отмечают, что у детей фактически нет времени на игру: обилие развивающих и обучающих занятий вытеснило игру из жизни дошкольников [5, с. 126].

Многие утверждают, что в наше время для детей предоставлено значительное количество самых разнообразных игр: яркие, агрессивные, невообразимые животные, компьютерные игры с неестественной графикой, буйством красок. Тем самым мы забываем о «наших играх», которые учат добро отличать от зла. Именно компьютер и телевизор заменяет традиционную игрушку, несет озлобленный, агрессивный характер. Родители чаще всего не придают значения таким играм, им кажется, что дети ничего не впитают жестокого, ненужного, тем самым дают своему ребенку сделать шаг в насилие. Ребенок, играющий в насилие, обязательно однажды реализует проигранную жестокость в жизни, так как игрушка является своеобразным звеном между ребенком и миром, постепенно воспитывая в детях такие качества, как нетерпимость, раздражительность и вспыльчивость. Безусловно, вся современная техника — жизненно важный инструмент человека, мы черпаем новую информацию, следим за новостями,

общаемся. Но все это хорошо в меру, именно поэтому ребенок может получать данное общение, но дозировано и под чутким контролем взрослого.

Растет общая невротизация, число психосоматических и психических заболеваний у детей. И корень всего этого — в духовно-нравственном неблагополучии ребенка; в нарушении его отношений с миром: окружающей средой, взрослыми, сверстниками и самим собой! Верным и эффективным способом выхода из сложившейся ситуации является построение «одухотворенной образовательной среды», в которой и происходит становление нравственных, духовных и общечеловеческих целей и ценностей, которые столь необходимы детям, да и взрослым в наше столь сложное и противоречивое время. Наши дети, к сожалению, не имеют возможности и почти не играют в игрушки отечественных производителей, приобретая продукцию зарубежных, более разрекламированных марок. Ни для кого не секрет, что современный рынок переполнен яркими и дешевыми игрушками китайского производства, большинство из которых не соответствуют даже минимальным санитарно-эпидемиологическим нормам [4, с: 40].

Проанализировав данную проблему в нашем коллективе, мы разработали на каждой возрастной группе планирование по игровой деятельности, затронув подвижные, дидактические и сюжетно-ролевые игры. Для родителей была подготовлена консультация на тему «Игрушки современного ребенка», а также различная наглядная информация.

Большой азарт произвел конкурс на каждой возрастной группе среди родителей «Игрушка своими руками». После данного конкурса многие родители задумались о покупке современных игрушек. Дети с огромным удовольствием экспериментируют «родительскими творениями», ведь каждая из игр сделаны с любовью и трепетом мам и пап.

Известный психолог А. В. Запорожец считал, «идеальная игра — не столько игра с игрушками, сколько игра воображения» [2, с: 4]. Следуя этой формуле, особую ценность для ребенка имеет игрушка «изначальная, первичная и универсальная»: звуковая, двигательная, образная конструктивная. Самое главное — никакие самые роскошные и дорогие игрушки, не заменят живого, теплого общения с ребенком. Особое значение для ребенка имеет совместное творчество со взрослым и сверстником, например, при изготовлении игрушки, или в совместных веселых играх на снегу, на поляне и на воде, с мячом, веревкой, кубиками или обручем. Все зависит только от Вашего желания.

Список литературы

1. Воспитание детей в игре / А.К. Бондаренко, А.И. Матусик. М.: Просвещение, 1983.
2. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности: Сборник / под ред. Т.И. Бабаевой, З.А. Михайловой. СПб., 2004.

3. *Менджершцкая Д.В.* Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателей детского сада / Под ред. Марковой Т.А. М.: Просвещение, 1982. — 275 с.
4. *Смирнова Е.О., Гударева О.В.* Игровая деятельность современных дошкольников и ее влияние на развитие личности детей // Социология дошкольного воспитания: Труды по социологии образования. Т. XI. Вып. XIX. М., 2006.
5. *Собкин В.С., Марич Е.А.* Социология семейного воспитания: дошкольный возраст: Труды по социологии образования. Т. VII. Вып. XII. М., 2002.

ПРОБЛЕМЫ ИГРЫ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

ШАТИЛО Александра Александровна,

воспитатель МДОУ «Детский сад № 26», с. Веселая Лопань Белгородский район, Белгородская область,
E-mail: aleksandra.kostyukovich@mail.ru

Перед тем как дать понятие что такое «игра» нужно разобраться что такое «дошкольное детство».

Итак, дошкольное детство — это отрезок жизни, в котором формируются социальные человеческие отношения через общения со взрослыми, через игровые и реальные отношения со сверстниками.

Обязательное условие развития детей **дошкольного** возраста — это освоение игровой деятельности.

Игра — это осмысленная деятельность ребенка, выступающая как форма его активности. Если заменить игру другими видами деятельности, то личность дошкольника заметно «обеднеет», то есть прекратится развитие воображение ребенка, развитие со сверстниками, так и со взрослыми может стать затруднительным.

В данный отрезок возраста игра занимает устойчивое место в системе всестороннего развития ребенка, а именно в области физического, трудового, эстетического и морального воспитания дошкольника. Не стоит забывать, что личностные качества ребенка образуются в активной деятельности, которая в каждом возрастном периоде является ведущей. Эта деятельность определяет интересы ребенка, его отношение к окружающему миру и, естественно взаимоотношения с окружающими его людьми.

В **дошкольном** возрасте такой ведущей деятельностью является игра. Уже на младших возрастных ступенях именно в игре дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, по-своему желанию общаться со сверстниками, реализовывать и углублять свои знания и умения [3, с. 52].

Самой главной частью игры является то, что ребенок должен четко осознавать правила ролевого поведения, которые отражают глубину освоения действи-

тельности. Сама по себе роль предполагает подчиняться определённым правилам поведения и социальным нормам общества.

В современном обществе многие исследователи и ученые приходят к выводу, что игра может вовсе исчезнуть из поля зрения ребенка, особенно в старшем дошкольном возрасте.

В анализе работы дошкольных учреждений существуют противоречия о роли игры в развитии ребенка дошкольного возраста и видимый перевес в сторону обучения детей, то есть раннего вовлечения детей в образовательную деятельность.

Сюжетно-ролевым и творческим играм уделяют немного времени. А если говорить о их содержании, то сейчас часто игры не соответствуют особенностям развития современного ребенка.

На сегодняшний день, игры в детском саду подразделяют не только на сюжетно-ролевые и творческие, но и дидактические и подвижные, которые требуют от ребенка развития каких — либо качеств, способностей. Данный вид игр можно сравнить с непосредственно образовательной деятельностью. Сами по себе игры становятся малоинтересными, так как тоже требуют определённых условий, например, играть только в специально отведенной предметной среде. Таким образом, игра не будет являться источником реализации нравственных сил дошкольника.

При исследовании игры многие ученые сталкиваются с проблемой как многомерность форм ее проявления. В разных культурах и в разных языках слово «игра» обозначается такими эмоциями как — радость и веселье. Безусловно, это обозначает, что игровая деятельность доставляет детям удовольствие, которое характеризуется эмоциональным подъемом.

Но, на современном этапе развития детей, игра теряет как такой свой смысл и идею. Детство превращается в нечто иное, как максимальное и всесторонне развитие ребенка в различных областях познания, в котором, к сожалению, порой приходится жертвовать живым общением и игрой. **Современный** ребенок все реже включен в отношения сотрудничества, взаимовыручки, партнерства [1, с. 230].

Сегодня мир игрушек перенасыщен всевозможными образцами. Наблюдения показывают, что в большинстве случаев эти игрушки ориентированы на индивидуальное пользование. Теряется «передача традиций» от взрослых к детям, от старших детей — к младшим. Компьютер, планшет, смартфон — вот реальные «лучшие» друзья наших детей. Из этого, можно сделать вывод, что современное общество ориентирует своих членов на сугубо индивидуальное развитие.

Если вспомнить описание игры, которое предлагал Д. Б. Эльконин, то ее сейчас мало где увидишь. Ролевые игры современных детей отличаются однообра-

зием. Изменение условий жизни общества, культуры влечет за собой изменение сюжетов и содержания игр, а значит и уровень ее развития. Давайте же рассмотрим какие сюжетно-ролевые игры сегодня предпочитают дошкольники?

Серьезное отличие игры современных дошкольников противоречиво: с одной стороны, появились игры, заимствованные с мультфильмов. Дети любят представлять, что они супергерои, черепашки ниндзя, Бэтмены и другие. Их можно изображать простым набором фраз и действий, а сами отношения между мультимедийными персонажами незамысловаты.

С другой стороны, **дошкольники** ограничены в присвоении социальных ролей. Жизнь взрослых перестает быть содержанием игр. Вместо близких взрослых начинают занимать виртуальные персонажи, так как дети остаются от них под впечатлением [2, с. 29].

Немаловажной причиной является и то, что исчезновение игры происходит из-за обширного современного рынка профессий.

Не все дети до конца осознают кем же все-таки работают их мамы и папы. Например, должности риэлторы, менеджеры, агенты, мерчендайзеры и другие. Родители не могут доступно объяснить своему ребенку чем он занимается. Все реже в детском кругозоре встречаются такие профессии как продавец, портной, сапожник и т.д., но тем не менее условия для таких игр специально создаются. Например, в детских садах создают игровые зоны, но практически не все атрибуты вызывают у детей заинтересованности.

В старшем **дошкольном** возрасте дети продолжают играть в сюжетно-ролевые **игры**.

При организации таких игр важно учитывать особенности **современной социальной жизни**. Например, более типичный образ магазина — это супермаркет.

Вместо обычного названия, например, больницы, ребенок может услышать «медицинский центр».

Под влиянием современного общества и окружающего мира, СМИ в игре ребенка появляются новые темы: «гипермаркет», «салон красоты», «туристическое агентство» и многое другое.

Самым важным является то, что родители должны формировать у ребенка отношение к игре как к способу развития. Ведь именно организация содержательных игр на социальные темы требует выделения отношений между людьми, которые являются основой построения сюжета. Отсутствие соответствующего опыта и вытекающих из него представлений образа взрослости, является препятствием для развития профессиональных и общественных сюжетов, связанных с жизнью взрослых [5, с. 189].

Но зачастую игра современного ребенка сводится к тому, что сюжеты из жизни заменяются яркой игрушкой. Придумывая чем заняться, ребенок не

смотрит на жизнь взрослых, а строит свой сюжет, основанный на популярных мультфильмах или компьютерных играх. Ребенок старается как можно больше «накапливать» игрушки, потому что хочет иметь как можно больше машинок, кукол и т.д.

Современному дошкольнику негде научиться играть. В данной сложившейся ситуации научить играть должен воспитатель детского сада. Но, к сожалению, есть случаи, когда и сами воспитатели обладают низкой игровой грамотностью и игровой культурой. Воспитателю следует стать хорошим для ребенка игровым товарищем, который принесет в игру новые идеи.

Сюжетные игры должны занимать в учебном процессе центральное место. Для этого педагог должен быть разносторонним, обладать педагогическим мастерством и владеть педагогическими технологиями, основанные на взаимодействии педагога и ребенка.

Игра, включающая построение отношений, может влиять на психическое развитие ребенка. Ребенок должен приобретать опыт игровых действий во взаимодействии с взрослыми, сверстниками, и стремиться познать социальную реальность, окружающую его. Иначе в школу пойдут не доигравшие дети, не научившиеся регулировать свое поведение, оценивать себя и контролировать свои желания [4, с. 7].

Таким образом, можно смело сделать вывод о проблемах игры современных дошкольников:

1. Современная игра ребенка отражает только бытовую жизнь и виртуальную тематику. Сюжеты игр мало отражают социальные отношения и профессии;
2. У многих детей игра не достигает своего развития;
3. Большинство детей не могут наладить контакты в сюжетно-ролевых играх, нарушить правила;
4. По сравнению с предыдущими поколениями уровень игры современных дошкольников достаточно низкий.

Над данной проблемой должны задуматься не только педагоги, родители, но и даже государство, так как сокращение игры в дошкольном возрасте может привести к необратимым последствиям в развитии подрастающего поколения.

Список литературы

1. *Войсқунский А.Е.* Психология и Интернет / Войсқунский А.Е. М.: Акрополь, 2010. — 440 с.
2. *Кузнецова А.Я.* Рефлексивная ролевая игра «Научный семинар»: Методические рекомендации для студентов по организации коллективной формы обучения в вузе. Спец. 030900 «Дошкольная педагогика и психология» / Кузнецова А.Я.; Рец.: Э.Д. Петрова, М.И. Ковалева. Новосибирск: Прайс-курьер, 2006. — 44 с.

3. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Организация сюжетной игры в детском саду. Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. М.: ГНОМ и Д, 2000. — 96 с.
4. *Ткаченко Н.С.* Обогащение игровых действий детей в переходный период от раннего детства к дошкольному: учебное пособие / Н. С. Ткаченко; рец.: С.С. Чеботарев, Е.А. Погонина. Белгород: ИД «Белгород», 2012. — 132 с.
5. *Урунтаева Г.А.* Детская психология: учебник для студентов образовательных учреждений среднего профессионального образования / Урунтаева Г.А.; рец.: А.И. Подольский, О.А. Карбанова. 8-е изд. М.: Академия, 2010. — 367 с.

ХОТЬ ИГРУШКА И ДЕТСКАЯ ЗАБАВА, ДА ВАМ ПРИДЕТСЯ ПО НРАВУ...

ЯНКОВА Людмила Васильевна,

воспитатель МБОУ «Шадейская СОШ» структурное подразделение для детей дошкольного возраста

В соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами и основными образовательными программами, народная культура и народная игрушка обязательным образом должны вводиться в работу педагога с детьми. Например, по программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, организация предметно-пространственной среды разделена на центры.

В центре игры и в центре творчества русские народные игрушки находятся на первом месте. В разных регионах матрёшка и другие предметы декоративно-прикладного искусства могут отражать местный национальный колорит.

Введение в действие новых требований к организации образовательного процесса определяет необходимость не забывать народные традиции, приобщая детей к народной культуре мы заботимся о их эмоциональном благополучии.

«Хоть игрушка и детская забава, да вам придёт по нраву...» — эти слова были фольклорной рекламой игрушки на шумных столичных базарах и ярмарках. С тех пор прошло более ста лет. За это время народная игрушка изменилась. Уже давно потеряла она своё прежнее значение. Сейчас дети играют иными играми, увлекаются новыми современными игрушками. Но вот что примечательно, деревянная матрёшка, не стала восприниматься по-другому.

«Ростом разные подружки,
А похожи друг на дружку,
Все они сидят друг в дружке,
А всего одна игрушка».

Эту загадку очень любят дети. Потому, что русская народная игрушка-матрёшка — одна из любимых игрушек у многих детей дошкольного возраста. Но только в том случае, если матрёшка занимает особое место в семье и в детском саду.

Игрушка сегодня выполняет ещё и важную роль в культуре, как символ традиций и обычаев своей страны, своего народа. Она олицетворяет сегодня связь современности с культурным наследием прошлого.

...И матрёшка через всю планету
До сих пор уверенно идёт.
Выступает гордо, величаво,
С удалой улыбкой на лице.
И летит за ней по свету слава
О Российском мастере — творце!

Многообразна современная матрёшка. В ней множество новых образов и сюжетов, художественно-стилевых поисков, авторских почерков. Разъёмная деревянная кукла с цветистой росписью. Это замечательная игрушка с ценными дидактическими свойствами. А в наше время — это ещё и экологическая игрушка. Сначала матрёшка привлекает внимание ребёнка как кукла. Но кукла оказывается необычной, с чудесным сюрпризом — внутри сидит матрёшка поменьше, а в той ещё и ещё. И вот выстроена большая кукольная семья: шесть, восемь, десять, двенадцать...

Прекрасный игровой сюжет и одновременно развёрнутый гармоничный ряд, где всё взаимосвязано. Одна игрушка обуславливает другую, разбирается и снова соединяется в единую форму. Расставлять её, собирать и разбирать — не только увлекательная игра, но и обучение. Малышу матрёшка помогает освоить важнейшие признаки предмета: форму, цвет, часть и целое, величину, количество. И это серьёзное занятие проходит в интересной игре, потому что дидактика матрёшки на редкость удачно «очеловечена». Матрёшка-кукла — так выразительна и совершенна, что живёт ещё и как произведение народного творчества, как памятный подарок, национальный сувенир. Это прочно сохраняется за матрёшкой вот уже более полувека, хотя самой ей всего лишь сто лет.

В России матрёшка появилась в старинном подмосковном поместье Абрамцево, в конце 1890-х годов. Там жили русские художники Серов, Коровин, Васнецов. Этим людям были дороги судьбы народного творчества. А тут попала к ним в Абрамцево японская деревянная игрушка-японец, а в нём вся его семья. Вот тогда и решили художники попросить мастера из Загорска Василия Звёздочкина выточить похожую на эту игрушку, но только свою, русскую матрёшку. Потом матрёшку эту расписал художник Сергей Малютин.

Вот так и родилась она, первая матрёшка-россияночка. Это была женщина в сарафане, в ней мал мала меньше девочки и мальчики, последним был спелёнутый малыш. В 1990 г. русские матрёшки появились на Всемирной выставке в Париже.

Сергиев Посад, Загорск, Семёнов, Полховский Майдан — вот самые, в те времена, известные центры изготовления и росписи народных игрушек. Матрёшки отличаются по росписи, по форме, по этнографическим мотивам, сказочным сюжетам, историческим темам. Пёстрым, многоликим казался матрёшечный базар. Современные выставки русской матрёшки то же весёлые, броские, праздничные. В этом просторечивом ярком соцветии матрёшки очень нравятся детям.

Хочется поделиться одним эпизодом из практики: «В детский сад, когда дети спали, принесли коллекцию русских матрёшек. Всю эту пёструю компанию поставили на полочках, закрыли тканью. Когда дети проснулись и вышли в группу, ткань быстро убрали. Внезапно возникшие перед глазами радостные краски вызвали у ребятишек крики восторга и восхищения. Кто-то из детей затопал ногами, многие захлопали в ладоши, а одна девочка приплясовала и пела. Таков заряд радости, что несёт в себе искусство». Неограниченные возможности таит использование в детском саду народной игрушки — матрёшки. Она развивает изобретательность детей в играх, активизирует изобразительное и конструктивное творчество, участвует в формировании вкуса.

Иные утверждают, что народная игрушка не нашла применение в детских садах. Это суждение неверно. Дети младшего, среднего дошкольного возраста с удовольствием играют матрёшками, поют песенки про них, учат частушки. А старшие дошкольники с увлечением, рисуют, расписывают, украшают аппликацией матрёшек.

Мои дети с радостью и оживлением воспринимают развлечение «Весёлый хоровод», с удовольствием сами одевают костюмы «Мы весёлые матрёшки». Фольклорный досуг «Матрёшка в гостях у детей» составлялся только на народных произведениях по принципам доступности, наглядности, в связи с жизнью в комплексе.

У Самуила Яковлевича Маршака есть стихотворение «Матрёшки» его хорошо использовать по математике.

И всё таки я считаю, что в детских садах недостаточно уделяют внимания народной игрушке. Представления педагогов о них неполные, разрозненные, выбор и пропаганда их, порой случайны, часто зависят лишь от личного вкуса воспитателей. А ведь эти игрушки всегда радуют, увлекают и, конечно, воспитывают. Суть русской матрёшки — дружба и любовь. Как посланница этих добрых чувств, она должна прийти в каждый наш дом.

Игра и игрушка

Первые годы жизни ребёнка — важный этап его воспитания. В этот период начинают развиваться те чувства, черты характера, которые незримо уже связывают ребёнка со своим народом, своей страной. Корни этого влияния — в языке народа, который дитя усваивает, в его песнях, музыке, в играх и игрушках, которыми он забавляется, впечатлениях от природы родного края, труда, быта, нравов и обычаев людей, среди которых он живёт.

Маленьким детям ещё недоступны понятия о Родине. Воспитание в этом возрасте и состоит в том, чтобы подготовить почву для них, вырастив ребёнка в атмосфере, насыщенной живыми образами, яркими красками его страны.

В народном творчестве отображаются и исторически сохраняются присущие народу черты характера, мышления. Через родную песню, сказку, овладевая языком своего народа, его обычаями, ребёнок дошкольного возраста получает первые представления о культуре своего народа. Не преувеличивая, можно сказать, что любовь к родине зарождается в раннем детстве, именно в тот период развития ребёнка, который отличается особой восприимчивостью.

Воспитывающее влияние народного творчества очень многообразно и, несомненно, плодотворно.

Богатство и многообразие природы, труд и быт народа обусловили оригинальность и самобытность, удивительную свежесть и яркость народного творчества.

Сказки, загадки, поговорки, пословицы — устное народное творчество представляют настоящую сокровищницу народной мудрости, исключительные образцы языка народа.

Песня, музыка, пляска передают гармонию звуков, мелодию, ритм движений, в которых выражены черты характера народа, широта его натуры.

Лепка, резьба, вышивание и другие виды изобразительного искусства передают вкус, чувство формы, цвета, образа, которыми владеет народ, навыки, мастерство изготовления художественных предметов.

Народная игрушка давно вошла в быт детей и стала настолько обычным явлением, что нужно специально указывать на неё как продукт народного творчества.

В самом деле, кто отличал среди детских игрушек полированные яркой окраски шары, пирамидки, цилиндры?

Разве только отдельные образы остановят на себе взор своей необычной формой, удивительной раскраской — это дымковские и городецкие кони, свистульки, знакомые взрослым по воспоминаниям из детских лет. В народной игрушке отражен разнообразный круг детских интересов: от знакомства с бытовыми предметами она ведёт ребёнка в мир животных, людей, в мир фантазии.

Народная игрушка имеет свою историю, подтверждающую, что она не случайное явление, а устойчиво развивающаяся ветвь народного искусства, имеющая свои традиции.

Подходя к народной игрушке с педагогической точки зрения, мы видим, что она основана на тонком знании психологии ребёнка и разносторонне воздействует на развитие его чувств, ума и характера.

В сюжетной игрушке отображён мир сказок и сказочных образов, а также и тот круг жизненных явлений, с которым сталкивается ребёнок в повседневной жизни.

В этих поделках ярко выражено стремление порадовать, повеселить ребёнка. Выделяется забавная игрушка, радующая детей свистом, писком, действием. Широко известны ванька-встанька, волчки, дудки, свистульки.

Интересны также игрушки для развития движений — каталки, мячи, бабки, городки и т. д.

Изобразительное народное искусство именно через народную игрушку непосредственно адресовано к детям. Всё в ней обращено к ребёнку её содержание, форма, окраска.

Самая основная, сильная сторона сюжетной народной игрушки, которой она обращена к ребёнку, состоит в условности её изображения. Условность изображения опирается на определённую отработанность тех средств и способов, которыми создаётся игрушка. Будет ли это изображение коня, птицы, человека всё решается традиционно выработанным средством. В результате в игрушке остро выступает задуманное. Подробности дополняются воображением; эта игрушка рождает детскую фантазию, а вместе с нею и детскую игру.

Взрослые, может быть, хотели бы видеть в игрушке нечто другое, но ребёнка привлекает именно её предельная простота и ясность.

Раскраска народной игрушки представляет одно из её неоспоримых достоинств. В состязание с ней не всегда рискнёт вступить современная фабричная игрушка до того живы, ярки, по-детски выразительны её рисунки и краски.

*Доклад подготовила: Разетина Юлия Ивановна,
воспитатель младшей группы*

«Игрушка «современная» и «народная» как фактор в развитии личности ребенка»

Становление внутреннего мира ребёнка немислимы без игры, следовательно, без игрушки. Игрушки для ребёнка — та «среда», которая позволяет исследовать окружающий мир, формировать и реализовывать творческие способности, выражать чувства. Но с другой стороны, игрушка — тот товар, который взрослый выби-

рает и покупает для своих детей. Чтобы сориентировать взрослых в необъятной стихии рынка игрушек родителям необходимо рассказать о наиболее ценных из них и полезных. Как показывают опросы, в большинстве случаев родители выбирают и покупают игрушки стихийно, в силу сложившихся обстоятельств или внешних, поверхностных признаков (привлекательность, величина, стоимость, желание угодить ребенку и пр.), не учитывая развивающий потенциал игрушки, ее педагогическую «полезность».

Для начала рассмотрим влияние современной игрушки на психическое развитие ребёнка.

Роль «прекрасной куклы» в большинстве случаев выполняет кукла Барби. Игры с такими куклами приобщают детей к культуре красоты и материальных ценностей, воспитывают с мыслями о необходимости вырасти богатыми и красивыми. Очень часто, обладая куклой, девочка воображает себя не мамой, укачивающей дитя, а горничной, убирающей ее дом и приводящей к ней бой-френда. Вызывает беспокойство содержание игр, на которые они вдохновляют детей, так как дети дошкольного возраста приучаются предаваться фантазиям и мечтам о жизни, свойственным не им, а подросткам.

На смену Чебурашке, Буратино, Карлсону, пришли герои зарубежных — американских и японских — мультфильмов: бэтмен, человек-паук, снайпер, солдат удачи, трансформеры, и другие персонажи, которые можно увидеть на прилавках многих магазинов. Эти герои отличаются, прежде всего, силой, ловкостью, смелостью, сверхчеловеческими качествами, разнообразными умениями, великолепными физическими данными. Их поведение как бы доказывает всем окружающим: на чьей стороне сила, тот и прав.

Используя в игре такие игрушки, ребенок воспроизводит те действия, которые характерны для конкретного персонажа. На самом деле в пропаганде смелости, решительности, бесстрашия нет ничего плохого. Плохо другое — ребенок, как правило, не соотносит свои действия с возможностями других участников игры, т.е. он может «нападать» на более слабого, не контролируя последствия. Данный вид игрушек можно рассматривать как скрытую пропаганду жестокости и насилия.

Особое место среди игрушек-героев современных мультфильмов занимают неземные существа: уродливые гномы, мутанты, тролли, звездные воины, покемоны, монстры-бакутаны, которые своим поведением как бы утверждают: добро побеждает зло, но только при помощи применения силы.

Особого внимания требуют и виртуальные игрушки — компьютерные игры, тамагочи, тетрисы, способствующие тому, что ребенок много времени, проводящий за такими играми нередко начинает жить в виртуальном мире, неадекватно воспринимает реальность, отказывается от общения со сверстниками, чувствуют себя в их среде неуверенно, появляются агрессивные действия к товарищам или животным.

Но не все так плохо. Есть ещё хорошие и «умные» игрушки, которые в противовес к вышеперечисленным игрушкам оказывают положительное влияние на развитие личности ребёнка.

Рассматривая как средство психического развития, В.С.Мухина разделяет игрушки на две большие группы:

— игрушки, направленные на познавательное развитие ребенка (погремушки, матрешки, пирамидки, мисочки-вкладыши, игрушки-заместители реальных предметов человеческой культуры, орудий, кубики, пазлы, конструктор, мозаика, лото, домино);

— игрушки, воздействующие на нравственную сферу личности ребенка (куклы, мягкие игрушки — изображения зайца, обезьяны, собаки, мишки и др.).

Хотелось бы остановиться поподробнее на следующих игрушках:

Матрешка — символ зарождения новой жизни, это принцип существования жизни. Матрёшка прививает ребенку такие ценности как самосовершенствование, духовность, уверенность в себе, интеллект.

Пирамидка показывает ребенку иерархичность бытия, его слаженность и последовательность красоты, способствует развитию координации движения, совершенствует мелкую моторику, тренирует зрение и память.

Кубики есть двух видов: с картинками и нерасписанные, для конструирования всяких фигурок и домиков. Они развивают в ребенке понимание структурности бытия. Постройки из кубиков развивают умение действовать по образцу.

Благодаря мисочкам-вкладышам, ребенок учится соотносить величину и форму предметов, а также координировать действия руки и глаза, способствуют развитию мышления, воображения, ознакомлению с цветом.

Ванька-встанька — игрушка, наполненная жизнеутверждающим оптимизмом: «сколько раз упал, столько раз и поднимайся».

Подарить ребенку игрушку — это значит подарить ему радость общения, радость познания мира, удовлетворение от реализации творческих возможностей своего «Я».

Список литературы

1. *Абраменкова В.* Во что играют наши дети? // Воспитание школьников. 1998. №4. С. 33–34.
2. *Алешина И.Н., Онощенко С.В.* Влияние игрушки на формирование личностного потенциала ребенка-дошкольника // Потенциал личности: комплексная проблема: Материалы второй Всероссийской конференции (17–19 июня 2003 г.) / Отв. ред. Е.А. Уваров. Тамбов: Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2003. С. 3–7.
3. *Лосева В.К., Луньков А.И.* Игрушка в развитии ребенка и игровая коррекция // Народное образование. 1999. № 9. С.306–311.

ВОСПИТАНИЕ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

ГАДЯЦКАЯ Вера Ивановна,
НАТОЧИЕВА Валентина Николаевна,
воспитатели, МБДОУ «Детский сад «Солнышко» г.Бирюча», Белгородская область.
E-mail: vera2608@yandex.ru

Игра — это путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить.

М. Горький

Игра помогает познавать окружающее, развивать ловкость, сообразительность, помогает детям подружиться, вырабатывает умение сдерживать себя. Если вы хотите узнать, какое направление принимают работы детского воображения, то наблюдайте внимательно за играми ребенка... «дита в своих играх обнаруживает без притворства всю свою душевную жизнь» [4, с. 438].

Игра, элементарный труд, занятия образуют целостную систему педагогического процесса детского сада. В центре этой системы находится игра. Именно за игрой в отечественной науке прочно закрепилось определение ведущей деятельности детей дошкольного возраста.

Игра дает очень многое для психического развития ребенка: в ней развивается воображение, образное мышление. Она имеет значение и для развития личности ребенка: принимая в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребенок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, а это означает развитие у него «социальных» эмоций, начал нравственности. В совместной игре ребенок приобретает также опыт взаимодействия со сверстниками, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими детьми. В этом заключаются объективные развивающие функции сюжетно-ролевой игры.

Кроме того, игра обеспечивает положительное эмоциональное состояние ребенка, позволяя ему свободно реализовывать свои желания, интересы. Игра является для дошкольника самой привлекательной и интересной деятельностью.

Развивающее значение и привлекательность игры для ребенка объясняются ее спецификой. В игре все условно, «понарошку»: и действия, и роли, и события. Здесь ребенок может осуществлять действия, недоступные ему в реальной жизни, включаться в события, пока еще для него недостижимые (стать отважным моряком, лечить больных, варить обед и т. п.). Игра не связана с получением определенного практического результата, поэтому она создает у ребенка внутреннее ощущение свободы и в то же время позволяет ему приобщиться к сферам жизни взрослых, преодолеть их недоступность.

Однако, для того чтобы дети могли самостоятельно играть, они должны овладеть игровой деятельностью — научиться играть. Оказывается, что, даже если у

детей имеется широкий круг знаний и представлений об окружающем мире (в соответствии с «Программой воспитания и обучения в детском саду» они получают массу знаний на занятиях, при проведении экскурсий и т. п.), имеются разнообразные игрушки, их самостоятельная игра может носить примитивный характер [1, с. 46].

Так, уже со второго года жизни ребенок настойчиво надевает кольцо на пирамиду. И хотя он собирает пирамиду пока неправильно, не учитывая размеров колец, он радуется тому, что довел начатое дело до конца. Очень важно, чтобы родители отнеслись к игре ребенка не как к пустой забаве, а как к серьезному занятию, без которого он не может развиваться. Нужно показать ребенку, какое кольцо большое, а какое — меньше, научить его сравнивать предметы, а заодно обратить внимание на цвет колец. И, называя ребенку цвет кольца, можно назвать еще предмет такого же цвета. Например, это кольцо голубое. Такого цвета бывает небо. Это кольцо зеленое. Такого цвета трава. Это кольцо красное. Такого цвета твое платье. Это кольцо желтое. Такого цвета солнце. Так ребенок быстрее запомнит цвета. И в первую очередь называл то, с чем сравнивали цвет. Если спрашивали о кольце голубого цвета, то ребенок сначала говорил: «Небо, — а потом вспоминал, — голубой».

Большую роль в познании окружающего мира играет речь. У детей этого возраста быстро растет запас понимаемых слов, поэтому в игре с ребенком можно использовать потешки, считалки, народные песенки.

Например, сорока-белобока; идет коза рогатая.

Очень часто в игре дети используют роли, надевают речевые маски.

— Мама, сегодня я Мурзик. Мяу. Налей мне молочка в блюдце.

Дочь пришла из детского сада. Сама рассматривает сказку и рассказывает ее наизусть. Потом, играя роль воспитательницы, обращается к куклам: «Какие красивые картинки. Сидите, сидите на стульчиках, дети, я всем покажу».

«В игре дитя живет. И следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более, как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [4, с. 441].

Большую значимость для развития детей имеют естественные материалы: вода, песок. К.Д.Ушинский писал: «Лучшая игрушка для дитяти та, которую он может заставить изменяться самым разнообразным образом, и вот почему Жан Поль Рихтер говорит, что для маленьких детей самая лучшая игрушка — куча песку» [4, с. 432].

Детские игры с песком разнообразны: мальчики строят дороги для машин, гаражи, города; девочки в песке устраивают кондитерские фабрики, пекут

торты, пирожки, кексы. В игре дети находятся в условном, воображаемом мире. К.Д. Ушинский отмечает, что «воображение начинает развиваться в детях очень рано; образы, над которыми работает младенческое воображение, немногочисленны, но зато необыкновенно ярки...» [4, с. 438].

Игры нужны детям как воздух. В игре формируется не только активный, эмоциональный настрой, но и умение принимать решения в непредсказуемых, каждый раз меняющихся ситуациях. В игре у детей развивается способность принимать и соблюдать различные правила, роли, что обеспечивает гибкость в общении, умение следовать общепринятым нормам правил. В итоге поведение ребенка становится более уверенным, непосредственным и гибким.

Как же, используя игру, помочь детям развить уверенность в себе, в своих силах? Очень часто, когда мы с дочерью трех лет идем из детского сада, мы играем в «догонялки». Сначала дочь убегает от меня, а я ее догоняю, но делаю вид, что мне это сделать очень трудно. Затем роли меняются. Теперь я убегаю «изо всех сил», а она меня догоняет. Очень важно научиться незаметно подыгрывать детям, делать так, чтобы они чувствовали себя победителями, утверждались в своей способности преодолевать опасности, препятствия. Особое значение это имеет в возрасте двух-трех лет, когда происходит развитие и утверждение «я». Но желательно несколько раз победить взрослому, чтобы ребенок учился и проигрывать. Здесь нужно учитывать индивидуальные черты ребенка. Если ребенок уверен в себе, то можно начинать учить его стойко переносить и свои неудачи. Такие игры не только помогают нам воспитывать ребенка, но и позволяют улучшить физическую подготовку малыша.

Со временем совместные игры с детьми становятся более сложными. У детей все более возрастает потребность принимать и играть роли. Можно уже разыгрывать целые представления, инсценировать сказки. Психолог А. В. Запорожец писал, что деятельностью ребенка по восприятию сказки, по своей психологической природе очень близка к игре. Но если в игре ребенок реально действует в воображаемых обстоятельствах, то здесь и действия, и обстоятельства являются воображаемыми» [3, с. 102]. Девочки восьми и двух лет инсценировали сказку «Колобок». Старшая девочка была рассказчиком и исполняла роль животных, а младшая — играла роль колобка. Но уже через год, лидерство и активную роль в игре — сказке брала на себя младшая девочка. И теперь, когда они решали поиграть в «Колобок», младшая говорила: «Чур, я рассказываю сказку, а ты будешь колобком». Игры со старшей сестрой очень рано подготовили младшую девочку к ролевым, сюжетным играм. Если старшая дочь, которая была в семье одним ребенком, в такие игры начала играть с 3,5–4-х лет, то младшая девочка, сначала подолгу наблюдавшая за игрой своей сестры и ее сверстниц, в такие игры начала играть с 2,5–3-х лет. Теперь уже она одна могла в сказке разыгрывать все роли, когда ее старшая сестра была в школе.

Дети с удовольствием показывают свои представления родителям, бабушке и бабушке.

«Окружающая дитя действительность имеет сильнейшее влияние на игру; она дает для нее материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечною лавкою. Присмотритесь и прислушайтесь, как обращаются девочки со своими куклами, мальчики со своими солдатиками и лошадками, и вы увидите в фантазиях ребенка отражение действительной, окружающей его жизни — отражение, часто отрывочное, странное, но тем не менее поражающее верностью своих подробностей» [4, с. 441].

Сейчас по телевидению транслируются различные телесериалы, которые дети смотрят с таким же интересом, как и сказки. И кульминационные моменты, которые производят впечатление на детей, появляются в игре.

И хотя ребенок знает, что это игра, он искренне относится к своей роли, его чувства и переживания неподдельны. Прав был К. С. Станиславский, советуя актерам учиться у детей правде и искренности, которыми отличаются их игры.

Игра возникает на основе реальной жизни и развивается в зависимости от жизненного опыта ребенка, помогает детям овладеть знаниями об окружающем.

Итак, игра — это не только радость и удовольствие для ребенка, это развитие его памяти, мышления, творческих и физических возможностей, и, наконец, в игре происходит воспитание ребенка, становление его «я». К.Д. Ушинский, говоря о воздействии игры на воспитание ребенка, отмечал, что «все попытки воспитания внести игрою, а еще лучше детскими работами, серьезный материал в фантазию ребенка имеют свою полную цену, как это мы увидим впоследствии. Игры ребенка, хотя отчасти и очень отчасти, предсказывают его будущее» [4, с. 440].

Список литературы

1. *Курбатова Р.А.* Воспитание детей в дошкольных учреждениях. М.: Просвещение, 1989. — 158 с.
2. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Как играть с ребенком. М.: Педагогика, 1990.
3. *Спиваковская А.С.* Игра — это серьезно. М.: Педагогика, 1981.
4. *Ушинский К.Д.* Собрание сочинений, т. 8.

СЕКЦИЯ 4. Игровое пространство детства

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ДЕТСТВА

ВОЛОСОВЕЦ Татьяна Владимировна,

МОДЕРАТОР СЕКЦИИ «ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ДЕТСТВА», кандидат педагогических наук, профессор, директор Института изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования, президент МОО «Экспертиза для детей».

КИРИЛЛОВ Иван Львович,

кандидат психологических наук, доцент, заместитель директора по научной работе Института изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования

После введения Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, который в качестве одного из основных принципов образовательной деятельности дошкольных образовательных организаций рассматривает индивидуализацию дошкольного образования, т.е. построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

Одним из основных условий и средств индивидуализации дошкольного образования выступает образовательная среда дошкольной образовательной организации. Образовательная среда детского сада включает в себя весь окружающий ребенка спектр объективных и субъективных факторов дошкольной образовательной организации, который условно может быть представлен как две части образовательной деятельности, целостного образовательного пространства, характеризующиеся взаимодействием в сферах «ребенок — взрослый» и «ребенок — предмет — взрослый». Если первая сфера может быть представлена через непосредственное взаимодействие взрослого с ребенком, то вторая сфера характеризуется тем, что взрослый в ней предстает опосредованно, как организатор предметной среды, способствующей развитию ребенка в различных видах деятельности. Вторая сфера иначе может быть определена как предметная развивающая среда.

Предметно-пространственная развивающая образовательная среда детского сада зависит во многом от того, каким в целом в текущий момент времени является игровое пространство и через какие образовательные установки и нормативно зафиксированные принципы происходит преломление игрового пространства в организации образовательной деятельности.

Игровое пространство детства в последние десятилетия отличается значительным многообразием, которое не позволяет рассматривать его как единое пространство с позиции используемых при его создании и обновлении ценностей и подходов. Многое из того, что предлагается в качестве составных частей игрового пространства детства, к сожалению, нельзя отнести к тем культурным средствам, которые способствуют позитивной социализации детей, способствуют их личностному развитию. В этой связи задача педагогов дошкольного образования и родителей состоит в создании такой предметно-игровой среды, которая бы способствовала всестороннему развитию и полноценному образованию детей, давала бы широкие возможности для проявления их индивидуальности.

Практика мирового дошкольного воспитания имеет немало примеров специальной организации предметно-игровой среды в целях развития ребенка. Так, Ф. Фребель (1913) считал, что ребенок познает себя и мир через предметы внешней действительности, и для этого разработал специальную систему игрового материала (так называемые «дары»). М. Монтессори (1916) положила в основу работы дошкольных учреждений принцип автодидактизма: дети свободно выбирают занятия в рамках, предусмотренных еще при создании стандартизированного дидактического материала.

В отечественной педагогике влияние на игру дошкольников сводилось в основном к обеспечению детей знаниями, впечатлениями от окружающей жизни, к организации педагогом детской игры как отражения (копирования) действий и отношений взрослых. Развитие детей в игре связывалось с усвоением конкретного тематического содержания; в этом же усматривалось и воспитательное значение игры (Жуковская Р.И., 1953, 1963, 1975; Менджеричкая Д.В., 1982; Артемова Л.В., 1985, 1987 и др.). Внесение игрушек в игру прямо или косвенно связывалось с содержанием обучающих занятий. Иными словами, основной акцент в данном подходе делался на предметном подкреплении вносимых взрослым (воспитателем) содержаний.

После появления «Концепции дошкольного воспитания» (1989) проблемам организации развивающей предметной среды детского сада как фактора, способствующего свободному развитию детей, в отечественной психолого-педагогической литературе уделялось достаточное внимание (Петровский В.А. и др., 1992; Новоселова С.Л., 1995 и др.).

В проектировании предметно-пространственной среды дошкольной образовательной организации возникает важная задача — пригласить детей к совместной игре, совместной деятельности и поддержать их.

Разработанные на основе положений ФГОС ДО примерная основная образовательная программа дошкольного образования и образовательные программы как комплексного, так и парциального характера существенно отличаются от

образовательных программ дошкольного образования предыдущих поколений. Их основное отличие связано с усилением тех структурных компонентов программ, которые непосредственно связаны с организацией предметно-пространственной среды образовательных организаций. И в этой связи возникает много вопросов, поставленных быстрым изменением социальной ситуации развития в информационном обществе. Из обширного количества этих вопросов можно выделить два основных:

1) Что входит игровое пространство современного детства?

2) На сколько должна измениться предметно-игровая среда дошкольной образовательной организации в связи со стремительным развитием электронных игр, игрушек, средств обучения и воспитания?

Пытаясь найти ответ на поставленные вопросы, нельзя не признавать факта расширения игрового пространства в сторону увеличения его виртуальной составляющей, а также расширения возможностей образовательной среды электронными средствами обучения и воспитания, электронными пособиями. Однако, вероятно, в силу того, что мы находимся лишь в начале информационной эпохи, у нас отсутствует представление о том, являются ли все более виртуализирующееся игровое пространство и вся более электронная образовательная среда развивающими по своему характеру.

Говоря о текущем моменте, нельзя не отметить расширяющийся круг дидактических игр и пособий. Отмечается тенденция *handmade*, когда родители вместе с детьми создают игрушки своими руками и дарят их родным и близким.

Наибольшее удивление вызывает непрекращающийся интерес тех, кто давно уже не дети, к компьютерным играм (например, *Pokemon GO*). При выборе современных игрушек родителям детей необходимо руководствоваться, прежде всего, здравым смыслом и пониманием того, как будет организована игра ребенка с игрушкой, возможно ли развитие сюжета и распределение ролей. Здесь ключевая роль родителей. Ни одна игра не приобретет того или иного направления, если взрослый его не задаст. Поэтому игра взрослого и ребенка с использованием кукол, при правильной ее организации, сможет не только заострить внимание на нарядах для куклы, но и развивать речь, в том числе расширять и активизировать словарь, формировать познавательную активность, развивать коммуникативные навыки и т.д. и, конечно, надо учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей.

ОЦЕНКА ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДЕТСКОГО САДА В МЕГАПОЛИСЕ

ИВАНОВА Елена Владимировна,

модератор секции заведующая лабораторией образовательных инфраструктур
института системных проектов ГАОУ ВО МПГУ, кандидат психологических наук, доцент,
член экспертного совета МОО «Экспертиза для детей» г. Москва.
E-mail: obrzpress@gmail.com

Игровое пространство рассматривается как часть предметно-пространственной среды ребенка дошкольного возраста. Определение «игровое пространство» объединяет в себе такие понятия, как пространство, среда, игра. Среда — это окружающие социально-бытовые, общественные, материальные и духовные условия существования ребенка. Предметная среда выполняет ответственную функцию — она побуждает к игре, формирует воображение. Она как бы является материальной средой мысли ребенка.

Игра — это естественная деятельность ребенка, которая характеризуется самостоятельными, личностными проявлениями на основе эмоции [1].

Для создания благоприятных условий возникновения и развития детской игры необходимо игровое пространство.

В Москве детский сад является важным элементом жизни детей, сотрудников и родителей. Хорошая дошкольная организация создает надежные условия развития и благополучия детей, привлекательную рабочую среду для сотрудников и место, которому родители доверяют и где им рады.

Какие пространства необходимы в образовательных организациях мегаполиса для максимального раскрытия творческого потенциала, возможностей каждого ребенка? Как оценить их потенциал?

Большинство детей младшего возраста крупных городов проводят большую часть своего активного времени в дошкольных образовательных организациях. Это предъявляет определенные требования к тем условиям, в которых они находятся. И независимо от того, является здание детского сада старым или новым, важно, чтобы в нем были хорошие возможности развития и воспитания, а также безопасные и комфортные физические условия, что позволило бы родителям доверять дошкольным организациям и активно включаться в процесс развития ребенка, даже работая полный рабочий день. Кроме того, важно учитывать территориальное расположение детского сада мегаполиса — находится ли учреждение в центре, на окраине, в районе-новостройке, в экологически неблагоприятном районе. Всё это существенным образом будет определять уклад жизни детского сада: определенные требования со стороны родителей, особенности среды, которые должны минимизировать экологические риски, максимально использовать

возможности близко расположенного социокультурного пространства города и справляться с большим количеством детей в группах.

Оценкой среды дошкольных организаций занимались многие научные коллективы. В частности, Смирнова Е., Абдуллаева Е. выделяли главный принцип экспертизы развивающей предметно-пространственной среды дошкольной организации: принцип деятельности и ее соответствие возрасту детей. Материальная среда детского сада должна создавать условия для полноценной реализации всех видов деятельности, способствующих развитию детей на данном возрастном этапе: игровой деятельности (ролевая игра, режиссерская игра, игра с правилами), продуктивная деятельность (ремесло, конструирование, составление картинок, изобразительная деятельность), познавательно-исследовательская деятельность (детское экспериментирование, восприятие художественной литературы, познавательные действия с наглядно-образным материалом, учебная деятельность).

Существует и ряд международных шкал, эффективно использующихся во многих странах для оценки условий развития и обучения детей младшего возраста (CLASS, ECERS). ECERS фиксирует три стороны образовательной среды: время (организация дня); люди (взаимодействие педагога с детьми и родителями); пространство.

Для изучения ресурсов организаций на ступени дошкольного образования такого мегаполиса как Москва нами была разработана модульная система оценки предметно-пространственной среды детского сада в мегаполисе, соответствующая требованиям ФГОС.

В качестве оценивания предметно-пространственной развивающей среды мы будем использовать модульную систему оценки. В каждом модуле проанализированы вызовы, которые возникают и решаются в отношении параметров модуля. Мы предлагаем оценивать развивающую предметно-пространственную среду дошкольной организации по следующим параметрам 4-х модулей: универсальность среды (здесь будут оцениваться возможности использования среды детского сада для детей с ОВЗ, возможности среды детского сада для приема родителей, гибкость среды детского сада; внешний вид, общий дизайн, архитекtonика здания; месторасположение детского сада и его окружение), внутренне пространство детского сада (обустройство) (здесь оцениваются внутренне пространство и меблировка, безопасность среды, интерьер и эмоциональное благополучие, доступность и разнообразие видов деятельности, соответствие среды детского сада выбранной организацией программе дошкольного образования), наличие пространств для организации детских видов деятельности внутри и снаружи (параметры наличие внутренних и наружных пространств для организации детских видов деятельности), игровые материалы и игровое оборудование среды образовательной организации.

Модуль 1. Универсальность среды

Вызовы, которые возникают и решаются в этом модуле:

- в дошкольной организации действительно заботятся о детях с ОВЗ или применяют стандартный подход «желтых разметок» и пандусов?
- не стоит ожидать того, что хорошее взаимодействие с родителями возникнет само по себе;
- родители должны иметь возможность влияния на процессы, происходящие в детском саду;
- дать родителям такое представление о работе и жизни детского сада, чтобы у них осталось хорошее впечатление;
- родители должны знать о базовых ценностях детского сада;
- создание условий и границ общения, поддерживающих хорошее отношение с родителями и уважение с их стороны;
- возможность изменить помещение и использовать его по-новому;
- назначение здания может со временем измениться;
- раздвижные стены часто используются совсем не так, как вы можете себе это представлять;
- возможность изменить помещения и использовать его по-новому связана с педагогической практикой и уровнем квалификации и профессионализма сотрудников детского сада;
- какие важные социальные объекты есть по соседству, которыми можно воспользоваться?
- может ли окружающая социальная среда быть полезна детскому саду?

В этом модуле при оценке условий рассматриваются следующие параметры:

- 1) возможности использования среды детского сада для детей с ОВЗ;
- 2) возможности среды детского сада для приема родителей;
- 3) гибкость среды детского сада;
- 4) внешний вид, общий дизайн, архитектура здания;
- 5) месторасположение детского сада и его окружение [2, с. 29–31].

Модуль 2. Внутреннее пространство детского сада (обустройство)

В этом модуле уделяется внимание оснащению и педагогике (образовательной программе) детского сада.

Вызовы, которые возникают и решаются в этом модуле:

- какие виды деятельности в каких помещениях можно организовывать?
- есть ли доступ к разнообразному оборудованию и всем помещениям, в зависимости от потребности педагогов и детей?
- должна ли выбранная детским садом программа дошкольного образования найти отображение при выборе оборудования и проектировании среды?

- помещения под определенные виды деятельности сложнее перепрофилировать под другое назначение;
- однообразие дает впечатление скучной среды детского сада, если все помещения похожи друг на друга;
- особое настроение, переданное через среду (дизайн, интерьер, цвета и свет), дают сотрудникам и родителям представление о ценностях вашего детского сада;
- места для детских видов деятельности должны быть оборудованы надежно и безопасно, чтобы педагоги могли спокойно оставить детей играть самих по себе;
- обеспечена ли безопасность всей территории детского сада, невозможности проникновения чужих и посторонних внутрь здания и на площадку дошкольной организации?

В данном модуле будут оцениваться:

- 1) внутренне пространство и меблировка;
- 2) безопасность среды;
- 3) интерьер и эмоциональное благополучие;
- 4) доступность и разнообразие видов деятельности;
- 5) соответствие среды детского сада выбранной организацией программе дошкольного образования [4, с. 87–97].

Модуль 3. Наличие пространств для организации детских видов деятельности внутри и снаружи

Вызовы, которые возникают и решаются в этом модуле:

- дети мегаполисов мало времени проводят на свежем воздухе;
- современные дети мало общаются и играют в разновозрастных коллективах (отсутствие «дворовых» коллективов);
- родители много работают и мало времени могут уделять играм и воспитанию детей;
- дошкольный возраст часто рассматривается как период подготовки к школе, а не самоценный период развития и проживания через игру;
- низкая двигательная активность детей из-за переполненности дошкольных организаций в районах-новостройках, ликвидации очередей в детские сады и снижении выделяемых метров из расчета на одного ребенка.

Параметры, которые оцениваются в данном модуле:

- 1) наличие внутренних пространств для организации детских видов деятельности;
- 2) наличие наружных пространств для организации детских видов деятельности;



1. Наличие внутренних пространств для организации детских видов деятельности

Наличие мест и помещений для:

- игровой деятельности;
- познавательной деятельности;
- исследовательской деятельности;
- художественно-эстетической деятельности;
- двигательной активности;
- мест релаксации (расслабления);
- наличие личного пространства (мест для уединения)
- наличие свободного сегмента пространства (незаполненного пространства);
- пространства для совместной деятельности со взрослыми;
- для индивидуальных занятий.

При этом учитывается возрастная адекватность пространства, национально-культурные традиции, стимулирование игровой активности детей с помощью игрушек и игрового оборудования; стимулирование познавательной активности детей в специально созданных лабораториях и уголках исследователя, мастерских и опытных станциях; стимулирование двигательной активности детей за счет увеличения времени нахождения в физкультурном зале.

Раскроем более подробно эти параметры:

- возрастная адекватность пространства в качестве критерия психолого-педагогической оценки предметно-пространственной среды образовательных учреждений предполагает учет закономерностей развития ребенка на каждом возрастном этапе;
- предметно-пространственная среда образовательной организации является одним из условий расширения знаний о России, сфер и способов взаимодействия с окружающей природой и социальной средой, формирования духовно-нравственной личности, стремящейся к освоению ценностей русской национальной культуры и культуры народов, проживающих на территории России, способной приумножить культурное достояние своей страны в общем контексте мировой культуры;
- стимулирование познавательной активности дошкольников предполагает соответствие и разнообразие игрового оборудования и материалов, мебели и трансформируемых модулей различным видам детской деятельности;
- стимулирование двигательной активности детей. Двигательная активность является основным фактором, определяющим успешность образовательного процесса. Так как уменьшение уровня двигательной активности ведет к снижению концентрации и устойчивости внимания, повышению утомляемости и как следствие может привести к возникновению трудностей в обучении;

— учет гендерной специфики означает наличие мест и оборудования в соответствии с половой принадлежностью дошкольников.

2. Наличие наружных пространств для организации детских видов деятельности

Современные дети, проживающие в мегаполисах, все меньше времени проводят на улице, во дворах. Детский сад обязан компенсировать пребывание дошкольников на свежем воздухе и организовывать предметно-пространственную среду организации таким образом, чтобы игровая площадка предоставляла множество возможностей для более длительного нахождения детей на улице в любое время года.

В данном случае необходимо оценивать обустройство игровой площадки по параметрам экологичности, дизайна, особой атмосферы, приключенческого аспекта, специального оборудования, позволяющего продлить прогулки в холодное время года.

— низкий уровень — обычная игровая площадка, поделенная на групповую принадлежность по разным возрастам, выход и заход в здание через 1-2 входа, невозможность нахождения в сырую погоду, в здании недостаточно мест и приспособлений для сушки вещей, затруднен заход детей в туалет;

— средний — игровая площадка имеет несколько мест, где могут взаимодействовать дети разных возрастов, при входе расположены арт-объекты и дизайн меняется в зависимости от образовательных событий или времен года, несколько беседок и навесов позволяют продлевать время нахождения на прогулке;

— достаточный — игровая площадка оборудована специальным оборудованием для стимулирования двигательной активности детей, стимулирования исследовательской и познавательной деятельности (лаборатория под открытым небом, ферма, мини-огород, теплица), общие места для совместной деятельности детей разных возрастов, элементы приключенческих событий (тропа волшебника Изумрудного города, пещера сказок и т.д.);

— высокий — большое место для взаимодействия детей разных возрастов, несколько выходов на прогулку, чтобы дети максимально быстро попадали в группы, облегченная возможность захода в туалет, оборудованы помещения или места для сушки детских вещей, существует место для общения с родителями во время привода или забирания детей, под навесами или на крутых террасах достаточно места для пребывания в сырую погоду, специальное оборудование для стимулирования всех видов деятельности, элементы приключенческих событий, на игровых площадках выделены места для коллективных и индивидуальных игр, при этом воспитатель имеет возможность контролировать передвижение детей, зеленая ограда, много кустов и растительности, вписанных в ландшафтный дизайн площадки.

Модуль 4. Игровые материалы и игровое оборудование среды образовательной организации

Вызовы, которые возникают и решаются в этом модуле:

- эффективно ли используется игровое оборудование и игровой материал в группах детского сада;
- существует ли план по закупкам необходимого игрового оборудования;
- соответствует ли игровое оборудование размерам группы;
- имеют ли воспитатели возможности варьировать и выбирать оборудование, исходя из потребностей детей на каждом возрастном этапе;
- является ли игровое оборудование полифункциональным;
- достаточно ли игрового оборудования и игрушек для детей обоего пола;
- присутствуют ли игрушки и игровое оборудование, отражающее национально-культурную специфику;
- универсальность игрового оборудования и игрушек.

Параметр для оценки:

1. Игровые материалы и игровое оборудование:

Оценка материалов и оборудования (для дошкольной ступени образования):

- наличие игрового оборудования
- наличие учебного оборудования
- наличие спортивного инвентаря
- наличие технических средств обучения и воспитания
- наличие материалов и оборудования для:
 - игровой деятельности
 - познавательно-исследовательской
 - продуктивной
 - двигательной активности
 - самостоятельной (индивидуальной) деятельности.

Список литературы

1. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1996. № 6.
2. *Иванова Е.В.* Методические рекомендации по психолого-педагогической оценке предметно-пространственной среды дошкольных образовательных организаций в мегаполисе / Е.В. Иванова // Детский сад от А до Я. 2016. №1. С. 24–43.
3. Развитие личности дошкольника в условиях мегаполиса: монография / А.И. Савенков, О.В. Цаплина, Е.В. Иванова, Н.С. Муродходжаева, В.А. Кривова, Т.Д. Савенкова / Под науч. ред. А.И. Савенкова. М.: Перо, 2016. — 206 с.
4. *Маякова Е.В.* Современные тенденции развития содержания дошкольного образования / Е.В. Маякова // Теоретические и методологические проблемы современного образования. Материалы XVIII международной научно-практической конференции. 2014. С. 71–75.

ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ДЕТСКИХ ОБЪЕДИНЕНИЯХ КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

ФРИШМАН Ирина Игоревна,

модератор секции, заместитель председателя СПО-ФДО,

директор научно-практического центра СПО-ФДО,

главный научный сотрудник Института изучения детства, семьи и воспитания РАО

Проблема социально-педагогического потенциала игрового взаимодействия — одна из сложных как в теоретическом, так и в практическом планах. Для теоретического обоснования потенциала игрового взаимодействия необходим отбор адекватных критериев этого динамического явления, проявляющегося в процессе социального становления ребенка. Для практического внедрения — проведение сравнительной процедуры успешности различных компонентов изучаемого явления.

Встречи, научно-практические конференции по игровой деятельности, организованные в рамках программы Международного союза детских общественных объединений СПО-ФДО «Игра — дело серьезное» на протяжении более двадцати пяти лет позволили провести сравнительную работу по отношению педагогов, организаторов детских коллективов, организаций к игровой практике детей, особенностям игрового взаимодействия в детских объединениях [1].

Следует отличать игру как объект совместной деятельности ребенка и взрослого от ее использования педагогами в обучающих и воспитательных целях: проведение педагогами игры на уроке, на воспитательном мероприятии. При этом в большинстве случаев используется лишь внешняя форма игры (ее сюжет, правила, ролевой набор и т.д.). Но характер взаимоотношений играющих, их отношение к игре, все их поведение здесь совсем не такие, как в самостоятельно организуемой игре. Социально-педагогический потенциал игрового взаимодействия характеризует игру как целостную деятельность, особый тип поведения человека, а не просто упражнение, выполняемое по заданию педагога. Педагогикой охвачено не более четверти игр и забав, а для самостоятельной организации детям доступны почти 98% современных игр. Социально-педагогический потенциал игрового взаимодействия в детских объединениях не подменяется педагогическими приемами, разработанными для других целей, а выводится во всем своем многообразии из многовекового и многонационального народного опыта.

Ведь в кратких и емких заповедях народной мудрости сохранилось бережное отношение к формам взаимодействия в различных играх. Тут и указание на необходимость возрастного подхода к игре: «Старый хочет спать, а моло-

дой играть», «Ребенок играет куклой, кошка мышью, а всяк любимой мечтою». Тут и разъяснение психологических особенностей игры: «Игра потеху любит», «То не игра, что взаправду пошла», «В игре да в дороге узнают людей», «Игра расчетом красна». Тут и указание на необходимость соблюдения меры в игре, недопущения опасных крайностей: «Тем не играют, отчего умирают», «Играй, да не заигрывайся».

Лучшие игры сконцентрировали в себе многовековой опыт народа, его культуру, традиции. Огромно их значение для растущего человека в нашем быстроменяющемся мире.

Как отмечает в своих исследованиях процессах социализации детей И.С. Кон «мир детства и способы воспитания — старый и вместе с тем вечно новый предмет наук о человеке и обществе» [2].

Игра по своей сути демократична, интернациональна. Нет, пожалуй, места на земле, где дети не играли бы в «классики», в мяч, не прыгали со скакалкой.

Некоторые традиционные игры ребята приспособили к современным условиям, но в них исчезло многое из того, что делало игру захватывающей, и прежде всего, красота поступка. Раньше в игре ярко проявлялись индивидуальные качества ребенка, его характер.

В игре ценились ловкость, сила, храбрость не сами по себе, а во взаимодействии с другими поступками: сильный жалел слабого, слабый брал пример с сильного, коллективный труд давал примеры массовым играм.

Потенциал игрового взаимодействия в детских объединениях мы рассматриваем как системообразующий фактор социального становления ребенка. Совместное целеполагание, планирование, организация, свобода от жесткой регламентации, оценочной системы, анализа в произошедших играх обуславливают результативность индивидуализации, оказывают существенное влияние на развитие личностных качеств ребенка в ходе коллективных действий.

Собственная микрокультура детских объединений — традиции, ритуалы, атрибуты, созданные и добровольно принятые детьми и взрослыми несут в себе высокий нравственный потенциал, влияют на эмоциональную сферу ребенка. Отдельно можно рассматривать такую составляющую социально-педагогического потенциала как позиция взрослых — субъектов игрового взаимодействия. Насыщение социально-педагогического потенциала игрового взаимодействия обоснована поисками в области содержания деятельности детских объединений, усложнением связи системы, совершенствованием принципов, форм и методов, развитием самоуправления.

В Международном союзе детских общественных объединений «Союз пионерских организаций — Федерация детских организаций СПО-ФДО разработан концепция игрового взаимодействия, которая строится на следующих принципах:

- приоритета самореализации детей и подростков в жизнедеятельности организации;
- включенности детей в реальные социально-значимые отношения;
- открытости для межличностного, межнационального, межгосударственного общения;
- представления и защиты интересов детей в государственных, общественных организациях.

Принципиальные положения концепции служат критериями отбора форм, приемов, методов работы организаторов и участников игровых программ.

Условиями реализации подобной концепции выступают:

- отход от массовых, всеохватных, обязательных мероприятий, широкий выбор деятельности;
- поиск, изобретение, конструирование нестандартных дел, игр, способствующих развитию внутреннего мира личности, формированию нравственных отношений в коллективе;
- пропаганда и поддержка миролюбивых, гуманистических, интеллектуальных игр;
- создание собственных игровых программ и их баз в организациях и объединениях детей и взрослых.

Идея концепции состоит в создании игровой основы деятельности детских объединений для реализации интересов, потребностей детей и подростков в самосовершенствовании, саморазвитии(3).

Педагогическая ценность использования игрового взаимодействия для социального становления ребенка в детских объединениях заключается в том, что оно способствует:

- выявлению мотивации, особенностей эмоционального реагирования ребенка и созданию условий для их и положительного проявления;
- дифференцированию игровой деятельности детских объединений, коллективов, групп;
- достижению понимания особенностей и целесообразности коллективных отношений при решении сложных комплексных проблем с учетом вклада каждого;
- оперативному изменению неадекватных реакций и форм поведения детей;
- комплексному использованию знаний, опоре на их жизненный опыт;
- развитию системных представлений о способах и приемах деятельности (как умственной, так и практической).

Рассмотренный путь возможен при такой организации игрового взаимодействия, который обеспечивает влияние на интересы, желания, порождает потребность их реализации в игре.

Список литературы

1. Организация и методика проведения игр с подростками Взрослые игры для детей: Учеб.-метод. пособие. / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. М.: Владос, 2004. — 214 с.
2. Детство как социальный феномен // Журнал исследований социальной политики. 2004. Т. 2. № 2. С. 151–174.
3. Воспитательный потенциал детских общественных объединений // Справочник классного руководителя. 2016. № 7. С. 8–16.

ИГРЫ В РЕАЛЬНОСТИ: НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ ДЕТСКИХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ

САФРАН Михаил,

генеральный директор Questomania (Israel), MBA (Tel Aviv University),
B.Sc. (Hebrew University of Jerusalem). E-mail: msafran@questomania.co.il

Игры, в которые играют наши дети, влияют на их характер, выбор специальности, на их социальную роль в будущем. Именно поэтому столь пристальное внимание уделяется не только физическому качеству и безопасности игры, но и той ценности, которая эта игра может принести ребенку в его собственном развитии.

Не секрет, что в последние 20 лет, вместе с ускоренным развитием технического прогресса, принципиально поменялись и сами игры. Физические игры с предметами и в обществе других детей или родителями заменяются виртуальными играми в интернете с не идентифицированными участниками. Доступность игр равна доступности компьютера или мобильного телефона. Вовлеченность родителей в эти игры и контроль за ними со стороны родителей очень низкие.

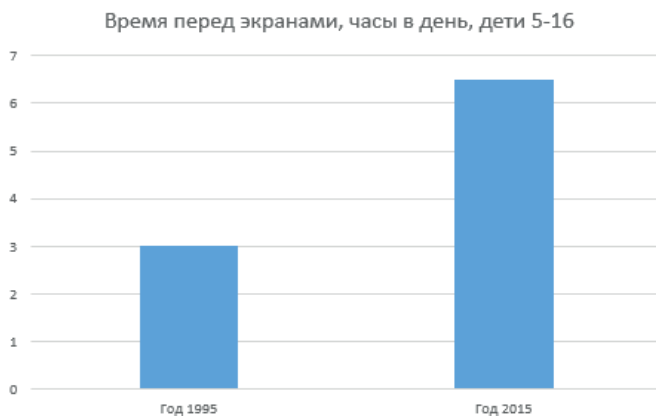
Наличие мобильного телефона у ребенка открывает ему постоянную возможность к игре, включая поздние вечерние часы, часы занятий, часы прогулок и т.д. Сокращается время, проведенное ребенком на улице, сокращается время общения с другими детьми, нарушается сон и повышается зависимость ребенка от наличия телефона, доступа к интернету и т.д.

Метод запрета и наказаний имеет ряд существенных недостатков, влияющих как на психику ребенка, так и качество отношений между родителями и детьми.

Игровые пространства, включающие в себя игры в реальности, сочетают в себе преимущества «физических» игр и уровень эмоций, которые доставляют детям онлайн игры.

Досуг детей

Вместе с развитием технологий повышается количество и доступность устройств, позволяющих играть в электронные игры.



Экраны: ТВ, Мобильные телефоны, Компьютер, видео-консоль

Исследование, проведенное английской исследовательской компанией childwise показало, что в течение последних 20 лет, более чем в 2 раза увеличилось время, проведенное детьми перед экранами (к «экранам» относятся телевизионные экраны, ТВ приставки, видео- и игровые консоли, компьютеры, мобильные телефоны, планшеты)

С учетом того, что абсолютное большинство детей в указанном возрасте являются учениками школ — остается ограниченное время на иную, не связанную с учебной активностью.

Нахождение перед экранами с целью игры или просмотра программы или кино «отбирает» время от иной физической активности на воздухе, от занятия спортом, чтения книг или общения со сверстниками.

Время, проведенное "на воздухе"



По данным правительства Великобритании (https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/498944/mene-childrens-report-years-1-2.pdf) 74% детей проводят менее 60 минут на воздухе.

В 2014 году только 31% детей читали ежедневно книги, не связанные непосредственно с учебной. Всего лишь 4 года ранее (2010 г) эта цифра составляла 37%. За аналогичный период почти на 25% сократилось время, потраченное на чтение. В 2014 году в среднем ребенок тратил 32 минут в день на чтение.

Крупнейшим мировым детским издательством Scholastic (www.scholastic.com) в 2014 году было проведено исследование с целью анализа снижения интереса к чтению со стороны детей.

Данные, полученные в ходе исследования показали ключевой вывод, сформулированный, как цитата одного из респондентов: «Сейчас много чего более интересного, чем чтение...». По мнению детей, чтение уступает по эмоциям, интерактивности и удобству электронным играм и ТВ.

Как вернуть детей в реальный мир?

Большинство специалистов соглашаются с неэффективностью запретительных мер по отношению к детям. Наказание приводит к ухудшению отношений между родителями и детьми и не меняет отношения ребенка к процессу. Во многих случаях желание ребенка играть в электронные игры только усиливается после того, как на него наложено наказание.

В данной ситуации, наиболее эффективным методом является создание достойной альтернативы, сочетающей в себе преимущества «классических» игр — физическая интеракция между игроками, наличие физических предметов и реальной среды, обучающая составляющая. Вместе с тем данная альтернатива должна вызывать у детей эмоции и вовлеченность сопоставимые с эмоциями и вовлеченностью онлайн игр.

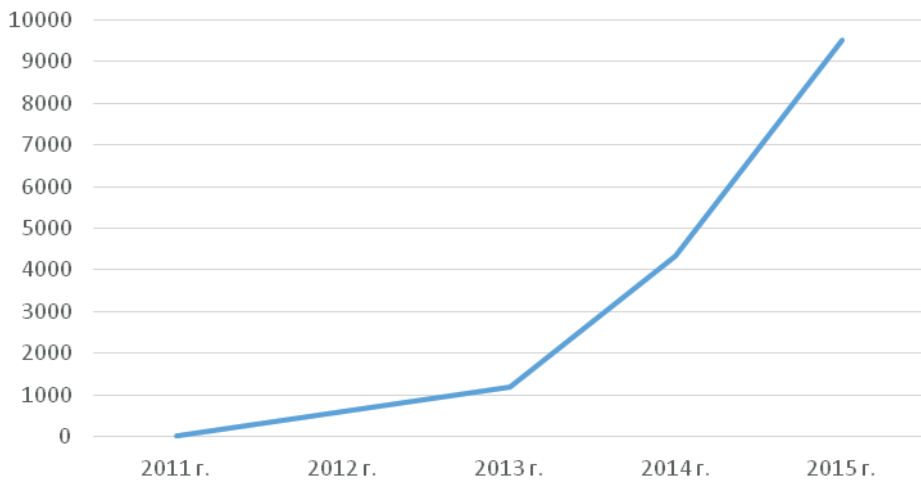
Примеры игр, сочетающих в себе «физичность» классических игр и эмоции современных онлайн игр:

Квесты в реальности (экскейп-рум)

Wikipedia: Эскейп-рум (англ. Real-life room escape) — это интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, находя предметы и решая головоломки^[1]. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу.

Игры такого типа возникли из идеи перенести в реальность браузерный квест типа escape the room, которые были популярны в начале 2000-х гг. (например, Crimson Room).

Квесты в реальности (escape rooms) в мире



<http://escaperoomdirectory.com/>

За последние 3 года количество эскейп румов в мире увеличилось почти в 10 раз. Подобный успех можно объяснить следующими причинами:

- Погружение в атмосферу «кино»
- Игра, связанная с решением головоломок и постоянное ощущение результата
- Тесное взаимодействие с участниками команды
- Возможность семейного тимбилдинга

Новые направления в квестах в реальности:

Игровые перформансы (сочетание квеста и театрализованного представления).

Геймификация

Wikipedia: Игрофикация (геймификация от англ. gamification, геймизация) — применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг

Для повышения интереса детей к чтению, посещению музеев, выставок, общению с другими детьми и пребыванию на воздухе необходимо использовать элементы геймификации. Игровые элементы в неигровых процессах привлекут детей и позволят им учиться, общаться, читать — через игру.

Примеры геймификации:

1) Детские квесты по экспозиции British Museum

1 **Roaming around**
First, head to Room 51 on Level 3 and find Case 4.

Most of the wooden objects moved from place to place in the forest. They had to be made of light and gathered parts. One Case in North Yorkshire was a fantastic island spot in the spring and autumn.

Find the wooden box packed with shells.
How many different sorts of shell can you spot?

2 **Britain's first farmers**
Now find Cases 6, 9 and 10.

Neolithic farmers cut down trees to clear space for crops, animals and houses. During this period people began to own new things. They were made from stone, wood and other materials.

Find the three eggshells.
Which of these pieces of jewellery would you like to wear?

Look in Case 9 and look.
• A bracelet
• A necklace
• A brooch
• An amulet

Find the deer skull headless.
Imagine you are wearing it.
Walk or dance like a deer.

Find the back-bark mill.
Pretend to roll a strip of bark. Roll it really tight.

Find these eggshells.
What would you use them for? **Make up a story** about a farmer and these objects.

Find the saddle quern in Case 10.
Grinding was hard work. **Act out** how you would use these stones to grind wheat.

How long do you think you could do this before your arms started to ache?

2) Замена уроков по правильному разделению мусора на игровые квесты, в рамках которых дети обучаются процессу разделения мусора на примере имитации, выстроенной в классе квартиры. <http://www.tmir.org.il/>

3) Вечера чтения для детей, где чтение книг сочетается с театрализованным представлением.

Список литературы

1. Nicholson S. (2015), Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities
2. ESA (2016), Essential facts about the computer and video games industry
3. DOCOMO (2014). Children's use of mobile phones
4. SANDRA L. HOFFERTH AND JOHN F. SANDBERG, University of Michigan, How American Children Spend Their Time
5. Henry Lo, Rui Pan and Carman Neustaedter, Communication, Collaboration, and Coupling: What Happens When Friends Try to Escape the Room?
6. Natural England Commissioned Report NECR208 (2015), Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children
7. SCHOLASTIK (2015), Kids & Family Reading Report™

КОМАНДА С НАШЕГО ДВОРА¹

КУПРИЯНОВ Борис Викторович,

ведущий аналитик Центра социально-экономического развития школы
Института образования НИУ «Высшая школа экономики»
д.п.н., профессор (г. Москва). E-mail: boriskuprianoff2012@yandex.ru

Education is, not a preparation for life; education is life itself.

John Dewey

Дворовый футбол, подростковые дворовые футбольные команды — явления уникальные, достойные осмысления и исследования по целому ряду причин. Но одной из главных является специфика процесса социального становления детей и подростков в самодеятельных общностях любителей попинать мячик.

Однозначно идентифицировать этот процесс как стихийную социализацию нельзя, но и сложно признать в привычном плане социальным воспитанием — «упорядоченной социализацией» (А.В.Мудрик). Чрезвычайно интересно как строятся взаимоотношения подростков вне регулярного контроля взрослых.

Вот этому явлению было посвящено небольшое исследование, которое осуществлялось нами совместно со студентом А.С. Герасимовым [1]. Основными методами сбора информации стали анкетирование и интервью студентов, их детские воспоминания о своей игре в дворовый футбол. В результате был собран массив данных, позволяющий сделать обобщения и некоторые выводы, конечно, следует оговориться, что речь идет скорее о предположениях, чем о точно установленных, проверенных фактах.

Первое, что вызывало вопрос у многих, с кем я делился замыслом этой работы, это реальность и распространенность дворового футбола. Мои собеседники, прямо так и спрашивали, а что сейчас подростки играют в футбол во дворах? Однозначно утвердительно отвечать на этот вопрос я не решался. Нельзя же быть уверенным в том, что картина, которую ты видишь из окна своей квартиры, носит массовый характер. Хотя очень хотелось на все сомнения возразить, что в течение всего года (от поздней осени до ранней весны) — мальчишки из соседних дворов, в том числе мой восьмилетний сын, увлеченно сражаются на мини-футбольной площадке.

Сегодня, на основе наших опросов осени — зимы 2012 года можно с высокой долей вероятности утверждать, что дворовый футбол существует в различных типах населенных пунктов: и в крупных городах, областных центрах, и в малых городских поселениях (городах и поселках), и в селах. Для оценки интенсивности влияния этой досуговой практики, показательно, что более $\frac{2}{3}$ мальчишек

¹ Исследование выполнено при поддержке РФНФ, проект №13-06-00704

выходят во двор, чтобы играть в футбол почти каждый день, $\frac{1}{5}$ — чаще играет в выходные дни. Для понимания неформальной специфики дворового футбола показательными могут быть такие свидетельства — в официальных соревнованиях участвовали менее $\frac{1}{5}$ уличных спортсменов, чуть более четверти соревновались в самодеятельных турнирах в микрорайоне, остальные же — более половины играли во дворе и состязались сами с собой.

Пытались изучать мы и территориальный охват подростков дворовым футболом. Разумеется, важную роль играет плотность проживания потенциальных футболистов — можно ли набрать команду в одном дворе, или потребуется собрать футболистов со всего микрорайона. Однако выскажу предположение, что немаловажное значение имеет наличие подходящей площадки (половина подростков играет именно в своем дворе, чуть более $\frac{1}{3}$ ходят на стадион, оставшиеся находят спортивную площадку поблизости). Так, для многих мальчишек Фабричного округа города Костромы, местом встречи стала спортплощадка у концертно-выставочного центра «Губернский». Еще один пример привел мой знакомый профессор. Он вспомнил, что во дворе его детства футбол закончился не только потому, что выросло поколение, а еще и по другой причине. Обиженный тем, что мальчишки разбили окно в его квартире, один из жителей рядом стоящего дома вкопал на футбольной площадке стойки для сушки белья.

А вот интересный факт, который меня искреннее удивил — в одной пятой случаев в дворовый футбол играют не только мальчишки, но и девчонки. Весьма любопытно от чего это происходит? Может быть, в небольших населенных пунктах, где мало детей одного возраста игры не имеют сильной половой дифференциации или это приметы нового времени. Интервью взятое мной у москвичей позволяет зафиксировать смешенные футбольные команды и в этом большом городе. Возможно, истории про наших родителей, дедушек и бабушек, когда правильные девчонки — отличницы влюблялись в мальчишек — героев футбольных батальев несколько упрощают правду жизни:

И подливает в это блюдо остроты
Белова Танечка, глядящая в окно, —
Внутрирайонный гений чистой красоты
(Ю. Визбор).

А может стирание граней между мальчишескими и девчоночьими видами спорта — явление последних десятилетий.

Вернусь к эмоциональной речи знакомого профессора на презентации результатов этого исследования. Почему-то первое, что вспомнил он, это — интернациональный состав их футбольной команды и крепкую мальчишескую дружбу 70-х годов XX века. Интересно, что аналогичный мотив звучит и в песне Ю. Визбора (хотя, конечно, там речь о послевоенном волейболе): Макс Шароль,

Сергея Мухин, Саид Гиреев, Левочка Уран, Коля Зятьев и т.д. И.В. Новикова подчеркивает доступность занятий дворовым футболом **для подростков разной национальности, пола и уровня подготовленности** [3, С. 13]. Сформулируем предположение — дворовый футбол является эффективным педагогическим средством укрепления отношений подростков — представителей различных национальностей.

Обсуждая состав дворовых команд нельзя опустить тему взрослых игроков в футбол. Согласно нашим данным, значительная часть подростков (примерно $\frac{2}{3}$) вообще обходится без участия старших. $\frac{1}{3}$ юных футболистов можно назвать счастливыми, ведь с ними на площадку выходят их отцы, в трети случаев с подростками играют взрослые мужчины, проживающие в непосредственной близости от спортплощадки.

Выше, мы уже предположили, что определяющее значение имеет наличие во дворе площадки, пригодной для игры в футбол, однако не очевидным остается необходимый минимум оборудованности. Чуть больше половины дворовых футболистов использует в игре специальные или самодельные ворота, ориентирами (стволами деревьев или поставленными камнями) довольствуются оставшиеся чуть менее 50%. Похожая ситуация складывалась и обозначением команд во время матча в $\frac{4}{5}$ случаях — подростки вообще обходились без каких-либо знаков отличия, а в остальных — отличало команды, то, что одни играли в майках, другие с голым торсом.

Неформальная школа свободы и демократии

Трава на стадионах зеленеет,
А, мудрость, словно осень, настает,
Друг к другу мы становимся нежнее,
Когда борьба все яростней идет
Н. Добронравов

A democracy is more than a form of government;
it is primarily a mode of associated living, of conjoint
communicated experiences.

John Dewey

Осмысление материалов интервью и анкет игроков в дворовый футбол дает право идентифицировать дворовые футбольные команды в качестве неформальных самостоятельных сообществ [3, С.8], а в качестве социально-педагогического механизма развития личности самостоятельных спортсменов рассмотреть — общественную самоорганизацию («упорядочение социальных связей и отношений, в которые включены и которые формирует сами учащиеся») [5, С.9]. Опираясь на исследование нашей аспирантки Н.М. Филипповой можно наметить

основные возможности общественной самоорганизации подростков в занятиях дворовым футболом.

Прежде всего, это активность и самостоятельность в организации собственной — индивидуальной и коллективной деятельности, опыт реализации своих потребностей через организационную работу (в том числе опыт самоорганизации), усвоение ценностей свершения, созидания — «хочется играть, необходимо собраться самому и собрать других — тех, у кого есть желание погонять футбольный мяч» (из Интервью). В этом смысле И.В. Новикова пишет: «Удержание образца достижительской культуры осуществляется через трансляцию норм и собственное воспроизводство модели командной игры в футбол как социальной системы успешного сообщества»[3, С.16].

Вторая группа возможностей представляет собой отождествление себя с подростковым коллективом, причем не абстрактное, а действенное, предполагающее мобилизацию собственных ресурсов, высокую степень самоотдачи в противоборстве с соперниками, в борьбе за победу. Явное ощущение себя частью единой команды отмечается у каждого пятого игрока.

Характерно, что участники дворовых команд получали как опыт игровой идентификации (условной, связанной с тем, за какую команду в данный момент играл подросток), так и обретали идентичность со своим двором, своей улицей, микрорайоном и т.п. Сама по себе «жизнь во дворе» в значительно большей степени, чем преимущественное существование в отдельной квартире, предполагает возникновение «общественной причастности» (Д.В. Григорьев).

В-третьих, самоорганизующиеся дворовые футбольные команды представляют собой школу демократической культуры, локальную площадку гражданского общества, где разрешение возникающих коллизий осуществляется в процессе социального творчества («в специфическом способе жизнедеятельности общности, когда процесс организации деятельности становится объектом совместного творчества, в общности поддерживается организационная культура, основанная на ценностях самостоятельности, ответственности, креативности, эстетичности»[2, С. 10]).

Четвертое. Участие подростков в дворовом футболе — индивидуальная практика жизни в коллективе, практика конвенционирования собственных стремлений с интересами и потребностями окружающих, освоение ценностей «другого» как равноправного партнера, удержания собственных интересов, представлений в дискуссии с партнерами, получение опыта лидерства и опыта быть ведомым.

Пятая группа возможностей сформулирована И.В. Новиковой, которая пишет, что «спортивное командное взаимодействие, основанное на доверии, взаимном ожидании и ответственности, продуцирует качественные общественные связи, которые способствуют накоплению социального капитала»[3, С.3]. Другими словами, играя в дворовый футбол подростки обретают друзей, приятелей и зна-

комых, в которых могут обратиться для решения актуальных для себя проблем став взрослыми, в то же время, сами способны становятся для приятелей своего детства помощниками в преодолении социальных трудностей. Такое позиционирование дворового футбола как своего рода общественного интегратора представляется весьма существенным в движении к гражданскому обществу.

Однако, так уж ли однозначно позитивно осуществляется общественная самоорганизация самодеятельных футболистов, не бывает ли такого, когда на дворовой футбольной площадке сильные обижают слабых, старшие эксплуатируют младших, подростки, обладающие более высоким социальным статусом, унижают аутсайдеров, может без целенаправленного участия взрослых формируется жестокая философия закона джунглей, приправленная нецензурной руганью? Данное сомнение заставило сформулировать вопрос о степени гуманистичности самоорганизации участников дворовых футбольных команд. Даже, наверное, главную проблему стоит сформулировать так — может ли общественная самоорганизация дворовых футбольных команд стать для подростков школой свободы и демократии?

Руководствуясь положениями исследования Н.М. Филипповой, выскажем предположение об обстоятельствах определяющих ценностную окраску общественной самоорганизации участников дворовых футбольных команд. Важная роль в жизнедеятельности дворовых футбольных команд принадлежит по всей вероятности — лидерам подростковых объединений, их ценностным ориентациям. Другой фактор, скорее всего, представляет собой внутренние (индивидуальные) и внешние (социальные) регуляторы взаимодействия юных футболистов, степень ориентирования (принуждения) строить взаимоотношения на основе компромиссов и партнерства.

Общественная самоорганизация в дворовом футболе проявляется собственно в организации матча — в определении игровых ролей участников (вратарь, нападающий, защитник) в делении на команды. Действительно многими участниками интервью отмечается, что желание быть вратарем не такое уж распространенное явление (хотя и значительно снимающее остроту проблемы), наоборот «всем хочется бегать по полю, а не стоять и принимать на себя удары». Судя по результатам эмпирического исследования, в $\frac{4}{5}$ случаев вратарями становились все игроки по очереди — «стояли все по голу всем хочется бегать по полю, а не стоять и принимать на себя удары», лишь в каждом десятом случае в ворота ставили самого младшего, либо самого слабого игрока, совсем редко в этой игровой роли оказывался самый опытный игрок.

Следует особо осветить способы деления на команды, в качестве самой редкой ($\frac{1}{14}$ случаев) отмечена практика, когда состав команд был устойчив и мало менялся. Можно предположить, что такие случаи встречаются чаще всего, когда на площадке играют подростки со всего микрорайона, командами своих дво-

ров и устраивают своеобразные соревнования, в которых участвуют несколько команд. А самым часто встречающимся (более половины по результатам опросов), является вариант формирования футбольных команд двумя капитанами. В этом смысле любопытны материалы интервью, взятого мной в Москве: «В нашем дворе были двое парней — моих друзей, занимавшихся в футбольной секции. При делении ..., они всегда возглавляли соперничающие команды, то есть играли друг против друга, так как считали важным поддерживать равенство сил, справедливость соревнования». Также распространёнными является деление при помощи считалок, разгадок, либо спонтанное деление (по $1/5$ случаев).

Своего рода лакмусовой бумажкой степени гуманистичности самоорганизации игроков в дворовый футбол являются избираемые способы разрешения конфликтов. Самым распространённым ($3/4$ случаев) был вариант, когда спорные моменты, возникающие в игре, решались преимущественно коллективно. Способ разрешения противоречий сильными и старшими игроками более редок — менее ($1/5$ случаев), самым редким (6%) вариантом был такой, когда одна команда навязывала решение другой. Ещё одним показателем меры гуманизма является характер противостояния межличностного противостояния: почти все противоречия ($9/10$ случаев) вызывали конфликты, в половине случаев со словесной перепалкой, каждый седьмой инцидент завершался дракой, но пятая часть разрешалась мирным путем. Как свидетельствуют опрошенные мной студенты, зачинщиками конфликтов чаще всего становились одни и те же подростки. Поведение этих задири, вскоре становилось осуждаемым, к ним применялись санкции, вплоть до бойкота, либо в дворовой команде к ним относились с большой иронией, и так ограничивали их конфликтность.

Субъективным, хотя и косвенным отражением степени гуманистичности неформального сообщества дворовых футболистов являются эмоции, которые испытывали игроки. $4/5$ участников связывают с игрой в дворовый футбол чувства радости, свидетельствуют о получаемом удовольствии, половина вспоминает о ярких переживаниях торжества победы, что помогало чувствовать «себя уверенней как на футбольном поле, так и за его пределами». Позитивные «чувства от самого движения» отмечает чуть менее трети игроков — любителей. Не так много участников дворовых футбольных команд ($1/7$) никаких особых эмоций с дворовым футболом не связывают, ограниченная группа свидетельствует об отрицательных переживаниях, эта категория нуждается в специальном исследовании.

Не вызывает сомнения позиционирование дворового футбола и как социального явления, феномена повседневной культуры XX–XXI веков, элемента современной культуры детства и подростничества. Во всех названных ипостасях логично проследить связи подростковой самодеятельности с официальным футболом взрослых, о подражании, поклонении кумирам. Материалы проведенных опросов дают право на первое место определить звезд мирового футбола —

они являлись примером для почти половины российских подростков (начала XXI века), известные отечественные игроки вызывали аналогичные чувства в 6 раз реже (в $1/_{12}$ случаев от общего числа), а представителям местных футбольных клубов подражали лишь единицы. Несколько неожиданными для меня стали данные о том, что для пятой части юных футболистов кумирами становились старшие игроки дворовой команды.

Рискнем предположить, что показателем корпоративной свободы — несвободы является степень однородности предпочтений подростков по отношению к тем или иным футбольным клубам. Опросы свидетельствуют, что юных футболистов болели за разные клубы, что не мешало их дружбе и общению. Только в $1/_{20}$ случаев подростки всем своим самостоятельным коллективом были поклонниками одной известной команды, а четвертая часть любителей дворового футбола вообще не имели каких-либо явных предпочтений.

Когда взрослые не мешают воспитанию (социальное воспитание как самоорганизующаяся практика)

I would rather entertain and hope that people learned something than educate people and hope they were entertained.

Walt Disney

Рассмотрение подростковых досуговых занятий дворовым футболом в контексте социального становления подрастающих поколений представляется важным для определения целесообразности государственной поддержки и социально-педагогического участия (не участия) в представленных выше процессах. Словосочетание «*социально-педагогическое участие*» представляется достаточно емкой метафорой, так как в ней заключены не только значения «касаться кь чему-либо вещественно или нравственно, быть близким» (Словарь В.И.Даля), «совместная с кем-нибудь деятельность, сотрудничество в чём-либо», «жалостное, сочувственное отношение, готовность понять, помочь», «помощь, содействие, поддержка», но ограничение собственной ответственности и собственных прав лишь долей из общего целого.

Следует отметить специфическую открытость подростков, играющих на площадке дворового футбола, социальному контролю людей, проживающих в ближайших домах. Интервью позволило зафиксировать проявление подростками самоконтроля в игре с детьми более младшего возраста, в значительной мере подростки сдерживали себя, потому что родители младших внимательно следили за своими детьми и готовы были защитить от обидчиков. Кроме того, гуляющие во дворе родители с маленькими детьми, также определенным образом оказывали влияние на эмоционально-психологический климат футбольного матча,

словесное выражение эмоций юными футболистами. И все же представляется, что центральным регулятором самостоятельной игры в дворовый футбол, обеспечивающий гуманизацию этого социального пространства, становится сама игра, которая не терпит принуждения, неравноправия и несправедливости.

Список литературы

1. *Герасимов А.С.* Особенности социализации подростков в дворовых футбольных командах: выпускная квалификационная работа по доп. квалификации «Преподаватель» (науч. рук. проф. Б.В. Куприянов). Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2013. — 51 с.
2. *Козырева Т.В.* Педагогические условия организации социального творчества студентов вуза во внеаудиторной деятельности: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. Кострома, 2006. — 24 с.
3. *Новикова И.В.* Дворовый футбол как фактор формирования социального капитала подростков в условиях современного города : Автореф. дис. ... канд.соц. наук. Саратов: Саратов. гос. техн. ун-т, 2010. — 19 с.
4. Организация и проведение занятий и соревнований по футболу в общеобразовательной школе и по месту жительства : Учеб. пособие по орг. и проведению массовой работы с юными футболистами) [Подгот. Николаевой В. А. и др.]. Смоленск : СГИФК, 1986. — 98 с.
5. *Филитова Н.М.* Педагогическое обеспечение общественной самоорганизации учащейся молодежи: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. Кострома: Костром. гос. ун-т им. Н.А. Некрасова, 2007. — 23 с.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ В СЕМЬЕ

ЕРОФЕЕВА Тамара Ивановна,

профессор кафедры дошкольной педагогики факультета дошкольной педагогики и психологии Московского педагогического государственного университета, г. Москва. E-mail: erofeevatii@yandex.ru

БЕРЕЗИНА Юлия Юрьевна,

старший преподаватель кафедры дошкольной педагогики факультета дошкольной педагогики и психологии Московского педагогического государственного университета, г. Москва. E-mail: koh25@yandex.ru

В исследованиях отечественных психологов и педагогов проблемы организации игрового пространства рассматривались в совокупности с изучением игры как ведущей деятельности детей дошкольного возраста. Игра сопровождает ребенка на протяжении всего периода дошкольного детства.

Фундаментальный труд Д.Б. Эльконина, исследующий психологию игры дошкольника, указывает, что «...необходимым спутником всякой игры» становится игрушка, «игрушка отвечает каким-то неизменным природным особенностям ребенка». [8, с. 35; 36]

Изучая детское творчество, Д.В.Менджерцкая отмечает: «Для осуществления замысла ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, дети заменяют один предмет другим, наделяют его воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детского творчества» [3, с.57]

В условиях дошкольного образования встает вопрос о насыщенности игрового пространства. Как отмечают исследователи, важно не то, сколько атрибутов, игрушек, материалов находится в поле зрения ребенка, а их новизна и сменяемость, то, что именно привлекает внимание ребенка, возбуждает его интерес и потребность действовать. «Игрушки должны развивать игру и ни в коем случае не возвращать ребенка к уже освоенным, менее совершенным формам», — подчеркивает А.С.Спиваковская. [6, с.30]

Утверждение «Концепции дошкольного воспитания» [2] положило начало развитию инновационных процессов в отечественном дошкольном образовании, в том числе связанных с организацией предметной среды и жизненного пространства в целях обеспечения свободной самостоятельной деятельности и творчества детей в соответствии с их желаниями и склонностями, выбора детьми вида деятельности и ее формы.

В Концепции развивающей среды, разработанной под руководством В.А.Петровского, [5] изложены подходы кардинального преобразования материально-технического обеспечения педагогического процесса в дошкольном учреждении. «Жизненная среда может и должна развивать и воспитывать ребенка, служить фоном и посредником в личностно-развивающем взаимодействии со взрослыми и с другими детьми», — говорится в Концепции. [5, с.6.] Основные принципы построения развивающей среды, изложенные в Концепции, состоят в следующем: принципы дистанции, позиции при взаимодействии; активности, самостоятельности, творчества; стабильности — динамичности; комплексирования и гибкого зонирования; эмоциогенности среды, индивидуальной комфортности; сочетания привычных и неординарных элементов в эстетической организации среды; учета половых и возрастных различий детей.

С.Л. Новоселова [4] обращает внимание на единство стилевого решения предметно-пространственной среды. Ее элементы должны сочетаться по масштабу, стилю, назначению и иметь свое место в интерьере. Для нормального развития ребенку необходимо жить в трех предметных пространствах: сомасштабном действиям его рук (масштаб «глаз-рука»), сомасштабном его росту и сомасштабном предметному миру взрослых. При создании предметной среды необходимо исходить из эргономических требований к жизнедеятельности, антропометрических, физиологических и психологических особенностей обитателя этой среды.

Идеи отечественных исследователей проблемы построения предметно-пространственной развивающей среды отражены в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования [7]. В нем определяются следующие требования к развивающей предметно-пространственной среде: содержательная насыщенность, трансформируемость, полифункциональность, вариативность, доступность и безопасность. Разнообразие средств, материалов и оборудования должны обеспечивать игровую активность воспитанников, способствовать эмоциональному благополучию детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением. Благодаря специальным исследованиям и нормативным документам, игровое пространство дошкольной организации попадает в центр внимания педагогов и общественности.

Однако при этом семья и игровые приоритеты детей остаются за невидимым барьером. Возникает вопрос, насколько игровые потребности, вкусы, привычки дошкольников, формируемые в детском саду, удовлетворяются в условиях семейного воспитания. Наш научный интерес определило изучение представлений родителей о содержании игрового пространства для детей в семье.

Использовалось анкетирование, в котором приняли участие 400 родителей дошкольников московского мегаполиса. Ключевыми вопросами было содержание игрового пространства ребенка в семье, инициаторы пополнения игрового арсенала и оценка родителями использования детьми игрушек, атрибутов, оборудования и материалов.

Более половины респондентов (56%) имеют высшее образование, 38% — среднее профессиональное и 6% — общее среднее. Следовательно, образовательный уровень современных родителей дошкольников довольно высокий, что позволяет ожидать от них понимания ценности своевременного и разностороннего развития ребенка.

Анализ материалов анкетирования показал, что более половины опрошенных (54,5%) приобретают детям различные атрибуты для игр: конструкторы, кубики, модули, машинки, роботы, различные дидактические пособия, кроме этого куклы, мягкие игрушки, наборы для игр в «Больницу», «Парикмахерскую». А также спортивные атрибуты и материалы для продуктивно — творческой деятельности (альбомы, краски, пластилин, карандаши, цветную бумагу). Часть родителей (22%) покупают игрушки, руководствуясь запросами и желаниями своих детей, например оружие, модели героев западных мультфильмов (Человек-паук, Бэтмен и т.д.) и Барби. Оставшиеся 23,5% родителей затруднились с ответом.

Подавляющее большинство родителей имеют представления об игровых предпочтениях детей в семье. Они называют строительно-конструктивные, сюжетно-ролевые, дидактические (настольные, словесные), компьютерные и спортивные игры. Однако наибольшее распространение получили в настоящее время компьютерные и ролевые игры.

В большинстве обследованных семей родители стремятся создать условия для игр и занятий детей в семье. Примерно 50% опрошенных родителей наполняют игрушками, атрибутами, литературой, пособиями игровое пространство, предварительно обсуждают с детьми новые приобретения. Дарят детям игрушки к праздникам и вне торжественных случаев.

Однако вновь приобретенные игрушки не рассматривают с детьми, не обсуждают возможности их использования. Иногда на просьбы детей о покупке новой игрушки реагируют с удивлением, указывая на большие имеющиеся «завалы» игрушек. Этим родители ограничивают свое участие в организации игрового пространства. Они предоставляют детям игровую самостоятельность в домашних условиях.

Время от времени родители проводят «ревизию» игрового материала и игрушек, самостоятельно решая их судьбу (выбросить, передать младшим родственникам, сохранить). Руководствуются в таких ситуациях своими, часто неадекватными представлениями об игровых интересах и предпочтениях ребенка, его привязанностях к некоторым игрушкам. Родители считают, что у ребенка одинаково угасает интерес ко всем игровым материалам, имеющимся дома. Хотя взрослые в семье стремятся наполнять и расширять игровое пространство своих детей, на самом деле они создают статичное игровое пространство, при котором ребенок предоставлен сам себе, а взрослые не побуждают детей к творческой игровой активности и расширению его игровых навыков.

В противоположность им примерно в 20% семей игровое пространство создается стихийно. Оно бедно своим познавательным содержанием и мало привлекательно для ребенка. Игрушки приобретаются от случая к случаю. Часто не соответствуют возрастным возможностям детей, так как их покупка связана с возникновением спонтанного интереса ребенка. Сюрпризное приобретение взрослыми дорогостоящей игрушки не исправляет ситуацию. В обоих случаях ребенок недолго задерживает внимание на игрушке. При этом он нередко стремится разобрать ее на части, снять одежду с куклы, вытащить все детали конструктора из коробки. Родители негативно реагируют на действия дошкольника, потому что опираются на повторяющиеся ситуации: «разобрал, разбросал по разным местам комнаты и забыл», — говорят они.

Дети в таких семьях постоянно испытывают потребность в получении новых игрушек. Дефицит игровых материалов они восполняют, используя различные предметы домашнего обихода или выпрашивая игрушки у других детей на прогулке.

Особенно напряженно чувствуют себя родители, когда заходят с ребенком в магазин любого назначения. Малыш в неадекватной, часто аффективной форме начинает требовать покупки очередной машинки или куклы. При этом особенно удивляет родителей, что ребенок может указывать на игрушку, которая уже имеется дома и не привлекает его внимания.

Примерно третья часть семей (30%) создает стимулирующее игровое пространство, не только обогащенное игровыми материалами, атрибутикой и литературой, но и наполненное познавательным общением, включением детей в познавательно-исследовательскую деятельность, участием в целевых мероприятиях познавательного характера. Родителями продумываются игровые материалы, сочетающиеся между собой, составляющие комплекты для оборудования игр определенной тематики. Так, для игры в семью подбирается необходимая мебель, соразмерная ей посуда, плита и кухонные принадлежности. Обогащение атрибутов для игр данной тематики планируется вместе с детьми в непринужденном общении.

Предлагается сшить постельные принадлежности для кукольных кроватей и полотенца. Дети развивают идею, напоминают маме, что на наволочки следует пришить пуговицы, а пододеяльники украсить кружевом. Помогают набивать подушечки ватой. Предлагают приготовить еще и перинки для каждой кукольной кровати. Дети вовлекаются в обсуждение, предлагают купить в магазине игрушек ванночку для купания кукол.

Обогащается атрибутика игры в магазин с появлением красивой кассы. Родители разделяют радость ребенка, наблюдают, как работает новая касса, предлагают пересмотреть имеющиеся игрушки и отобрать то, что может пригодиться для «продажи» в магазине: давно забытые пластиковые овощи и фрукты получают новую жизнь, фантики превращаются в конфеты. Начинает работать фантазия детей. Новый красочный набор пластмассовых хлебобулочных изделий и фруктов удачно вписывается в игровое пространство, обогащая сразу несколько сюжетов игр.

Родители в этих семьях не допускают бездумного складирования игрушек, к которым у детей угасает интерес. Они временно убирают из поля зрения ребенка то, что потеряло актуальность. Наблюдение за игровой активностью дошкольника подсказывает, когда следует вернуться к хорошо забытому старому игровому материалу. Встреча ребенка с ним вызывает эмоциональный отклик и дает новый импульс для развития игры.

В целом, подводя итоги исследования, следует констатировать, что материалы позволили обнаружить рассогласование между насыщенностью игрового пространства семьи и отсутствием представлений со стороны взрослых о ее использовании. У большинства родителей имеются искаженные представления о создании игрового пространства и развитии ребенка в процессе игры. Им представляется в той или иной степени, что процесс своевременного развития ребенка происходит сам собой, без влияния на него как позитивных, так и негативных условий, а их индифферентное отношение, фактическое невмешательство в организацию игрового пространства ставится ими себе в заслугу. Невнимание к содержанию игровых действий и развитию ребенка в игре со стороны

взрослых может либо погасить зародившийся интерес, либо явиться стимулом для формирования в дальнейшем негативных увлечений детей.

Риски при организации стихийного и статичного игрового пространства заключаются в том, что игра с менее привлекательными, наскучившими игрушками становится более примитивной. Дети испытывают затруднения в построении линии игры, теряют интерес к предмету. Снижается игровая и познавательная активность. Ребенок устает как от однообразия игрового пространства, так и от его излишества. Дети легко возбуждаются, не могут надолго сосредоточиться на одном предмете, если действие с ним не поддерживается игровым мотивом. Происходит стагнация во взаимодействии ребенка со взрослыми и сверстниками не только в игровой, но и в других видах детской деятельности, в которых предмет играет важную роль, как мотив для ее начала. Как подчеркивает А.С.Спиваковская, «обилие и пестрота игрушек может привести к неустойчивости чувств, поверхностности и изменчивости симпатий» [6, с.26] Вместе с тем лишение детей новых игровых впечатлений обедняет внутренний мир ребенка, тормозит полноценное развитие.

Достоинство позиций родителей, организующих стимулирующее игровое пространство, состоит в понимании ими того, что игра необходима для нормального развития ребенка в дошкольном возрасте, как своевременное питание и здоровый сон. Как отмечал А.В.Запорожец, «...в процессе игры создаются особо благоприятные условия не только для усвоения новых знаний и умений, но и для формирования таких важнейших качеств человеческого ума, как способность производить действия в умственном плане, осуществлять символическое замещение реальных объектов и оперировать подобными замещениями в познавательных целях» [1, с.5]. В результате чего происходит развитие широких интересов детей. Удовлетворяется потребность в познавательном общении. Возникает и развивается творческое воображение и такое качество мышления, при котором ребенок проявляет нестандартность в решении игровых ситуаций, связанных с определением роли, сюжета и предмета игры.

Условием развития ребенка становится игровое пространство, подвижное, меняющееся, отвечающее потребностям ребенка, учитывающее возрастные возможности, стимулирующее дошкольника к активной позиции освоения окружающего мира.

Список литературы

1. *Запорожец А.В.* Проблемы дошкольной игры и руководства ею в воспитательных целях / А.В. Запорожец // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. М., 1978.
2. Концепция дошкольного воспитания. ВНИК «Школа» // Дошкольное воспитание. 1989. № 5.

3. *Менджеричкая Д.В.* Игра и детское творчество / Д.В. Менджеричкая // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: сборник научных трудов. М.1978.
4. *Новоселова С.Л.* Развивающая предметная среда: Методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах. М., 1995.
5. *Петровский В.А.* Построение развивающей среды в дошкольном учреждении / В.А. Петровский, Л.М. Кларина, Л.А.Смывина, Л.П.Стрелкова. М., 1993.
6. *Спиваковская А.С.* Игра-это серьезно / А.С. Спиваковская. М.: Педагогика, 1981.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155.
8. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Д.Б.Эльконин. М.: Педагогика, 1978.

ПРОБЛЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ

ЗВЕРЕВА Ольга Леонидовна,

профессор кафедры дошкольной педагогики Московского педагогического государственного университета, г. Москва. E-mail: O-34@mail.ru

На современном этапе развития дошкольного образования большое внимание уделяется предметно-пространственной среде как важному средству развития ребенка дошкольного возраста.

В ФГОС ДО среда является одним из условий реализации образовательной Программы. В этом документе рассмотрены требования к предметно-пространственной среде. Она должна удовлетворять важную потребность ребенка-дошкольника — потребность в игре, поэтому наполнение среды должно носить игровую направленность с учетом ведущего вида деятельности ребенка дошкольного возраста. [5]

В данной статье мы используем понятие «предметно-игровая среда», которая является составляющей предметно-пространственной среды. Под понятием «предметно-игровая среда» О.А. Комарова [2, с.40] понимает особым образом организованное пространство, включающее в себя специально подобранные игрушки, игровое оборудование, предметы мебели, без которых невозможно развитие специфических видов детской деятельности. Содержание такой среды может выступить стимулом к развитию детей благодаря направленности (соответствие актуальным интересам и потребностям детей), многофункциональности (возможности для организации разнообразных видов совместной деятельности), неоднородности (наличие разнообразия игрушек, материалов, предметов мебели) и пр.

Н.-Э.Т. Гринявичене доказано, что предметно-игровое окружение является наиболее благоприятным фактором в развитии и воспитании дошкольников, стимулом к игровой деятельности, интереса к познанию, источником информации. Автор отмечает важнейшую роль педагога в создании и оформлении среды, в подборе материалов, в ориентировке на игровой сюжет с помощью элементов среды, в «одушевлении» среды, обеспечении ее доступности и понятности для ребенка. Чтобы подбирать игровой материал, воспитателю необходимы некоторые общие ориентиры, позволяющие определить, какие игрушки будут наиболее полезны для освоения и активизации игровой деятельности на каждом возрастном этапе. [1, с. 25]

Нами было проведено Пилотное исследование о создании предметно-игровой среды в дошкольной образовательной организации педагогами, их положительный опыт и затруднения, а также создание предметно-игровой среды в семье. Были опрошены воспитатели Москвы и Московской области.

В подборе игрового материала в группах воспитатели опираются на ФГОС ДО и методические материалы. Все воспитатели опираются на возрастной подход. В младших группах используются разнообразные куклы, пупсы, кубики с картинками, пазлы, конструкторы, «Уголки ряжения».

В среднем возрасте вводятся предметы-заместители, игрушки более мелких размеров со сложными деталями, а также одежда для кукол с мелкими застежками, парковка с мелкими машинками, экскаватор, щетки и т.д.

В старшем возрасте используются игрушки для игр в «путешествия», «театр», «школу», «зоологический сад» и др. Широко представлены технические игрушки (наборы комплектов «Строитель», «Маленькая портниха», «Маленький художник» и др.). Большое значение приобретают театральные игрушки: костюмы и детали их, маски, атрибуты, изображающие бинокли, трубы, орудия труда и др. В групповых комнатах используется крупный строительный материал для построек башен, гаражей и т.д. При организации среды педагоги стремятся сделать ее универсальной, способствующей различным видам детских игр (сюжетно-ролевым, театрализованным, дидактическим, конструктивным и др.), разнообразным по содержанию.

Педагоги учитывают гендерный подход при организации предметно-игровой среды, например, создают условия для игр мальчиков и девочек. В группах имеется уголок для мальчиков с солдатиками, машинами, в том числе и коллекционные модели машин. Если в группе больше мальчиков, то оборудуется группа в большем объеме конструкторами, кубиками, машинами, что позволяет детям строить дома, мосты, арки, гаражи не только на столе, но и на полу. Если девочек больше, чем мальчиков, то чаще используются игры в «семью», «больницу», «магазин». Хотя, как отмечают воспитатели, кукол предлагают детям обою пола.

Соблюдается принцип зонирования групп, например, в детских садах создана игровая зона для доктора, парикмахерская. В группах имеется много игрушек — предметов оперирования, например, наборы кукольной мебели, посуда, плита, стиральная машина, овощи, весы и др. Большую популярность у детей получают кукольные домики, железные дороги с системой путей, многоэтажные гаражи.

Создаются Центры, где по желанию ребенок может воспользоваться необходимым игровым материалом для воплощения своих замыслов, фантазии. Например, в группе расположен центр строительно-конструктивных игр, в котором в большом разнообразии представлены различные виды и формы конструкторов. С содержимым строительного уголка (конструктор различного вида, крупный и мелкий деревянный конструктор) можно перемещаться в любое место группы и организовывать строительно-конструктивную деятельность, как с подгруппой детей, так и индивидуально.

Центр дополнен мелкими игрушками для обыгрывания. Например, небольшие сборные замки и городки вместе с их населением, сборные автомобили и различные технические устройства. Конструкторы, предлагаемые для 6-летних детей, обычно включают большое число деталей, разнообразие вариантов сборок. Существуют сборники простейших самоделок для 5-6-летних из подручных материалов. Также в группах имеются настольные игры: разнообразные лото, кубики с картинками и паззлы.

Педагоги говорят о том, что необходимо следить за тем, чтобы предметно-игровая среда группы постоянно в течение года обновлялась и пополнялась новыми игрушками. Вместе с тем, некоторые воспитатели выражают озабоченность по поводу ограниченного пространства групповой комнаты — нет возможности разместить модули, из которых можно смоделировать с детьми корабль, самолет, и т.д. Для сюжетно-ролевых игр «Поликлиника», «Магазин», «На почте» мало места, негде разместить необходимые предметы. Воспитатели проявляют смекалку и творчество, стараясь максимально использовать имеющееся пространство. Так, в группе уголок изобразительной деятельности и «кухня» располагаются рядом. Тут же стоит столик, который служит и прилавком в игре «Магазин», и дополнительным столом для уголка изобразительной деятельности.

На основе проведенного опроса мы видим, что педагоги используют разнообразные игрушки, соответствующие видам игр, учитывают возрастной принцип и гендерный подход в организации предметно-игровой среды. Если педагоги достаточно грамотны, ориентируются на Стандарт дошкольного образования в организации предметно-игровой среды для детей, то в семье складывается иная ситуация.

Воспитатели считают, что в семье игрушки подбираются по разным соображениям: родители ориентируются на развивающий характер игрушек, им самим должна игрушка нравиться, иногда игрушки используются в качестве поощрения за хорошее поведение и послушание.

Мы согласны с мнением Т.Н. Дороновой, Н.А. Коротковой о том, что коммерческие интересы, как правило, не только не совпадают с педагогическими, но могут даже напрямую противоречить последним. [3,с.6] Важную роль в выборе игрушки взрослыми играет и цена, и реклама, и рекомендации знакомых, и модные тенденции. По мнению опрошенных педагогов, родители мало задумываются о пользе игрушек. Также они подбирают игрушки «как у всех». Родители часто в выборе игрушек исходят из своих детских предпочтений или нереализованной мечты о заветных игрушках. В результате взрослый выбирает игрушки «для себя», а не для ребёнка, и выбор не всегда оказывается удачным. Родители, как правило, до покупки не задумываются о функции игрушки, о ее долговечности, безопасности, об играх с этой игрушкой.

Также выбор игрушки может быть определён прихотью ребёнка. Очень часто гости приносят в подарок игрушку, не подходящую возрасту ребёнка или не имеющую никакой развивающей ценности. В результате можно увидеть в игровом уголке ребенка два — три десятка мягких игрушек-животных или огромное количество разнообразных автомобилей, сваленных в кучу на полке, на столе; «ребёнок им потерял счёт, почти не притрагивается к ним».

Основные ошибки допускаемые родителями: покупка игрушек, вызывающих агрессию («Монстры Хай»), игрушек из виртуальных игр, которые имеют агрессивный цвет, непонятную форму — «Миньоны», закладывающие определенные стереотипы («Барби», «Винкс»). На бессознательном уровне детям внушают — будь монстром, не доверяй никому раз и навсегда, учись выживать (а не жить), кооперируйся, а не сотрудничай.

Педагогов волнует проблема безопасности игрушек. Они отмечают детское увлечение плетением ярких браслетов из резиночек. На самом деле резиночки не так безопасны. Недобросовестные производители используют при производстве резинок ингредиенты, которые могут нанести серьёзный ущерб здоровью детей.

В семье приобретаются игрушки, которые могут причинить телесные повреждения ребёнку (дротики для метания, пистолеты с пулями и т.п.). Игровая продукция может испугать ребёнка, вызвать страх, изображать смерть, моделировать боль, включая звуковую имитацию криков боли и ужаса. У многих мальчиков есть игрушка Халк — зелёный урод, безжалостный убийца, который прославился непредсказуемым поведением и неуравновешенным характером, в ярости не контролирует свои силы. Играя, дети помогают ему проявить силу и ярость, расправиться с врагами, играть в игровые автоматы, надеясь на везение. Это пропаганда зла, силы, ярости, бездуховности.

К ошибкам родителей относится приобретение гигантских плюшевых изделий, которые ребенок не может взять в руки. Детям покупаются однотипные игрушки, вследствие чего комнаты похожи на магазин «Детский мир». А

ребенок, тем временем, играет двумя-тремя самыми любимыми. В ходе опроса у педагогов проявляется рефлексивное отношение к своей деятельности. Так, воспитатель А. пишет: «Когда дети были маленькие, я подбирала игрушки сама, не всегда мне удавалось сделать это правильно (не учитывала возраст, часто покупала игрушки, до которых детям требовалось «дорости»». Есть и дискуссионный вопрос: «Стоит ли разрешать детям приносить игрушки из семьи в детский сад?». Дети приносят дорогие игрушки, которые могут сломаться, вызвать у других детей желание тоже иметь такую игрушку.

В то же время имеется и положительный опыт в семейном воспитании. Дома у детей имеются игрушки для развития мелкой моторики: мозаика, паззлы, бусы, трафареты, автодидактические игрушки. В семьях имеется конструктор «Лего» в его многообразии (современный вариант для девочек и для мальчиков, постройка домов с мебелью, железной дороги, парикмахерской, самолета, ветеринарной клиники, воздушного шара и т. д.); родители приобретают игрушки, промаркированные по возрасту, например 1+, и рекомендованные психологами. *«Задача взрослых — из всех детских «хочу» выбрать самое правильное и полезное» — считают педагоги.*

Например, педагоги рекомендуют не покупать игрушки в киосках. Токсичные материалы, плохо закрепленные мелкие части и детали — далеко не полный перечень опасностей, которые могут обернуться серьезными проблемами. Лучшие зайти в специализированный магазин и потребовать сертификаты качества у продавца. Педагоги считают, что «приобретая игрушки, родители должны ориентироваться на выбор самого ребенка».

Итак, мы видим противоречие между организацией предметно-игровой среды в ДОО и в семье. Выход видится в информировании родителей по этой проблеме, разработке методических рекомендаций для родителей, проведении мастер-классов по изготовлению игрушек и созданию предметно-игровой среды дома, по применению игрушек, проведение виртуальных экскурсий, вовлечение родителей и т.д. Совместными усилиями можно добиться хорошего результата.

Список литературы

1. *Гринявичене Н.-Э.Т.* Предметно-игровая среда как условие развития сюжетно ролевых игр дошкольников: дис. ... канд. пед. наук / Гринявичене Н.-Э.Т. М., 1989. — 205 с.
2. *Комарова О.А.* Взаимодействие педагога и детей старшего дошкольного возраста в предметно-игровой среде дошкольного образовательного учреждения / Комарова О.А. Автореф. дис. ... канд. пед. наук, 13.00.02. — теория и методика обучения и воспитания (дошкольное образование). М., 2012.
3. Материалы и оборудование для детского сада: Пособие для воспитателей и заведующих // Под ред. Т.Н. Дороновой и Н.А.Коротковой. М.: ЗАО «Элти-Кудиц», 2003. — 160 с.

4. Полякова М.Н. Построение развивающей среды в детском дошкольном учреждении / М.Н. Полякова // Готовимся к аттестации!: Методическое пособие для педагогов ДОУ. СПб.: Детство-пресс, 2000. С. 21–33.
5. ФГОС ДО Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». URL: www.consultant.ru/popular/education

НЕКОТОРЫЕ ПРОТИВОРЕЧИЯ СОВРЕМЕННОГО ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ОТЕЧЕСТВЕННОГО ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПУТИ РАЗРЕШЕНИЯ

ЛИСИНА Валерия Рудольфовна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольной педагогики Московского педагогического государственного университета, г. Москва, E-mail: L1998@bk.ru

В современном отечественном дошкольном образовании одной из актуальных проблем является организация предметно-игровой среды в условиях семьи и дошкольных образовательных организаций, соответствующая требованиям нормативно-правовых документов, предпочтениям детей, родителей и педагогов, а также возможностям рынка игрушек и игрового оборудования.

В истории отечественного образования накоплен опыт организации психолого-педагогической экспертизы, разработана концепция развивающей среды дошкольной образовательной организации и алгоритм создания предметно-пространственной среды в дошкольных образовательных организациях [1].

Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме организации предметно-игровой среды в группах дошкольных организаций и проведение собственного исследования игровых предпочтений в выборе игрушек детьми, родителями и педагогами в рамках выпускных квалификационных работ магистрантов и бакалавров, позволили определить несколько противоречивых тенденций. С одной стороны, многие ведущие специалисты в отечественной психологии и педагогики, справедливо и убедительно доказывают необходимость психолого-педагогической экспертизы (Смирнова Е.О., Казунина И.И. и др.). С другой стороны, многие представители фирм по изготовлению и продаже игрушек для детей, высказывают сомнение в ее необходимости с точки зрения экономической выгоды и покупательского спроса.

Заметна тенденция отсутствия согласованности в критериях выбора игрушек педагогами и родителями детей дошкольного возраста, кроме того предпочтения

детей в определении интересных, значимых игрушек для возникновения игр не соответствует требованиям, на которые ориентируются взрослые.

Анализ игрушек, предлагаемых фирмами и магазинами, проведенные зарубежными и отечественными экспертами, и собственные исследования позволили констатировать, что многие игрушки, пользующиеся высоким покупательским спросом у детей и родителей, не всегда соответствуют таким требованиям, как:

- психологическая безопасность;
- развивающий характер игрушек;
- обеспечение творческой игровой самостоятельности (действия со многими игрушками предполагают однотипность);
- удовлетворение стремления дошкольников к самостоятельному внесению изменений в игрушку с точки зрения возможности развития сюжетов разных видов игр.

Для разрешения выделенных противоречий необходимо обратиться к психолого-педагогическим исследованиям, в которых разработаны перспективные вариативные модели организации игрового пространства в условиях семьи и дошкольных учреждений.

С нашей точки зрения и по мнению ряда исследователей педагогического сопровождения игровой деятельности дошкольников (Короткова Н.А., Саморукова П.Г. и др.), к ним можно отнести универсальные игровые макеты–карты, самостоятельно изготовленные детьми с взрослыми, маркеры игрового пространства и др.

Как отмечают исследователи Короткова Н.А., Кириллов И.Л., Солнцева О.В., игровые макеты являются одной из составляющих педагогического сопровождения режиссёрских игр. Они предназначены для обогащения и изменения предметно — игровой среды. Игровые макеты представляют собой игровые поля, пространство, на котором разворачиваются игровые события, что способствует развитию креативности и познавательной активности старших дошкольников.

Солнцева О.В. выделяет два вида игровых макетов: макеты как модели, представляющие собой уменьшенные целостные объекты в разрезе (замки, крепости, дома) и макеты — карты, отображающие определенную территорию и направляющие ребенка на развертывание сюжетных событий. Макеты-карты, по описанию Солнцевой О.В. и Коротковой Н.А. это большие плоскости с обозначенными на них местами для возможных объектов с несколькими ключевыми объектами — маркерами пространства.

Короткова Н.А. предлагает называть макеты-карты условно «универсальные». Учитывая наиболее распространенные смысловые контексты детской игры, ей предложены 4 макета-карты: «Город», «Порт», «Остров» и «Река», т.е. два макета с городским ландшафтом, и два — с природным. Основным требованием к изображениям является то, что они, несмотря на условность, должны быть узнава-

емыми детьми. Важным для решения задач активизации игры, по мнению Н.А. Коротковой, является мозаичность — совместимость всех макетов друг с другом. Они могли быть составлены как в одно целое, для совместной игры нескольких детей, так и могут быть применены в индивидуальной игре ребенка. Предлагается, чтобы каждый макет-карта был составлен из 2-х частей. По размеру половинка макета должна соответствовать размеру стандартного детского стола, что позволяет играть не только на полу, но и за столами. [3. с. 14]

В практике дошкольных образовательных организаций достаточно широко используются напольные, настольные, настенные макеты. С помощью настенных и настольных макетов могут разыгрываться сюжеты одной темы с малой группой детей. Например, «Морское путешествие», «Космос» и др. [2. с.109]. Напольные макеты предполагают также привлечение большого количества участников в игре на этапе сюжетосложения.

Разработанные макеты-карты могут создаваться в совместной деятельности детей друг с другом, что поможет реализовать одну из важных задач социально-коммуникативного развития — развитие способности к взаимодействию. Это может стать основой для интеграции разных видов деятельности — коммуникативная, художественная, театрализованная, изобразительная и другие.

Проведенная экспериментальная работа на базе нескольких учреждений Москвы, показала, что самостоятельное изготовление детьми старшего дошкольного возраста дополнительных предметов и игрушек, маркеров пространства и использование их для обогащения придуманных детьми сюжетов, способствуют развитию коллективной творческой деятельности. Например, для игры по сказке «Садко», дети подготовительной группы изготовили макет на тему мультфильма «Садко в подводном царстве у Нептуна». На основе просмотра нескольких мультфильмов по сказке, был оформлен альбом о подводном мире, куда вошли рисунки разных пород диковинных рыб, морские жители, изготовленные из бумаги, ткани, ваты, сжатой бумаги.. В процессе создания макета многими детьми были высказаны предложения по использованию разных материалов, размещению изготовленных в ходе самостоятельной деятельности игрушек-персонажей. Вносились готовые игрушки, в основном, изображавшие людей с подвижными частями тела.

Первоначально обыгрывание изготовленного макета происходило на основе одного понравившегося детям мультфильма, но через некоторое время внесение педагогом дополнительных персонажей, изготовленных или подобранных детьми для другой сказки, повлияло на дальнейшее развитие сюжета. Ярким кульминационным моментом проекта было совместное с педагогом и родителями создание мультфильма и его демонстрация.

Таким образом, анализ психолого-педагогических исследований и экспериментальная работа позволили сделать вывод о том, что самостоятельное изготов-

ление детьми макетов и внесение игрушек-самоделок, значительно повышают интерес к совместной творческой игровой деятельности. Создают основу для оптимальной интеграции разных видов деятельности и удовлетворения значимых для каждого ребенка потребностей.

Список литературы

1. *Доронов С.Г.* Сюжетная игрушка: история и современность / С.Г. Доронов // Образование и наука. Известия Уральского отделения Российской академии образования. 2011. № 9 (88). С. 109–123.
2. *Карпекина Т., Брюзгина О.* Игровые поля. Создание современного игрового пространства // Дошкольное воспитание. 2016. №1. С. 106–110.
3. *Короткова Н.А., Кириллов И.Л.* Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 1997. № 6. С. 9–16.

НАРОДНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО САМОСОЗНАНИЯ ДЕТЕЙ

ВОРОНЕЦКАЯ Людмила Николаевна,

доцент, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка, г. Минск. E-mail: voluni@mail.ru

Каждый народ имеет свои самобытные народные игры, которые занимают большое место в жизни ребенка. Игра — основная форма его деятельности, содержание жизни. В них дети крепнут физически, нравственно, учатся понимать окружающий мир, действовать в коллективе.

В дошкольном возрасте начинается формирование специфически человеческого, личностного отношения к действительности, развитие высшей формы психики — сознания. Возникает внутреннее отношение к тому, что воздействует на человека (В. Н. Мясищев). Нередко отношение к тем или иным людям, событиям, связанное с яркими переживаниями, пронесется ребенком через всю жизнь, оказывая на нее влияние.

Именно в игре, как в одном из основных видов деятельности, ребенок отражает различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняет и получает знания об окружающей действительности. Игра есть средство «погружения» детей в информационную, новую для них среду, сопереживания общих впечатлений с другими детьми, взрослыми и продуктивного отраже-

ния их в детской творческой деятельности. Поэтому игра стала неотъемлемой частью процесса формирования национального самосознания дошкольников. Игра рассматривается нами как особое отношение личности к окружающему миру; особая деятельность ребенка, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность; социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру); особое содержание усвоения национальных ценностей; деятельность, в результате которой происходит развитие национального самосознания ребенка; социально-педагогическая форма организации детского общества; средство развития познавательной активности дошкольника в процессе знакомства с национальной культурой и традициями.

Главная цель педагогического коллектива — воспитание культурного, творческого гражданина, способного воспринимать, ценить, воплощать в своей жизни принципы добра и красоты. Педагог в процессе общения с детьми помогает им осознать себя, во время организуемого взаимодействия расширить представления о других детях в дошкольном учреждении. Старается создать в группе благоприятную обстановку, в которой дети учитывают особенности друг друга, знакомит с помещением и территорией дошкольного учреждения, воспитывает любовь и привязанность к родному дому, дошкольному учреждению, родным места. Во время организованных игр воспитатель формирует первоначальные представления детей о своей семье, воспитывает любовь к матери и членам семьи, заботливое отношение к ним средствами прочтения литературных произведений белорусских авторов, бесед о семейных традициях, проведения государственных и народных праздников, посвященных семье, труду белорусов.

Игры, которые отражают характер народа, национальные обычаи и традиции, являются неотъемлемой частью истории и культуры народа. И белорусский народ здесь не является исключением. Игры белорусов тесно связаны с бытом и трудовой деятельностью людей, климатическим и географическим положением Беларуси, ее природным окружением.

Поскольку народная игра — это социологический феномен, в котором условно отражается действительность, то с развитием общественного сознания меняется и содержание игр. Однако лучшие традиции народной физкультуры, педагогики, обычаи и национальный колорит в них не только не исчезают, но и бережно сохраняются.

Как правило, белорусские народные игры. — подвижные. Они выделяются богатством разнообразных воздействий на организм детей, формируют у них необходимые физические навыки. Одни из игр имеют определенные традиционные нормы и словесное сопровождение, что превращает их в своеобразные драматизированные действия. В других — строго распределяются роли всех участников, слово в них является сигналом к конкретному действию.

Кроме сюжетно-ролевых, встречаются и игры-хороводы, где органично сочетаются слова, движения, песни, народные мелодии. Все это, безусловно, способствует воспитанию у детей интереса к белорусскому народному творчеству, к родному языку.

В большинстве таких игр правила строго не регламентируются и чаще всего составляются самими участниками. Содержание игр легко усваивается, а простота и вариативность правил, несложность инвентаря делают их доступными для проведения в самых разнообразных условиях.

Таким образом, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют основу для формирования у детей необходимых физических качеств и навыков, воспитания в них национального самосознания и интереса к истории и культуре своего народа.

Игры детей разнообразны. В них дети должны соотносить свои действия с действиями других участников игры, выполнять определенные правила, не менять их, иначе игра не получится. В играх сюжетно-бытовых находят отражение важные события, происходящие в стране, явления окружающей ребенка жизни.

Характер отношений героев дети узнают, когда выполняют разные роли в рамках одного сюжета или принимают участие в играх с разнообразной тематикой. Игры детей достаточно разнообразны, однако иногда встречаются и бедные по своему содержанию и не всегда могут положительно влиять на воспитание, если не осуществляется педагогическое руководство народной игрой.

В общую игру дошкольники вступают, имея каждый свои сформированные взаимоотношения с окружающим его людьми и сверстниками. Разный уровень общей воспитанности, жизненного и игрового опыта, распределения ролей, подбора атрибутов игры. Во всех сюжетно-бытовых играх отражаются отношения между людьми в быту, в ежедневной жизни, отношения к разным сторонам деятельности. В играх дети отображают то, что видели, проигрывают те ситуации, в которых участвовали сами, то, что было в их жизненном опыте. Девочки в основном играют в куклы, в дочки-матери, в гости. Во всех этих играх отражается быт и традиции семьи. В большинстве игр действующими лицами являются мамы, папы, дети, бабушки и др. Во многих играх дети отражают отношения, которые складываются между взрослыми и детьми. Что характерно для этих отношений: взрослые кричат на детей, могут их обижать, бить.

Наблюдения за такими играми дают воспитателю возможность представить себе атмосферу семьи, в которой воспитывается ребенок, обсудить с детьми те или иные вопросы взаимоотношений между участниками игры. Важно, чтобы такое вмешательство педагога не разрушило игру, а, наоборот, поддержало ее. При организации игр педагогу важно помочь детям установить правильные взаимоотношения, стремиться к справедливому разрешению споров, показать пути справедливого решения возникающих вопросов [3, 4].

Говоря про игры белорусского народа, нельзя не обратить внимание на игры, действие которых происходило (и с этим было связано их содержание) на определенном народном празднике — Купалье, Пасха, Рождество и др. В обрядовых играх более ярко, чем в других, отражаются традиции и культура белорусского народа. В них сочетаются драматизация, песенность, поэтические сопровождение с пластикой и спортивностью. Такие игры-представления разыгрываются по всем правилам драматического искусства. Как в настоящем представлении, в играх наряду с главными ролями, с типами, кто ведет представление, большое место отводится рядовым участникам: статистам, зрителям. В обрядовых играх действуют представители животного мира, они связаны с природой, бытом белорусов и помогают детям воспринимать художественное слово в связи с ситуационными действиями, развивают фантазию, дают простор для творческой инициативы. Хотя содержание, сюжет обрядовых игр определены традицией, но украшение диалога поэтическими деталями зависит от художественных способностей участников. Знакомство дошкольников с обрядовыми играми вводить их не только в стихию народной творческой жизни, но и воспитывает взгляд на мир, этические и нравственные правила, выработанные нацией и осознанные ею как необходимость при формировании национального самосознания.

Необходимо отметить, что жизненный опыт, который дети получают ежедневно (в семье, в детском саду, при поездке на транспорте, при посещении поликлиники и др.), всего лишь определяет содержание игры, особенно у детей 2–7 лет. Мы считаем, что глубина впечатлений и знаний ребенка в значительной степени зависит от того, какое место отведено ему самому в деятельности окружающих его людей.

Игровым действием может служить:

1. Игровое манипулирование предметами.

Суть данной формы игрового действия в том, что дети складывают, отбирают, классифицируют геометрические фигуры, предметные картинки, игрушки, явления природы и т. д. Например, народная игра «Отгадай чей голосок» развивает внимание, память, ассоциативное восприятие.

2. Поиск и находка.

Игровое действие направлено на отыскивание заданного условиями игры цвета, формы, размера, фигуры, буквы и т. д. Общее название игр, в которых используется данная форма реализации игрового действия, — в народной игре «Краски». В ней развивается память, смекалка ребенка.

3. Загадывание и отгадывание.

Основной признак загадки — завуалированное описание чего-либо, что нужно раскрыть, расшифровать, раскодировать (отгадать и доказать). В народной игре «Слепой музыкант» дети развивают внимание на слух, память, фантазию.

4. Выполнение ролей.

Дети любят ролевое участие в игре. Они постоянно находятся в образе кого-либо. Им нравятся игры-драматизации. Например, в игре «Хозяйка и кот» кому-то достается роль хозяйки, кому-то — кота, все остальные играют роль сетки, которая ловит кота.

5. Соревнование.

Эта форма реализации игрового действия присутствует в играх под общими названиями «Кто больше?», «Кто быстрее?». Соревнование может быть индивидуальным, между парами, между группами детей. В народной игре «Блин горит» развивается скорость реакции, смелость, воспитывается чувство коллективизма, сознательности.

6. Особое игровое движение.

Данная форма реализации игрового действия проявляется в выполнении какого-либо физического движения (прыжки, приседания, хлопки в ладоши и т. д.). Например, в игре «Замороженные» дети совершенствуют навыки бега, изменяя темп и направление.

7. Ожидание и неожиданность.

Ярким примером данной формы реализации игрового действия может служить игра «Ленок». Одни дети под музыку придумывают движения «бабули», другие — за ними точно повторяют.

8. Игровой зачин.

Это буквально одно предложение: «К нам пришла Наденька». Дальше идет содержание игры «Наденька». Но то, что это упражнение является не заданием, которое требует выполнить воспитатель, а просьбой о помощи, высказанной сказочным героем, придает ему игровой характер [1, 4, 5].

Средствами народной игры решается задача приобщения детей к общечеловеческим и национальным ценностям, культуре, использования методов, средств и форм народной педагогики в воспитании. Формирование самосознания, самооценки включает в себя становление национального самосознания, его развитие, глубокое уважение к прошлому белорусского народа, которое воплотилось в культуре предков, в системе семейных и общественных традиций и обрядов, играх. Национальное самосознание имеет две опосредствованные друг другом формы присутствия у человека: психологическую и знаковую (язык, культура, фольклор и др.) [2, 4]. Задача использования народных игр в жизнь дошкольников — в возрождении и постоянном обогащении традиций народной мудрости современными требованиями общества. Белорусская народная педагогика имеет важные научно-практические задачи: на основе изучения педагогических процессов в народном окружении, особенно в семье, выработать средства воздействия на эти процессы, а также содействовать пропаганде значимых ценностей педагогического наследия, их освоению и переработке в педагогической науке с одно-

временным применением всего в педагогической практике. Народные игровые традиции всегда оказывали влияние на детей. Народная педагогика определяет возможности и эффективные пути реализации прогрессивных педагогических идей народа в современной научно-педагогической практике, исследует способы установления контактов народной педагогической мудрости с педагогической наукой, анализирует педагогическое определение явлений народной жизни и разбирает их соответствие современным задачам воспитания.

Список литературы

1. Беларускія гульні ў дзіцячым садзе / склад.: З.І. Ермакова і інш. Мінск: Нар.асвета, 1987. — 80 с.
2. *Воронецкая Л.Н.* Народная педагогика / Л.Н. Воронежская, Ю.В. Мелешко. Минск: Красико-Принт, 2007. — 176 с.
3. *Воронецкая Л.Н.* Теории формирования национального самосознания детей дошкольного возраста в условиях информационного общества / Л.Н. Воронежская. Минск: Бест-принт, 2016. — 208 с.
4. *Грымаць А.А.* Нарднная педагогіка беларусаў / А.А. Грымаць, Л.М. Варанецкая, У.В. Пашкевіч. Мінск: Скакун, 1999. — 225 с.
5. *Максимук Н.Н.* Учеба или игра? Да! / Н.Н. Максимук // Пачатковая школа. 2010. № 7. С. 52–54.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО КОНСТРУИРОВАНИЮ МИРОВ

ГЛУХОВ Павел Павлович,

специалист лаборатории компетентных практик образования Института системных проектов Московского городского педагогического университета, г. Москва. E-mail: Gluhovpav.pav@gmail.com

ПОПОВ Александр Анатольевич,

заведующий лабораторией компетентных практик образования Института системных проектов Московского городского педагогического университета, г. Москва. E-mail: Aktor@mail.ru

В современной образовательной практике сложно недооценить роль игры. С ростом возможностей разнообразных информационных технологий, позволяющих внести элементы игры даже в процесс чтения лекции, позиции игрового формата только закрепились и получают в настоящее время достаточно большое развитие, в том числе способствует выведению образовательных услуг на рыночное поле.

Можно даже обсуждать возврат к игре как некий феномен современной образовательной практики; своеобразный игровой поворот, т.к. игры стали вновь массово востребованы как представителями образовательной практики, так и потребителями её результатов. Но несмотря на данные обстоятельства, современная образовательная игра как таковая содержит в себе ряд противоречий.

Одно из таких противоречий заключается в интерпретации игры современными практиками образования как средства, позволяющего «анимировать»,

привести в «движение» и украсить рутинный процесс обучения. Дело в том, что игровые формы и форматы очень широко и давно распространены в обучении младших школьников и дошкольников. Причиной этому является то, что в данном возрасте игра является ведущим видом деятельности. И здесь мы можем встретить уйму методических и дидактических разработок, накопленных десятилетиями. Игра всегда обсуждалась как атрибут младшего возраста. С таким пониманием игра и была экстраполирована в процессы обучения юношеского и подросткового возрастов.

Но здесь необходимо пересмотреть как функцию, так и содержание игры в педагогических построениях, направленных именно на данные возраста. Подростки и юноши уже не играют в известном смысле этого слова, а более стремятся к укреплению рациональных представлений об окружающей реальности, что всё же выводит данный возраст на более серьёзный уровень рефлексивности, и что требует совершенно иных подходов к построению учебного процесса.

С нашей точки зрения, роль игры в обозначенных возрастах должна носить оттенок не простой геймификации и анимации процесса обучения, что работает на адаптивное разъяснение сложного дидактического материала, а иметь оттенки некоторой симуляции реальных «взрослых» деятельностных и практических процессов. Если посмотреть на те видеоигры, которые востребованы рассматриваемой нами целевой аудиторией, то мы увидим явный упор на те игры и сюжеты в них, которые соответствуют критериям жизненной реалистичности.

С появлением компетентностного подхода произошла своеобразная проблематизация ряда педагогических представлений, связанных с оценкой образовательного и ученого результатов. Компетентностный подход требует некоторой практической завершённости и деятельностной проверки того, чему научили человека. Фактически, это заставило теоретиков образования пересмотреть роль эмпирического мышления, которое достаточно серьёзно критиковалось В.В. Давыдовым и разработчиками технологии Развивающего обучения [1,4], и которое широко рассматривалось Дж. Дьюи и У. Килпатриком [2,3]. Дело в том, что компетентностный результат проверяется достаточно просто — необходимо организовать для ученика такие условия, в которых от него требуется применить освоенные компетенции не в учебной, а в реальной деятельностной ситуации. И это не говорит нам о том, что так называемое эмпирическое мышление должно быть выведено на первый план, а говорит лишь о том, что оно не должно уводиться на диаметрально противоположный полюс от теоретического мышления. Они должны органично взаимообеспечивать друг друга, развивая уже полноценное практическое мышление. Данные контексты выводят игру на несколько иной план, как средства, способного (и скорее должного) организовать ситуацию имитации сложных деятельностных процессов, где можно было бы осуществить полноценную компетентностную оценку.

Опыт общения со старшеклассниками показал, что пространство самоопределения молодых людей чрезвычайно сужено, — большинство из них не имеет системного представления об экономических, политических и культурных процессах современности, а значит, не может соотнести собственные жизненные цели и перспективы с тенденциями развития страны и мира. Процессы самоопределения не могут качественно развернуться в «безвоздушном пространстве», образовательным пространством для старшеклассников должен стать не учебник и не класс, а города, регионы и целые страны. Становление юноши — это попытка обретения практического мышления. Единицей содержания образования в старшей школе должна стать проблема, позволяющая выйти в управляющий контур — пространство смыслов, горизонтов, возможностей.

Молодых людей необходимо включить в исследование и разработку таких проблем, решение которых уже сегодня определяет будущее российских регионов, а значит, и их будущее. Часто подчёркивается важность системного мышления, целостного и рационального представления о мире, о тех процессах, которые отражают всю данную сложность. Может показаться удивительным, но сегодня можно обнаружить достаточно большой разрыв между игровой индустрией, где создаются продукты отражающие многофакторную сложность мировых процессов, и образовательной индустрией, где постоянно подчёркивается актуальность использования подобного рода материалов и симуляторов.

Все обозначенные выше контексты обусловили разработку авторами своеобразного геополитического симулятора, который реализуется в очном формате на протяжении десяти дней в соответствии со всеми принципами интенсификации обучения.

Новизна такого рода симулятора состоит в уникальности образовательных задач, решаемых с его помощью.

Пакет образовательных задач связан с анализом, прогнозированием и моделированием современной геоэкономической, геополитической и геокультурной ситуации в трёх масштабах — масштабе региона собственного проживания, России и мира. Участники конструируют систему представлений (карт, сценариев, гипотез):

- о развитии рынка современных профессий, исходя из тенденций глобализации и интенсивного входа России в современные геоэкономические процессы; соотносят и оценивают собственное профессиональное самоопределение с перспективами развития отечественной и мировой экономики;

- о развитии государственного становления России и межгосударственных отношений в новой мировой геополитической диспозиции; строят представления о современном продуктивном самоопределении в эпоху конвергенции, космополитизма и государственной открытости;

- о современной российской идентичности, исходя из тенденций глобализации геокультурного взаимодействия; соотносят собственные средства самоорганизации с формирующимися геокультурными стандартами.

Сама программа симулятора разбита на разные модули, посвящённые разным областям и отраслям: «семиотика», «экономика», «политология», «дипломатия» и др. Количество модулей варьируется в зависимости от тех педагогических задач, которые мы стремимся решить средствами данного симулятора.

Каждый модуль включает в себя различные образовательные формы: экспертные лекции, проектно-аналитические семинары, работу в командах, дискуссионные клубы и др. Образовательная задача каждого модуля оформляется в логике актуальных проблем профессиональной, социальной, экзистенциальной жизни участников. Организация учебной деятельности представляет собой «движение» от формирования базовых понятий модуля к анализу современных процессов, построению сценариев развития этих процессов на ближайшие 15–20 лет и далее — к рефлексии и соотношению разработанных сценариев с собственными жизненными стратегиями.

В основу деятельностной и процессуальной конструкции симулятора, помимо решаемой образовательной задачи, заложены процессы имитации «взрослых» форм кооперации и коммуникации. Так, например, в рамках стратегических игр часто используется модель ООН, регламент их работы и концептуальные структуры, рассматриваемые в рамках данной организации повесток и т.д.

Таким образом, мы должны понимать, что при разработке современных образовательных игровых технологий, ориентированных на подростковый и юношеский возраст, необходимо первоначально опираться на тот вид и тип практики, который, по замыслу, ученик должен освоить в результате нашей образовательной программы. Изначальное представление о практике и организации внутри неё разных деятельных процессов должны стать стартовой точкой проектирования как конкретных игровых симуляторов, проверяющих и развивающих компетентностные образовательные результаты, так и полноценных образовательных программ. В этом смысле, в основу образовательного процесса, в практико-ориентированном образовании, должны быть заложены схемы имитации реальных деятельных процессов, адаптированных под условия обучения и под возрастные особенности учеников. Здесь педагог должен выступать не просто с методической позиции, но и с позиции своеобразного исследователя той практики, в которую он собирается погружать учеников.

Список литературы

1. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М.: Интор, 1996. Т. 544. С. 337.
2. Дьюи Д. Введение в философию образования / Дж. Дьюи. 1921.
3. Килпатрик В.Х. Метод проектов. Применение целевой установки в педагогическом процессе. Л.: Брокгауз-Ефрон, 1925. Т. 164. С. 5.
4. Эльконин Д.Б., Занков Л.В. Проблемы развивающего обучения. М.: Просвещение, 1986.

ИГРОВЫЕ ОСНОВЫ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ

РОССИНСКАЯ Анастасия Николаевна,

ведущий научный сотрудник Лаборатории социокультурных образовательных практик Института системных проектов Московского городского педагогического университета, г. Москва. E-mail: a_rossinsky@mail.ru

Жанр квеста прочно вошел в программы образовательных мероприятий музеев, библиотек и школ. Однако образовательный эффект этого жанра напрямую зависит от умения его авторов и организаторов увидеть и реализовать его образовательный потенциал. Для этого необходимо понять, в чем заключаются отличия квеста от других жанров edutainment. Что же делает квест квестом? Чем квест отличается от других игр, от викторин, экскурсий, прогулок?

Прежде всего, это триада: сюжет — цель — поиск. Собственно игрой квест делает именно сюжет. Он формирует ситуационную оболочку квеста, регулирует действия участников, типы и содержание заданий, оформление квеста. Сюжет может быть как фантастическим, так и совершенно реальным, возможным, но со сдвигом по времени или локализации, или просто взят из жизни. При этом сюжет обязательно должен соответствовать возрасту участников, быть понятным и близким, так чтобы ребенок мог себя мыслить в этом сюжете и действовать соответственно ему. Для этого, конечно, недостаточно личного опыта (либо выбор сюжетов будет слишком ограничен), поэтому можно опираться на сюжеты книг и фильмов, на темы интересные, проигранные и прочитанные (пираты, динозавры, рыцари). Возможности расширения тематического спектра сюжетов квестов заложены также в командной форме игры, в принцип коллективного разума.

Сюжет квеста должен быть логически обоснован, он не должен содействовать созданию ложных представлений о теме. Например, на практике студенты разрабатывали квест по Измайловскому острову. Одна из групп выбрала темой маршрута природу данной территории. Главным героем маршрутного листа стала рыбка, что вполне естественно, т.к. остров окружен Серебрянно-Виноградными прудами. Однако, имя для рыбки (Дори) было выбрано в отрыве от сюжета, природных особенностей местности и исторического фона. Другая группа выбрала темой маршрута историю. В качестве персонажа ребята решили взять слона, что вполне оправдано, поскольку царь Алексей Михайлович имел в Измайлово зверинец, где содержались различные животные, в том числе и экзотические. Также достоверно известно, что слоны присылались в подарок русским царям из Персии. Но и имя для слона было выбрано неудачно. Студенты назвали его Дамбо, а после объяснения, почему это имя не подходит, слон стал называться Майк. Такие, казалось бы, несущественные детали могут сформировать неверное представление о теме, которой посвящен познавательный квест.

Из сюжета вытекает возможность сформулировать цель квеста, цель, которая ставится перед участниками¹. Цель — это то, что должны сделать участники в предложенной игровой ситуации. Например, школу захватили кошки и хотят в ней учиться. Кошки заменили все фото детей на кошачьи и похитили выпускные альбомы четвероклассников. Цель участников — найти альбомы. Другой пример: в качестве сюжета краеведческого квеста участникам было предложено разнести приглашения на благотворительный бал и представить, что заставший их в дороге дождь смыл часть информации. Эту информацию необходимо восстановить. Цель игры должна быть проста и понятна участникам. В этом случае им легче будет погрузиться в действие, в большинстве случаев возникает фактически естественная мотивация.

Часто общая сюжетная цель дополняется или уточняется технической. В приведенном выше примере о кошках чтобы найти альбомы, нужно узнать, где они спрятаны. А для этого надо собрать фотографии всех одноклассников. Когда они собраны, окажется, что на обороте зашифровано сообщение, где спрятаны альбомы. Классическим примером технической цели является анаграмма, т.е. составление нового слова из букв слов, собранных в процессе игры. Иногда такая анаграмма является единственной целью, но в таком случае эта игра не является в полной мере квестом, поскольку у нее нет сюжета.

Важно, чтобы участники с самого начала понимали, что и зачем они делают, погружались в сюжет и присваивали цель, тогда азарт повышает уровень интереса, качество выполнения заданий и усвоения познавательной составляющей квеста.

Квест не был бы квестом, если бы цель была легко достижима. Само слово «квест» происходит от латинского «искать», а значит, чтобы выполнить задание, нужно что-то найти — загаданные слова, спрятанные предметы, подсказки — вариантов может быть множество.

Именно поиск делает квест таковым. А поиск — это всегда движение. Когда квесты были только компьютерными, в них обязательно было движение, хоть и виртуальное — по темному лесу, замку, фантазийной стране. В квестах в реальности, в том числе и в познавательных, этот принцип сохраняется. Если в городских квестах организовать движение довольно просто — участники перемещаются от одного интересного объекта к другому, то в познавательных квестах, особенно когда они организуются в пространстве школы и даже одного класса, такое передвижение надо тщательно продумать.

Когда мы играем в классе, конечно, теряется элемент сюрприза, неизвестности, но это не значит, что квесты там нельзя проводить. В классе можно сдвинуть парты и организовать несколько точек. В любом случае участникам нужно будет подумать, в каком порядке они будут проходить точки. Для этого у них есть

¹ Важно различать цель игры для участников и педагогическую (образовательную) цель, которую ставят перед собой организаторы квеста.

маршрутный лист, где зашифрованы названия, описания или другие подсказки, которые помогут выбрать правильную точку.

Именно поэтому не стоит присваивать жанр квеста лекциям и урокам. Конечно, можно говорить, что участники движутся силой мысли, можно сделать презентацию и на каждом слайде выбирать, куда переместиться дальше, но самостоятельность участников в этом случае ограничена, квест скорее проходит ведущий, а не участники, т.к. сильно снижена их субъектность.

Наконец, третья составляющая квеста это препятствия. Недостаточно найти место, где находится искомое слово или предмет, надо еще его получить. А для этого обычно предлагаются разного рода задания. Если игра проходит в школе/классе, является тематической, то обычно на станции участников ждет ведущий, он объясняет задание, помогает его выполнить и, если задание выполнено успешно, выдает подсказку, слово, предмет. Задания могут быть самые разнообразные. Чаще всего можно видеть различные вариации интеллектуальных заданий — соединить, составить, отгадать. Но не надо забывать, что дети имеют разные возможности и способности, каждому хочется проявить себя. Более того познание это не только знание, ведь компетенция включает и знания, и умения, и навыки, и способности. Безусловно, в рамках квестов знания формировать легче всего, но не стоит забывать и об умениях, включая практические — построить, нарезать, смастерить, раскрасить, а также социальные — договориться, распределиться, организовать в команде, и творческие — изобразить, станцевать, нарисовать, возможны и задания на демонстрацию физических умений.

Формировать навыки в рамках квестов достаточно сложно, ведь навык — это автоматизированное действие, его нужно многократно повторить, чтобы автоматизировать. Квест длится 1,5–2 часа, и многократное повторение одинаковых действий-заданий сделает его скучным. Но это не значит, что навыки невозможно формировать в процессе квестов, однако, это можно сделать незаметным для участников, если не делать эту задачу одной из основных для участников. Например, в ходе городского квеста участники отгадывают адреса домов и находят их в городе. Чтобы найти дом, необходимо уметь определить его адрес, знать, как выглядят таблички, как организована нумерация домов. Если квесте загадано десять домов, участники десять раз обратят внимание на табличку с названием улицы и номером дома, вырабатывая навык определения адреса.

В заключение несколько слов о важных «мелочах», которые делают квест увлекательным и повышают его познавательную ценность. Во-первых, это игровые детали сюжета. Когда квест готовится заранее, есть возможность хорошо продумать сюжет и разработать детали, которые позволят поддерживать сюжетную ситуацию в течение всей игры. Например, если игра посвящена изобретениям древних китайцев, а цель — собрать названия изобретений и с их помощью узнать, какой секретный предмет утерян, то встает вопрос, как дети будут запоми-

нать названия найденных изобретений? Можно попросить записывать. Можно выдавать бумажки. А можно вспомнить, что сюжет игры построен вокруг Древнего Китая, где писали на бамбуковых палочках, которые затем связывали между собой. Значит можно сделать аналог такой книги и на нее участники будут записывать ответы. Эта же книга и стала маршрутным листом.

Важная роль в создании игрового характера квеста принадлежит дизайну, т.е. оформлению. Хорошо, если есть возможность привлечь настоящего дизайнера, который тематически оформит маршрутные листы и задания, но в отсутствие бюджета можно сделать это и самим, функции самых привычных приложений — Word, Powerpoint, Photoshop — позволяют это сделать самостоятельно. В едином стиле желательно оформить маршрутные листы, задания, названия станций, указатели и т.д.

Подводя итог, хотелось бы сказать, что мероприятие не станет квестом, просто потому, что мы его так назовем. Квестом его сделает игровая основа, которая заключается в наличии сюжета, соответствующей ему игровой цели, движения с целью поиска и препятствий на пути к цели.

Список литературы

1. *Россинская А.Н., Коптева А.А., Косарева О.В.* Организация и проведение игры-квеста в детской библиотеке // Детская библиотека и читатель: проблемы, решения, опыт работы: Сборник / Сост. М.В. Карданова; ред.: О.Л. Кабачек, М.В. Карданова. М.: РГДБ, 2011. С. 11–16.
2. *Россинская А.Н.* Три вопроса о квестах в детской библиотеке: что, как и зачем // Библиотека в школе. 2014. № 7–8. С. 21–24.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГОВЫХ ИГРОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ СПОРТИВНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

СЕРЕГИН Олег Владиславович,
педагог-организатор, ГБУ ДОНСО «Автомоторцентр», г. Новосибирск
E-mail: avtomotorcentr@mail.ru

В современной социокультурной ситуации молодёжный досуг представляет собой востребованную в России сферу поисковой организационно-педагогической деятельности.

Сегодня весьма важно в самые кратчайшие сроки научить молодое поколение эффективно использовать свободное время для своего социокультурного, познавательного и духовно-творческого развития. Методический аспект этой проблемы, на наш взгляд, заключается в необходимости интенсивного накопления, последовательной систематизации и целенаправленном совершенствовании

нии оригинальных форм, средств и методов освоения молодым поколением имеющегося в России культурно-досугового потенциала.

Досуговая деятельность детей и молодёжи обязательно подразумевает свободный выбор личностью определенного вида занятий, соответствующих, с одной стороны, потенциальным культурно-творческим запросам и устремлениям личности, а с другой стороны, тому или иному образу жизни современного человека. А в целом, в содержании досуговой деятельности всегда должен быть заложен ресурс реализации личностью своих индивидуальных потребностей и интересов, связанных с рекреацией, общением, саморазвитием и др.

Высший личностный смысл содержательно ориентируемой досуговой деятельности состоит в том, чтобы максимально приблизить к человеку потенциально ценное, любимое им и всемерно отдалить, или вовсе исключить, бессодержательное, пустое, ненужное. Только в этом случае для молодого человека досуг превращается во вполне определенный, стилистически узнаваемый и личностно востребованный образ жизни, обеспечивает осмысленное, содержательно-ёмкое заполнение свободного времени, развивает индивидуальные возможности и способности.

К специфическим деятельностно-психологическим проявлениям конструктивного досугового поведения молодёжи относится преобладание поисковой направленности, творчески-экспериментальной активности. Молодёжь склонна также к игровым формам деятельности, захватывающей, как и всякий игровой феномен, личность целиком, стимулирующей приток эмоций, пробуждение качественно новых ощущений. Молодёжь с явным неудовольствием приспосабливается к регламентированной, однообразной, рутинной, узкоспециализированной досуговой деятельности.

Ориентированная на игру досуговая деятельность молодёжи имеет достаточно широкий диапазон проявлений, например: конкурсы, спортивные состязания, компьютерные игры и др. Многочисленные наблюдения за практикой подготовки и проведения молодёжных культурно-досуговых мероприятий свидетельствуют о том, что успех любого планируемого массового мероприятия в значительной мере зависит от включения в него игровых блоков, побуждающих молодых людей к состязательности, импровизации и изобретательности. [8, с. 230]

Известно, что спорт и активный отдых восстанавливают силы человека (причем, с превышением исходного уровня), дают работу не только мышцам, но и психическим функциям, особенно тем, которые не нашли применения в труде. Человек наслаждается движением, быстрой сменой эмоциональных воздействий, содержательно насыщенным общением с друзьями. Следует иметь в виду, что активный отдых, в отличие от пассивного, требует свежих сил, волевых усилий и подготовки. К нему относят физкультуру, спорт, физические и психические

упражнения, туризм, игры, посещение выставок, театров, музеев, прослушивание музыки, чтение, приятельское общение и др.

Современные исследователи выделяют три основные функции активного отдыха: восстановительную, развивающую и функцию гармонизации.

Первая из указанных функций обеспечивает человеку физиологическую норму здоровья и высокую работоспособность, вторая — развитие его духовных и физических сил, третья — гармонию души и тела.

Безусловно, многие стороны личности детей, подростков, молодёжи могут быть развиты и усовершенствованы посредством активного отдыха, если, конечно, индивид обладает хорошо развитым умением отдыхать. Что означает наличие такого умения? По нашему мнению, это своего рода искусство, которое состоит в способности индивида знать возможности своего организма и выбирать наиболее подходящий в данное время вид занятий, в том числе и определённые виды спортивно-технической деятельности.

При организации досуговых, спортивно-технических мероприятий в «Автомотоцентре» (АМЦ) основной стратегической целью является соединение развлекательных и спортивных компонентов досуговой деятельности. В соответствии с этой пропорциональной схемой мы выстраиваем воспитательные мероприятия, так как наши обучающиеся — это в основном мальчишки подросткового возраста. При этом ставятся и другие задачи, решаемые на следующих уровнях:

— здоровьесберегающий или реабилитационный уровень. Необходимость целенаправленной, педагогически сконцентрированной работы на этом уровне связана с общеизвестным ухудшением здоровья детей и молодёжи, общественным осознанием в последние годы важности возвращения здорового поколения. Примером мероприятий этого уровня являются спортивные соревнования по автоспорту проводимые в Автомотоцентре: Чемпионат Новосибирской области по автомногоборью, включающий в себя фигурное вождение автомобиля, знание правил дорожного движения, оказание первой медицинской помощи, Кубок Автомотоцентра по картингу, традиционный слёт автомототуристов «Золотая осень»;

— социально-адаптивный уровень. Позволяет обеспечить активное включение ребенка в реальные отношения социума, поддержать его социальную мобильность, открыть значительные жизненные перспективы, смягчить социальную напряженность и предупредить социальные конфликты. Традиционно в Автомотоцентре проводятся праздники: «Посвящение в спортсмены», — воспитанников первого года обучения в торжественной атмосфере принимаются в ряды автототоспорсменов; фестиваль технических видов спорта «Звёздная карусель», данное мероприятие способствует развитию навыков культурно-досугового общения в процессе участия в общем деле;

— социально преобразующий уровень. Обеспечивает подготовку молодых людей к реальной жизни в условиях формирующегося в России демократического общества, нарастающих рыночных отношений, при которых жизненные ситуации быстро, порой кардинально меняются. Мероприятия этого уровня формируют у детей основополагающие цели по выбору профессии, проходят как конкурсы мастерства. Воспитанники показывают чему научились в определённый период времени и, конечно, навыки, приобретённые в процессе обучения, помогут в будущем выборе профессии.

— социально-защитный уровень. Связан с заботой о тех детях, которые лишены нормальных социокультурных условий для жизни и полноценного развития, в Автомотоцентре занимаются автоспортом дети, в том числе и из малообеспеченных семей. Ежегодно проводится семейный конкурс «Семейный автомобиль», где дети совместно с родителями участвуют в игровых спортивных соревнованиях;

— культуропреemptственный и культуротворческий уровень. Требования к этому уровню логически вытекают из современного понимания сущности технической культуры как специфического, универсализирующегося способа приобщения к культуре в широком смысле этого слова. Праздник автомотоцентровцев «Удаль молодецкая» посвящается Дню защитника Отечества. Традиционно в начале мая совершается автомотопробег «Звёздный рейд» — посвящённый Дню Победы в Великой Отечественной войне 1941–1945 гг., включающий в себя возложение цветов и венков на Мемориалах славы, встречи с ветеранами, проведение митингов, вовлечение молодёжи в занятия автоспортом и туризмом, прохождение категорийного маршрута, пропаганда здорового образа жизни, участие в региональных соревнованиях. Педагоги, вывозя ребят на соревнования, обязательно включает в культурную программу посещение мест воинской славы русского народа.

Таким образом, ориентированная на игру досуговая деятельность молодёжи является лучшим способом тренировки тех или иных навыков.

Игра развивает познавательные характеристики человека, готовит его к жизни в современном обществе, заставляет верить в свои силы и возможности.

Современному человеку достаточно трудно реализовать себя в обществе без игры. Так что игра, будучи важнейшим фактором развития, является не только реализацией этого развития, но и способствует совершенствованию умений и навыков взрослого человека.

Список литературы

1. *Болотов Г.П.* Сценарии спортивно-театрализованных праздников. Кн. 1. М.: Школьная Пресса, 2005. — 159 с.
2. *Генова Н.М., Паренчук Т.Н.* Выпускная квалификационная работа: Учебно-методическое пособие для студентов специальности 053300 — «Режиссура театрализованных представлений и праздников». Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. — 104 с.

3. *Левин М.В.* И пришел на стадион праздник. М.: Просвещение, 1998. — 205 с.
4. *Мальцев А.И.* Сценарии спортивных праздников в школе. М.: Феникс, 2005. — 219 с.
5. *Наклонов Ю.И., Быстрова И.В., Кудашов В.Ф.* Режиссура спортивно-художественных представлений, показательных выступлений и праздников. Гл. 16 // *Художественная гимнастика: Учебник под общей редакцией профессора Л.А. Карпенко / Всерос. федерация худож. гимнастики; СПбГАФК им. П.Ф. Лесгафта. М., 2013. С. 267–280.*
6. Организация спортивных мероприятий: Профессиональные спортивные турниры. Интернет ресурс — http://idealprazdnik.ru/sps_1.html
7. *Петров Б.Н.* Режиссура массовых спортивно-художественных представлений. Л.: Нева, 1912. — 278 с.
8. *Петров Б.Н.* Массовые спортивно-художественные представления. М.: Спорт Академ Пресс, 2001. — 256 с.
9. *Сегал М.Д.* Физкультурные праздники и зрелища. М.: Советский спорт, 1977. — 187 с.
10. *Чаленко И.А., Соловьева Н.И.* Сценарии спортивно-театрализованных праздников. М.: Школьная пресса, 2008. — 95 с.

СОЗДАНИЕ МОТИВИРУЮЩЕЙ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ КАК УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ

СЛЕПЦОВА Ирина Федоровна,

доцент кафедры человековедения и физической культуры ГБОУ ВО МО «Академия социального управления», г. Москва. E-mail: Slirina@mail.ru

Новацией Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) является положение о субъектной позиции ребенка, проявляющейся в его активности, инициативности, любознательности, самостоятельности, которые описывают целевые ориентиры дошкольного образования. Их реализация требует создания социальной ситуации развития ребенка по совокупности трех групп условий:

- 1) пространственно-временные (оборудование, игрушки, мебель);
- 2) социальные (система взаимоотношений со взрослыми и сверстниками),
- 3) деятельностные (приоритет детских видов деятельности или «культурных практик»).

Развитию детской инициативы, как основного целевого ориентира, способствует изменение предметно-пространственной среды, которая должна обладать новизной, привлекательностью, трансформироваться под новые образовательные задачи.

Требования к развивающей предметно-пространственной среде (РППС) в соответствии с ФГОС дошкольного образования включают в себя три базовых свойства, которые имели большое значение и в период действия ФГТ (см. табл. 1).

Таблица 1

Свойства развивающей предметно-пространственной среды

ФГТ	ФГОС ДО
Вариативность Полифункциональность Трансформируемость Информативность Педагогическая целесообразность	Насыщенность Вариативность Полифункциональность Трансформируемость Доступность Безопасность

Рассмотрим каждое из этих свойств в отдельности.

Насыщенность среды.

В ФГОС дошкольного образования данное свойство стоит на первом месте. Это обусловлено тем, что наличие разнообразного материала необходимо для всех видов активности детей, для организации детских видов деятельности. Например, экспериментирование с доступными детям материалами, в том числе с песком и водой. В противном случае, если средств будет недостаточно, то мы не сможем организовать «культурные практики» ребенка.

Насыщенность среды подразумевает соответствие возрастным возможностям детей и содержанию Программы.

Образовательная среда должна быть оснащена средствами обучения, в том числе и техническими. Это новшество ФГОС ДО!

При этом дошкольная образовательная организация (ДОО) самостоятельно осуществляет выбор, включая и технические средства. Поэтому большое значение приобретает уровень профессиональной компетентности педагогов. Так как, прежде всего, необходимо разбираться и ориентироваться в рынке услуг по оборудованию среды в ДОО.

Вариативность среды.

Данное свойство предполагает наличие различных пространств для игры, конструирования, уединения, а также разнообразных материалов, игр и игрушек, оборудования. То есть все, что будет использоваться в совместной партнерской деятельности взрослого с детьми.

Одним из главных требований является периодическая сменяемость и появление новых предметов.

Например, когда дети отыграли в игру, то будет целесообразно убрать её и принести другую. Это всегда вызывает у детей любознательный интерес и стремление обыграть сюжетом что-то новое.

Полифункциональность среды.

В данном случае речь идет о возможности разнообразного использования различных составляющих среды, пригодных для организации детских видов деятельности.

Полифункциональность проявляется в предметах, которые имеют не одну, а разные функции. Например, игровой уголок — парикмахерская — выполняет лишь одну функцию и может приводить к появлению стереотипных действий у детей. Такое оборудование не способствует развитию детской инициативы. Ни во что другое с ним играть нельзя. А вот ширма обладает полифункциональностью: в игре это может быть и магазин, и поликлиника и пр. К сожалению, в большинстве детских садов недостаточно оборудования, которое отвечало бы этому свойству.

Пространство группы детского сада, отвечающее свойству полифункциональности, на первый взгляд кажется пустым. Полифункциональное оборудование — это, например, столики, располагающиеся один под другим, маты и пр. Дети их используют для конструирования, как подиумы, воображают плавание на плотках и пр.

То есть, с одной стороны, это оборудование простое, но с другой стороны, оно полифункционально и может по-разному использоваться для решения задач из разных образовательных областей.

Данное свойство определяется не количественными, а качественными показателями. Если оборудования мало — значит, оно полифункционально! А если его много (переизбыток игрушек) — значит, нет.

Важно! Любое оборудование, которое вносится в группу, должно отрабатываться на 100 %, и каждый ребенок должен с ним поиграть.

В связи с этим, примечателен опыт педагогов из города Кемерово, который содержится в следующем: воспитатели составляли в группе список игровых пособий по степени усложнения и каждого ребенка проводили через него, отслеживая динамику формирования навыков в процессе той или иной игры. При этом достижения ребенка фиксировались в таблице.

Разработанная система очень показательна: видно, где ребенок отработал, а где есть проблема; видна зона актуального развития и зона ближайшего развития. Это позволяет осуществлять планирование развития ребенка (см. табл. 2).

Таблица 2

Динамика формирования игровых умений и навыков

Список игровых пособий по степени усложнения	Имя ребенка			Имя ребенка			Имя ребенка		
	Динамика формирования навыков								
	Показатели			Показатели			Показатели		

Условные обозначения.

Трансформируемость среды.

Здесь подразумевается возможность изменения мотивирующей развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, интересов, возможностей детей и пр.

Трансформация предметной среды способствует возникновению новых игр (мастерская, настольная игра и пр.). Среда, таким образом, вызывает инициативу, и каждый ребенок может удовлетворить свои интересы!

Например, как и чем можно быстро разделить пространство в группе?

В этом случае педагог ставит ширму или стенку, и у нас — другое пространство! Детям нравится, когда в группе появляется что-то новое.

Доступность среды.

Имеется в виду свободный доступ всех воспитанников, и с ОВЗ в том числе, к играм, игрушкам, материалам, которые располагаются на полках в шкафах и полностью доступны детям без посторонней помощи взрослого.

Безопасность среды.

Главное — это качество оборудования. Соответствие всех элементов среды требованиям надежности и качества.

С учетом вышесказанного алгоритм работы по анализу развивающей предметно-пространственной среды в ДОО на соответствие её развитию детской инициативы включает в себя следующие этапы:

- 1) создание творческой группы из числа работников детского сада под руководством старшего воспитателя;
- 2) подбор критериев анализа РППС.

Чтобы профессионально оценить развивающую предметно-пространственную среду детского сада необходимо использовать методику оценки среды, разработанную Центром психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек при МППУ (сайт — www.psytoys.ru).

Процедура мониторинга развивающей предметно-пространственной среды в ДОО включает в себя следующие вопросы:

- 1) на что работает среда в группе детского сада?
- 2) обеспечивает ли среда поддержку инициативы ребенка в разных видах деятельности?
- 3) направлена ли среда на реализацию индивидуальных потребностей ребенка?
- 4) побуждает ли среда к проявлению инициативы ребенка?
- 5) соответствует ли среда возрастным особенностям детей и содержанию Программы?
- 6) обладает ли среда свойствами трансформируемости и полифункциональности? и др. [3].



Одной из форм организации смотра может стать конкурс на лучшую среду в группе детского сада. Цель его проведения заключается в фиксации педагогически целесообразных способов организации среды для осуществления обмена опытом и в выявлении трудностей, проблем, которые испытывают педагоги при создании условий в группе для развития детской инициативы.

На этом этапе нецелесообразно привлекать административный ресурс в виде проведения проверок и осуществления контролирующей функции. Администрация детского сада должна разработать и провести консультации по вопросам рациональной организации среды с целью преодоления затруднений, которые испытывают педагоги, формирования мотивации и дальнейшей заинтересованности педагогов. Например: *Как использовать площадь помещений по развитию движений у детей? и пр.*

Старший воспитатель организует и проводит семинар с педагогами и специалистами детского сада по теме: «Использование дидактического пособия «Детский календарь» для обогащения развивающей предметно-пространственной среды групповых помещений с целью создания единого образовательного пространства».

Большое значение имеет проведение работы с педагогами по ознакомлению с Концепцией проектирования предметно-пространственной среды и с механизмом её создания в группе детского сада, который разработан на базе Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек при МГППУ под руководством доктора психологических наук, профессора Смирновой Е.О.

На что, в первую очередь, необходимо ориентироваться педагогам?

Во-первых, педагог имеет право самостоятельно осуществлять выбор средств обучения, включая и технические средства.

Во-вторых, осуществлять подбор игрушек в соответствии с возрастом детей, при этом учитывая:

- педагогическую целесообразность (возраст детей, задачи, цели);
- художественную приемлемость (есть игрушки, а есть антиигрушки);
- возрастные и индивидуальные интересы детей;
- безопасность и гигиеничность;
- гендерную специфику в группе.

Развивающая предметно-пространственная среда в группе детского сада должна обеспечивать:

- эмоциональное благополучие ребенка;
- условия организации совместной партнерской деятельности взрослых и детей;
- возможность общения и уединения;
- удовлетворение потребности детей в двигательной активности [4].

Одним из важных моментов является создание условий для игры, которая предполагает:

- более свободную структуру Программы без поминутного планирования детских видов деятельности;
- время для детской активности;
- наличие воображаемого пространства, где дети активны и свободны;
- обучение педагогов игре.

Концепция проектирования среды строится с учетом специфики дошкольного возраста и основных видов деятельности детей.

Новая модель среды отвечает принципу вариативности, предусматривает реструктуризацию содержания образовательного процесса на основе включения «культурных практик» ребенка: игровая деятельность, продуктивная деятельность, познавательно-исследовательская деятельность, коммуникативная деятельность, чтение художественной литературы [2].

Развивающая предметно-пространственная среда в группе детского сада делится на три зоны: 1) рабочая; 2) спокойная; 3) активная. Границы каждой из этих зон являются подвижными, могут расширяться, трансформироваться, что заставляет детей заражаться интересами сверстников и присоединяться к их деятельности, а также побуждает сразу к нескольким видам деятельности.

Особое внимание следует обратить на организацию рабочей зоны. Модель построения образовательного процесса здесь — партнерская форма занятия: воспитатель вместе с детьми, а не у доски; дети не сидят за партами. Стабильная учебная зона должна стать полифункциональным, трансформируемым рабочим пространством: мастерская — продуктивная деятельность; лаборатория — познавательно-исследовательская деятельность; место свободной деятельности детей по интересам (вне занятий со взрослым).

Таким образом, создание мотивирующей развивающей предметно-пространственной среды обеспечивает решение инновационных задач ФГОС ДО — позитивная социализация, индивидуализация развития и поддержка детской инициативы.

Список литературы

1. *Губанова Н.Ф.* Игровая деятельность в детском саду. М.: Мозаика-Синтез, 2006–2010.
2. *Короткова Н.А.* Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. М.: Линка-Пресс, 2007. — 208 с.
3. *Короткова Н.А.* Предметно-пространственная среда детского сада: старший дошкольный возраст: пособие для воспитателей / Под ред. Коротковой Н.А. М.: Линка-Пресс, 2010.
4. *Короткова Н.А.* Материалы и оборудование для игровой деятельности // Материалы и оборудование для детского сада: Пособие для воспитателя детского сада. М.: Линка-пресс, 2005.
5. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Как играть с ребенком. М.: Обруч, 2012.

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ДЕТСТВА

АЛИБЕКОВА Эльза Тагировна,

воспитатель МБДОУ д/с «Солнышко» №24, г. Балашиха, E-mail: elza.allbekova@bk.ru

В раннем возрасте малыш воспроизводит знакомые действия взрослых, которые он видит и хочет осуществлять самостоятельно. Поэтому развивающей игровой средой для такого ребенка будут разные сюжетные игрушки и бытовая атрибутика к ним.

Главное — чтобы все игровые были знакомы ребенку по его непосредственному опыту: кастрюлька — чтобы варить суп, машинка — катать или возить игрушки, палочка — проверять горлышко. А вот что делают с весами или ракетой, малыш еще не знает. Сюжетная игрушка должна быть «обобщенной», с выделенными деталями, подчеркивающими характерные признаки предмета. Такая игрушка выразительна и вызывает непосредственный эмоциональный отклик, в то время как реалистичные игрушки отвлекают внимание ребенка на малопонятные детали переключают с сюжетной игры на манипулирование или изучение особенностей игрушки. Еще один важный элемент предметной среды для сюжетных игр — предметы-заместители. Считается, что заместители нужно предлагать детям уже после того, как они овладели игрой с сюжетной игрушкой, но это заблуждение. Игрушка заменяет реальный предмет. Предмет-заместитель выполняет ту же функцию. И если назначение реального предмета понятно ребенку, то он легко принимает в качестве замены как игрушку, так и предмет-заместитель, и действует с ним соответствующим образом. Как показали исследования, дети раннего возраста гораздо легче принимают предметы-заместители, изображающие персонажей игры, чем дошкольники после 4 лет. А игровой сюжет становится более содержательно насыщенным именно потому, что ребенок не отвлекается на предметные свойства игрушки.

Что делать взрослому? В первую очередь, «оживлять» игрушки и любые предметы, говорить с ребенком и с собой от их имени, устраивать разыгрывание разных сценок, побуждая ребенка к выполнению игровых действий, эмоционально поддерживать их, помогать развивать самостоятельные игровые действия.

В младшем дошкольном возрасте предметная среда по сути остается той же, однако расширяется тематический спектр сюжетных игрушек, а также атрибутов для изображения различных знакомых детям профессий, так как в этом возрасте начинается становление ролевого поведения. Необходимо учитывать, что и в этом возрасте игрушка чаще «запускает» и направляет игру. Обилие игрушек может иметь разрушительный для развития игры эффект, так как ребенок больше изучает возможности новых игрушек, экспериментирует с ними, чем использует для сюжетной игры. Играм способствуют тематические уголки, особая рас-

становка игрушек в виде сенок, выстроенных из куколок и других сюжетных фигурок, которые фактически задают сюжет и побуждают ребенка к его продолжению. Необходимы и предметы-заместители, мелкие сюжетные игрушки, которые позволяют задействовать большее число персонажей в игре.

Что делать взрослому? Помочь развить сюжет, предложить разнообразные игровые проблемные ситуации, выстроить из них последовательные цепочки, создавать смешные и забавные игровые сценки, в которые дети включаются эмоционально, просят их повторить или переигрывают и видоизменяют сами.

В среднем возрасте у детей бурно развивается игровая деятельность. Сюжетные игрушки сохраняются, но их тематика уже неизмеримо расширяется, так как игры детей опираются уже не только на непосредственный, но и опосредованный опыт. Большое значение приобретают различные атрибуты, которые позволяют ребенку почувствовать себя «в образе», принять на себя ту или иную роль. Дети создают все более детализированную предметную среду для своих режиссерских игр. Поэтому разнообразные конструкторы должны стать неотъемлемой частью игровой среды. Для этого возраста еще хорошо подходит модульная предметная среда. Нередко модули используются как большой конструктор, что ограничивает их развивающий потенциал. При организации сюжетов возрастает роль опосредованного опыта, и иметь игрушки «на все случаи жизни» невозможно. Модульная среда успешно решает эту проблему, давая ребенку возможность развернуть сюжет на любую интересующую его тематику и при этом не связывая его воображение внешним видом игрушки.

Что делать взрослому? Дети в этот период охотно включают взрослого в свои игры, и его задача — практическая помощь в развитии диалогов: сначала с небольшими играющими подгруппками по два, максимум три человека. Например, одни дети играют в магазин, другие в дочки-матери.

Если ребенок владеет высшими формами развития сюжетной игры, значит, у него сформированы психические механизмы и мотивы перехода к учебной деятельности — залог успешного обучения в школе. К старшему дошкольному возрасту дети предпочитают играть сами, взрослых в свою игру пускают в исключительных случаях. Расширяются представления ребенка о мире, поэтому иметь соответствующие игрушки на все случаи жизни просто невозможно.

Взрослым необходимо обеспечить достаточное количество поделочных и бросовых материалов. Кроме того, в этом возрасте происходит усложнение ролевых и реальных отношений в игре. Сама игра приобретает достаточно сложную структуру взаимодействия играющих группировок. Здесь важно то, что если в начале дошкольного возраста игровое пространство диктовало тематику и сюжет игры, то к концу дошкольного возраста игровые потребности детей начинают созидать и конструировать свое игровое пространство. Поэтому оно должно



отвечать этому требованию, быть гибким и многозначным, что никак не укладывается в принцип «игровых уголков».

Список литературы

1. *Иванова Е.В., Цаплина О.В.* О роли предметно-пространственной среды в развитии творческой активности дошкольников // Ребенок в современной образовательной среде: Материалы научно-практической конференции преподавателей, аспирантов и студентов. 2011. С. 255–257.
2. *Иванова Е.В., Иванова Е.Ю.* Проект редизайна холлов, коридоров и лестничных маршей детского сада / Е.В. Иванова // Детский сад от А до Я. 2015. № 3 (75). С. 75–80.

НАРОДНАЯ ИГРУШКА В РАБОТЕ ДЕТСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ «УМЕЛЫЕ РУЧКИ»: ЦЕННОСТИ И ТРАДИЦИИ НАРОДНОЙ КУЛЬТУРЫ

БАРДАШОВА Светлана Анатольевна,
педагог дополнительного образования, МАУ ДО «ДЮЦ им. Василия Соломина»
E-mail: c-solomina@mail.ru

Приобщение детей к народной культуре возможно в разных аспектах. Один из них — народная игрушка.

Ознакомление с промыслами своих предков, с игрушками, сделанными из природных материалов, являют неразрывную связь человека и природы. Народная игрушка, расписанная декоративными узорами, яркая и добрая одаривает своей простотой и оптимизмом детей и взрослых.

Без знакомства с городецкой деревянной игрушкой, разнообразными её персонажами и сюжетами, чёткими формами дымковской глиняной игрушки, гжельскими изделиями из белой глины, её голубовато-синими узорами и конечно же, с хохломой трудно воспитать в детях теплоту национального чувства, которое не кричит, а живёт в душе.

Тема народной игрушки в работе объединения дополнительного образования «Умелые ручки» находит воплощение в большинстве разделов нашей программы: в работе с глиной, тканью, нитками, бумагой, папье-маше и другими материалами.

Опыт показывает, что изготовление детьми народных игрушек в разных техниках развивает эмоциональную среду личности младших школьников, мотивирует интерес к знаниям этнокультурной направленности, формирует навыки творческой деятельности и эстетический вкус.

Однако следует отметить, что осознание ценностей народной игрушки приходит к детям не сразу. Простота игрушки, отсутствие какой-либо вычурности

вызывает у некоторых учащихся на первых порах ощущение примитивности (в сравнении с калейдоскопом серийной детской игрушки, разнообразной и внешне эффектной). Поэтому от педагога требуется не только передать детям умение работать в той или иной технике, но и увлечь, помочь почувствовать скрытую теплоту игрушек, их оригинальность, а главное, передать атмосферу, которую народные игрушки давали детям — позитивное мироощущение, помогающее бороться с унынием.

Постепенно в процессе работы по изготовлению народной игрушки дети знакомятся с традициями её использования на Руси. Любовное исполнение работы, собственное творчество рождает новое отношение. Более того, со временем дети начинают ощущать, как тряпичная кукла в отличие от пластмассовой снимает беспокойство, напряжение, наполняет радостью. Особенно убеждаются в этом учащиеся, когда дарят изготовленные своими руками матерчатые куклы-закрутки младшим сёстрам и братьям, которые не расстаются с ними ни, днём ни ночью.

Учёные отмечают психотерапевтическое значение народной игрушки, рождающей доверительное отношение к миру.

Игрушки в технике папье-маше занимают особое место в работе нашего объединения, можно сказать, что это наша визитная карточка. Среди них образы разных животных и людей, композиционные картины русского быта, ярмарочных действий. Но особое удовлетворение дети получают от крупных ярких игрушек, сделанных своими руками. Некоторые из них оценили в художественно-педагогическом музее Сергиево-Посада, где мы были на стажировке. Это петух с высоким гребнем, красочным хвостом и крутой конь, на который так и хочется вскочить. Такие игрушки в 50-60-е годы прошлого века делали у нас на Краснокамской фабрике игрушек, а мы возрождаем их, но уже из папье-маше. Наши работы получили признание и дипломы выставок на разных уровнях, в том числе всероссийских и международных.

Познание народной игрушки строю с учащимися в двух направлениях.

Первое- в традиционной логике: от созерцания (любования) народной игрушкой к знакомству с историей её изготовления и использования в России; выбору возможных объектов и техники изготовления игрушки в работе с детьми; организации мероприятий и праздников, куда могут быть встроены изготовленные с детьми работы.

Другой вариант, когда исходным моментом для мотивации становятся не сами изделия-игрушки, а народные праздники и связанные с ними приготовления и украшения.

Так, идея проведения новогоднего праздника в стиле «ретро» потеснила яркие фабричные игрушки на ёлке. Дети с большим энтузиазмом трудились над картонной и ватной игрушкой, которые получились оригинальными и яркими. Изобретательность и фантазия детей, качество их работы получили признание гостей

праздника, а впоследствии удивили и педагогов-участников мастер-класса по этой теме.

Особенно значимым праздником с множеством игрушек в традициях народной культуры стало, в нашем опыте, «Вербное воскресенье».

Наши розанчики, вербные ангелочки, птички, цветные веточки (символизирующие жизнь), бусики, крестики, орехи, яблоки, голубец из соломы, вербные херувимы, сделанные своими руками погрузили детей в атмосферу праздника, непосредственно предшествующего Пасхе. Этот праздник и его игрушки — украшения стали обогащением и культурологической основой одного из разделов нового школьного курса «Основы религиозной культуры и светской этики».

Народная игрушка является культурным наследием подобно родной речи, сказке, песне. Уже более ста лет она привлекает внимание учёных. Историки, художники, этнографы и педагоги изучают творчество мастеров -игрушечников. И мы рады прикоснуться к этому наследию, познать его разнообразие, возродить традиции народной игрушки в своём детском коллективе, чтобы через творческую деятельность донести до детей крупицы национальной духовной культуры.

Список литературы

1. *Дайн Г.Л.* Детский народный календарь. Хотьково: Сергиев Посад, 2010.
2. *Дайн Г, Дайн М.* Русская тряпичная кукла. М.: Культура и традиции, 2007.
3. *Котова И.Н., Котова А.С.* Русские обряды и традиции. Народная кукла. СПб.: Паритет, 2008.

СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ

ЗАЙЦЕВА Елена Михайловна,

заместитель заведующего по воспитательно-образовательной работе
муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 7
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по физическому
направлению развития детей». E-mail: dou-10@mail.ru

Изменения, происходящие в системе российского образования заставляют по-новому взглянуть на проблему организации детской деятельности в ДОО.

Понятие «культурные практики», которое достаточно новое в дошкольном образовании, по определению Н.Б. Крыловой, — это разнообразные, основанные на текущих и перспективных интересах ребенка виды самостоятельной деятельности, поведения, душевного самочувствия и, складывающегося с первых

дней жизни, уникального индивидуального жизненного опыта [1. с.13]. Одним из таких видов деятельности, который ребенку интересен и обеспечивают его самореализацию, является сюжетно-ролевая игра. Такая культурная практика дает возможность ребенку почувствовать себя субъектом, который ответственен за опыт своей деятельности, свои поступки.

Утверждение, что игра — ведущий вид деятельности дошкольника, давно стало аксиомой. Эта важная сфера жизни ребенка досконально изучена специалистами в области педагогики, психологии, возрастной физиологии. На базе нашего детского сада 20 лет назад проводились городские методические объединения по игровой деятельности.

В ходе анализа образовательного процесса на соответствие требованиям ФГОС ДО и новым реалиям жизни перед педагогическим коллективом обозначились проблемы в организации сюжетно-ролевой игры:

— воспитатели стали мало времени уделять игре, больше обращая внимание на обучающую деятельность;

— воспитатели проводят игру как занятие, т.е. руководят, регламентируют, предписывают действия, оценивают и т.д.

— «идеал игры» — каждый ребенок включен в игру, так как игра носит коллективный характер;

— игра проводится самозанятно, и воспитатели считают, что если они выделили для игр определенное время, снабдили ребенка игрушками, то на этом их миссия заканчивается;

— игры бедны, малоинтересны, не оказывают достаточного влияния на развитие детей;

— у детей недостаточный игровой опыт, во-первых, потому что они проводят много времени за компьютером и телевизором, во-вторых, в семьях очень часто есть только один ребенок, а дворовое и соседское игровое общение становится редким из-за чрезмерной опеки взрослыми дошкольников и занятости школьников в специализированных кружках.

Для решения выявленных проблем педагоги определили цель: создание условий для самостоятельной деятельности детей в сюжетно-ролевой игре.

В соответствии с целью поставлены следующие задачи:

— обогащать представления детей об окружающем мире в совместной с воспитателем и самостоятельной деятельности в режиме дня;

— обеспечить переход педагогов от стратегии руководства сюжетно-ролевой игры к стратегии ее сопровождения;

— преобразовать развивающую предметно-пространственную среду, обеспечивающую широкие возможности для развития самостоятельной игры детей.

Для формирования у дошкольников игровых умений воспитателю важно в предварительной работе знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отно-

шениями (кто, чем и почему занимается), то есть обогащать их представления об окружающем мире. Выполнение данного условия дает возможность сделать сюжет игры более содержательным и богатым, так как дошкольники отображают представления о той или иной сфере действительности в игре. Для этого воспитатели подобрали и разработали материал для предварительной работы в виде наблюдений, рассказов, экскурсий, бесед с просмотром презентаций в совместной деятельности и самостоятельной деятельности.

В своих исследованиях по переходу от стиля педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой к стилю ее педагогического сопровождения педагоги обратились к принципам организации сюжетно-ролевой игры, которые сформулировали Нинель Яковлевна Михайленко и Надежда Александровна Коротковой:

- воспитатель должен играть вместе с детьми, для того чтобы дети овладели игровыми умениями. Воспитатель — это партнёр «умеющий интересно играть»;
- воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом его этапе следует развёртывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения;
- начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия, так и на пояснения его смысла партнёрам — взрослому или сверстнику. [2. с.8]

Для того, чтобы эти принципы работали методической службой было организовано ряд мероприятий: семинары, педагогический совет, тематическая неделя «Культурные образовательные практики». На данных мероприятиях педагоги обсуждали *позицию воспитателя во время сопровождения сюжетно-ролевой игры, которые* Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова определяют следующим образом:

- педагог — партнёр, носитель игровых умений и умений организованного общения в игре;
- педагог — координатор игровых замыслов и общения детей;
- педагог — наблюдатель за играми детей, и консультант в случае возникших затруднений. [2. с. 8]

Примеряя данные позиции, педагоги имитировали модели поведения воспитателя в ходе игры, находили пути решения возникающих проблемных ситуаций, продумывали варианты развития игр. По результатам проведенных мероприятий воспитатели сделали вывод, что позиция педагога во время игры должна *быть гибкой, постоянно меняющейся в зависимости от ситуации, а переход к стилю сопровождения сюжетно-ролевой игры* позволит дошкольникам проявлять самостоятельность и инициативность.

Развивающая предметно-пространственная среда является важным условием для организации сюжетно-ролевой игры. Ведь именно с помощью среды ребенок осуществляет самостоятельные пробы, позволяющие ему накопить уникальный жизненный опыт, поэтому педагоги уделили этому направлению особое внимание. Воспитатель в данном случае непосредственно не включается в самостоятельную детскую игру, а лишь обеспечивает условия для её активизации и использовании детьми имеющихся в их арсенале игровых умений. К преобразованию развивающей предметно-пространственной среды педагоги подошли с учетом требований стандарта: насыщенность, трансформируемость, полифункциональность, вариативность, доступность и безопасность.

К процессу насыщения среды атрибутами к сюжетно-ролевым играм воспитатели приобщают детей и их родителей. Так, например, в младшей группе воспитатели совместно с детьми изготовили продукты для игр «Магазин», «Повар» и «Семья» (фрукты, пирожные, булочки из соленого теста, сосиски из пенопласта и гофрированной бумаги, яичница и нарезка из фетра и т.д.), а родители из коробок соорудили предметы быта (холодильник, микроволновую печь, стиральная машина).

Дети старшей группы совместно с воспитателем занимаются более сложной работой. Например, для игры «Поликлиника» и «Аптека» они не просто изготовили лекарства, медицинские карты и направления в регистратуре, а придумали условные обозначения, с помощью которых можно определить болезнь, выдать рецепт и приобрести необходимое лекарство для лечения.

Бывает так, что для реализации игрового замысла нет или не хватает игровых атрибутов, поэтому педагоги стали активнее использовать многофункциональный материал (различные кирпичики, губки, шишки, пробки и т.д.). Например, в младшей группе детям предложили использовать в игре губки для мытья посуды. Некоторые дети назвали их вафли и отнесли в магазин, другие стали использовать в качестве строительного материала, но были дети, которые использовали губки только по прямому назначению. Для развития творческого воображения дошкольников воспитателями изготовлены игра «На что похож предмет?».

Во избежание перенасыщенности игровой среды все атрибуты помещены в коробки или контейнеры с обозначением и расположены в доступном для детей месте. Дошкольники могут в зависимости от своих интересов самостоятельно взять необходимые атрибуты и развернуть игру, что позволяет соблюдать требования к доступности развивающей предметно-пространственной среды.

Многие считают, что для игры отводится специальное место в группе с обоями, ковровым покрытием и мебелью для игры «Семья», которая как правило тяжелая и поэтому прикручена к полу, но по современным требованиям среда должна

быть трансформируемой, а дети могли активно участвовать в ее преобразовании. Решить проблему трансформируемой развивающей предметно-пространственной среды помогли родители: они изготовили переносные подиумы, легкие ширмы, поставили легкие полки на колеса. Всю эту мебель дошкольники могут перемещать по группе и отделать пространство для своей игровой деятельности.

При этом хочется отметить полифункциональный характер данной мебели. Например, ширму можно использовать для проведения таких сюжетно-ролевых игр как «Магазин», «Аптека», «Ателье», «Поликлиника», «Почта».

Но даже если у вас тяжелая мебель среду в ней можно менять в зависимости от детского замысла. Например, мебель для игры «Семья» может послужить для комнаты отдыха санатория «Родник» или кафе «Пчелка».

Педагоги побуждают детей выходить за рамки отведенного игрового пространства и задействовать для игры различные центры. Например, «Центр грамотности» легко превратить кабинет врача-офтальмолога или музей.

Таким образом педагоги создают условия, которые обеспечивает свободу детского выбора, самовыражения, сотрудничества со взрослым и тогда традиционные методы воздействия трансформируются в методы взаимодействия.

Подводя итог вышесказанного, хотелось бы отметить, дошкольникам стало легче воплотить свой замысел, потому что они стали более самостоятельны в преобразовании среды, так как пространство группы стало трансформируемым. Воспитанники начали выдвигать интересные предложения по поводу замены каких-либо недостающих атрибутов предметами-заместителями. В целом со стороны детей повысился интерес к сюжетно-ролевой игре. Педагоги, показывая на примере возможности развития сюжета, побуждали воспитанников воплощать свои идеи. В результате педагоги разработали технологическую карту «Организация сюжетно-ролевых игр» и рекомендации по организации сюжетно-ролевых игр.

Список литературы

1. *Крылова Н.Б.* Свободное воспитание в семье и школе: культурные практики детей. М.: Сентябрь, 2007.
2. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Организация сюжетной игры в детском саду. М.: Линка-пресс, 2009. С. 96.

СРЕДА ДОЛЖНА БЫТЬ НЕ ТОЛЬКО РАЗВИВАЮЩЕЙ, НО И РАЗВИВАЮЩЕЙСЯ

МУЛИЧЕНКО Вера Михайловна,

заведующий муниципальным автономным образовательным учреждением города Нижневартовска детским садом №66 «Забавушка», Почетный работник образования. E-mail: dou66@yandex.ru

Игра — уникальный феномен общечеловеческой культуры. Именно она является уникальной социальной практикой ребенка. Детская игра понимается как особое культурное образование, выработанное в обществе в ходе его исторического развития. Этот вид деятельности служит средством, реализующим стремление детей участвовать в жизни взрослых. С одной стороны, игра является принадлежностью дошкольного периода, с другой — элементом системы воспитания, с помощью которого решаются многие задачи воспитательно-образовательной работы в детском саду.

Дошкольное образование осуществляется в процессе педагогического взаимодействия в игре, направленного на усвоение содержания образования. Это взаимодействие происходит в процессе применения развивающих игр, игровых технологий, в которых образовательный маршрут строится как вариативный, с учетом возможностей и темпов развития детей, что в свою очередь, обеспечивает развитие коммуникативных, игровых, практических способностей, развивающих самообразовательные инициативы, которые обеспечивают развитие личности ребенка.

Важность использования потенциала игровой деятельности в личностном развитии детей дошкольного возраста, подчеркивал Д.Б. Эльконин, он определил, что именно игра позволяет сформировать у детей первые этические и моральные установки, когда он (ребенок) начинает оценивать свои и чужие поступки.

Важнейшим условием реализации ведущего вида деятельности в дошкольном возрасте, является создание предметно-пространственной развивающей и эмоционально комфортной для ребенка образовательной среды.

Каждый компонент единого предметно — развивающего пространства предназначен для детского коллектива в целом, при этом предоставляется возможность каждому воспитаннику проявлять и демонстрировать свою индивидуальность.

Исследователи считают, что по мере овладения способами игровой деятельности организация предметно-развивающей среды усложняется за счет увеличения количества игрушек, игр и использования предметов полифункционального назначения.

Предметно-пространственная развивающая среда — это поле социальной и культурной деятельности, образ жизни, сфера передачи и закрепления социального опыта, культуры и субкультуры, развития творчества.

Понятие предметно-игровая среда рассматривается в педагогике как характеристика среды, как фактор, стимулирующий, направляющий, развивающий деятельность ребенка.

На данный момент в нашем дошкольном учреждении создана предметно-развивающая среда, которая рассматривается как система, представляющая собой обогащающий фактор детского развития, направляющая и интегрирующая детские виды деятельности, способствующая всестороннему развитию дошкольников.

Предметно-пространственная среда в каждой возрастной группе ориентирована на зону «ближайшего развития», т.е. содержит предметы и материалы, которыми дети овладевают с помощью взрослого, знакомые и совсем незнакомые предметы.

Весьма значительное место в предметно-пространственной развивающей среде отводится её наполнению. Практические материалы, игрушки, дидактические игры помогают педагогам использовать их по наполнению образовательного, игрового и жизненного пространства, в соответствии с требованиями основной общеобразовательной программы. Педагогическая ценность игровых материалов заключается в том, что их можно творчески интерпретировать, с учётом развития каждого воспитанника. Что, несомненно, обеспечит успешность, комфортность и личное благополучие каждого ребёнка во всех сферах деятельности.

Пространство групповых помещений организовано в виде хорошо разграниченных зон — центров, оснащенных большим количеством развивающих материалов.

Локальные игровые центры пространства сочетаются по направленности детской деятельности. Зонирование чётко продумано и создано таким образом, чтобы материалы, стимулирующие развитие познавательных способностей, располагались в разных функциональных пространствах. Так, например, часть групповой комнаты, получившая условное название мини-лаборатория — подходящее место для размещения некоторых материалов по сенсорике, математике, грамоте, различных измерителей, альбомов, также дидактических материалов-игр и так далее. Предметный мир помещения, где играют дети, обеспечивает реализацию потребности ребёнка в активной и разноплановой деятельности.

Для успешного развития, социализации и реабилитации воспитанников в детском саду «Забавушка» создана среда, представленная специально организованным пространством, материалами, оборудованием, электронными образовательными ресурсами (в том числе развивающими компьютерными играми) и средствами обучения и воспитания детей дошкольного возраста.

Пространство групп организовано в виде разграниченных центров оснащенных большим количеством развивающих материалов (книги, игрушки, материалы для творчества, стимульное оборудование и пр.). Оснащение центров меняется в соответствии с тематическим планированием образовательного процесса.

В распоряжении детей мягкие средообразующие модули разных размеров, нестандартные ширмы, наборы пособий для развития кинестетических способностей. Оборудованы уголки уединения. Для реализации потребности ребенка в движении и коррекции его физического развития в каждой группе имеется оптимально оборудованный спортивный уголок. Подобная организация пространства позволяет дошкольникам выбирать интересные для себя занятия, чередовать их в течение дня, а воспитателям дает возможность эффективно организовывать образовательный процесс с учетом индивидуальных особенностей детей.

Развивающая предметно-пространственная среда организована педагогами рационально, логично и удобно для детей; включает не только традиционную, но и мобильную, легко регулируемую мебель. Расположение мебели, игрового и другого оборудования соответствует принципам функционального комфорта, позволяет детям легко передвигаться.

Для конструирования выделено отдельное место — мастерская, где кроме материалов по конструированию располагаются материалы по ориентировке в пространстве. Для детей старшего возраста оборудован «Лего Центр».

«Центр социально-эмоционального развития» — содержит декорации, маски, костюмы помогут быстро создать обстановку для осуществления театрализованной деятельности.

«Центр детского творчества». В достаточном количестве представлен материал для осуществления творческой продуктивной деятельности. Детские работы присутствуют в оформлении, как групповой комнаты, так и на выставочных стендах дошкольной организации.

Одним из важнейших условий для реализации экологического воспитания является правильная организация и экологизация развивающей предметной среды. В ДОО оборудован «Зимний сад» с целебными растениями. Это прекрасное место для организации различных наблюдений и труда детей.

Игровой зал — *многофункциональное помещение, как по своему назначению, так и по использованию оборудования, которое трансформируется или в игровое, или в спортивное, а так же решает вопрос интеллектуального и эстетического развития.* В распоряжении детей полифункциональный набор «Радуга», сухой бассейн, замок «Песок-вода», батуты, мячи, прыгуны. Большой выбор дидактических и сюжетно-ролевых игр.

Для формирования у детей вкуса к исследовательской работе и в целях развития их интеллекта и формирования у них представлений об окружающей

природе создать «научные центры», место для детского экспериментирования и опытов с оборудованием и материалами. В «центре науки» наши маленькие «почемучки» под руководством педагогов и родителей, превращаются в любознательных испытателей, проводят несложные опыты, определяют свойства различных природных материалов. В процессе постановки простейших экспериментов («Очистим воду», «Игра цвета», «Вырастим кристаллы», «Мир в цветном стекле» и др.) воспитанники учатся самостоятельно ставить познавательные задачи, выдвигать предположения о причинах и результатах наблюдаемых явлений природы, замечать и осознавать противоречия в суждениях, формулировать выводы и делать маленькие открытия. Такое экспериментирование позволит детям применять знания о природе при анализе новых ситуаций, применять первые научные знания, где каждый ребёнок получит возможность проводить опыты самостоятельно, испытать при этом радость открытия.

«Центр познавательного развития» формируется с учётом индивидуальных особенностей детей, их чувственного опыта и информационного багажа, т.е. теоретической и понятийной осведомлённости ребёнка. Подобранный наглядно-дидактический материал дает детям представление о целостной картине мира, о взаимосвязи и взаимодействии всех природных объектов. Среди многочисленных пособий — глобус, географический атлас для дошкольников, представляющий флору и фауну различных уголков Земли, макеты природных зон, альбомы с творческими и проблемными заданиями, дидактический материал по ознакомлению с трудом взрослых и т.д.

«Центр сюжетно-ролевых игр» помогает сформировать у детей основы культуры общения через решение проблемных ситуаций игровую и, в какой-то степени, театрализованную деятельность, где закрепляются знания об окружающей действительности и жизни в социуме.

МАДОУ города Нижневартовска «ДС № 66 «Забавушка» достаточно укомплектовано научно-методическими материалами, дидактическими пособиями, игровым оборудованием. Имеется инновационная информационная технология по коррекции дыхания «БОС-дыхание», сенсорная комната, дидактический материал Марии Монтессори, оборудована сенсорная комната для снятия негативных эмоций и состояний у детей. Открыта «Лаборатория природы» с набором оборудования для ведения опытно-экспериментальной деятельности в живой и неживой природе. Особое внимание при оснащении предметно-развивающей среды уделяется её эстетическому содержанию, эмоциональному воздействию окружающего интерьера на ребёнка.

В образовательном процессе активно применяются информационно-коммуникационные технологии, что позволяет сделать его более интересным и мобильным.

Внедрение информационно-образовательных технологий в образование — логичный и необходимый шаг в развитии современного информационного мира в целом.

Групповые помещения и кабинеты специалистов укомплектованы мультимедийным оборудованием, представляющим собой многофункциональный набор компонентов, образующих «компьютерную предметно-развивающую среду». Достаточно прикоснуться к поверхности доски, чтобы начать работу на компьютере. Интерактивная доска имеет интуитивно понятный, дружелюбный графический интерфейс.

При работе на таком оборудовании используются различные стили обучения: визуальные, слуховые или кинестетические. Дети могут видеть и передвигать большие цветные изображения.

Работая с интерактивной доской, педагог сможет:

- Активно комментировать материал: выделять, уточнять, добавлять посредством электронных маркеров с возможностью изменить цвет и толщину линии.

- Делать пометки прямо поверх изображения; рисовать и записывать поверх любых приложений и веб-ресурсов, что усиливает подачу материала. Взять маркер и сделать запись, добавить комментарий, нарисовать круг, подчеркнуть или выделить нужную информацию, использовать разные цвета и способы выделения, вывести на доску любой рисунок, документ, работу ребенка и т. д.

Занятия с интерактивной доской проводит воспитатель или профильный специалист (учитель-логопед, педагог-психолог) в определенное образовательной программой время. Занятия детей с интерактивной доской может включать в себя несколько взаимосвязанных компонентов:

- активное познание детьми окружающего мира с использованием соответствующих электронных образовательных ресурсов;

- поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач;

- моделирование различных ситуаций и среды, изменение предметно-знаковой среды, благодаря применению мультимедиа технологий;

- активизирующее общение ребенка с взрослыми и другими детьми с опорой на представленные изображения (герои, ситуации и т. п.);

- общение детей друг с другом. Дети общаются, советуются, помогают друг другу, пытаются наладить деловое сотрудничество, согласовать свои действия для достижения цели, что и составляет главное содержание потребности в общении, способствуют обогащению речи, готовят к обучению в школе.

Дошкольное образование осуществляется в процессе игрового взаимодействия, направленного на усвоение содержания образования. Это взаимодействие происходит в процессе применения педагогической технологии, в которой образовательный маршрут строится как вариативный, с учетом возможностей

и темпов развития детей, что в свою очередь, обеспечивает развитие коммуникативных, игровых, практических способностей, развивающих самообразовательные инициативы, которые обеспечивают счастливое детство.

Таким образом, подобная организация пространства позволяет дошкольникам выбирать интересные для себя игры-занятия, чередовать их в течение дня, а педагогу дает возможность эффективно организовывать образовательный процесс с учетом индивидуальных особенностей детей.

Предметная среда обладает свойствами открытой системы и выполняет образовательную, воспитывающую, мотивирующую функции и должна быть не только развивающей, но и развивающейся.

Список литературы

1. *Аванесова В.Н.* Дидактическая игра как форма организации обучения // Умственное воспитание дошкольников / Под ред. Н.Н. Поддякова. М., 1972.
2. *Артамонова О.* Предметно-пространственная среда: ее роль в развитии личности // Дошкольное воспитание. 2005. № 4.
3. *Глушкова Г.* Устройство вариативной предметно-пространственной среды в групповых помещениях // Ребёнок в детском саду. 2008. № 5.
4. *Галигузова Л.Н.* Ступени общения: от года до семи лет. М., 1992.
5. *Доронова Т.* Об эстетике оформления групповых помещений // Ребёнок в детском саду. 2004. № 1.
6. *Иванова Е.В., Иванова Е.Ю.* Проект редиайна холлов, коридоров и лестничных маршей детского сада // Детский сад от А до Я. 2015. № 3 (75). С. 75–80.
7. *Иванова Н.* Дошкольник в детской субкультуре // Дошкольное воспитание. 2006. № 9, № 10.
8. *Иванова Н.В., Бардинова Е.Ю., Калинина А.М.* Социальное развитие детей в ДОО: Методическое пособие. М.: ТЦ «Сфера», 2008. (Приложение к журналу «Управление ДОО»).
9. *Короткова Н.* Предметная развивающая среда: подход к взаимодействию детского сада с семьёй // Ребёнок в детском саду. 2004. № 2.
10. *Урунтаева Г.А.* Как я расту. М., 1996.
11. *Фромм А.* Азбука для родителей или как помочь ребенку в трудной ситуации. Екатеринбург, 1996.
12. *Гребешева И.И.* Ваш ребенок. М., 1990.
13. *Спок Б.* Ребенок и уход за ним. Ст., 1992.
14. Развивающие игры для младших дошкольников: Сборник. М., 1996.
15. Обруч. 2000. № 3. С. 10–17.
16. *Любина Г.* Игра — это работа ребенка над собой // Ребенок в детском саду. 2002. № 6.
17. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., Владос, 1999. — 360 с. (Серия «Сам себе психолог»).

ИГРОВАЯ КОМНАТА В ДОШКОЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

ПРИВАЛОВА Светлана Анатольевна,

заведующий Муниципальным бюджетным дошкольным образовательным учреждением «Детский сад № 54 «Катюша», г. Нижневартовск. E-mail: detsad54@mail.ru

МАСЛОВА Татьяна Владимировна,

заместитель заведующего по ВМР МБДОУ «Детский сад № 54 «Катюша», г. Нижневартовск. E-mail: masluha1968@mail.ru

ЧЕРНАКОВА Ирина Васильевна,

старший воспитатель МБДОУ «Детский сад № 54 «Катюша», г. Нижневартовск. E-mail: ren-700@yandex.ru

Дошкольное детство — один из важнейших моментов в человеческой жизни, возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека и очень важно в это время организовать правильную игровую среду вокруг ребенка. Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Неудивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей, причем не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, этнографов, искусствоведов, биологов.

В самых разных системах обучения игре всегда отводилось и отводится особое место. И объясняется это тем, что игра очень созвучна природе ребенка. Игра для него не просто интересное времяпрепровождения, а способ моделирования взрослого мира, его взаимоотношений, приобретение опыта общения и новых знаний.

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования, с определением новых целей образования, предусматривающих достижение личностных результатов, ценность игры еще больше возрастает. Игра является сквозным механизмом развития ребёнка¹, посредством которой реализуются содержание пяти образовательных областей: «Социально — коммуникативное развитие»; «Познавательное развитие»; «Речевое развитие»; «Художественно — эстетическое развитие»; «Физическое развитие». **Игра является основным видом деятельности детей, а так же формой организации детской деятельности.**

Для развития ребенка важно развивать игровую деятельность, поскольку это позволит достичь **формирование социально-нормативных возрастных характеристик**²:

¹ Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (пункт 2.7. ФГОС ДО).

² Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (пункт 4.6 ФГОС ДО).

— ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;

— ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;

— ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;

— ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения.

В игре дети получают опыт общественного поведения в среде сверстников, практически усваивают моральные нормы и правила, приобщаются к жизни окружающих взрослых, имеют возможность проявить большую, чем в какой-либо другой деятельности, активность, самостоятельность. Однако игра — это не только удовольствие и радость для ребёнка, что само по себе очень важно. С её помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение ребёнка, то есть те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребёнок может приобретать новые знания, развивать способности, подчас не догадываясь об этом [4].

Для повышения эффективности игры, максимальной реализации образовательного потенциала пространства в нашем дошкольном учреждении имеется специально оборудованное помещение — «Игровая комната», которая позволяет ребенку адаптироваться к условиям детского сада, отыгрывать чувства и эмоции, учиться новым формам взаимодействия. «Игровую комнату» посещают воспитанники дошкольного учреждения всех возрастов по графику посещения и индивидуально с родителями, также в Игровой комнате проходят занятия семейного клуба «Мы вместе».

Занятия семейного клуба «Мы вместе» в «Игровой комнате» проходят с целью установления доверительных отношений между детьми, родителями, воспитателями, объединения их в одну команду; создания положительной эмоциональной среды общения между участниками образовательных отношений; активизации и обогащения педагогических знаний родителей о сюжетно-ролевой, театрализованной, подвижной, дидактической игре.

Специально оборудованная «Игровая комната» дает возможность проведения мастер-классов для педагогов и родителей, что способствует приобретению родителями знаний о значении игры в развитии ребенка, о влиянии игры на развитие коммуникативных способностей у детей; привлечь внимание родителей к детской игре как деятельности, которая в условиях семьи наиболее полно удовлетворяет потребности ребенка в деловом, познавательном и эмоциональном общении со взрослым и сверстниками.

Ключевым моментом в создании благоприятной атмосферы является интерьер помещения, ведь от того, как оно оформлено, зависит желание ребенка развиваться и проявлять свои таланты. Время, проведенное в «Игровой комнате» похоже на путешествие в увлекательную страну сказок и чудес, и особенно это актуально для детей младшего дошкольного возраста. В то же время интерьер должен быть максимально содержательным и развивающим.

«Игровая комната» находится в изолированном месте — дети могут достаточно громко кричать, что не мешает остальным детям. Площадь «Игровой комнаты» 50 кв.м., что позволяет организовывать свободные игры детей так, чтобы они не мешали друг другу, проводить подвижные игры, требующие достаточно большого игрового пространства; дать ребенку возможность при желании отдохнуть или побыть одному, а также найти наиболее оптимальные для него способы выражения экспрессии.

При создании развивающей предметно-пространственной среды «Игровой комнаты» обеспечена реализация образовательного потенциала пространства комнаты и материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста, охраны и укрепления их здоровья, учета индивидуальных особенностей детей и коррекции их развития; двигательной активности детей, возможности общения и совместной деятельности детей и взрослых, а также возможности для уединения.

В углу «Игровой комнаты» расположен ковер, ограничивая тем самым небольшое пространство, что способствует созданию у ребенка чувства комфорта и безопасности (состав напольного ковра — ворс — 100% натуральный полипропилен, основа — натуральный джуд (без клея), размером 3х4 метра). В качестве дополнительного игрового материала можно использовать шторы, что является положительным моментом. Интерьер комнаты яркий и многоцветный, что делает его праздничным и жизнерадостным, но при этом очень легкий и гармоничный. Стены «Игровой комнаты» окрашены в светлые, теплые тона [3]. Мебели и других вещей здесь минимальное количество, чтобы не занимать лишнего пространства и оставить больше места для детских игр. Комната оснащена деревянной модульной мебелью покрытой цветной краской и защитным лаком, которая решает вопросы эргономики и организации пространства интерьера, но также способствует развитию детских способностей: полки для игрушек, детская мягкая

мебель, крупными средообразующими модулями, игровыми сооружениями. В интерьере повсюду располагаются рисунки с изображением животных, растений и сцен из сказок, которые создают праздничное настроение, а также позволяют организовывать всевозможные развивающие занятия и игры, направленные на развитие детской памяти, физических навыков, творческих способностей, увеличение словарного запаса и многому другому.

Важной частью «Игровой комнаты» являются игрушки и игровой материал, соответствующие санитарно-эпидемиологическим нормам РФ для дошкольных организаций. Наполняя пространство игрушками, оборудованием и другими игровыми материалами необходимо помнить о том, что все предметы должны быть известны детям, соответствовать их индивидуальным особенностям (возрастным и гендерным), охватывать все образовательные области (социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие).

При создании развивающей предметно-пространственной среды «Игровой комнаты» мы использовали методические рекомендации для педагогических работников дошкольных образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста «Организация развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования» который подготовлен в рамках проекта Федеральной целевой программы развития образования на 2011 — 2015 гг. «Апробация и внедрение федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, включая разработку учебно-методического обеспечения его введения» [1].

Стоит отметить, что в «Игровой комнате» имеется игровое оборудование для сюжетно-ролевых и режиссерских игр, познавательной активности, самостоятельной деятельности детей, двигательной активности, отдыха.

Примерный набор игровых материалов «Игровой комнаты»: игрушки-персонажи и ролевые атрибуты — куклы, персонажи для плоскостного театра, мелкие фигурки (домашние животные, дикие животные, динозавры), сказочные персонажи, солдатики, фигурки человечков, набор дорожных знаков, набор мебели для средних и мелких кукол, объемные и силуэтные деревья, автомобили, весы, ветряная мельница, головоломки, горки, деревянные игрушки, музыкальные инструменты, домино, игровые модули, каталки, книги детские, коллекции, конструкторы Leco, Magformers, Clics, Знаток и т.д.

Наполняя или дополняя развивающую предметно-пространственную среду «Игровой комнаты» необходимо помнить о том, что все ее элементы должны иметь единый эстетический стиль для обеспечения комфортной и уютной обстановки, развивать игровую деятельность детей.

Список литературы

1. *Карabanова О.А., Алиева Э.Ф., Радионова О.Р., Рабинович П.Д., Марич Е.М.* Организация развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования: Методические рекомендации для педагогических работников дошкольных образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста. М., 2014.
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 №26 «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».
4. *Куликова Т.А., Козлова С.А.* Дошкольная педагогика: Учебное пособие для студентов средних педагогических учебных заведений. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Изд. центр «Академия», 2000.
5. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

РОДИТЕЛЯМ НА ЗАМЕТКУ: ИГРАЕМ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ «ЛЕТНИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ»

ПУЧКОВА Ольга Александровна,

Инструктор по физической культуре ГАОУ «Школа «ШИК 16» ДОН № 1 «Умка».
E-mail: veronikakvm@rambler.ru

Все мы — родом из детства. И ни для кого не секрет, что любимое занятие всех детей — это игра.

Природой давным-давно заложена неуёмная потребность в жизнерадостных движениях растущего организма. А игра является неотъемлемым спутником ребенка, который отвечает этим естественным законам. Поэтому важно достаточное насыщение свободного времени играми, обогащая двигательный опыт детей для всестороннего их физического и психического развития.

Игра — это всегда веселье и позитив. А если это игра подвижная, да еще на свежем воздухе, то это радостнее и полезнее вдвойне. Главным достоинством подвижных игр заключается в том, что ребенок является её участником. Подвижные игры способствуют объединению больших и маленьких, помогают найти им общий язык, учат договариваться друг с другом, уступать, слышать товарища,

если надо, то выручать его, подчинять свои желания с установленными правилами, быть исполнительным. Тем самым решаются важные задачи воспитания, стимулируется двигательная деятельность ребенка, а также развитие и совершенствование основных движений.

Замечательная пора — лето. Это время, когда надо стараться как можно больше проводить время на свежем воздухе. Летом большим почётом у детей и взрослых пользуются подвижные игры и забавы, проводимые под голубым небом. Широкий простор позволяет детям двигаться активно, свободно, непринужденно, что способствует развитию их сноровки, ловкости, выносливости. Многие игры интересны и детям, и взрослым. Вот, например, предлагаем вашему вниманию некоторые из игр с простыми и доступными сюжетами, основанные на выполнении конкретных двигательных заданий.

Игра «Ежик»

Дети стоят по кругу, в центре находится водящий — это «Ежик» (можно надеть маску, а можно использовать мягкую игрушку, надетую на руку). Дети говорят слова, а водящий выполняет движения по тексту, произвольно, проявляя творчество.

Жил в лесу колючий ежик — да, да, да. (Ходьба на месте)

Был клубочком и без ножек — да, да, да. (Приседание, обхватывая колени руками)

Не умел он хлопать — хлоп, хлоп, хлоп. (Хлопают в ладоши).

Не умел он топтать — топ, топ, топ. (Потопать на месте)

Не умел он прыгать — прыг, прыг, прыг (Подпрыгивают на месте).

Только носом шмыгал — шмыг, шмыг, шмыг. (Короткий вдох-выдох носиком)

Ежик, ежик, не зевай,

Быстро деток догоняй!

Все разбегаются, а водящий старается «уколоть» детей. Играют до последнего игрока, который становится водящим.

Подвижная игра «Пугало»

Дети идут по кругу хороводным шагом, в центре выбирается ведущий — Пугало.

Дети. В огороде пугало, пугало стоит.

Огурцы нам пугало

Рвать с грядки не велит

Мы тихонько подойдём

И огурчиков нарвём.

Пугало. Огурцы нельзя здесь рвать,
Буду вас я догонять!

Пугало догоняет всех ребят. Осаленный ребенок выбывает из игры.

«Сковородка»

Дети делятся на две команды. Одна команда — садится на пол, образуя круг (это сковородка), а вторая команда — становится в круг (это рыбки). По команде дети (которые сидят) начинают прокатывать по полу мяч (горячее масло), стараясь задеть ноги «рыбок», которые, чтоб не попасться подпрыгивают. Кого задела выходит из игры и пока остальных «выбивают» может потренироваться с мячом или дать еще какое-нибудь задание. Как только всех рыбок выбили команды меняются местами.

Статуи

В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит мяч, то ему придется встать на одно колено и пытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч — прощается всё. При четвертой ошибке игрок выходит из игры.

Бабка Ежка

Назначается сначала ведущий — Бабка Ежка. (Дети идут, взявшись за руки по кругу, напевая текст.)

В темном лесе есть избушка.

Стоит задом наперед.

В этом доме есть старушка

Бабушка Яга живет. (Дети шагают по кругу друг за другом, затем все останавливаются.)

У нее глаза большие (Пошла моторику рук — показать какие глаза большие).

Словно огоньки горят.

Зубы острые — большие. (Постучать зубочками — дубочками)

Волосы торчком стоят. (Далее дети шепотом дразнят Бабку Ежку)

Бабка Ежка Костяная ножка.

С печки упала — ножку сломала.

Раз! Два! Три! Лови!!!

Ведущий и дети двигаются на одной ноге по залу!!!

Если ребенок, придя домой, скажет родителям, что он хочет поиграть с вами, не отказываете ему в этом. Порой без руководства со стороны взрослых дети даже старшего дошкольного возраста не всегда умеют играть. Они слабо владеют умениями применять имеющиеся знания, не умеют фантазировать, не достаточно владеют организаторскими способностями, им трудно сговариваться с партнерами по игре и действовать сообща. Включение взрослых в игру может стать связующим звеном между детьми, обучая их играть вместе. Сумейте эмоционально и выразительно заинтересовать малышей игрой настолько, чтобы они принимали непосредственное участие. Создайте доброжелательную атмосферу в игре, которая побуждала бы детей к активным действиям, вызывала у них желание повторять движения снова и снова. Выполняя ту или иную роль в игре, мы не только подсказываем, как нужно двигаться, но, и показываем своим собственным примером образец правильного выполнения движений.

Поддержите ребенка и поиграйте вместе с ним. Играя с ребенком, незаметно, сам впадаешь в мир детства. Почувствуйте себя ребенком и подарите друг другу минуты радости от совместной игровой деятельности. Ведь совместные подвижные игры родителей с детьми духовно и эмоционально обогащают детей, удовлетворяют потребность в движении и в общении, укрепляют веру в свои силы. Что может быть прекрасней для летнего времяпровождения на свежем воздухе? Конечно же, подвижные игры и забавы. Так что играйте на здоровье всей семьей и получайте море удовольствия!

Список литературы

1. *Аманатиди О.В.* Подвижные игры. Армавир, 2011.
2. *Баршай В. М.* Активные игры для детей: Учебное пособие / В. М. Баршай. Ростов на/Д: Феникс, 2001.
3. *Дворкина Н.И.* Физическое воспитание детей 5–6 лет на основе подвижных игр, дифференцированных по преимущественному развитию физических качеств: методическое пособие / Н. И. Дворкина, Л. И. Лубышева. М.: Советский спорт, 2007.
4. *Детские подвижные игры* / Под ред. Е. В. Конеевой. Ростов на/Д: Феникс, 2006.
5. *Жуков М.Н.* Подвижные игры: учебник. М.: Академия. 2002.
6. *Иванова Е.В.* Психолого-педагогическая оценка среды детского сада в мегаполисе / Е.В. Иванова // Ребенок в образовательном пространстве мегаполиса материалы Всероссийской научно-практической конференции: Текстовое электронное издание. Подготовлено при поддержке Департамента образования г. Москвы; под ред. О.И. Ключко. 2016. С. 226–230.

ДИАГНОСТИКА ИГРОВЫХ И СРЕДОВЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ В ОРГАНИЗАЦИИ ЛИЧНОСТНО ОРИЕНТИРОВАННОГО РАЗВИВАЮЩЕГО ПРОСТРАНСТВА

САЛЬКОВА Ольга Анатольевна,
старший воспитатель МБДОУ «Детский сад № 65 «Колосок»

СОТНИКОВА Елена Анатольевна,
инструктор по физической культуре МБДОУ «Детский сад № 65 «Колосок»

САПЛИНА Маргарита Алексеевна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад № 65 «Колосок»

На этапе создания в дошкольной образовательной организации пространства, обеспечивающего процессы социализации, индивидуализации личности в соответствии с положениями ФГОС дошкольного образования, важно обеспечить целенаправленную диагностику игровых и средовых потребностей как детей, так и педагогов.

Полученная информация будет способствовать формированию благоприятной личностно ориентированной среды, максимально комфортной для жизнедеятельности обеих сторон.

Раскроем эти понятия. Игровые потребности — это желаемые и предпочитаемые игрушки и игры, необходимые для реализации игровых замыслов.

Средовые потребности — это желаемая обстановка, комплекс условий, создающих максимальный комфорт для личности.

Важно помнить о том, что данная диагностика должна носить целенаправленный, системный и комплексный характер. Выделим ряд факторов, которые следует учитывать при ее проведении:

- Систематичность и последовательность — диагностика должна проводиться не от случая к случаю, а в определенном порядке в соответствии с планом, графиком и т.п.;
- Постановка конкретных задач — при проведении диагностики важно ставить четкие задачи, например, выявление предпочитаемых игрушек, форм игровой деятельности, особенностей оформления пространства и т.д.;
- Комплексность — необходимо использовать набор взаимодополняющих методов для проведения диагностики (например, наблюдение, беседу и метод игровых ситуаций);
- Оформление результатов и их использование — определение, в каком виде будут зафиксированы полученные результаты, и как планируется их использовать [1, с. 74].

С учетом указанных факторов алгоритм организации и проведения диагностики может быть следующим.

Первым этапом работы является планирование — определение сроков, периодичности и продолжительности проведения диагностики, места в рас-

порядке дня, количества диагностируемых, форм ее осуществления (индивидуальная, подгрупповая, групповая), способов фиксации результатов. Второй этап предусматривает постановку задач диагностики. Для этого педагогу нужно ответить на вопросы: «Что конкретно я хочу узнать?», «Как эта информация поможет мне в построении игровой среды?». Задачи должны быть не формальными и размытыми по содержанию, а напротив, — конкретными, практико-ориентированными.

Важно подобрать комплекс методов, оптимальных для решения приоритетных задач. Они должны быть доступными и понятными для педагога в конкретной образовательной ситуации. Педагог должен иметь необходимый инструментарий для их реализации и знать, как его использовать.

Не менее важным является выбор способов фиксации и использования результатов диагностики в педагогической деятельности.

Для оптимизации данного процесса рекомендуется применять современные ИКТ (видеокамеру, ПК, диктофон и др.). Это поможет в обработке информации, будет способствовать большей достоверности и детализации данных.

Оптимальным вариантом хранения полученных материалов является запись в табличной форме в программах Word или Excel с размещением в папке ПК и дублирование в распечатанном варианте. Рекомендуется обеспечить свободный доступ педагогов и других заинтересованных лиц к этим результатам для использования их в повседневной деятельности при создании и обновлении предметно — игровой среды, выборе нового игрового оборудования и материалов.

Рассмотрим упомянутые методы проведения диагностики.

- Метод рассказа по картинке может использоваться для выявления предпочтительных воспитанниками игрушек. Для этого ребенку предлагается несколько (5- 10) картинок или фотографий с изображением играющих в разные игрушки (игрушки должны крупно выделяться). Лучше, чтобы на картинках были разные игрушки — и те, которые имеются в детском саду, и те которых нет. Педагог просит ребенка выбрать наиболее интересную, на его взгляд, картинку (1 — й вариант) или спрашивает, какая картинка ему больше всего нравится (2 — й вариант). Первые три выбора являются наиболее значимыми для дошкольника.

- Совместно с подгруппой детей или индивидуально с каждым ребенком можно организовать просмотр каталогов, интернет — сайтов с игрушками. Для этого необходимо иметь несколько каталогов с четкими изображениями игрушек и электронные адреса сайтов производителей или продавцов игрушек. В ходе просмотров детям можно задавать вопросы о том, какие игрушки им нравятся, какие они хотели бы иметь в группе, какие игры они будут с ними организовывать. Также можно попросить отмечать в каталоге понравившиеся игрушки, например, картинкой с восклицательным знаком. Для этого

нужно заранее подготовить карточки, выдать их детям в начале просмотра. С подгруппой детей можно обсудить важность наличия, приобретения той или иной игрушки. Этот метод вдвойне полезен для педагога, который не только получает информацию об игровых предпочтениях воспитанников, но и пополняет свои знания о рынке игрушек, намечает критерии выбора игрушек, материалов, необходимых для решения образовательных задач и удовлетворения интересов детей.

- Метод моделирования подходит для выявления предпочитаемых игровых зон или определения предпочтений в пространственной организации среды. Для решения первой задачи ребенку или подгруппе детей предлагается с помощью геометрических фигур создать на листе бумаги самую интересную игровую зону. Геометрические фигуры служат эталонами предметов мебели, игрушек, оборудования, окон, ковров и других материалов. Для решения второй задачи ребенку предлагается также при помощи геометрических фигур оформить группу для сверстников. Возможности этого метода расширяются, если педагог предлагает максимальное количество вероятных фигур — предметов, отражающих элементы среды.

- Метод игровых ситуаций подходит для выявления предпочитаемых игровых зон, видов игры (сюжетно — ролевая, дидактическая, подвижная и др.), деятельности (игра, продуктивная деятельность, общение и др.), определения предпочтений в пространственной организации среды и пр. для решения последней задачи можно выбрать две игрушки, например, куклы или игрушечные животные, и предложить ребенку создать на ковре группу детского сада. Элементами оформляемой среды могут быть детали конструктора, кубики и предметы — заместители.

- Метод мини — интервью может быть реализован в игровой форме для выявления предпочитаемых видов деятельности (игра, продуктивная деятельность, общение), потребностей в изменении (или модернизации) среды. Для этого педагог или ребенок из группы выступает в роли репортера или тележурналиста и задает детям вопросы типа: «Что ты больше всего любишь делать?», «С кем тебе нравится общаться?», «Хочется ли что-то поменять вокруг себя в группе — мебель, игрушки и т.п.?». Вопросы варьируются в зависимости от решаемой задачи. Можно организовать настоящее интервью с тележурналистами, используя для этого видеокамеру, имитированный или настоящий микрофон. На роль журналиста и оператора можно пригласить педагога или родителей детей, создав тем самым условия «для участия родителей» (законных представителей) в образовательной деятельности». Такая форма проведения мини — интервью оптимизирует процесс фиксации результатов, придает ему эмоциональный накал. В ходе совместного просмотра фотографий, методиапрезентаций, отражающих разные варианты организации предметно-развивающей среды, расширяются

представления о вариантах ее моделирования и определяются соответствующие предпочтения. Для этого педагог может спросить у детей «Что тебе больше всего нравится на этом фото?», «В какой части группы на фото ты бы хотел оказаться?» и т.п. [2, с. 56].

Важным диагностическим блоком является выявление средовых потребностей педагога. Такая диагностика может проводиться как старшим воспитателем для организации деятельности по созданию комфортной среды в ДОО, так и самими педагогами в рамках самообследования своей деятельности на рабочем столе.

С этой целью могут использоваться разнообразные методы, прежде всего опрос, анкетирование, самоанализ.

Все используемые методы являются взаимодополняемыми, использование одного или двух из них не позволит создать объективную картину изучаемого вопроса. Подобную диагностику рекомендуется проводить регулярно (не реже двух раз в год), по — сколько потребности и интересы детей, ориентиры педагогов могут меняться.

Диагностика выполняет информативную и прогностическую функции, способствует реализации лично ориентированной модели взаимодействия с детьми и другими участниками образовательного процесса. Полученная информация позволит в соответствии с требованиями ФГОС дошкольного образования регулярно обновлять и изменять образовательную среду, обеспечивая ее вариативность, динамичность на основе не только знания положений возрастной психологии, развития игровой деятельности в дошкольном возрасте, но и учета персональных потребностей детей, их интересов и устремлений.

Целенаправленное выявление средовых потребностей педагога будут способствовать созданию благоприятных условий для реализации профессиональной деятельности и оптимизации процесса профессионального саморазвития педагога, что так же является одним из требований ФГОС дошкольного образования.

Список литературы

1. *Абдулова Т.П., Аксенова Е.Г., Захарова Т.Н.* Диагностика и развитие моральной компетентности личности дошкольника. М.: Владос, 2014.
2. *Абдулова Т.П.* Психология игры современный подход. М.: Академия, 2009.

ПОСТРОЕНИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ РАЗВИВАЮЩЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ДО, ОРИЕНТИРОВАННОЙ НА РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

РОТОВА Рамзия Агзамовна,

заведующий муниципальным автономным дошкольным образовательным учреждением города Нижневартовска «Детский сад № 41 «Росинка», г. Нижневартовск.
E-mail: madoynv-41@yandex.ru

Стремительные изменения, происходящие в наше время в Российской Федерации и в мире в целом, приобретают характер устойчивой тенденции. Эти изменения настолько быстры и глубоки, что вряд ли кто возьмет на себя смелость предсказать, каким будет наш мир в третьем тысячелетии. Однако через образование и воспитание наших детей у нас есть реальный шанс повлиять на общество будущего, помочь каждому ребенку найти свое место и быть успешным в этом обществе.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее — образовательный стандарт) ориентирует педагогов на интеграцию разных направлений развития и образования ребенка, ставит перед ними новые ориентиры при проектировании не только педагогического процесса, но и развивающей предметно-пространственной среды дошкольного учреждения (далее — РППС).

Одна из задач, на решение которой направлен образовательный стандарт, — создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.

Целевые ориентиры к завершению дошкольного образования четко обозначены образовательным стандартом. Ребенок должен обладать инициативностью и самостоятельностью в разных видах детской деятельности, способностью выбирать род занятий, партнеров, к порождению и воплощению разнообразных замыслов, быть уверенным в своих силах и открытым внешнему миру. Поэтому развивающая предметно-пространственная среда, стимулирующая коммуникативную, игровую, познавательную, физическую и другие виды активности ребенка, должна быть организована и спроектирована в зависимости от возрастной специфики детей с учетом их интересов и субкультуры.

Предметно-пространственная развивающая образовательная среда в нашем учреждении обеспечивает: игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников, экспериментирование с доступными

детям материалами; двигательную активность, участие в подвижных играх и соревнованиях; эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением; возможность самовыражения детей.

Достижению положительных результатов в данном направлении, способствовала деятельность учреждения в опережающем режиме в статусе «региональной пилотной площадки» по введению Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования с 2014 года.

В рамках работы по оснащению развивающей среды проведен анализ возрастного состава детей, их индивидуальных особенностей, составлены психологические характеристики группы; изучены особенности групповых помещений; составлен перечень необходимого оборудования в игровых центрах.

Создавая условия, мы учитывали такие принципы построения группового пространства как содержательность, насыщенность, трансформируемость, полифункциональность, вариативность, доступность и безопасность.

При планировании интерьера в каждой группе соблюдено нежесткое центрирование. Предметно-развивающая среда организуется так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно заниматься любимым делом. Размещение оборудования по секторам (центрам развития) позволяет детям объединяться подгруппами по общим интересам: конструирование, рисование, ручной труд, театрально-игровая деятельность, экспериментирование. Создано не менее семи центров активности с предметным содержанием для осуществления свободного выбора детьми разных видов деятельности. Каждый центр «провоцирует» детей на участие в ситуациях, соответствующих изучаемой теме.

Литературный центр. Воспитатель привлекает внимание детей к книге, как к источнику новых знаний. В этом центре находятся материалы, которые помогают ребёнку в будущем научиться читать (буквы-вкладыши, трафаретные изображения букв, кубики с буквами).

Центр «сюжетно-ролевой» игры. На сегодняшний день у детей появляются новые темы игр: «Музей», «Туристическое агентство», «Конкурс красоты». Интересно наблюдать за детьми, как они стремятся ярко передать игровую роль.

Центр искусства. Дети с удовольствием рисуют нетрадиционными способами рисования. Используются различные канцелярские принадлежности. Результатом этих работ являются красочные выставки для родителей.

Занятия детей в центре кулинарии вызывают интерес даже у трехлетних детей, когда они намазывают джем на хлеб или разминают картофель для пюре, или готовят печенье и морс для угощения мам.

Центр песка и воды — настоящий подарок для детей в группе. Он открыт не каждый день, подготовка к работе в нем сопряжена с некоторыми хлопотами для персонала, однако не так уж и сложна. Дети получают большое удовольствие при работе в этом центре, воспитатели — множество возможностей для того, чтобы

через занимательную и активную детскую деятельность решать самые различные образовательные задачи.

Центр науки и естествознания. Путем собственных действий и нехитрых экспериментов у ребенка оживает вулкан, появляются кристаллы. Удивление и восторг — вот что испытывает ребёнок, самостоятельно открывший неведомое для себя раньше!

Центр строительства. Учреждением приобретены разные виды конструкторов от простых деревянных до современных: лего, тико, трансформерс, которые позволяют создавать объемные модели, тематические конструкции.

Центр математики. Такие игры и пособия как коврографы, игровизоры, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера используются всеми нашими педагогами. В группе постоянно появляются новые игры, таинственные письма-схемы, зашифрованные послания. Разгадывая такие загадки, дети испытывают радость открытия и познания.

Мы считаем, что в групповых центрах развития, представляющих детям возможность активно участвовать в деятельности, созданы условия для успешного осуществления как заранее спроектированных развивающих игровых ситуаций, так и тех, которые могут возникнуть спонтанно.

Широкое применение в детском саду получили «работающие» стенды.

В каждой группе есть стенды, носящие название «Звезда недели», «Ты — самый лучший», «Наше солнышко». Такого рода стенды особенно любимы детьми, ведь это что-то вроде взрослой доски почёта.

Имеются стенды «Здравствуйте, я пришел» (ребенок, приходя в группу, выставляет свою фотографию), стенды «Наши дни рождения», которые служат удобным напоминанием детям о возможности поздравить именинника. Важный атрибут групповой жизни — «Доска выбора», с помощью которой дети обозначают свой выбор центра активности.

Каждая изучаемая тема заканчивается большим коллективным проектом, выполняемым всеми детьми. Ребенок находит в общей работе свой вклад, что позволяет ему демонстрировать свои достижения родителям, бабушкам, дедушкам и по праву гордиться.

Сложившейся традицией и одним из приоритетных направлений миссии нашего дошкольного учреждения является — патриотическое воспитание, основу которого составляет организация деятельности мини-музеев патриотической направленности. Созданы и успешно функционируют мини-музеи: «Русская изба», «Русь мастеровая», «Мой край — Югра», «Войска России», «Дуслык». Осуществлено их материально-техническое обеспечение.

Мини-музеи располагаются в холлах и рекреациях детского сада, доступны для широкого круга посетителей в любое время. Экспонаты мини-музеев регулярно обновляются и пополняются. Большую помощь в этом оказывают роди-

тели, которые привозят экспонаты с дальних уголков нашей страны. В каждом мини-музее есть гид, роль которого сначала выполняет педагог, а с середины учебного года — ребенок старшего дошкольного возраста. Гид проводит экскурсию, рассказывает о музейных экспонатах, об их истории. В обычном музее ребенок — лишь пассивный созерцатель, а здесь он — соавтор, творец экспозиции. Причем не только он сам, но и родители. Каждый мини-музей — результат совместной работы воспитателя, детей и их семей.

В учреждении созданы условия для реализации большого спектра дополнительных видов деятельности. Учтена специфика пространственного решения для 25 дополнительных образовательных услуг по направлениям развития и образования ребенка. Наиболее востребованы услуги по физическому развитию детей, услуги художественно-эстетической направленности, а также интеллектуального направления развития. Специальным образом организованная среда оказывает позитивное влияние на индивидуальное развитие способностей воспитанников.

Современного ребенка привлекают игровые компьютерные технологии. Их применение позволяет сделать образовательный процесс более интересным, формы работы с детьми более вариативными, повысить результативность дошкольного образования.

В учреждении органично функционируют:

— кабинет лего-конструирования, где ребенок сам создает своего персонажа-робота и с помощью компьютерной технологии программирует его движения;

— компьютерный класс. Дети в игровой форме запоминают цифры, предметы, учатся ориентировке на плоскости, ищут выход из тупиковых ситуаций.

Имеются интерактивный пол, интерактивные столы, комплексы — моноблоки, интерактивная песочница, позволяющая детям создавать собственный мир, который меняется легким движением руки. Дети с удовольствием «рисуют» на песке горы, вулканы, реки, строят мосты, разыгрывают истории путешествий с динозаврами. Групповые комнаты оснащены интерактивными досками.

Используемые информационно-образовательные технологии в помещениях детского сада адаптированы под конкретные задачи, специфику реализуемой образовательной программы дошкольного образования. Их применение основано на систематическом использовании как для групповой работы педагога с детьми, так и индивидуальной работы детей под руководством взрослого.

Среда развития ребенка дошкольного возраста — это не просто те условия, в которых протекает его жизнь в семье или дошкольном учреждении, а пространство его жизнедеятельности. Она включает социальную (окружающие ребенка общественные, материальные и духовные условия его существования и

деятельности) и предметную (систему предметных сред, насыщенных играми, игрушками, пособиями, оборудованием и материалами для организации самостоятельной творческой деятельности детей) среды. Это означает, что кроме ее предметного наполнения, родители и педагоги обязаны задумываться о познавательных и эмоциональных смыслах совместной деятельности и способах действия, которые формируются у ребенка в процессе исследования и освоения, трансформации данной среды. Это означает, что современная среда, в первую очередь, должна обладать качествами интерактивности и установления взаимосвязей между ее социальной и предметной составляющей.

При организации предметно-пространственной среды в детском саду необходима сложная, многоплановая и высокотворческая деятельность всего коллектива учреждения. Ведь разнообразие игрушек не является основным условием развития ребенка. Целенаправленно организованная предметно-пространственная развивающая среда в дошкольном учреждении играет большую роль в гармоничном развитии и воспитании ребенка.

Список литературы

1. *Гогоберидзе А.Г.* Проектирование развивающей предметно-пространственной среды современного детского сада / А.Г. Гогоберидзе // Справочник руководителя дошкольного учреждения. 2010. № 4. С. 64–70.
2. *Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования* / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др. СПб.: Детство-Пресс, 2014. — 352 с.
3. *Карабанова О.А., Алиева Э.Ф., Радионова О.Р., Рабинович П.Д., Марич Е.М.* Организация развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования: методические рекомендации для педагогических работников дошкольных образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста. М.: Федеральный институт развития образования, 2014. — 96 с.
4. *Нищева Н.В.* Предметно-пространственная развивающая среда в детском саду. СПб.: Детство-Пресс, 2010. — 128 с.
5. *Федяева Н.В., Белодед Г.А.* Организация игрового пространства в ДОУ в контексте ФГОС. СПб.: Детство-Пресс, 2014.
6. Электронный ресурс:
<http://pandia.ru/text/77/470/17742.php>
<http://doshkolnuk.com/postroenie-predmetno>
<http://moluch.ru/conf/ped/archive//151/8162/>

РАЗРАБОТКА КВЕСТА: С ЧЕГО СЛЕДУЕТ НАЧАТЬ

ФРОЛОВА Елена Александровна,

*Младший научный сотрудник лаборатории социокультурных образовательных практик
Института системных проектов Московского городского педагогического университета, г. Москва.
E-mail: alena-fgucmfs@yandex.ru*

На сегодняшний день одной из перспективных и наиболее эффективных форм реализации образовательного потенциала городской среды является квест [6]. Квест — одна из форм образовательного процесса, которая приобретает все большую популярность и используется в познавательных целях учителями и родителями [3].

Квесты могут быть организованы в разных пространствах городской среды. Например, квесты в замкнутом помещении (классы, специально оборудованные комнаты, территории заброшенных заводов и фабрик); квесты в музеях по экспозициям и выставкам, в парках; квесты на местности (городское ориентирование — «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников и элементами ориентирования и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетаются и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий.

Организовать и провести квест — это очень трудоемкая и требующая большой подготовки работа. Первоначально необходимо определить цели и задачи квеста, выбрать целевую аудиторию и количество участников; придумать сюжет и форму квеста. Но прежде, чем всё это сделать, надо придумать, о чем будет квест, какая его тема. И вот когда тема выбрана, необходимо собрать как можно больше информации.

С 2015 по 2016 год Лаборатория социокультурных образовательных практик института системных проектов МГПУ совместно с компанией «Квестигра» провела цикл краеведческих квестов «Московские истории» [1, 2, 4, 5]. Лабораторией были разработаны краеведческие квесты по районам: Покровка, Плющиха, Арбат и Ордынка.

Рассмотрим сбор информации на подготовке краеведческих квестов. Одной из главных составляющих подбора информации является ее качество и количество. Первая подборка информации возможна с сайта: <https://www.wikipedia.org/>.

При подготовке краеведческих квестов первоначально выбирается район, по которому будут разрабатываться маршруты. Например, для района Ордынки, был выбран район между улицей Большая Ордынка, Садовым кольцом и набережной Водоотводного канала. Внутри этого района были выписаны все улицы и переулки, их получилось порядка 25 штук. И вот когда сформирован список улиц, необходимо через интернет ресурс Википедии собрать максимально информацию по улицам и домам: кто жил в этих домах или на этих улицах, что находи-

лось на этой территории в разное время, сохранились ли эти дома, может быть перестраивались, кто был архитектором дома.

Когда первый этап сбора информации пройден, необходимо выбрать несколько тем, которые повторяются от улицы к улице. Например, когда разрабатывался квест по Арбату, выяснилось, что на территории Арбата жило очень много врачей. В последствии было решено сделать маршрут «Медицинский», который рассказывает о врачах и докторях, живших в разное время в районе Арбата. Очень хорошо прослеживается во всех квестах литературная тема, потому что Москва богата поэтами и писателями, критиками и литераторами. На Плющихе удалось найти здания, которые строили разные архитекторы, поэтому появился «Архитектурный» маршрут.

Но не стоит забывать, что интернет ресурсы порой не точны в представленной информации. Интернет выдает очень много информации, которую всё же следует проверять. И вот здесь следует вспомнить, что лучший друг — это книга. Если вам тяжело самому сориентироваться в том, какая книга нужна, то лучший способ найти правильную книгу — это поход в библиотеку. При поиске информации следует учесть, что любой факт, который вы откопали, должен повторяться еще в нескольких источниках. Потому что одна и та же информация разными авторами преподносится по-разному. Самое главное — источников информации должно быть, как минимум, от трех до пяти. В библиотеках можно найти достаточное количество книг по краеведению. Такие авторы, как Митрофанов А.Г., Романюк С.К., повествуют о московских улицах и площадях, переулках, скверах и бульварах, хранящих в своем облике «времен связующую нить...». Но не только эти авторы, но и многие другие, повествуют о домах и улицах нашей прекрасной столицы.

В книгах представлены более полные и емкие рассказы о домах и их владельцах, о улицах и переулках, о заводах и стройках, о простых людях. Эта информация очень помогает в разработке маршрутов. В районе Арбата было очень много слобод, о которых рассказывает «Слободской» маршрут. А в районе Покровки было очень много купцов и многие здания имеют «фабричную» историю, о которых рассказывает «Мануфактурный» маршрут. А в районе Ордынки располагались стрелецкие полки, о которых и можно узнать в «Стрелецком» маршруте.

После того, как собрана информация по улицам и переулкам и выбрана тема. Необходимо еще узнать много всего по той теме, которая должна раскрыться в маршруте. Например, знания о том, кто такие стрельцы, что они делали, как служили, чем занимались помимо службы, во что одевались и многое другое, очень помогут при составлении маршрута. Или, что такое «слобода», как селились слободы в городе, как строили, кто в них жил. И это тоже большая и кропотливая работа!

Собранная информация очень помогает в формировании общего задания по маршруту и придумывании самих заданий для квеста. Приведу примеры несколь-

ких заданий, которые были придуманы и реализованы в квестах, проводимых Лабораторией социокультурных образовательных практик ИСП ГАОУ ВО МГПУ. Например, при сборе информации по району Покровка, были выбраны 9 зданий, которые каким-то образом связаны с иностранцами, которые здесь проживали раньше или проживают в настоящее время. Маршрутный лист представлял из себя набор открыток с фотографиями современных зданий, на обороте которых приводилась информация. Например, «В 1789 году, в ответ на прошение о строительстве католического храма, проживающие в Москве иностранцы получили одобрение Екатерины II и разрешение местных властей. И хоть этому зданию чуть больше двухсот лет, этот храм никогда не закрывался и был единственной католической церковью Москвы в советское время». Участникам необходимо было найти эти здания и угадать, что находилось или находится в здании сейчас и с какой страной это связано. На выбор участникам было предложено 8 стран: Великобритания, Франция, Польша, Белоруссия, Украина, Армения, Китай, Германия.

Или, при сборе информации по району Арбат был придуман маршрут «Призрачный». Это маршрут про те здания, которые существовали на территории, но по каким-то причинам были снесены или видоизменены. Данный маршрут стал одним из любимых для участников, ведь всем интересно узнать про что-то тайное и неизведанное. Маршрутный лист представляет собой специальный выпуск газеты, который повествует о домах-призраках, которые существовали на обозначенной территории. В газете несколько небольших заметок, которые сопровождались фотографиями прошлых лет. Участникам необходимо было найти место откуда была сделана фотография, сравнить старую фотографию и современный вид и записать различия. Например, одна из заметок: «Тайна проповедника. Часто видят тут человека в рясе, который смотрит на улицу, качает головой и вновь исчезает. Кто-то говорит, что это Ипполит Михайлович Богословский-Платонов. А выходит он из Церкви Троицы Живоначальной, которая стояла здесь до 1930-го года. Многие пытаются понять, на что же смотрит проповедник, но ответа до сих пор не нашли. Может читатели догадаются?! Пишите в редакцию!». В районе Арбата действительно раньше стояла церковь Троицы Живоначальной, которую снесли. И проповедник — это тоже реальный человек, который в этой церкви какое-то время был настоятелем. Таким образом, собранная первоначально информация помогла в формировании заметок в газету, которые основаны на реальных событиях. Этот маршрут имел продолжение в Ордынка-квест.

При подборе информации необходимо помнить, что она будет использоваться в образовательных целях, поэтому она должна быть достоверной и проверяемой. И следует, конечно же, выбирать самые «лакомые» и интересные моменты, которые поддержат интерес не только детей, но и их родителей.

Список литературы

1. 7 октября «Плющиха-квест» от Лаборатории социокультурных образовательных практик [Электронный ресурс] // Новости ИСП МГПУ. URL: <https://old.mgpu.ru/news/16033> (дата обращения: 07.10.2016).
2. Итоги игры «Арбат-квест» [Электронный ресурс] // Новости ИСП МГПУ. URL: <https://www.mgpu.ru/articles/517> (дата обращения: 07.10.2016).
3. Квест (значения) // Википедия [2015–2015] (дата обновления: 27.01.2016). URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=69566952> (дата обращения: 07.10.2015).
4. Краеведческий «Ордынка квест» [Электронный ресурс] // Новости МГБУ. URL: <https://www.mgpu.ru/events/351> (дата обращения: 07.10.2016).
5. Лаборатория социокультурных образовательных практик об итогах игры «Покровка-квест» [Электронный ресурс]. Архив новостей и анонсов ИСП ГАОУ ВО МГПУ. URL: <https://old.mgpu.ru/news/16478> (дата обращения 07.10.2016).
6. *Россинская А.Н.* Краеведческие квесты как средство реализации культурно-исторического ресурса города для развития подростков. [Электронный ресурс] // Электронный научный журнал «ЦИТИСЭ». URL: http://ma123.ru/load/citiseh_4_8/po_materialam_konferencii/rossinskaja_a_n_kraevedcheskie_kvesty_kak_sredstvo_realizacii_kulturno_istoricheskogo_resursa_goroda_dlja_razvitija_podrostkov/56-1-0-308 (дата обращения 07.10.2016г.).



СЕКЦИЯ 5. Психотерапевтические и коррекционные возможности игры и игрушки

ИГРА В ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ: ВЗГЛЯД ДЕФЕКТОЛОГА

МАЛОФЕЕВ Николай Николаевич,

*модератор секции «Психотерапевтические и коррекционные возможности игры и игрушки»
доктор педагогических наук, профессор, вице-президент РАО, академик РАО,
директор федерального государственного бюджетного научного учреждения
«Институт коррекционной педагогики Российской академии образования»*

НИКОЛЬСКАЯ Ольга Сергеевна,

*доктор психологических наук, профессор, заведующая лабораторией содержания
и методов обучения детей с эмоциональными нарушениями федерального государственного
бюджетного научного учреждения «Институт коррекционной
педагогической Российской академии образования».*

Игра является для нас одним из основных инструментов эффективной коррекционной помощи ребенку с аутизмом. В зависимости от возраста и уровня развития ребенка нами используются разные формы игрового контакта.

В совместной игре мы движемся от простых тонизирующих игр с приятными сенсорными впечатлениями к проигрыванию и осмыслению на этой основе уютных, привычных и эмоционально окрашенных бытовых впечатлений и, далее, к проживанию развернутых игровых сюжетов, основанных на переживании приключения и веселого риска.

Во всех этих играх важно общее удовольствие, которое позволяет поднять активность ребенка в контактах, сделать для него фигуру взрослого привлекательной и эмоционально значимой и вовлечь в совместное осмысление происходящего. Вовлечение столь неустойчивого к стрессу ребенка в совместное переживание происходящего — в общую оценку, осмысление, дифференциацию и упорядочивание впечатлений позволяет ему стать менее ранимым, зависимым от сохранения постоянства и получить необходимый опыт разнообразных активных контактов с миром, т.е. продвинуться в формировании аффективных механизмов необходимых для развития взаимоотношений с окружением.

Мы работаем с игрой, которая еще непохожа на игру обычного ребенка, в ней мало инициативы и фантазии, свободы развития ролей и игровых обстоятельств. Вместе с тем подключение взрослого к этой стереотипной игре дает возможность помогать в ней ребенку осознавать и дифференцировать свои желания, с удовольствием обживать и осмыслять уклад повседневной жизни, прочувствовать

себя любимым сыночком, внуком, братом, помощником (известно, что среди детей с аутизмом намного чаще встречаются мальчики), адекватнее определять свои возможности, притязания и границы.

Продвижение в аффективном развитии открывает дорогу и к преодолению нарушений, и искажений в развитии когнитивной сферы такого ребенка.

Коррекционная работа, осуществляющаяся в совместной игре, материализует идеи Л.С. Выготского о существовании общих ступеней когнитивного и аффективного развития. Так, речь, в ее функции номинации, начинает активно развиваться лишь при формировании положительной избирательности и опредмечивания потребностей ребенка, а выделение причинно-следственных связей — при достижении возможности конструктивного сосредоточения на «интересном» препятствии или сбое в привычном ходе вещей. Динамика развития коррекционного игрового взаимодействия раскрывает нам закономерную последовательность шагов развития сознания ребенка, преодолевающего аутистические трудности, в том числе связанность непосредственными полевыми впечатлениями, жесткую зависимость от привычных форм жизни.

Для нас игра является эффективным инструментом коррекционной работы, способствующим нормализации развития ребенка, поэтому сообщения специалистов и родителей о том, что ролевая игра, традиционно понимаемая как ведущая деятельность дошкольного возраста, редуцируется и, возможно, вообще уходит из обычного детства, воспринимаются нами с особым вниманием. Д.Б. Эльконин считал, что ролевую игру нельзя изъять из жизни детей и посмотреть, как будет идти их развитие, но, возможно, нам предстоит осмыслить именно эту ситуацию.

По крайней мере, общепризнаны изменения: традиционной игры меньше, она примитивнее, меньше связана со сверстниками, в ней мало реальных игровых действий, и не только потому, что она все больше переносится в виртуальное пространство. Реальные современные игрушки, предлагаемые ребенку раннего возраста, тоже часто не предполагают и не программируют развернутых ориентировочных действий. И, если яркий эффект, прежде всего сенсорный, воспроизводится простым нажатием на кнопку, то, в сущности, такая игрушка предлагает обычному ребенку приемы стереотипной аутостимуляции, от которых мы стараемся увести ребенка с аутизмом.

Распространение раннего опыта игр с ребенком с планшетом тоже вызывает у специалиста, работающего с проблемами аутизма, некоторое сомнение, и дело даже не в адекватности подбора игр. Структура сознания ребенка раннего возраста определяется единством восприятия и аффективной реакции, он связан полем, в котором находится (Л.С. Выготский), т.е. закономерно, что массирующая визуальная стимуляция, получаемая вне контакта с близким взрослым, завораживает и поглощает его. Напрашиваются опасения, не связана ли отчасти

так называемая «эпидемия» детского аутизма и с принятыми в настоящее время культурными особенностями игровых занятий маленького ребенка, провоцирующих его поглощение сенсорными впечатлениями и соблазняющих средствами стереотипной аутистимуляции.

Игра дошкольника в меньшей степени обращена к моделированию сферы человеческой деятельности и отношений, в большей основана на ориентировочной деятельности, жажде ярких сенсорных ощущений, впечатлений, связанных с агрессивными действиями. Л.С. Выготский связывает возникновение ролевой игры с вызреванием у ребенка в дошкольном возрасте не реализуемой немедленно потребности быть взрослым и предполагает, что если бы ее не было, то и игры бы не было. Но современная культура реально предлагает ребенку готовые возможности перебрать и примерить на себя формы взрослой жизни. Впечатления, которые ребенок получает, «притворяясь» взрослым, тоже, к сожалению, можно связать с аутистимуляцией.

Как непосредственные причины деградации игры справедливо рассматриваются негативные особенности современной городской жизни, в том числе распад устойчивых разновозрастных детских сообществ, «дворовой» жизни, сохраняющей и транслирующей детскую культуру игры, ценностей, правил и отношений детской компании; тревожное стремление родителей максимально гарантировать успешность своего ребенка в будущем, обеспечив ему раннее начало обучения. Формируется профессиональное и общественное движение защиты права ребенка на игру, обеспечения условий, создание среды, поддерживающей ее развитие. Вместе с тем справедливо и мнение, что изменения в игре детей обусловлены более глубокими проблемами детства в контексте развивающегося кризиса культуры постмодерна.

Происходившее в конце XIX – начале XX в. становление этой культуры связано с назревшими радикальными изменениями в системе человеческих ценностей. Среди других ценностей начинала акцентироваться и выходила на первый план ценность непосредственно самой жизни. Важным становилось «не что, а как»; не достижение, не результат, не избирательность, а сам процесс, в котором нет ничего раз и навсегда установленного, и каждое его мгновение, то, что происходит «здесь и сейчас», уникально и неповторимо. Акцентировались ценности, ранее уже обозначенные в древних восточных философиях и практиках, но теперь уже и великие европейские умы стремились «выйти из времени», расствориться в живом становлении «овременленного пространства», создавались теории относительности, живых систем, биосферы (Л.Н. Толстой, А. Бергсон, А. Эйнштейн, В.И. Вернадский), искусство, обращенное к потоку сознания, впечатлению (А.П. Чехов, М. Пруст, Дж. Джойс, В. Вульф в литературе, импрессионизм и экспрессионизм в живописи), текучесть, переливы формы теперь привлекали внимание более, чем ее наполнение.

Акцентуация этой ценности, и ранее базово значимой, но не выделенной среди других, сформировала новую особую конфигурацию системы культурного сознания и определила новый этап в ее развитии. Это было становление культуры, в отличие от предшествующих развивающейся в ситуации неопределенности, стремящейся не пугаться и принимать ее, рассматривать хаос как естественное условие жизни, а каждое явление во всей его неоднозначности и противоречивости. При этом выход на первый план в системе человеческих ценностей одной из них не может отменить другие. Значимость благосостояния, моральных устоев, индивидуального достижения не может не сохраняться, поскольку все эти ценности связаны с базовыми витальными потребностями человека. Именно сохранение оппозиционных ценностей позволяют акцентуированной системе сознания удерживать адаптивное равновесие. (Так, знаменитые ценности, провозглашенные французской революцией: «Свобода, равенство, братство» тоже находятся в сложных отношениях.) Тем не менее понятно, что каждая акцентуация открывает не только новые возможности развития культурного сознания, но и характерные риски, опасности, которые увеличиваются по мере «старения» культуры. Это обусловлено тем, что если юная культура направлена на развитие новых отношений с миром, то стареющая на разработку средств сохранения и утверждения достигнутого. При этом обостряются противоречия в системе ценностей, защита акцентуированной ценности может приобретать агрессивный характер, сдерживающий дальнейшее развитие всей системы. Представляется, что с кризисом старения и стагнации культуры постмодерна мы и имеем дело в настоящее время.

Ценностная установка культуры постмодернизма изначально содержит тенденцию развития радикального плюрализма, размывания принятых форм жизни, норм и оппозиций, в том числе и в отношениях взрослый — ребенок.

Зрелость, завершенность, может терять в этой культуре свои преимущества, а ребенок с его наивностью, удивлением, заново открывающий мир становится ее символом. Он в меньшей степени нацелен взрослеть, напротив, это взрослый стремится сохранить в себе непринужденность и легкость, свежесть взгляда ребенка. Размываются границы — взрослый в меньшей степени становится прямым посредником, разумным транслятором информации и желает переложить ответственность на ребенка, сама игра престаёт быть прерогативой детского возраста. Как игра «для всех», она нацеливается на поиск и воспроизведение развлечения, тиражируется и стандартизируется.

Собственная же ролевая игра современного ребенка не может быть не обеднена, поскольку сами формы взрослой жизни размыты. В цене креативность, а не функционирование затемняется смысл профессиональной деятельности, сглаживаются гендерные различия в семейных отношениях и даже специфика возрастных ролей (бабушки и дедушки в этой культуре стремятся выглядеть молодо и предпочитают, чтобы дети обращались к ним по имени).

Но самое главное, что социум в этой культуре и не требует от ребенка освоения и принятия определенных форм социальной жизни. Идеальный член социума в этой культуре должен быть компетентен и пластичен, даже прежде всего пластичен, т.е. готов к постоянным изменениям и принятиям новой формы в системе социальных отношений.

Сказанное несколько не отменяет, на наш взгляд, значения культурно-исторической теории, поскольку и в этом случае именно культурные установки формируют тенденции развития личности ребенка, определяют характер его произвольности, развития высших психических функций. Представляется, однако, что в новых условиях меняется соотношение непосредственного, индивидуально ориентированного взаимодействия ребенка со взрослым и его взаимодействия с предметом культуры. Особую культурную значимость с раннего возраста приобретает взаимодействие ребенка с Интернетом, которое удовлетворяет его потребности в развитии и саморегуляции. Заданные в Интернете игры мобилизуют ребенка на развитие затребованных социумом способностей, брожение (ориентировка) в Интернете, позже контакты в сети позволяют ему не только создать собственное информационное поле (принципиально важно, что организованное не иерархически, а свободно ассоциативно), но и стимулировать пластичность, чуткость в непосредственном отклике на гуморальные воздействия социальной сети.

Особое внимание к детству, размывание границ взрослости и детства провоцирует эксплуатацию ребенка как самостоятельного потребителя, способного и имеющего право делать самостоятельный выбор и в Интернете, и в реальной жизни. Кроме так называемых развивающих игр ребенку предлагаются суррогаты игры: тиражируются игрушки-приманки, соблазняющие ребенка как эффективные средства стереотипной аутостимуляции. Сфера потребления соблазняет его возможностью немедленно примерить на себя готовые образы взрослости, предполагающие не их проигрывание и освоение, а формальную симуляцию ее переживания.

Список литературы

1. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2009. — 389 с.
2. *Выготский Л.С.* Психология развития ребенка. М.: Смысл, 2004. — 512 с.
3. *Венгер А.Л., Слободчиков В.И., Эльконин Б.Д.* Проблемы детской психологии и научное творчество Д.Б. Эльконина // Вопросы психологии 1988. № 3. С. 20–9.
4. *Выготский Л.С.* Психология развития ребенка. М.: Эксмо, 2004. — 512 с.
5. *Либлинг М.М.* Игра в коррекции детского аутизма // Альманах ИКП РАО. 2014. № 20. [Электронный ресурс]: <http://alldef.ru/ru/articles/almanah-20/>

6. *Мамычева Д.И.* Трансформации категорий «детство» и «взрослость» в современной культуре // Д.И. Мамычева // Общество. Среда. Развитие. 2010. № 3. С. 75–80 [Электронный ресурс]: <http://cyberleninka.ru/article/n/transformatsii-kategoriy-detsvo-i-vzroslost-v-sovremennoy-kulture>
7. *Никольская О.С.* Аффективная сфера как система смыслов, организующих сознание и поведение. М.: МПГУ, 2008. — 464 с.
8. *Никольская О.С., Баенская Е.Р., Либлинг М.М.* Аутичный ребенок — пути помощи. М.: Тервинф, 2005. — 288 с.
9. *Осорина М.В.* Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб.: Питер, 2008. — 304 с.
10. *Поливанова К.Н.* Новое детство: вызов культурно-исторической теории? / У истоков развития: Сборник научных статей / Ред. Л.Ф. Обухова, И.А. Котляр (Корепанова). М.: ГБОУ ВПО МГППУ, 2013. С. 128–34 [Электронный ресурс]: <http://conf.childpsy.ru/2013/wp-content/uploads/2013/11/У-истоков-развития-итог-постранично.pdf>.
11. *Смирнова Е.О., Соколова М.В.* Роль игры в жизни и развитии детей: новый подход к правам ребенка // Современная зарубежная психология. 2013. № 2. С. 6–8.
12. *Эльконин Б.Д.* Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Вопросы психологии. 1992. № 3. С. 7–5.
13. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр «ВЛАДОС», 1999. — 360 с.
14. *Фельдштейн Д.И.* Современное Детство: проблемы и пути их решения // Вестник практической психологии образования. 2009. № 2 (19). С. 28–32.

СЮЖЕТНОЕ РИСОВАНИЕ КАК НАПРАВЛЕНИЕ ИГРОВОЙ КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ ПРИ АУТИЗМЕ

БАЕНСКАЯ Е.Р.,

*доктор психологических наук, главный научный сотрудник
ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики РАО»*

Совместная с ребенком игра является начальным и необходимым этапом коррекционной работы, направленной на преодоление искаженности психического развития при раннем детском аутизме. Именно в специально организованных игровых занятиях создается возможность установления и развития эмоционального контакта с ребенком, стимуляции его психического развития, уменьшения страхов, негативизма, агрессивных тенденций, жесткой стереотипности поведения.

Эмоциональное тонизирование в игре позволяет вовлечь ребенка в разделенное со взрослым переживание, которое является условием и формой развития осмысленного отношения к окружающему, к себе и своим близким, создания предпосылок для произвольной организации поведения.

Сюжетное рисование представляет собой одно из направлений психологической коррекции, основанной на развитии такого игрового взаимодействия. Рисует для ребенка взрослый, при этом он эмоционально комментирует изображаемое — наполняет смыслом привлекательные для ребенка сенсорные впечатления; проговаривает и проигрывает связанные с ними события; «заражает» своим отношением к ним, дополняет аффективно значимыми деталями, задает динамику событиям, и, наконец, поддерживает все проявления активности ребенка по развитию взаимодействия и формированию сюжета. Именно поэтому сюжетное рисование по своему содержанию является аналогом сюжетной игры и органично сочетается с ней.

Так же, как в игре, развернутый сюжет в рисунке формируется постепенно. Наполнение и усложнение его идет от фиксации избирательных впечатлений к представлению целостного образа; от отдельных образов и ситуаций — к событиям и связному рассказу (истории); от повторов однообразных впечатлений и стереотипных событий — к расширению аффективного опыта ребенка, появлению большей выносливости к нарушениям привычного порядка, возможности импровизации, развитию диалога. Постепенное разворачивание и усложнение сюжетного рисунка происходит благодаря детализации создаваемых образов и развитию изображаемых событий во времени. В своем наиболее развернутом варианте получившаяся история может выглядеть как серия последовательных рисунков.

При организации процесса рисования с ребенком, страдающим аутизмом, важно соблюдать ряд условий:

- принципиально важным является изображение конкретных предметов, людей, персонажей, знакомых ребенку; схематичность и неточность рисунка должна быть скомпенсирована какой-то яркой, важной его деталью, обеспечивающей узнаваемость изображаемого;

- изображаемое должно быть значимо, привлекательно для ребенка, связано для него с какими-то испытанными приятными впечатлениями (например, море, в котором он купался летом, именинный торт со свечками, любимые качели во дворе; персонажи мультфильма, который он предпочитает смотреть и т.д.). Также, как и в игре, для установления контакта и возможности тонизирования мы должны первоначально использовать какое-то избирательное впечатление ребенка, лежащее в основе его стереотипной аутостимуляции;

- усложнение рисунка происходит благодаря разворачиванию взрослым эмоционального комментария изображаемого и одновременным подрисовыванием дополнительных деталей (их можно добавлять и к старому рисунку). Например, вокруг изображения телевизионной заставки (которая привлекает внимание ребенка) появляется телевизор, а затем рядом стол, на котором любимое печенье, и сама девочка, которая ест печенье и смотрит телевизор. Это надо

делать дозировано, искать наиболее доступную форму внесения подробностей, например, их ритмическую организацию;

— очень важно не только постепенно добавлять детали (эмоциональные подробности), которые помогают сделать более наполненным, точным и содержательным изображаемый образ, но и задавать перспективу развития событий, связанных с изображаемым явлением, объектом или персонажем (например: пошел дождь — получилась лужа, нарисовали окно в доме — зажегся свет);

— рисовать надо достаточно быстро — так, чтобы ребенок, который легко пресыщается и не в состоянии долго удерживать внимание на рисунке, успел, даже при мимолетном взгляде на него, схватить целостный образ изображаемого. Если ребенок отвлекся, отошел в сторону, следует завершить и прокомментировать изображение, рассчитывая на то, что он услышит комментарий, а рисунок попадет в его поле зрения еще раз;

— надо стараться сохранить рисунок в течение занятия (даже в тех случаях, когда ребенок не может не замазать изображение или импульсивно порвать бумагу). В подобных ситуациях нужно успеть временно убрать его («чтобы высушить краску», например, или пристроить «на выставку», или «подарить маме»). Это дает возможность прокомментировать то, что нарисовано еще раз (рассказать и показать в присутствии ребенка родителям нарисованную историю в конце или после занятия), вспомнить о рисунке на следующем занятии и, возможно, внести в него какое-то дополнение или подпись. Удобно использовать рулон бумаги, на котором можно последовательно рисовать на нескольких занятиях продолжение одного сюжета (тем самым разворачивая историю в картинках).

Можно выделить следующие этапы развития совместного сюжетного рисунка и, соответственно, достижений в формировании разделенного переживания:

1. Фиксация сенсорного впечатления, значимого для ребенка, в изображении, придание ему смысла с помощью эмоционального комментария. Это необходимый и достаточно длительный этап работы с ребенком, имеющим выраженные сложности произвольной организации поведения. Присоединение к избирательному впечатлению, которое стремится стереотипно повторить ребенок с аутизмом (к его предпочтительной форме аутостимуляции) — наиболее доступный и перспективный путь установления эмоционального контакта и развития взаимодействия. Известно, как сложно и, в то же время, как важно создать для такого ребенка стереотип занятия, позволяющий противостоять выраженным полевым тенденциям, уменьшить тревогу и напряжение ребенка, закрепить правильную форму поведения. Систематическое изображение и комментарий наиболее ярких сенсорных впечатлений, доставивших ребенку удовольствие, может стать одной из опорных точек формирования этого стереотипа.

2. Постепенная детализация впечатления, значимого для ребенка: внесение в эмоциональный комментарий и в изображение и акцентирование позитивных

подробностей. Ощущение стабильности, надежности, безопасности поддерживается многократным повторением сложившейся основы стереотипа рисунка, в который каждый раз добавляется какой-то новый элемент. Такое «коллекционирование» позитивных деталей, повторение их ребенком крайне важно, так как внесение каждой новой положительной подробности образа позволяет уменьшить жесткость исходных стереотипных установок, дает возможность формирования более целостного представления об изображаемом персонаже, объекте или ситуации, готовит основу для развернутого переживания. Создаваемый образ не должен быть статичным — надо пытаться задавать перспективу его возможных вариаций. Например, привлекающие ребенка одинаковые полоски краски могут превращаться в лужу, дорожку, которая ее огибает (лужу можно обежать по дорожке, а если одеть сапожки — то и пошлепать по ней и т.д.).

Если сенсорное впечатление ребенка, на котором он фиксирован, связано с определенным предметом (с определенным образом), следует вводить его в разные контексты, комментируя и прорисовывая разные ситуации, участником которых является ребенок (или персонаж мультфильма, книжки, который интересует ребенка). Например, рисунок и комментарий взрослого строится на основе стойкого интереса мальчика к двери в комнату, которую он все время открывает и закрывает («коричневая дверь открывается, Саша пришел — привет, привет! А вот наша комната и твой любимый домик, там тоже замечательная дверь открывается, кто же там? Это щенок выглядывает, тебя ждет...»). Такая нарисованная история в дальнейшем становится основой развернутой сюжетной игры.

Даже при выраженной стереотипности ребенка рисунок может давать большие возможности в добавлении нового, чаще это сделать легче, чем внести какие-то изменения в его собственные игровые манипуляции. Характерно, что как только у ребенка появляется выносливость к принятию ряда деталей (а не жесткая фиксация на одной), он начинает менее остро воспринимать и прощать взрослому неточности изображения. Главным для него становится уже не столько абсолютное соответствие подлиннику по избирательно значимому признаку, сколько узнавание образа в целом, его осмысление в контексте изображаемой ситуации. Следовательно, подготавливается основа для возможности принять и некоторые неизбежные изменения, которые он претерпевает в связи с вводимой в рисунок динамикой событий.

Аналогична логика построения сюжетного рисунка и в тех случаях, когда аутостимуляцией ребенка является бесконечное проговаривание какого-то впечатления (его стереотипное переживание в вербальном плане). Например, мальчик многократно повторяет: «водичка забулькает, закипит!» — рисунок строится вокруг изображения чайника и праздничного чаепития всей семьи (все рассаживаются вокруг стола, разливается чай, обсуждается угощение и т.д.). Ребенок внимательно следит за появлением новых изображений (в игре его организовать

в этот период гораздо сложнее), с удовольствием узнает их, участвует в диалоге, спонтанно комментирует, «пробует» еду; разрешает рисовать его рукой и сам начинает подрисовывать значимые детали. Сюжетное рисование составляет обязательную часть каждого занятия — получается серия историй про жизнь мальчика, он начинает самостоятельно рисовать и дома.

3. Введение в изображаемые события моментов дозированной остроты — неожиданности, азарта — и их совместное со взрослым переживание, что провоцирует развитие собственной активности ребенка, в том числе и речевой. Внесение в общий смысловой контекст таких более острых впечатлений позволяет сделать содержание рисунка более сложным, наполненным, включать в себя интригу, элементы приключений, преодоления препятствий, без которых невозможно построение полноценного сюжета игры.

Без предварительного накопления и проработки положительного аффективного опыта ребенка невозможно обращение к его страхам, запретам. Включение в сюжет рисунка его амбивалентных и негативных переживаний (на которых он также может быть чрезмерно фиксирован) возможно лишь после тщательного совместного «проживания» позитивных подробностей сюжета и их самостоятельного повторения ребенком. Работа в рисунке с острыми и отрицательными переживаниями имеет тоже дифференцированный характер, требует осторожности, точной оценки актуальных возможностей ребенка.

Совместное «проживание» разнообразных подробностей аффективного опыта ребенка: обозначение и эмоциональное осмысление положительных сенсорных впечатлений, повторяемых событий обыденной жизни, постепенное добавление более острых переживаний неожиданности, азарта, приключения, преодоления препятствий и придание событиям динамики, их структурирование и разворачивание во времени собственно и создает настоящий игровой сюжет в рисунке. Именно на основе развития такого сюжета ребенок начинает говорить более активно, спонтанно, развернуто, появляется возможность настоящего диалога.

Таким образом, сюжетное рисование представляет собой один из методов психологической коррекции, направленных на формирование и последовательную разработку индивидуального аффективного опыта ребенка, его осмысленных и более гибких отношений с окружающим, возможности сопереживания и диалога, то есть задач, решаемых в совместной с ребенком игре.

Список литературы

1. *Баенская Е.Р.* Использование сюжетного рисования в коррекционной работе с аутичными детьми / Е.Р. Баенская // Дефектология. 2008. № 4. С. 85–92.
2. *Никольская О.С., Баенская Е.Р., Либлинг М.М.* Аутичный ребенок: Пути помощи / О.С. Никольская, Е.Р. Баенская, М.М. Либлинг. М.: Теревинф, 1997.

3. *Никольская О.С.* Аффективная сфера как система смыслов, организующих сознание и поведение / О.С. Никольская. М.: МГППУ, 2008.
4. Альманах ИКП РАО. 2014. № 20. Электронный ресурс: <http://alldef.ru/ru/articles/almanah-20/>

ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ С ГЛУБОКИМ НАРУШЕНИЕМ ЗРЕНИЯ

БОДРЕНКОВА Людмила Геннадьевна,

научный сотрудник Федерального государственного бюджетного научного учреждения
«Института коррекционной педагогики Российской академии образования», г. Москва.
E-mail: bodrenkova@ikp.email

Воспитание дошкольников с нормальным развитием и детей с глубоким нарушением зрения имеет одну и ту же цель. Программы воспитания слепых детей создаются на основе программ массового детского сада с учетом специфических особенностей их психического развития. Всестороннее, гармоничное развитие дошкольников с глубоким нарушением зрения также как и для их зрячих сверстников осуществляется в условиях игровой деятельности, которая в дошкольном возрасте является ведущей. В то же время, развитие игры слепых детей требует специального, обучения, а сама, игра отличается своеобразием.

Более всего страдает формирование игровых действий. Для слепых детей характерна замена игровых действий их словесным описанием. Это обедняет как процессуальную сторону, так и содержание игры, тормозят формирование коллективных связей в игре. Кроме того, формирование действий с игрушками является одной из предпосылок развития сюжетно-ролевой игры детей.

Для того, чтобы начать играть с игрушкой слепой ребенок должен прежде всего познакомиться с ней: выделить основные особенности, признаки игрушки, чтобы в дальнейшем узнавать ее, понять ее назначение и способ действия с ней.

Формирование игровой деятельности происходит благодаря развитию ее внутри деятельности, которая является ведущей на более раннем этапе развития ребенка, а именно предметной деятельности.

У слепых детей, в отличие от зрячих, к началу дошкольного возраста еще не имеется предпосылок для появления ролевой игры. Основную причину этого можно усмотреть в особой сложности развития осязательного восприятия, перцептивных действий, с предметами, ориентировки в окружающем пространстве слепых детей. Кроме того, слепой ребенок раннего возраста практически не может сравнивать свои действия с действиями взрослого, взрослый не заступает для него как образец действия. Отсюда в этом возрасте не происходит эмансипа-

ции ребенка от взрослого, и он не называет себя в игре его именем. Без специального обучения игре слепой ребенок останавливается на стадии манипулятивных действий с игрушкой, которые могут принимать стереотипный характер. В то же время, упорная, целенаправленная работа по развитию игровой деятельности слепых **дошкольников** может привести к появлению у них ролевых коллективных игр.

У слепых **дошкольников** из всех сторон игровой деятельности наибольшим своеобразием отучается формирование игрового действия. У детей всех возрастных групп игровые действия гораздо беднее и схематичнее, чем это бывает у зрячих детей соответствующего возраста.

Наряду с этим психологическая сущность игровых действий обеих категории детей различна. В развитии игровой деятельности зрячих детей может наступить момент, когда игровые действия уже сложились, но не сформировалось еще ролевое поведение. У слепых же детей даже в старшем дошкольном возрасте наблюдается обратная картина: принятие на себя той или иной роли при недостаточно развитых игровых действиях. Игровое действие заменяется его словесным описанием.

Для того, чтобы начать выполнять адекватные игровые действия у ребенка должно иметься представление об объекте своей деятельности — игрушках. Он должен опознать игрушку. Если же игрушка ребенку незнакома, он должен ее обследовать, то есть произвести ориентировочные действия и в их процессе с помощью сохранных анализаторов составить перцептивный образ игрушки и затем уяснить ее назначение.

При грубом поражении зрительного анализатора нарушается формирование зрительных образов. Зрительное восприятие характеризуется замедленностью, неясностью, отрывочностью, узостью обзора и даже неадекватностью. Слепые дети до конца дошкольного возраста не умеют правильно и достаточно хорошо использовать остаточное зрение, сочетать зрительное обследование осязательным.

Формирование осязательного образа предмета — сложный процесс, который происходит при участии кожного и кинестезического анализаторов. Овладение приемами осязательного обследования не заканчивается к началу школьного возраста. Вследствие несовершенства осязательных приемов обследования, трудностей в пространственной ориентировке, недостаточного развития с тонких движений пальцев рук происходят затруднения детей в осуществлении анализа и синтеза воспринимаемой информации, обедненность предметных действий. Это приводит к запаздыванию у слепых детей (по сравнению со зрячими сверстниками) формирования целостных обобщенных образов предметов. Особенно важна роль речи в формировании представлений слепых детей, взаимодействия словесного описания предмета с его чувственным познанием.

В то же время основной задачей при воспитании слепого остается обеспечение чувственной основы формирования представлений и житейских понятий детей. В противном случае, знания детей будут формальными, а игра будет протекать в речевом плане. Однако при организации игр со слепыми детьми не всегда можно познакомить их с теми предметами, которые изображены в образной игрушке. Единственным источником информации в таком случае оказываются объяснения взрослого по возможности дополненные обращением к сходным, представлениям.

Здесь встает вопрос: может ли в такой ситуации какое-то влияние на формирование представления детей о предмете оказать игрушка и действия с ней ребенка? Обследуя игрушку или действуя с ней слепой ребенок находит ее основные части и учится определять их пространственное положение по отношению друг к другу. Отсюда можно предположить, что с помощью игрушки можно дополнить крайне неопределенные вербальные знания ребенка о предмете представлением о взаимоположении его частей, то есть в таком случае игрушка выступает в качестве своеобразной модели предмета,

Поэтому к игрушкам для игры слепых дошкольников должны предъявляться особые требования. Кроме того, игрушка, подобранная без учета особенностей развития слепого ребенка, может препятствовать формированию правильных действий с ней.

В настоящее время разработана классификация игрушек, в которой учитывается не только их тема, но и различные характеристики (материал, величина, функциональность, художественно-образное решение и др.). Определены основные требования к игрушкам для слепых детей. Тем не менее возникает проблема разработки психолого-педагогических требований к игрушкам для слепых детей разных возрастных групп, к их особенностям и подбору.

Действия с игрушками показывают, что даже в старшем дошкольном возрасте представления детей об игрушке остаются неполными и недостаточно обобщенными. Изменение положения отдельных частей игрушки в пространстве или их отсутствие обычно приводит к ее неузнаванию. При затруднении в выделении и сопоставлении признаков игрушки для более точного ее узнавания (например, какое животное изображает игрушка) требуется помощь взрослого. В младшем и среднем дошкольном возрасте помощь заключается в совместном обследовании игрушки способом наложения рук взрослого на руки ребенка и даже назывании взрослым ее признаков. В старшем дошкольном возрасте помощь оказывается в основном только в речевом плане (просьба еще раз обследовать ту или иную деталь, охарактеризовать ее, перечислить выделенные признаки и др.). Наряду с этим, с возрастом увеличивается точность узнавания игрушек, отличающихся от знакомых рядом особенностей.

Исследования ориентировочных действий слепых детей дошкольного возраста с незнакомыми игрушкам показывает, что наличие незнакомых деталей

вначале активизирует осязательное обследование игрушки. Однако дети быстро теряют интерес к неузнанным игрушкам. В то же время, постановка перед детьми задачи обследовать игрушку и стимуляция их осязательной активности по ходу обследования приводят к активизации их ориентировочной деятельности. Тем не менее, движения рук детей даже старшего дошкольного возраста при обследовании незнакомой игрушки не являются планомерными.

Это, а также ошибочные выводы, которое делают дети на основании одного-двух признаков игрушки при неучитывании остальных, свидетельствует о трудностях анализа и синтеза признаков предметов слепыми дошкольниками.

Игра детей с сюжетно-образными игрушками показывает разную степень развития игровых действий слепых детей с игрушками.

Слепые дети младшего дошкольного возраста самостоятельно не могут организовать игру. Наиболее характерной для них является отобразительная предметно-игровая деятельность, которая организуется взрослым. Взрослый обучает ребенка адекватным действиям с игрушками методом совместных действий. Непосредственное участие взрослого в игре ребенка позволяет связывать отдельные игровые действия единым сюжетом, который предлагался самим взрослым.

Для слепых детей среднего дошкольного возраста характерна сюжетно-отобразительная игровая деятельность. Дети выполняют игровые действия в определенной последовательности, однако для осуществления цепи действий необходима стимуляция со стороны взрослого: наводящие вопросы, предложения и советы. И в этом возрасте продолжается обучение действиям с игрушками методом совместных действий. В то же время действия детей с игрушками становятся более разнообразными. Наиболее простые из них довольно легко удаются детям этого возраста. Некоторые действия становятся более точными, включающими детали, которые отсутствуют, у младших дошкольников. Становится возможным использовать в игре предметы-заместители. Это свидетельствует о том, что у слепых детей среднего дошкольного возраста происходит обобщение отдельных действий. Отделение обобщенного действия от конкретного предмета позволяет изменить его условия: заменить в игре предмет, с которым это действие ранее производилось, на другой предмет, с которым можно произвести то же действие.

С детьми старшего дошкольного возраста можно организовать творческую, сюжетно-ролевую игру. Взрослый помогает им построить сюжет игры (с помощью наводящих вопросов, советов), выполнять отдельные игровые действия, следить за тем, чтобы действия не заменялись их словесным описанием.

В игре, совершаемой под руководством или при прямом участии взрослого им становятся доступны разнообразные действия с игрушками, отражающие различные виды деятельности взрослых. В то же время, в самостоятельной игре действия с игрушками, которые вызывают затруднения, частично или полно-

стью заменяются их описанием. По-видимому, это связано не столько с обобщением действия сколько с недостаточно развитой предметной деятельностью детей.

В игре детей старшего дошкольного возраста широко используются предметы-заместители, что указывает на обобщение отдельных конкретных действий. Однако дети редко ищут их самостоятельно.

Таким образом, в работе со слепыми детьми могут использоваться игрушки всех видов, каждый из которых имеет свою положительную роль в развитии психической деятельности детей на каждом возрастном этапе дошкольного детства. Для проведения со слепыми детьми различных игр (творческих, конструктивных, дидактических, подвижных) требуется специальное обучение их действиям с игрушками. Выполнение игровых действий слепыми дошкольниками под руководством взрослого, а также примеры игр отдельных, наиболее продвинутых в своем развитии детей показывают, что этапы развития игровой деятельности слепых детей не являются пределом их возможностей.

Игрушки некоторых видов слепым детям следует давать позже, чем зрячим детям того же возраста. Однако происходит не только сдвиг по времени в возможности использовать в игре слепого ребенка игрушки того или иного вида. Так одни игрушки, относящиеся к определенному виду, могут использоваться в игре, в то время как другие возможно использовать только в ограниченных условиях, а третьи вводить в игру только на следующем этапе развития игровой деятельности. Это связано с диспропорциональностью развития слепого ребенка; с тем, что его мышление и речь менее других психических функций страдает от полного или почти полного отсутствия зрения.

Анализ существующего ассортимента игрушек показал, что ряд игрушек может использоваться в воспитании слепых дошкольников без каких-либо изменений. Большинство игрушек имеют особенности, которые в разной степени мешают слепому ребенку выполнять с ними игровые действия (форма, материал, стилизация, отсутствие отдельных деталей и пр.). Одни из них могут быть легко изменены, другие служат препятствием для использования игрушки в игре слепого ребенка. В то же время существуют игрушки специально созданные для слепых детей. В них учтен набор свойств, необходимых для того, чтобы слепой ребенок правильно их воспринимал и мог произвести с ними адекватные действия.

Подбирая игрушки для каждой возрастной группы детей следует учитывать наличие в группе детей с разным уровнем психического развития. Кроме того, должны иметься игрушки, игра с которыми возможна пока еще в совместной игре ребенка со взрослым. Только придерживаясь этого принципа можно обеспечить оптимальные условия для всестороннего психического развития всех детей группы.

Список литературы

1. *Денискина В.З.* Особые образовательные потребности детей с нарушением зрения / В.З. Денискина // Дефектология. 2012. № 6. С. 17–24.
2. *Любимов А.А.* Обучение предметно-практическим действиям детей с глубоким нарушением зрения / А.А. Любимов, М.П. Любимова // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. 2013. № 8. С. 36–44.
3. *Солнцева Л.И.* Тифлопсихология детства / Л.И. Солнцева. М.: Полиграф-Сервис, 2002. — 250 с.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ В ВОСПИТАНИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ С ЛЕГКОЙ УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ

БУТУСОВА Татьяна Юрьевна,

научный сотрудник лаборатории коррекционно-развивающего обучения и воспитания детей с нарушением интеллекта Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования», г. Москва. E-mail: tanyabut2012@gmail.com

Игра — это неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры, связывающий поколения. Загадка и ценность игры имеют глубокие внутренние корни, так как стремление человека играть, зарождаясь еще в раннем детском возрасте, сопровождает его всю жизнь до глубокой старости: от погремушки и куклы, до азартных игр.

Игра как форма активности занимает значительное место в жизни ребенка. Для ребенка самая большая радость в игре — это удовлетворение естественной потребности в общении, эмоционального контакта с другими детьми и взрослыми, возможность проявления своих чувств.

«Игра...является школой такой деятельности, в которой необходимость выступает не как внешняя, навязанная извне, а как желанная... Она является прототипом будущей серьезной деятельности...» [6, с. 34].

Ей присущи черты любой деятельности: наличие цели, планируемых действий и результата. Ведущее положение игры в жизни дошкольника определяется не количеством времени, которое ей посвящается, а тем, что она удовлетворяет его потребности в общении, стремлении к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых, познании окружающего мира, активных движениях. Игра вызывает качественные изменения в психике ребенка и способствует их творческому развитию в дошкольном возрасте.

Именно в этой деятельности ребенок начинает подчиняться правилам и действовать по определенным законам. Наступает момент, когда совпадают «хочу» и «надо» («Я хочу быть как мама»). Игра выступает как мощная форма развития произвольного поведения. Л.С. Выготский называет игру «школой произвольного поведения» [2].

Всякая свободная осмысленная игра полезна любым детям, в том числе, и детям с ограниченными возможностями здоровья. Однако, не развитая игра не может быть ведущей деятельностью.

В специальной дошкольной педагогике традиционно используются различные виды игр (игры с игрушками, дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные и др.), направленные на коррекцию вторичных отклонений в развитии детей.

В жизни дошкольников с нарушением интеллекта игровая деятельность обеспечивает зону ближайшего развития, оказывает воздействие на развитие высших психических функций. Это возможно лишь в том случае, когда создаются специальные условия для проведения коррекционно-воспитательной работы с этими детьми. Основные причины, тормозящие самостоятельное становление игры как деятельности: низкий уровень познавательной активности, запаздывание в сроках овладения двигательными функциями, предметными действиями, речью, эмоциональным и ситуативно-деловым общением со взрослыми.

У детей с нарушением интеллекта уже на ранних этапах онтогенеза ярко проявляется снижение познавательной активности и отсутствие интереса к окружающему миру. Поэтому они нуждаются в целенаправленной работе по активизации возрастных психологических новообразований. В качестве такого средства выступает процесс обучения, в который ребенок включается с помощью взрослого. Активность и самостоятельность ребенка в процессе формирования игровой деятельности обеспечивают разнообразные приемы и методы. Экспериментальным путем нами выявлено, что одним из условий воспитания самостоятельности как личностного качества у детей с нарушением интеллекта является использование игр с правилами в процессе целенаправленного воздействия.

Отличительной чертой игр с правилами является то, что в них заключена определенная задача. Эти игры еще в большей мере, чем сюжетные способствуют формированию произвольности поведения, умение управлять им, а также становлению самооценки и самоконтроля.

Игры с правилами появляются тогда, когда ребенок начинает понимать принцип игрового правила, необходимость его выполнения. Это понимание возникает в процессе совместных игр с развернутыми социальными отношениями, в ходе которых ребенок сталкивается с необходимостью подчинять свои действия

определенным правилам, обусловленным выполняемой ролью. Применение игр с правилами дает ребенку две необходимые способности: во-первых, выполнение правил в игре всегда связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации; во-вторых, игра с правилами учит общаться с партнерами и согласовывать свои действия с действиями других участников. Ведь большинство игр с правилами — это игры коллективные.

Правила в игре разные: одни из них определяют характер игровых действий и их последовательность, другие регулируют отношения между участниками. Выполнение правил способствует формированию волевых черт характера, организованности.

В дидактической игре формируется умение подчиняться правилам, так как от точности их соблюдения зависит и исход игры. В результате игра оказывает влияние на волевое поведение, произвольную концентрацию внимания. В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для умственно отсталых детей, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен в словесных высказываниях.

В ходе исследования детям 5–6 лет с нарушением интеллекта был предложен комплект настольных игр из серии «Лото» и «Домино».

В процессе проведения игр изучались следующие проявления самостоятельности у детей: действие по образцу или самостоятельно; соблюдение очередности действий; установка на выигрыш; развертывание совместной игры со сверстником в соответствии с правилами игры; самооценка своих действий. Выявлено, что большинство умственно отсталых детей с интересом включают в игры с правилами, но не соблюдают эти правила, не могут распределить функции партнеров по игре, испытывают трудности в согласованности своих действий и действий сверстников, не могут определить «победителя» игры.

В целях преодоления этих трудностей был проведен обучающий эксперимент, результаты которого показали следующее:

1. Воспитание у старших дошкольников с нарушением интеллекта самостоятельных умений в играх с правилами требует создания специальных педагогических условий: подбор определенного комплекта настольных игр, организация просветительской работы с родителями, включение в расписание режима дня игр с правилами.

2. В условиях детского сада процесс освоения игры с правилами эффективно осуществляется взрослым в совместной деятельности с детьми при одновременном привлечении «продвинутого» сверстника. Такая ситуация позволяет детям

успешнее осваивать игровые правила и способствует усилению интереса к коллективной игровой деятельности.

3. Активизация самостоятельной деятельности детей осуществляется за счет меняющейся позиции взрослого: от организатора, участника, активного партнера до координатора и наблюдателя. Это позволяет осуществлять управление игрой с учетом усложнения правил и игровых умений детей.

4. Использование игр с правилами в условиях семейного воспитания ребенка старшего дошкольного возраста способствует закреплению у него способа переноса игрового действия из знакомой ситуации в новую.

Таким образом, применение игр с правилами (настольно-печатных игр) в коррекционно-воспитательном процессе с умственно отсталыми детьми старшего дошкольного возраста может служить одним из важных средств воспитания у них самостоятельности в контексте их готовности к положительному взаимодействию со сверстниками и взрослыми в различных социально значимых для них жизненных ситуациях.

Список литературы

1. *Бутусова Т.Ю.* Воспитание самостоятельности в играх с правилами у детей старшего дошкольного возраста с нарушением интеллекта: Дис ... канд. пед. наук: 13.00.03 / Бутусова Т.Ю. М., 2016. — 153 с.
2. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–75.
3. *Михайленко О.А.* Развивающее взаимодействие воспитателей с детьми старшего дошкольного возраста как фактор формирования самостоятельности и подготовки к школьному обучению / О.А. Михайленко // Воспитываем дошкольников самостоятельно. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена. Кафедра дошкольной педагогики, 2000. С. 14–23.
4. *Смирнова Е.О.* Игра в современном дошкольном образовании [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2013. №3. URL:http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2013/n3/62459.shtml (дата обращения: 05.09.2016).
5. *Стребелева Е.А.* Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр: Пособие для учителя-дефектолога / Е.А. Стребелева. М.: ВЛАДОС, 2015. — 256 с.
6. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Д.Б. Эльконин. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 1999. — 306 с.

ТЕКСТИЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОСОБИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ С БОЛЕЗНЯМИ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ

ГОЛУБЧИКОВА Анастасия Валентиновна,

доцент кафедры Технологии изделий легкой промышленности Московского государственного университета технологий и управления имени К.Г. Разумовского (ТКУ), г. Москва.

E-mail: c-adapt@mail.ru

ЛАЗУРЕНКО Светлана Борисовна,

доктор педагогических наук, доцент, ведущий научный сотрудник ФГБНУ «ИКП РАО», г. Москва.

E-mail: preeducation@gmail.com

МОВШОВИЧ Павел Михайлович,

профессор кафедры Технологии изделий легкой промышленности Московского государственного университета технологий и управления имени К.Г. Разумовского (ТКУ), г. Москва.

E-mail: movshovich@yandex.ru

Специально организованное образовательное пространство включает в себя несколько компонентов, в частности технические средства, дидактические и игровые пособия [3]. Развитие психических возможностей детей с заболеваниями нервной системы возможно только в образовательной среде, которая снабжена специальным игровым инструментарием, оказывающим комплексное воздействие [1]. Одним из таких многофункциональных средств являются специально разработанные для этой категории детей текстильные изделия.

Текстильные игровые пособия представляют собой недорогие и удобные в использовании изделия, обладающие широкими адаптационными возможностями.

Текстильные материалы отличают по: сырьевому составу (хлопок, лён, шерсть шёлк, вискоза, полиэфир, полиакрил и т.д.); фактуре (гладкая, глянцева, шероховатая, мелкозернистая, узорно-гладкая, узорно-рельефная, клоке, гофре, велюр, жатка, ворсовая и т.д.); физическим свойствам (паропроницаемость, гигроскопичность, пылепроницаемость, электризуемость и т.д.); цветовой гамме (яркость, разнообразие и комбинация цвета).

Многообразии сенсорного воздействия позволяет оперативно создавать различные текстильные игровые пособия, способствующие психическому развитию ребенка [2].

В частности, *мобильные развивающие изделия* (манжеты, «планшет») для стимуляции двигательной активности, располагаемые статично на бедре или руке ребенка. Они выполнены разъемными, что позволяет их легко и безболезненно одевать на детей любого возраста. Для решения определенных педагогических задач или для достижения определенного визуального эффекта имеют рабочее поле различного цвета, выполненное из мягкой поверхности застежки velcro. Белый цвет поля повышает качество зрительного восприятия внешних объектов детьми с нарушением работы органов зрения. По краю рабочей поверхности на

разноцветных шнурах расположены развивающие элементы, представляющие собой разные по цвету, форме, величине и фактуре геометрические формы, символы растительного и животного мира, выполненные из текстильной застежки velcro. Отличие развивающих элементов по форме, фактуре, величине облегчает организацию педагогической работы по развитию у детей зрительного, тактильного и перцептивного восприятия, практической ориентировке на сенсорные признаки предметов, а также операций анализа и синтеза. Возможность крепления элементов на поверхности, а также произвольное изменение их положения, позволяет совершенствовать движения рук, улучшить их координацию, зрительный контроль и повысить результативности действий, увеличить работоспособность, целенаправленность, произвольность поведения, пробудить творческие способности ребенка.

Повязка-стимулятор для развития произвольных движений кистей и пальцев рук у детей [4] является одной из видов многофункциональных развивающих предметов одежды. Изделие предназначено для развития осязания, кожной чувствительности ладони, координированных движений рук, предупреждения появления контрактур. Оно может быть использовано в неонатологии, неврологии и ортопедии, для младенцев с различными по этиологии и степени тяжести последствиями перинатального поражения ЦНС. Эластичная текстильная повязка раздражает внутреннюю и внешнюю поверхность кисти различными сенсорными стимулами, которые представлены меняющимися объемными элементами, заполненными различными наполнителями (специальные гранулы, гречневая лузга и т.д.). Объемные элементы имеют разные размеры и форму, что позволяет, периодически меняя их, регулировать степень сжатия ладони. На внешней стороне изделия располагается съемный развивающий элемент, например игрушка, имеющая элементы яркого цвета и различной текстуры (мех, велюр, атлас, рогожка, вафельная ткань), которые заполнены различными наполнителями (специальными гранулами, мягким наполнителем, шуршащими материалами).

Плечевая одежда с развивающими сенсорными элементами предназначена для детей разного возраста. Изделия способствует развитию восприятия, ориентировки в собственном теле и пространстве, формированию тактильных ощущений и мелкой моторики. Одновременное воздействие на различные психологические сферы является способом активизации потенциальных возможностей ребенка к развитию. А возможность многократного повторения действий с предметом способствует более быстрому формированию сенсомоторной активности и переходу с одного уровня психического развития на другой более совершенный. Одежда выполняется разъемной, что позволяет ее использовать для детей с нарушением мышечного тонуса. На полочке могут быть закреплены различные игрушки, которые нужны для решения текущих образовательных задач.

Многофункциональный развивающий экран. Существует группа детей, которым по различным причинам показано горизонтальное положение на спине, в частности после оперативного вмешательства. Необходимость длительного ограничения движений обусловлена процессом заживления. Однако у ребенка эта ситуация вызывает психологическое напряжение, т.к. не дает возможность осуществлять привычные возрастные виды деятельности (игра, учеба, творчество). В связи с этим встает вопрос о профилактике психологической травматизации детей и создании условий для организации полезного досуга, удовлетворяющего базовые психические потребности в познании и активности. Предлагаемое нами изделие «Развивающий экран» позволяет решить эти проблемы.

Экран крепится ремнями к боковым решеткам детской кровати. Располагается он на расстоянии, позволяющем ребенку совершать необходимые действия. Экран состоит из центральной части, выполненной из мягкой части тесьмы velcro с фиксирующими ремнями, где могут быть размещены различные предметы: листы формата А4 для рисования, магнитная доска с буквами, дидактические пособия, игровой инструментарий, планшетный компьютер, развивающие сенсорные элементы из тесьмы velcro и т.п.

Представленные примеры доказывают, что специальные игровые пособия из текстильных материалов содержат в себе большие развивающие возможности. В тоже время, их ассортимент на российском рынке товаров крайне ограничен. Создать новые изделия и расширить линейку игровых пособий для детей с заболеваниями нервной системы возможно лишь путем проведения комплексных научных исследований, объектами которых будут не только признаки заболеваний, но и конструктивные особенности разрабатываемых инструментов, а также современные достижения в области коррекционно-развивающего обучения детей с ОВЗ. Можно надеется на то, что разработка текстильных игровых пособий и одежды для детей с ОВЗ станет одним из новых научных направлений в области педагогики и технологии, а сами они эффективным средством реабилитации.

Список литературы

1. *Выготский Л.С.* Проблемы дефектологии / Л.С. Выготский ; сост. Т.М. Лифанова. М., 1995. — 527 с.
2. *Голубчикова А.В., Мовишвич П.М., Зыков И.С., Лазуренко С.Б., Степанова С.Д.* Технические особенности изделий для детей с тяжелыми болезнями нервной системы [Текст] // Швейная промышленность. 2014. № 2. С. 24–26.
3. *Малофеев Н.Н.* Специальный федеральный государственный стандарт общего образования детей с ограниченными возможностями здоровья: Основные положения концепции / Н.Н. Малофеев [и др.]. М., 2002. — 13 с.

4. Повязка-стимулятор для развития произвольных движений кистей и пальцев рук у детей: пат. 2557493 С1 Российская Федерация: МПК А63 В 23/16 / С.Б. Лазуренко, Л.С. Намазова-Баранова, А.В. Голубчикова, Н.Н. Павлова, И.А. Беляева; патентообладатель ФГБУ «НЦЗД» РАМН. № 2014127132/12; заявл. 03.07.2014; опубл. 20.07.2015, Бюл. № 20.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

АХТЯМОВА Елена Николаевна,

заведующий МАДОУ «Детский сад № 77 «Эрудит», город Нижневартовск.
E-mail: lena_ahf@mail.ru

Первостепенной задачей педагогического коллектива в условиях обновления дошкольного образования является организация развивающей предметно-пространственной среды. (ФГОС ДО пункт 3.3. «Требования к развивающей предметно-пространственной среде».)

Среда — это окружающее человека пространство, зона непосредственной активности индивида, его развития и действия. Известно, что именно этот фактор может или тормозить развитие ребенка, или стимулировать его развитие. В последнее время появилось понятие «предметно-развивающая среда».

«Развивающая предметная среда — это система материальных объектов деятельности ребенка, функционально моделирующая содержание его духовного и физического развития. Обогащенная среда предполагает единство социальных и предметных средств обеспечения разнообразной деятельности ребенка» (С.Л. Новоселова).

Создание предметно-игровой среды предусматривает систему условий, которые обеспечивают не только эффективность работы, но и позволяет ребенку полноценно развиваться как личности в условиях деятельности.

В «Методических рекомендациях по организации предметно-пространственной развивающей образовательной среды в образовательных организациях, реализующих образовательные программы дошкольного образования в условиях подготовки к введению ФГОС дошкольного образования» сказано:

«В образовательных организациях, предоставляющих дошкольное образование детям с ограниченными возможностями здоровья должны также создаваться специальные условия для получения образования. Предметная среда в группах для детей с ОВЗ оснащается специальными учебными пособиями и дидактическими материалами, специальными техническими средствами обучения коллективного и индивидуального пользования. Обеспечиваются доступ в здания

образовательных организаций и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ детьми с ОВЗ.

Ознакомлю Вас со спецификой детского сада №77 «Эрудит». В дошкольной организации №77 «Эрудит» созданы условия для образовательной деятельности различных категорий детей с нарушениями в развитии, ее посещают дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата, фонетико-фонематическим недоразвитием речи, тяжёлыми нарушениями речи, задержкой психического развития, умственной отсталостью легкой степени. Всего дошкольную организацию посещают 245 детей с ограниченными возможностями здоровья, из них 50 — дети-инвалиды.

Материально-техническая обеспеченность образовательной деятельности детского сада является одним из главных условий, обеспечивающих высокий уровень качества образования и безбарьерной среды для детей с ОВЗ, это: пандус, устройство в бассейне, специальное половое покрытие бассейне, поручни по всей длине коридора, лестницы оборудованы перилами.

Для организации инклюзивного образования в соответствии с ФГОС ДО п. 3.3.3. в ДОО созданы необходимые условия, обновляется физкультурное и реабилитационное оборудование спортивного зала и лечебно-физкультурного кабинета.

Опыт работы подтверждает, что необходимо создание особых условий для включения в образовательное пространство детей с ограниченными возможностями здоровья, поэтому перед педагогами стоит задача создания продуманной, отвечающей современным требованиям предметно-игровой среды. Таким образом, особую значимость приобретает социокультурная среда, которая окружает ребенка.

Своеобразие подбора предметной атрибутики, игрушек, дидактических материалов, оборудования и технических средств обусловлено первичным дефектом, степенью его выраженности и характером вторичных отклонений и особенностями контактирования детей со средой, способами и возможностями переработки информации и характером коммуникативных возможностей и способностей.

При создании предметно-игровой среды педагогами ДОО с одной стороны сохраняются общепедагогические требования, а с другой — учитываются особенности детей с проблемами в развитии: структура первичного дефекта, степень его выраженности, характер и особенности психофизического развития (сенсомоторного, зрительного, осязательного, слухового, двигательного-моторного, зрительно-пространственного).

В зависимости от контингента детей развивающая предметно-игровая среда групп ДОО имеет свою специфику и обеспечивает условия для полноценного развития всех видов детской деятельности.

Как мы уже говорили, всем детям с ОВЗ требуются специальные игровые условия и игрушки.

Говоря о функциональном назначении игрушек, следует выделить комплексные игрушки, выполненные на определенную сюжетную тему, задача которых обеспечить детям возможность воспроизведения сюжетно-отобразительных действий жизни взрослых. Сюда относятся комплекты посуды, муляжи овощей, фруктов, пищевых продуктов. А комплекты-наборы: кухня, парикмахерская, столовая, магазин, витрины с набором различных товаров, моечное устройство с набором посуды, различные комплекты для приготовления пищи (коктейли, торты), комплекты для уборки помещений, комплекты по уходу за куклой, для стирки, глажения кукольного белья являются готовыми сюжетными ситуациями, сооружениями, позволяющими детям почувствовать себя в той или иной роли. Особый интерес представляют для детей игрушки, имитирующие электробытовые приборы (утюги, кофеварки, миксеры, мясорубки, швейные машинки, машинки для стрижки волос, фены, стиральные машины, так как в настоящее время они прочно входят в современный быт семьи, а дети стремятся подражать тому, что делают взрослые.

Вот почему использование специальных устройств, игрушек, игровых автоматов, электрифицированных дидактических викторин, компьютерные игры должны быть включены в игровое поле ребенка, как средство развития умений детей организовывать свой досуг.

Очень любят умственно отсталые дети расставлять объекты в соответствии с заданными условиями. Например, сервировочный столик, поднос, где нужно найти для всех предметов сервировки стола свое определенное место. Это позволяет упорядочивать их предметные действия.

Общеизвестно, что дидактические игры являются одним из эффективных средств сенсорного воспитания детей, формирования познавательной деятельности, обретение ими социального опыта, норм и правил поведения. В предметно-игровой среде ДОО дидактические игры занимают одно из главных мест.

Организация предметно-игровой среды не новое явление в детских садах. Многое устоявшееся вошло в жизнь и имеет право на существование. Однако в современных условиях в нашу жизнь вошло значительно больше дидактических средств, расширилось игровое поле. Современные игрушки из новых материалов, с новыми функциональными свойствами отображают современный образ жизни и быт. Н-р: эффективным средством мотивации к обучению детей с нарушениями интеллекта по нашим наблюдениям является интерактивное оборудование. Дети с умственной отсталостью с удовольствием занимаются на планшетах, компьютерах. Но хотелось бы иметь компьютерные игры и программы для именно таких детей.

Во все времена непременным условием при создании игрушки была их безопасность для детей. Не зависимо от материала все углы игрушки скруглялись, избегали слишком мелких деталей, глиняные игрушки обжигали дольше, деревянные детали покрывали безопасными растительными красками или оставляли некрашеными, чтобы малыши могли безопасно их грызть. Не все производители детских игрушек могут похвастаться безопасностью своих товаров. Абсолютно все игрушки изначально предназначены для здоровых детей, нет игрушек для детей с проблемами опорно-двигательного аппарата, умственно отсталых. Педагогам приходится все время адаптировать игрушки для данной категории детей.

И еще: игрушки и игровой материал дороги и недоступны для каждой семьи. Вот почему в задачу специальных дошкольных учреждений входит ознакомление детей с ними в условиях общественного воспитания.

Для того чтобы приблизить ребенка с ОВЗ к жизни, нужно выстроить такую среду, которая бы служила ему «переходным мостиком», вспомогательным средством приобретения необходимых социально-адаптивных знаний, навыков и умений.

Тем более нам, педагогам, предстоит решить важную задачу ФГОС ДО: формирование социокультурной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным, психологическим и физиологическим особенностям детей.

КВЕСТ-ИГРА КАК АДАПТАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ДЕТЕЙ С РАЗЛИЧНЫМИ ОТКЛОНЕНИЯМИ В РАЗВИТИИ

БАХАДОВА Елена Викторовна,

*доцент кафедры проектирующей психологии Института Психологии им. Л.С. Выготского
Российского государственного гуманитарного университета (РГГУ), г. Москва.
E-mail: bach-ev@mail.ru*

Известно, что игра является ведущим видом деятельности для ребенка дошкольного возраста. И, в то же время, игра сопровождает нас на протяжении всего пути индивидуального и личностного развития [2, 3, 6].

Испытания — важная потребность растущего человека, не случайно дети постоянно придумывают себе испытания в играх, в опасных шалостях, испытания требуют мобилизации сил, интеллекта, умений сверхнапряжения в «зоне ближайшего развития» (по Л.С. Выготскому) [5].

Сегодня детская игра вымывается из жизни детей, мир перенасыщен информационным пространством. Развивающие функции игры используются повсе-

местно, но информация подаваемая в игровой форме, все же может остаться только информацией, не интериоризироваться, не стать практическим опытом ребенка. Игра для ребенка — это условная модель окружающего мира. Но мир так быстро меняется, что игра в жизни современного ребенка не поспевает за этим изменением.

Появилось много развивающих компьютерных игр, которые в полной мере нельзя назвать играми. В них не наблюдаются классические критерии игры: воображаемая ситуация и ситуация двусубъектности. Однако, там есть момент испытания, который так привлекает каждого ребенка. Поэтому все детские квесты в компьютерном варианте очень востребованы детьми, начиная с младшего дошкольного возраста и вплоть до подросткового и юношеского.

Сегодня появилась новая тенденция: коммерческие игровые «квестовые площадки», где дети, молодежь, взрослые проходят испытания в тематически специально созданных условиях.

Квесты (quest — от англ — поиск) появились достаточно давно. Затем, в 80-х годах прошлого века, получили распространение графические квесты, географические квесты, квесты по городскому ориентированию. В 90-х появились уже квесты-головоломки. С всеобщей компьютеризацией и глобальным распространением интернета, квесты стали одним из основных видов компьютерных игр. В последние пару лет возвращаются «живые» квесты и составляют, скорее развлекательную составляющую пространства города, нежели развивающую сторону. Коммерческие квесты сегодня — это «реальная» игра для команды из нескольких человек в специально оборудованном для этого помещении. Участникам предлагается выполнить определенное задание, ограниченное по времени 60—90 минутами, где необходимо проявить смекалку, логическое мышление, эрудицию, ловкость, может быть координацию и умение взаимодействовать с другими участниками. Квест-индустрия стала развиваться настолько быстро, что стали появляться определенные жанры квестов.

Но у этого модного явления есть свои корни в отечественном игровом пространстве. Уже более 50 лет (например, детская организация «Искра» г. Воронежа) специалисты игровой культуры в детских лагерях, в массовых мероприятиях, а так же с целью развития и адаптации детей и подростков используют игры по станциям (станционика), которые представляют собой сплав ролевых игр и игр с правилами, поиска с приключениями. [4]

Сегодня дети, особенно в больших городах, имеют много возможностей, они перенасыщены, всевозможные гаджеты заполняют их жизнь. На игру не остается ни времени, ни места. Это касается как благополучных детей, так и детей с особыми возможностями развития. Квест-игры не являются классическими представителями игры, но имеют некоторые свои преимущества: они объединяют классические игры по правилам, образные и ролевые элементы игры и позна-

вательные процессы сознания (навыки логического мышления). Потому игра в квесты не рекомендуется для детей дошкольного возраста, для которых так важно пройти все этапы развития игры как ведущей деятельности ребенка. Однако для младших школьников и подростков квест-игры могут стать пространством общения, командообразования, самопознания и личностного роста, местом содружества «аффекта и интеллекта».

Идея о единстве аффекта и интеллекта, представленная в лекциях по возрастной психологии Л.С. Выготского, где указывается, что «к кризису семи лет впервые возникает обобщение переживаний, или аффективное обобщение, логика чувств» (Л.С. Выготский, 1984) становится методологически важной для понимания развития всех детей, в том числе и детей с различными отклонениями в развитии. «Интеллектуализация аффекта» (А.В. Запорожец, 1980), обеспечивается еще одной сферой личности — волей, которая выполняет роль основного и опосредующего звена, связывающего эмоции и интеллект. (Л.С. Выготский, 1984) Согласно А.Н. Леонтьеву, волевой компонент является ничем иным как борьбой мотивов, однако, именно воля определяет стремление к преодолению, к поиску и дает мощный толчок развития личности.

Квест-игры по своей внутренней логике способствуют соединению интеллектуального и эмоционального компонентов, активизации восприятия и воображения через волевое усилие, мотивируемое интересом.

В качестве адаптации детей с различными проблемами в развитии нами были предложены несколько квестов, позволяющих в игровой интересной форме проявить волю, гибкость мышления и эмоциональную выдержку. Такие квесты были разработаны и предложены в рамках волонтерских проектов преподавателями и студентами РГГУ Института Психологии им. Л.С. Выготского для реабилитационного центра для несовершеннолетних Рузского района Московской области.

Тематика двух таких квестов определилась соединением метода Библиотерапии, наряду с другими методами арт-терапии, и возможностями квеста или игры по станциям.

Так квест «Остров сокровищ» по одноименному произведению Р. Стивенсона стал адаптационным пространством для детей-сирот. И хотя дети-сироты не имеют серьезных отклонений в здоровье, все же в социальных компетенциях и личностном развитии имеются достаточные отклонения. На тропе испытаний им нужно было пройти через преодоление значительных трудностей, совместный поиск решений и прийти к новому взгляду на общение, к созиданию команды. Поиски украденного Джима Хокинса вызвали много переживаний и радости встречи. Построение настоящего корабля для команды было не только делом чести, но и потребовало проявить недюжую смекалку, изобретательность, умение слышать, видеть друг друга, договариваться.

Квест по одноименной сказке Льюиса Керролла «Алиса в стране чудес», стал реабилитационным и адаптирующим для детей с ограниченными возможностями развития (ДЦП). Младшие школьники и подростки, становясь спутниками Алисы, вместе с ней попадали в нору Кролика в камзоле, встречались с Безумным Шляпником, справлялись с кознями Красной Королевы и помогали Белой Королеве, боролись за улыбку Чеширского Кота. Преодоление трудностей совсем не предполагало соревнования с кем-либо, но прежде всего оно было преодолением самого себя. Там где ребенок с ограниченными возможностями не мог по какой-либо причине пройти трудный путь, ему помогали его товарищи, в крайнем случае, проходили этот путь за него. Или так долго и упорно ждали своего друга, что можно было восхищаться их терпению и доброте. В итоге, на глазах у изумленных родителей, дети выходили из квеста с большей уверенностью в своих силах и своих возможностях, с большей терпимостью к другому человеку, наполненными сильными и созидательными чувствами.

Таким образом, опыт использования квест-игры в соединении с различными видами арт-терапии свидетельствует о возможном его практическом применении с целью адаптации, повышения самооценки, социального и личностного развития как детей ограниченными возможностями здоровья, так и детей-сирот.

Список литературы

1. Бахадова Е.В. Использование детской литературы как основы арт-терапевтической программы при работе с детьми из детского дома: обзор опыта деятельности/ Е.В. Бахадова, А.А. Меликситян // Молодой ученый. 2015. №22.1. С. 143–146.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 2006. — 567 с.
3. Выготский Л.С. Кризис семи лет // Собр. соч.: В 6 т. М., 1984. Т. I. С. 376–385
4. Ласуков О.А. Лагерный сбор. Архангельск: Правда Севера, 2008. — 304 с.
5. Соловейчик С.Л. Воспитание по Иванову. М.: Педагогика, 1989. — 278 с.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 2012. — 228 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ФИЗИКИ И МАТЕМАТИКИ В КОРРЕКЦИОННОЙ ШКОЛЕ

БОЧКАРЕВА Эльвира Владимировна,
учитель математики I квалификационной категории специальной (коррекционной)
общеобразовательной школы-интерната № 37 г. Новосибирск

ГРИШИНА Лариса Александровна,
Учитель физики I квалификационной категории специальной (коррекционной)
общеобразовательной школы-интерната № 37 г. Новосибирск
E-mail: lagrishina@mail.ru

В условиях изменений, происходящих в России, обновляется система образования в целом и в том числе в коррекционной школе. Миссия педагогов нашей школы — создание условий для успешной социализации детей с проблемами слуха.

Активизация данного процесса и развитие интеллектуальной, эмоционально-волевой сферы обучающегося, это условие саморазвития растущего человека как личности. Социальная адаптация для глухого или слабослышащего ребёнка — это во многом речевая адаптация, сопровождаемая мыслительными операциями, а математика и физика — это одни из предметов, успешно овладевая которыми, неслышащий ребенок учится самостоятельно мыслить, принимать ответственные решения. Если обучающиеся не вовлечены в активную деятельность, то любой материал вызовет у них лишь частичный интерес, который не будет являться постоянным. Чтобы добиться планируемых результатов: личностных, метапредметных и предметных, наши уроки мы строим на основе принципа системно-деятельностного подхода. На них мы осуществляем скрытое управление процессом обучения, становимся вдохновителями учащихся. Для наших учеников особенно важно осмысленное понимание текстов заданий, поэтому мы учим их самостоятельно мыслить, добывать знания, анализировать и делать выводы. При разработке и проведении уроков немаловажная роль принадлежит такому эффективному педагогическому приему, как игровая деятельность.

В своей работе мы используем следующие виды дидактических игр и игровые технологии.

- **Игры-упражнения.**

Это разнообразные кроссворды, шарады, домино, ромашка, викторины, ребусы, головоломки, загадки. Например, эти игры можно использовать для проверки степени усвоения понятий, формулировок, определений, изученного материала.

- **Игры-путешествия.**

Эти игры служат для закрепления учебного материала. Например, игра «На чем выгоднее путешествовать на самолете или на поезде от Новосибирска до Москвы?».

- **Сюжетная (ролевая) игра.**

Например, отметить на координатной прямой координаты точек (дети выступают в роли точек). Электрический ток (дети выступают в роли электронов) [1. с. 53].

- **Игры-соревнования.**

Могут включать в себя все вышеперечисленные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Особенность таких игр — это наличие соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место, а сотрудничество определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра — соревнование позволяет учителю вводить не просто занимательный материал, но и сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

- **Создание игрушек-самоделок и использование детских игрушек на уроке.**

Игрушка для любого ребенка, а в большей степени для неслышащего — инструмент познания окружающего мира. С помощью игрушек очень доступно и просто, а самое главное наглядно можно объяснить разные физические явления и законы, привить любовь к точным наукам. На уроках математики и физики можно использовать игрушечные машинки. Первичное представление об одновременном движении, относительности движения ученики получают, наблюдая характер перемещения машинок: равномерное или неравномерное, сравнивают скорости в зависимости от точки наблюдения (системы отсчета). Можно продемонстрировать поступательное и вращательное движение. *Машинка с грузом помогает объяснить такие сложные для понимания неслышащих детей явления инертность и инерция. Дети учатся решать задачи, видя наглядно, чем отличаются легковые и грузовые автомобили. При изучении темы «Архимедова сила» можно использовать разные игрушки для купания: резиновые надувные, металлические тяжёлые. При изучении решения задач на проценты можно использовать пластилин. При объяснении темы «Плавание тел» можно показать поведение игрушек в жидкостях с разной плотностью, а при изучении темы «простые механизмы» использовать игрушечные подъёмные краны, которые состоят из нескольких видов простых механизмов. При изучении темы «Сообщающиеся сосуды» можно использовать детскую леечку, а при изучении темы «Реактивное движение» — воздушный шарик.* На уроках геометрии незаменим детский конструктор. *и т.д. и т.п.* Возможности использования детских игрушек на уроках безграничны. Почему движется заводная игрушка, летают воздушные шары, почему не падает вращающийся волчок? [2. с. 49]. На эти вопросы ребята сами пытаются найти ответы. На таких вопросах можно изучить весь программ-

ный материал, построить бинарные уроки, показывая неразрывную связь между физикой и математикой. «Как рассчитать расстояние до Марса», «Траектория движения до школы», «Геометрия в оптике» и т.д. *Можно использовать и самодельные игрушки. Так на уроках труда ученики делают плотики и кораблики, а на уроке проверяют их плавучесть и рассчитывают их грузоподъёмность. Волчок, сделанный из листа раскрашенного в цвета радуги картона и гвоздя, покажет, что белый цвет — это сложный цвет.*

- **Фокусы и опыты из подручных материалов.**

Такие опыты и фокусы вызывают большой интерес у обучающихся и позволят наглядно продемонстрировать некоторые физические явления, математические законы, вызвать интерес к точным наукам. Самые простые и не требующие больших затрат это опыты: демонстрирующий атмосферное давление (стакан с водой и лист бумаги); плавание тел (три стакана с водой, соль и три картофелины); явление инерции (шахматная доска, шашки и линейка); явление электризации (расческа и собственные волосы), лист Мёбиуса и т.д.

Выбирая и применяя различные виды игровой деятельности, учитель развивает умственные и творческие способности неслышащих учащихся, познавательную, а самое главное их самостоятельную деятельность. У ребят формируется способность брать ответственность на себя, совместно принимать решения, самостоятельно заниматься своим обучением. Они учатся отстаивать свое мнение. Учащиеся работают как индивидуально, так и в парах, и в группах. Проводя исследования и наблюдая за детьми, видно, как у них появляются ценнейшие качества личности — самостоятельность и решительность в действиях. Формируется готовность учащихся к самоопределению и саморазвитию в постоянно изменяющихся условиях развития нашего общества. Обучающиеся с недостатками слуха имеют равные возможности для получения качественного образования, позволяющего успешно жить в быстро меняющемся мире, и вести независимый образ жизни.

Список литературы

1. *Браверман Э.М.* Преподавание физики, развивающее ученика. М.: Ассоциация учителей физики, 2005. Кн. 3. С. 158.
2. *Перельман Я.И.* Занимательная физика. М., 1976. Кн. 2. — 272 с.

ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ «УДИВИТЕЛЬНЫЙ КОСМОС»

БАТМАНОВА Ольга Владимировна,

воспитатель Муниципального дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад компенсирующего вида № 35 «Лесная сказка», г. Междуреченск

Космос — это всё, что есть, что когда-либо было и когда-нибудь будет. Одно созерцание Космоса потрясает, дрожь бежит по спине, перехватывает горло, и появляется чувство, слабое, как смутное воспоминание, будто падаешь с высоты. Мы осознаём, что прикасаемся к величайшей из тайн.

Карл Саган

Станислав Лем говорил, что человек заинтересовался строением космоса раньше, чем строением своего тела. Ещё первобытные народы знали, что смена сезонов, приливы и отливы связаны с небом. Уже тогда, задолго до появления письменности и государств, были сделаны многие важные открытия, связанные с расположением и видимым движением светил по небу.

Человек научился ориентироваться во Вселенной, создав его первые модели задолго до того как научился ориентироваться на Земле и создал географию. Овладение пространством началось с космоса и лишь впоследствии распространилось на Землю.

В середине прошлого века, во времена первых космических кораблей каждый мальчишка хотел стать космонавтом. Сейчас, когда телевизор переполнен мультфильмами и фильмами о вымышленных инопланетянинах, несуществующих планетах, космических войнах важно дать ребёнку достоверные знания о космосе.

В ФГОС дошкольного образования указывается на необходимость проведения совместной деятельности педагогов и детей в процессе обучения и воспитания. Поэтому я обратилась к методу проектов, который позволяет учитывать современные требования к дошкольному образованию.

Под влиянием организации и направляющей поддержки взрослого дети с проблемами в развитии способны чувствовать и воспринимать в ряде случаев острее, чем их нормально развивающие сверстники.

В своей группе для детей с нарушением опорно-двигательного аппарата, я хочу привить радость от получения новых знаний. Тайна звёздного неба и детское любопытство помогут мне в реализации этого проекта.

Цель: Формирование у детей с ОВЗ целостной картины мира и роли человека в освоение и изучение космического пространства.

Задачи:

- Дать достоверные знания детям с ОВЗ о космосе, об исследованиях космоса, о первых испытаниях космических кораблей, о первых космонавтах, о планетах Солнечной системе, об освоении космоса, о планете Земля, о солнце как источнике жизни на земле, о Луне — спутнике Земли;
- Развивать познавательные способности, творческое воображение, творческое мышление, коммуникативные навыки;
- Развивать умение составлять рассказы, используя полученные знания. Упражнять в умении начинать свой ответ словами «Я думаю ...», «Я считаю ...», «Моё мнение...» и т.д.;
- Способствовать стремлению детей к желанию делиться своими впечатлениями, полученными при просмотре телепередач, чтению книг, и других источников;
- Воспитывать патриотизм, чувство гордости за достижения в освоении космоса нашей страной;
- Привлечь родителей к совместной деятельности.

Прогнозируемый результат:

Повысить самостоятельную активность детей с ОВЗ, развивать творческое мышление, умение детей самостоятельно, разными способами находить информацию об интересующем предмете или явлении и использовать эти знания для создания новых объектов действительности. Формировать умение самостоятельно анализировать и систематизировать полученные знания

Тип проекта: познавательный — творческий, информационный, групповой.

Продолжительность проекта: март — апрель.

Участники проекта: воспитатель группы, дети группы, инструктор по физической культуре, родители воспитанников.

1 этап — подготовительный

На первом этапе были проведены с детьми беседы для выявления уровня знаний детей о космосе: «Что такое космос?», «Что ты знаешь о космосе?».

Подбор художественной и научной литературы, презентаций, картинок, иллюстраций, плакатов по теме «Космос».

Организация родителей для создания предметно-развивающей среды для ознакомления детей с космосом:

- покупка дидактических и словесных игр;
- изготовление пульта управления космического корабля;
- пошив костюмов для сюжетно ролевой игры «Космонавты»;
- приобретение энциклопедий.

2 этап — практический

Познавательное развитие.

Просмотр презентаций: «От кареты до ракеты», «Освоение космоса», «Зачем человеку космос?», «Солнечная система».

Дидактические игры: «Собери солнечную систему», «Звёзды и созвездия», «Собери созвездие», «Сравни картинки», «Что лишнее», «Найди одинаковые ракеты».

Разгадывание кроссвордов: «Знаки зодиака», «Солнечная система».

Посещение планетария.

Наблюдения: «Путь солнца по небосводу», «Звёздное небо», «Луна — утром и вечером».

Социально-коммуникативное развитие.

Беседы: «Почему бывает день и ночь, лето и зима», «Планета Земля — какая она?», «Притяжение Земли», «Солнце — источник жизни на земле», «Луна — спутник Земли», «Звёзды и созвездия», «Зачем люди летают в космос?», «Кого берут в космонавты», «Герои космонавтики», «Правила поведения в экстремальных условиях космоса», «Как спутники помогают людям».

Сюжетно-ролевые игры: «Подготовка космического корабля в полёт», «Наш космический корабль отправляется в полёт — Зачем?», «Полёт космического корабля», «Мы на другой планете».

Речевое развитие.

Составление рассказов: «Как осваивали космос», «Что можно увидеть из космоса».

Составление творческих рассказов: «Мой космический корабль», «Наш космический корабль отправляется в полёт, потому что...», «Мы совершили посадку на другой планете потому что...».

Чтение художественной литературы:

Л. Обухова «Как мальчик стал космонавтом»,

Е. Левитан «Малышам о звёздах и планетах»,

В. Калашников «О звёздах и планетах», «Мифы звёздного неба»,

А. Леонов «Я Выхожу в космос», «Шаги над планетой»,

Н. Носов «Незнайка на луне».

Художественно-эстетическое развитие.

Аппликация из цветной бумаги, ткани и фольги «Звёзды и кометы».

Лепка рельефная (панорама) «В далёком космосе».

Лепка, аппликация, рисование «Летающие тарелки и пришельцы из космоса».

Лепка коллективная «Наш космодром».

Лепка сюжетная «Покорители космоса — наши космонавты».

Рисование-фантазирование «На далёкой, удивительной планете».

Физическое развитие

Подвижные игры: «Затейники», «Звёздные ловишки», «Маленькие планетки», «Перебежки по луне», «Путешествие по галактике», «Невесомость», «Ракетодром». Эстафета «Мы космонавты».

3 этап – обобщающий.

- Выставка творческих работ детей и родителей;
- Сюжетно — ролевая игра «Мы в космос полетим»;
- Викторина «Мы всё знаем о космосе»;
- Развлечение, посвящённое Дню космонавтики.

Перспектива: для поддержания интереса дошкольников с ОВЗ к поиску информации, творческой активности необходимо продолжать работу в данном направлении через создание и реализацию новых проектов, исследовательских работ с активным привлечением родителей в эту деятельность.

Выводы: на начальном этапе я, в ходе бесед, выявила, что знания детей о космосе были отрывочными, основанными на просмотре мультфильмов.

На заключительном этапе — знания детей о космосе и освоении космического пространства систематизировались, обогатились.

В результате реализации проекта у детей сформировались знания и умения, нравственные качества по теме «Космос».

Список литературы

1. Большая детская энциклопедия «500 событий, фактов, явлений» / Пер. с англ. А. И. Кима, В.В. Демыкина. М.: РОСМЭН, 2006.
2. *Левитан Е.П.* Малышам о звёздах и планетах. М., 1981.
3. Примерная общеобразовательная программа дошкольного воспитания «От рождения до школы» / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. 2-е изд., испр. и доп. М.: Мозаика-Синтез, 2012.
4. *Скоролупова О.А.* Покорение космоса. 2-е изд. М., 2007.
5. *Харрис Н.* Космос. М.: АСТ.
6. Энциклопедия для детей. Астрономия. М.: Аванта+, 1999.
7. Энциклопедия для самых маленьких «Хочу всё знать» / М. Першин, М. Ордынская. М.: Собе-Панек «Планета детства».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕТРАДИЦИОННЫХ ИГРОВЫХ ПОСОБИЙ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА ДОШКОЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ

ГОЛУБЕВА Ольга Викторовна,

учитель-логопед МАДОУ «Детский сад» с. Песь, Хвойнинского района, Новгородской области.

Применение наглядно-игровых средств в работе логопеда, безусловно, актуально и широко используется. Для достижения максимально возможных положительных результатов у детей наряду с классическими методами логопедического воздействия целесообразно использование нетрадиционных игровых технологий.

Их применение создает максимально благоприятные условия для успешного воздействия, создавая атмосферу непринужденности, заинтересованности, вносит разнообразие в образовательный процесс. Наглядно-игровые средства представляют собой, с одной стороны, наглядное пособие, с другой — дидактическую игру со своим содержанием, организацией и методикой проведения. Могут применяться на групповых, подгрупповых и индивидуальных логопедических занятиях от раннего дошкольного возраста, до старшей подготовительной группы, в зависимости от уровня сложности предлагаемых заданий.

С помощью игровых средств создается игровая ситуация, актуализируются знания детей, объясняются правила, формируется дополнительная стимуляция игровой и речевой активности, создаются условия для возникновения и усиления познавательных мотивов, развития интересов, формируется положительное отношение к непосредственной образовательной деятельности, что немало важно в процессе логопедической коррекции. Взаимодействие с ребёнком становится эмоциональным, действенным, партнёрским, позволяющим в непринуждённой игровой ситуации провести коррекционно-развивающую работу. На сегодняшний день методов игрового воздействия известно достаточно много, необходимо лишь систематизировать опыт, изготовить пособие в соответствии с целями, задачами, содержанием и с требованиями безопасности.

Многофункциональное сенсомоторное панно «Чудо-дерево» представляет собой деревянный каркас в форме дерева обтянутый тканью. Имеет съёмные, наполненные разнофактурным набивным материалом объёмные детали в виде фруктов, овощей, цветов, насекомых. Все детали крепятся на пуговицы разных размеров. Панно выполнено вручную в технике вязание крючком.

Цель: данная методика применяется для развития мелкой моторики детей младшего дошкольного возраста. А так же применяется на логопедических занятиях при формировании таких понятий как величина, форма, цвет, пространственные направления, а так же для уточнения значений конкретных и пространственных предлогов. Может использоваться как в индивидуальной работе, так и подгрупповой.

Возраст: Средний и старший дошкольный, если используется для коррекции и развития пространственных представлений и уточнения значения предлогов. Младший дошкольный возраст, если используется для сенсомоторного развития.

Многофункциональное сенсомоторное панно «В гостях у Смешариков». Выполнено в технике вязание крючком в виде объёмных забавных мультгероев «Кроша», «Нюши» и «Ёжика». Панно имеет рабочий каркас «поляна», обтянутый зелёной тканью. Фигурки зверей крепятся к панно с помощью липучек.

Цель: применяется при работе над уточнением значения конкретных и пространственных предлогов. В комплект входят схемы предлогов авторского дизайна.

Возраст: старший дошкольный и подготовительная группа.

Мнемотехнические символы для создания моделей артикуляции звуков «Маски» представлены в форме красочных ярких сенсорно-графических схем в виде крупных масок сказочных героев, имеющие прорези вместо органов артикуляции.

Цель: данные сенсорно-графические схемы применяются на подготовительном этапе коррекции звукопроизношения, при объяснении правильного положения органов артикуляционного аппарата в момент произнесения звука, соответствующей характеристикой. А так же широко используется при проведении артикуляционной и дыхательной гимнастики. Варианты игры изменяются в зависимости от цели занятия.

Возраст: дошкольный.

Многофункциональное модульное пособие «Избушка-раскладушка» состоит из модульных каркасов стен и крыши, обтянутых разноцветной тканью и соединённых между собой змейками, шнурками, крючками и липучками. Домик имеет 16 рабочих поверхностей (8 — внутренние и внешние стены, 8- внешние и внутренние крыши). Внешние 4 стены соответствуют временам года и имеют карманы с различными дидактическими карточками с клеящимися поверхностями. Внутренние 4 стены в оформлении соответствуют следующей тематике: грамота, развитие математических представлений, сенсорики, и звукопроизносительных навыков. Все рабочие поверхности крыши оформлены с целью развития мелкой моторики (шнуровка, плетение кос, змейки, кнопки, пуговицы, липучки).

Цель: используется в основном при формировании и уточнении пространственно-временных представлений, развитии лексико-грамматической стороны речи, при коррекции звукопроизношения.

Возраст: в зависимости от цели образовательной деятельности.

Пособие для развития речевого дыхания из бросового материала «Волшебный звездопад» выполнено из двух половинок пластиковых бутылок соединённых между собой функциональной швейной застёжкой-молнией. Поверхность пособия украшена звёздами из голографической фольги. Внутри наполнитель из пенопластовых шариков маленького диаметра. Имеет четыре отверстия с коктейль-

ными трубочками, по числу детей использующих данное пособие. Коктейльные трубочки одноразового использования. Число детей в зависимости от поставленной задачи логопеда варьируется от одного до четырёх. Наполнитель и оформление пособия можно заменять в зависимости от тематики и цели логопедического занятия. Пособие может быть использовано как выносной материал на прогулку.

Цель: в зависимости от инструкций логопеда и поставленной задачи, пособие может быть применено для развития сильного непрерывного выдоха, сильного плавного выдоха, длительного непрерывного ротового выдоха, сильного плавного и продолжительного выдоха, сильного целенаправленного выдоха, развития губных мышц и т.д.

Возраст: дошкольный, младший дошкольный возраст.

Пособие для развития речевого дыхания из бросового материала «Весёлый апельсин» выполнено из картонной коробки с отверстием для «ворота» красочной аппликации в виде многослойного изображения. Роль «мяча» выполняет кусочек ваты. Вариация игрового упражнения на развитие правильного речевого дыхания «Футболист». Может использоваться как выносной материал во время прогулки.

Цель: в зависимости от инструкций логопеда и поставленной задачи, пособие может быть применено для развития сильного непрерывного выдоха, сильного плавного выдоха, длительного непрерывного ротового выдоха, сильного плавного и продолжительного выдоха, сильного целенаправленного выдоха, развития губных мышц и т.д.

Возраст: дошкольный.

Игровое пособие «Накорми Хрюшку жёлудями» выполнено из пластиковой бутылки обвязанной крючком в виде поросёнка, пяточёк представлен отвинчивающей пробкой. Имеет ёмкость наполненную желудями. Ребёнку предлагается покормить «Хрюшку» желудями.

Цель: развитие мелкой моторики.

Возраст: младший дошкольный.

Разнообразные ёмкости из бросового материала для картотек тематических картинок и раздаточного материала «Смешные человечки» выполнены из половинок пластиковых бутылок разной ёмкости скреплённых между собой застёжкой-молнией. Оформлены в виде забавных человечков. Ряд ёмкостей имеет тканевую основу или обвязаны крючком.

Цель: эстетическое оформление ёмкостей для дидактического и раздаточного материала, используется в моментах театрализации при коррекции звукопроизношения.

Объёмные символы в виде букв «Наш чудесный алфавит» выполнены из ткани, в разнообразной технике вязания и объёмной аппликации. В процессе изготовления принимали участие так же и родители воспитанников.

Цель: используются на этапе знакомства с буквами на занятиях по «Обучению основам грамотности», и при коррекции звукопроизношения. А так же как элемент театрализации в процессе непосредственной образовательной деятельности. Является наглядным материалом.

Дидактическое пособие «Ваза и цветы» выполнено из картона в технике объёмная аппликация в виде ваз с графическими схемами, на которых указано количество слогов (1, 2, 3...). И мобильными цветами с прозрачными кармашками и съёмными карточками с изображением предметных картинок на различную слоговую структуру (односложная, двусложная, трёхсложная). Дети должны определить количество слогов в названии картинке и поставить цветок в нужную вазу.

Цель: используется на занятиях по «Обучению основам грамотности», при коррекционной работе над слоговой структурой слов. Оформление предметно-развивающей среды.

Возраст: старший дошкольный, подготовительный к школе.

Дидактическое пособие «Домик звуков и букв» выполнено в технике рисунок и аппликация на большом ватмане. Имеет прорези-«окошки», в количестве букв русского алфавита. Буквы «заселяются» в своё окошечко при изучении букв на занятиях по «Обучению основам грамотности». Оформление предметно-развивающей среды.

Цель: закрепление визуального образа букв, и характеристик звуков.

Возраст: подготовительный к школе.

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ ПЕДАГОГА ДОО В КОНТЕКСТЕ ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ГОТОВНОСТИ ДЕТЕЙ К ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ГУРОВА Ольга Владимировна,

доцент, канд. психол. наук кафедры теории и методики дошкольного образования государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Нижегородский институт развития образования» г. Нижний Новгород. E-mail: gurova2605@yandex.ru

Одной из актуальных проблем дошкольного образования, как отмечается во ФГОС ДО, является задача обеспечения преемственности целей, задач, содержания образования на разных этапах развития детей [1, с. 7].

Между тем в психолого-педагогической литературе последних лет ученые отмечают, что у многих современных детей происходит некоторое запаздывание «психологического» возраста по сравнению с паспортным. Выпускники ДОО и младшие школьники «малы психологически, т.е. не готовы к школьному типу обу-

чения» [5, с. 3]. Современные дошкольники «не только не умеют самостоятельно организовать игру, у них значительно хуже развита предметная деятельность, нежели чем у их сверстников двадцатого века» [2, с.10]. Решение этих проблем крайне важно для разработки основ эффективной, адекватной психологическим особенностям детей системы образования.

Проблема преемственности раннего и дошкольного периодов психического развития все больше привлекает к себе внимание педагогов и психологов. В последние годы в психологии широкое распространение получил подход, где проблема преемственности раннего и дошкольного периодов развития рассматривается в контексте психологической готовности к игровой деятельности, как переход детей от предметно — манипулятивной деятельности -ведущей деятельности раннего возраста — к игровой деятельности — ведущей деятельности дошкольного периода развития. Этот переход происходит в возрасте, получившим в психологии название «кризис трех лет» [2, с. 3].

Психологическая готовность детей к игровой деятельности, как показывают результаты исследований ученых, обеспечивается развитием речи, предметно — манипулятивной деятельности в раннем возрасте: ребенок становится ее субъектом, «интеллектуализацией восприятия» — новообразованием кризиса трех лет (Н.В. Разина), ситуативно-контекстными формами общения детей с окружающими людьми [2, с. 10].

Между тем, как показывают наблюдения, достижение этих результатов вызывает у воспитателей ДОО существенные затруднения.

Например, важными задачами образовательной программы являются формирование предметной, игровой деятельности воспитанников. В практике работы детских садов широкое распространение получила система занятий, направленных на обучение детей утилитарным умениям и навыкам в процессе освоения ими сенсорных эталонов, обобщенных образцов действий с предметами. При этом критериями освоения предметной деятельности как правило, являются усвоение ребенком функционального назначения предметов, нормативность обращения с ними.

Создавая условия, обеспечивающие становление и развитие игровой деятельности, педагоги зачастую обучают дошкольников ролевым игровым действиям, подбирают в уголки готовые игрушки по определенным сюжетам игр, планируют в календарных планах тематику игр детей.

Такой подход к организации обучения детей предметной, игровой деятельности, на наш взгляд, не может быть признан оптимальным, так как он способствует развитию лишь исполнительской части их деятельности, оставляет вне поля зрения ее содержательно-смысловой аспект, что негативно может отразиться не только на успешном освоении воспитанниками указанных видов деятельности, но и на развитии у них инициативности, самостоятельности, творчества.

Какие же условия должны быть созданы педагогами для обеспечения полноценного психического, личностного развития воспитанников, формирования у них психологической готовности к игровой деятельности? Какими профессиональными компетенциями воспитатели должны обладать для решения этих задач?

Изучение литературы свидетельствует, что между учеными нет единодушия, как в определении условий, так и в толковании сущности понятия профессиональная компетентность педагога в области игровой деятельности дошкольников. Среди условий формирования игры детей Е.О. Смирнова отмечает открытость образовательной программы, построение воспитателем адекватной предметно-пространственной среды, игровую компетентность педагога, составляющими которой являются его личностные качества: артистичность, эмоциональная выразительность, серьезное отношение к игровой ситуации [9, с. 95]. Е.Е.Кравцова в качестве главного условия обучения воспитанников игре указывает на способность и любовь педагога к игровой деятельности. [6, с.3]. И.А. Комарова, Н.Г Здорикова, А.А. Кулешова, ссылаясь на исследования Е.В. Груздовой, О.В. Солнцевой, в структуре компетентности воспитателя важное место отводят его игровой позиции [4 с. 65].

В зависимости от понимания содержания термина профессиональная компетентность педагога в области игровой деятельности ученые выделяют разные составляющие в структуре этого феномена. Но большинство из них, как показывает анализ литературы, в качестве ключевой компетенции отмечают способность педагога играть с детьми.

Однако, все чаще ученые и практики озабочены тем, что педагоги ДОО разного возраста, стажа работы имеют серьезные проблемы с собственной игрой: не умеют, не любят, да и хотят учиться играть, выстраивать и реализовывать различные тактики взаимодействия с детьми в играх.

Основные причины имеющихся у педагогов трудностей, по мнению

Т.П. Фомичевой, заключаются в том, что у специалистов ДОО нет четкой разделенности между профессиональным и личностным самосознанием, поэтому они зачастую не осознают, не умеют утверждать личностную и профессиональную позиции, рефлексировать их в своей профессиональной деятельности.

Как же помочь педагогам преодолеть имеющиеся трудности, проблемы?

Результаты изучения Т.П.Фомичевой личностного и профессионального самосознания воспитателей показывают, что профессиональное самосознание является частью их личностного самосознания и находится под контролем последнего. В случае, когда у специалистов ДОО нет четкого деления между профессиональным и личностным самосознанием или профессиональное самосознание оказывается лидирующим, то у них возникают трудности в общении с детьми, что в дальнейшем может привести к различным нарушениям в психическом и личностном развитии воспитанников.

Исследование Т.П. Фомичевой причин, лежащих в основе разного соотношения профессиональной и личностной позиций воспитателей, свидетельствует, что они связаны с недоразвитием или особым развитием их игровой деятельности. **«Способность педагогов играть в собственную профессиональную деятельность, по мнению Т.П.Фомичевой, является важным показателем их квалификации, связанным с осознанием ими своей профессиональной и личностной позиции»** [10, с. 9], позволяет **специалистам овладеть способами личностного и профессионального саморазвития.**

Изучение И.А.Модиной того, что дает игра профессиональной деятельности воспитателей ДОО убедительно доказывает, что умения педагогов играть и управлять собственной игровой деятельностью приводят к высокому уровню развития игры у их воспитанников, формированию у них полноценной психологической готовности к школе. Дети из группы тех педагогов, которые не умеют играть и управлять собственной игровой деятельностью, как, правило, заорганизованы, имеют низкий уровень развития игры и психологической готовности к учебной деятельности [7, с.135].

Опираясь на положения культурно-исторической концепции, разработанной Л.С. Выготским, результаты исследований Е.Е. Кравцовой,

И.А. Модиною, Т.П. Фомичевой, мы предположили, что особенности развития игровой деятельности, соотношения профессиональной и личностной позиции педагогов сказываются на психическом, личностном развитии детей, формировании у них психологической готовности к игровой деятельности.

С этой целью нами было проведено экспериментальное изучение особенностей развития игровой деятельности, личностных особенностей воспитателей, психологической готовности детей раннего и дошкольного возраста к игровой деятельности.

Анализ полученных результатов показал, что у воспитателей с преобладанием в самосознании профессиональной позиции, не умеющих играть и управлять собственной игрой, дети имеют низкий уровень психологической готовности к игре. Воспитанники не проявляют инициативы, без помощи взрослого не умеют построить игру, а лишь выполняют предметно-манипулятивные действия с игрушками. Слитность личностной и профессиональной позиции ряда педагогов, обладающих способностью играть, но не способных управлять игрой, приводит к тому, дети, воспитывающиеся в их группах, имеют некоторый опыт предметной деятельности, но затрудняются управлять этой деятельностью, не могут подыгрывать взрослому. У педагогов, в сознании которых личностная позиция контролирует профессиональную позицию, умеющих играть и способных управлять собственной игрой, дети имеют высокий уровень психологической готовности к игровой деятельности.

Таким образом, согласно полученным результатам, формирование у детей психологической готовности к игровой деятельности зависит от развития у педагогов способностей играть и управлять игрой, осознавать и утверждать личностную и профессиональную позиции. Если педагог по каким-либо причинам не владеет указанными компетенциями, то воспитанники его группы могут застрять на предметной деятельности, подменять игру манипулированием с предметами, испытывать трудности как в организации индивидуальной, так и совместной игровой деятельности со взрослым. Все это может негативно влиять не только на формирование у детей психологической готовности к игре, но и в дальнейшем психологической готовности к школе.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказы и письма Минобрнауки РФ. М.: ТЦ «Сфера», 2016. — 96 с. (Правовая библиотека образования)
2. Вариативная примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Золотой ключик» / Под ред. Г.Г. Кравцова. М.: Левь, 2015. — 217 с.
3. *Гурова О.В.* Психологическая готовность к игровой деятельности: Автореф. дис. ... канд. психол. наук / О.В. Гурова. М., 2006. — 29 с.
4. *Комарова И.А., Здорикова Н.Г., Кулешова А.А.* Исследование феномена профессионально-игровой компетентности будущих специалистов ДОУ / И.А. Комарова, Н.Г. Здорикова, А.А. Кулешова // Вектор науки ТГУ. 2010. № 3 (3). С. 64–67.
5. *Кравцова Е.Е.* Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе / Е.Е. Кравцова. М.: Педагогика, 1991. — 152 с.
6. *Кравцова Е.Е., Кравцов Г.Г.* Еще раз про любовь к стандартам / Е.Е. Кравцова, Г.Г. Кравцов // Обруч. 2013. № 3. С. 1–3.
7. *Модина И.А.* Роль игры в профессиональной деятельности педагогов дошкольного образования: Материалы VIII Международных чтений памяти Л.С. Выготского (15–17 ноября 2007 г.) / Под ред. Г.Г. Кравцова, Е.Е. Кравцовой, В.Т. Кудрявцев. М.: Изд-во фонда Л.С. Выготского, 2007. С. 130–131.
8. *Разина Н.В.* Психологическое содержание кризиса трех лет: Автореф. дис. ... канд. психол. наук / Н.В. Разина. М., 2002. — 26 с.
9. *Смирнова Е.О.* Игра в современном дошкольном образовании / Е.О. Смирнова // Психологическая наука и образование. 2013. № 3. С. 92–97.
10. *Фомичева Т.П.* Психологические основы личностно-ориентированного педагогического образования в системе повышения квалификации (на материале повышения квалификации педагогов дошкольного воспитания): Дис. ... канд. психол. наук / Т.П. Фомичева. М., 2002. — 173 с.

ЗНАЧЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ПЕРВОКЛАССНИКОВ С НАРУШЕНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТА

КИНАШ Елена Александровна,

кандидат педагогических наук, доцент, старший научный сотрудник лаборатории коррекционно-развивающего обучения и воспитания детей с нарушением интеллекта Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования», г. Москва.
E-mail: ekinash31@gmail.com

Общеизвестно, что игры традиционно использовались в различных педагогических системах, так как теснейшим образом связаны с воспитательными задачами. В обучении детей с различными нарушениями или отклонениями в развитии игры имеют коррекционную направленность.

В современном стандарте обучения детей с нарушением интеллекта (ФГОС от 14.12.2014) сформулированы требования к обучающим программам с использованием деятельностного подхода. Именно игровая деятельность, включенная учителем в обучающий процесс, позволяет формировать мотивацию умственно отсталого ребенка к учебной деятельности, тем самым адаптировать к ситуации нового образовательного пространства, вызывать интерес к взаимодействию с учителем и сверстниками в учебном процессе.

Обучение грамоте является одной из основных предметных областей образовательной программы. В ней выделяются темы: «Звуки и буквы», «Алфавит», «Слово», «Предложение». Выбор дидактической игры обусловлен темой и содержанием урока, поставленной целью и задачами обучения.

Игровые методы и приемы в обучении грамоте учащихся с нарушением интеллекта способствуют появлению у них познавательного интереса к родному языку, достигая тем самым основной образовательной задачи. Игровые задания в обучении детей грамоте могут быть весьма разнообразны: узнавание изображения на картинке, расстановка по местам и определение цвета фишек, соотнесение слов и предметов и т.п. При этом учебные задачи в играх определяются как формирование фонематического слуха, соотнесение графемы с фонемой, узнавание и запоминание графического образа буквы. Чтобы игра не стала для учащихся утомительной и сложной важно дозировано преподносить игровой материал, четко продумать наглядность и предметы заменители, условно-графическую запись (буквы-фишки, слова, предложения — полоски, слоги — вагончики, звуки — окна домиков и т.п.).

На начальном этапе школьного обучения грамоте в этой области выделено два периода: *добукварный* и *букварный*. В каждом периоде решаются конкретные образовательные, коррекционно-развивающие и воспитательные задачи.

Образовательные задачи направлены на формирование интереса к родному языку, умение выделять заданный звук, соотносить с буквой, выбором условно-графического обозначения звука, слова, предложения и т.п. Коррекционно-развивающие задачи направлены на развитие высших психических функций. Воспитательные задачи направлены на формирование умений положительно взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности.

В *добужварный период* с детьми проводится работа по развитию слухового внимания и слухового восприятия, фонематического слуха, ориентировке на альбомном и тетрадном листах бумаги, развитию мелкой ручной моторики, формированию правильного захвата пишущего предмета. Для этого используются следующие игры: «Угадай, что шумит?», «Угадай по голосу?», «Кто первый пришел?», «Мой веселый карандаш», «Пальчики поздоровались», «Геометрические узоры», «Дорисуй фигуры», «Угадай сказку», «Выложи по образцу» и др.

Например, целью игры «Геометрические узоры» является обучение ориентировке на широкой строке в пределах листа формата А-4. Дидактическая задача этой игры является формирование умений учащихся действовать (выкладывать, обводить геометрические формы) на строке слева-направо. Детям предлагается выложить дорожку из заданных геометрических форм на широкой строке (2 см.) для ежика (зайца). Образец этой дорожки учитель выкладывает на доске, при этом обращает внимание учащихся на определенную последовательность форм. В ходе проведения игры дети используют трафареты зверей, проводят их по дорожкам из геометрических форм в направлении слева-направо.

В игре «Мой веселый карандаш» детей учат правильному захвату карандаша, проведению сплошной четкой линии-дорожки в направлении слева-направо. Для этого детям раздают цветные ребристые карандаши и проводят пальчиковую гимнастику с этими карандашами, произнося слова: «Карандаш в руках держу, я туда-сюда вожу, я туда-сюда вожу и дорожку проведу! Проведу дорожку, прокачу матрёшку!». Дети проводят цветными карандашами непрерывные линии слева-направо для матрешки. Во время игры учитель фиксирует внимание детей на правильном удержании пальцами и ладонью карандаша.

Примерные игры, направленные на развитие слухового внимания и фонематического слуха, звукового анализа коротких слов, дифференциация звуков (гласные-согласные, твердые-мягкие), выделение последовательности звуков в словах, определение места звука в словах (начало-конец) и т.п. Для этого с учащимися проводят следующие игры: «Какой инструмент звучит?», «Звуковой поезд», «Угадай, кто тебя позвал?», «Кто первый прибежал?», «Угадай слово», «Домики для звуков», «Похожие слова», «Подбери картинку к слову» и т.п.

В игре «Какой инструмент звучит?» дидактической задачей является дифференциация музыкальных звуков. Детям демонстрируют игрушки-зверей, которые играют на своих музыкальных инструментах, предлагают запомнить звучание

музыкального инструмента и персонажа, который его принес. Далее за ширмой последовательно звучат колокольчик, бубен, барабан, дудочка. В конце игры учащиеся называют последовательность звучания инструментов и персонажей.

В *букварный период* обучения грамоте у учащихся формируют элементарные навыки чтения и письма: знакомят с графическим образом букв, учат соотносить графемы с фонемой, соединять буквы в слоги, слова; осуществлять звуковой анализ обратного и прямого слога, простого слова, составлять простые предложения по сюжетной картинке и т.п.

С детьми проводят следующие игры: «Цветные домики», «Нарисуй буквы в воздухе», «Веселая азбука», «Короткие-длинные слова», «Добавь слоги», «Доскажи словечко», «Поставь слово на место», «Пробеги по дорожкам (слоговое чтение)», «Закончи предложение», «Вставь слово в предложение» и т.п.

В игре «Цветные домики» детей учат различать на слух гласные и согласные звуки, используя тактильный прием контроля. Учитель на доске ставит два домика — синий и красный, раздает детям красные и синие круги (условно-графическое изображение гласных и согласных звуков). Затем он произносит звуки гласные и согласные в следующей последовательности: А, У, Н, М, О, З, Д, Ы, И. Дети поочередно выходят к доске произносят определенный звук и ставят круг в соответствующий домик. При этом ребенок проверяет себя, положив руку на шею и произнося данный звук. Уточнением характеристики звука для ребенка является голосовые особенности: если можно пропеть, то это гласный звук, выкладывается в красный домик, а если нельзя петь — согласный звук (синий круг) выкладывается в синий домик. В конце игры дети подсчитывают количество красных и синих кружков в домиках, закрепляя гласные и согласные звуки.

Игра «Веселая азбука» направлена на формирование графического образа буквы, развитие речевого слуха, определение места звука в слове, а также соотношение графемы и фонемы. Каждый ученик из «волшебного мешочка» достает букву, например «К», рассматривает её, обводит указательным пальцем по контуру буквы и произносит звук «К». Затем дети проводят карандашом по контуру буквы, изображенной штрихпунктирными линиями на листе бумаги. При этом детей просят назвать звук, соответствующий этой букве, дать характеристику этому звуку (гласный или согласный), выбрать соответствующий цвет пластилина (синий-красный). Далее ребенок лепит из пластилина поэлементно букву К (три части) и складывает части в целую букву по условным линиям. В конце учитель предлагает детям придумать слова со звуком «К» в начале слова.

Цель игры «Короткие-длинные слова» развитие слухового внимания, чувства ритма родного языка. Дидактическими задачами в этой игре является обучение детей различать слова по длительности, фиксировать их условно-графическими знаками (точка, тире) на строке в тетради. Учитель объясняет на доске, что при произнесении короткого слова, например, «дом», нужно ставить на строке точку,

а при произнесении длинного слова, например, *«строитель»*, — тире. Затем редуцированно произносит слова (кот, машина, сок, матрешка, кит, ромашка, жук, бабочка). При произношении каждого слова учитель вместе с детьми отхлопывает слоги, ориентирует детей на количество хлопков: если хлопнули один раз — это точка, несколько хлопков, то — тире. В конце игры дети проверяют графический ряд, который у них получился.

Использование игры «Пробеги по дорожке» направлено на обучение детей слоговому чтению. В процесс этой игры дети учатся соотносить графему с фонемой, а также слиянию букв в слоги (обратные, прямые). Учитель предлагает детям трафареты определенных букв (гласных и согласных звуков) — «А, М». На листе формата А4 изображена широкая строка (дорожка), букву «А» ребенок выкладывает слева, «М» — справа. Учитель предлагает детям произносить звук и показать соответствующую букву, параллельно демонстрирует эти буквы на доске. Затем дети длительно произносят (поют) звук «А», перемещают по строке букву «А» и соединяют с буквой «М», заключительно произносят готовый слог «АМ», задание повторяется несколько раз, пока ребенок самостоятельно не переместит и четко не произнесет получившийся слог. Затем буквы меняют местами и начинают произнесение с согласного звука «М», перемещая букву по строке и соединяя с буквой «А». В конце игры, учитель раздает детям трафареты этих букв (мальчикам — букву «М», девочкам букву — «А»). Дети стоят на разных концах условной дорожки в классе, каждый ребенок идет по дорожке, подходит к другому ребенку, затем они читают получившийся слог, при этом растягивая голосом гласный звук. Учитель произносит следующие слова: «А» бежала по дорожке, повстречала букву «М», получился слог «АМ»; «М» бежала по дорожке повстречала букву «А», и у нас получился слог «МА».

Таким образом, в начальный период обучения грамоте использование дидактических игр позволяют сформировать у детей с нарушением интеллекта предпосылки к овладению навыками письма и чтения, что повышает уровень мотивации к учебной деятельности, положительно влияет на принятии знаний других предметных областей, расширить «зону ближайшего развития» учащихся для усвоения базовых умений и навыков.

Список литературы

1. Аксёнова А.К., Комарова С.В., Шишкова М.И. Обучение грамоте: Методические рекомендации по обучению чтению и письму учащихся 1 класса специальных (коррекционных) образовательных учреждений VIII вида. М.: Просвещение, 2009.
2. Аксенова А.К., Якубовская Э.В. Дидактические игры на уроках русского языка в 1–4 классах вспомогательной школы. М.: Просвещение, 1991.
3. Кинаш Е.А. Подготовка к письму детей с отклонениями в развитии. М.: Парадигма, 2010.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ И ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ: МИССИЯ И ОСОБЕННОСТИ

КУКУШКИНА Ольга Ильинична,

*доктор педагогических наук, член-корреспондент РАО, главный научный сотрудник
ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики РАО», г. Москва. E-mail: kukushkina@ikp.email*

ГОНЧАРОВА Елена Львовна,

*доктор психологических наук, член-корреспондент РАО, главный научный сотрудник
ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики РАО», г. Москва. E-mail: Goncharova@ikp.email*

Исследования в области разработки и применения компьютерных игр в целях развития, обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья начались в России в начале 90-х гг. XX века и на протяжении последних двух десятилетий являлись приоритетными для современной коррекционной педагогики [5].

В Институте коррекционной педагогики РАО разработан и экспериментально проверен подход к созданию компьютерных развивающих и обучающих игр для детей с различными нарушениями слуха, с общим недоразвитием речи, с задержкой психического развития. Подход создавался в контексте культурно-исторической дефектологии, базирующейся на идеях Л.С. Выготского.

Смысл введения компьютерных игр в систему воспитания и обучения детей с ОВЗ в создании нового поколения уникальных «обходных путей» в развитии ребенка.

Предложенный подход к проектированию компьютерных игр для детей с ОВЗ старшего дошкольного и младшего школьного возраста отличается:

- ориентировка на задачи развития и коррекции его нарушений,
- ориентировка на формирование не только академической, но и жизненной компетенции ребенка;
- ориентировка на использование многообразия средств визуализации и динамического моделирования реальности для создания «обходных путей» развития, обучения и воспитания;
- учет особых образовательных потребностей детей и принципов специальной дидактики;
- обязательная организация взрослым взаимодействия с ребенком по ходу компьютерной игры и эмоционально-смысловой комментарий;
- широкая сфера применения — специальное, инклюзивное, надомное, групповое и индивидуальное обучение.

Преимущества компьютерной игры как инструмента развития, специального и инклюзивного обучения детей с ОВЗ состоит в новых возможностях взрослых:

- мотивации к наиболее трудным для таких детей видам деятельности, которая не достигается традиционными средствами;

- перенос акцента в обучении на продуктивные виды деятельности детей (классификация, конструирование, экспериментирование, прогнозирование, моделирование и др.); предусматривающие в том числе их групповые формы;
- предоставление ребенку дополнительных визуальных динамических опор для анализа собственной деятельности в режиме реального и отсроченного времени;
- обеспечение на практике необходимой детям с ОВЗ качественной индивидуализации коррекционно-развивающего обучения с учетом диапазона различий в развитии детей со сходными ограничениями здоровья и различий особых образовательных потребностей.

Подход реализован в компьютерных играх для детей с нарушением слуха, речи, с задержкой психического развития [1, 2, 4, 7, 8, 9], поддерживающих развитие:

- устной и письменной коммуникации,
- читательское развитие,
- осмысление и дифференциацию картины мира,
- представлений о внутренней — эмоциональной жизни человека,
- элементарных математических представлений, необходимых в обыденной жизни и др.

Раскрыты уникальные возможности игровой технологии «Видимая речь», ее вклад в формирование и коррекцию произношения. Разработаны принципы включения средств визуализации звучащей речи в систему работы сурдопедагога и логопеда над произносительной стороной речи ребенка. Экспериментально доказано, что сформировать вынятную речь у части детей с нарушениями слуха и речи можно только при условии включения современных игровых технологий визуализации речи. Разработаны педагогические требования к такого рода технологиям, необходимые сурдопедагогам и логопедам как ориентир для выбора качественных средств визуализации звучащей речи, а техническим специалистам — для разработки новых версий [3].

Предложена идея создания компьютерных игр, позволяющих педагогу, психологу, родителям оценить развивающий эффект проведенного обучения. Идея реализована в развивающей компьютерной игре «Мир за твоим окном», включающей более 100 заданий для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Игра позволяет взрослому выявлять соотношение между обучением коммуникации и развитием способности ребенка извлекать информацию из общения; обучением чтению и развитием способности понимать текст; формированием представлений об окружающем мире и развитием способности использовать их для решения актуальных житейских задач; обучением календарю и развитием мыслительных операций. Методика применения «Мира за

твоим окном» подробно описана и экспериментально проверена в специальном и инклюзивном образовании старших дошкольников и младших школьников с различными нарушениями слуха; с общим недоразвитием речи, с различными вариантами задержки психического развития. [4].

Предложена идея разработки компьютерных моделей действительности, учитывающих особые образовательные потребности детей с ОВЗ и позволяющих им познавать мир, моделируя его знакомые фрагменты по специально введенным правилам. Идея реализована в компьютерной модели действительности «Калейдоскоп картин жизни и ее изменений на протяжении года» [6], позволяющей моделировать соотношения календарного времени, жизни людей и окружающего их мира растений. Созданная модель послужила основой разработки множества развивающих компьютерных игр, необходимых для формирования у особого ребенка целостной и подробной картины мира, упорядоченной во времени, пространстве, укладе жизни — «В городском дворе», «На даче», «Звучащий мир» и др. [1, 2, 7, 8]. Экспериментально доказано, что эти игры служат эффективным инструментом предупреждения ограниченности, ситуативности и однозначности представлений о мире детей с ОВЗ, они служат развитию их жизненной компетенции.

Предложена идея создания компьютерной модели, позволяющей соотносить жизнь самого ребенка с образом мира и с календарным временем. Идея реализована в компьютерной развивающей игре «Лента времени», позволяющей ребенку с ОВЗ старшего дошкольного и младшего школьного возраста создавать панораму любого отрезка года, используя фотографии событий своей жизни, семьи, школы, региона, страны.

Разработаны компьютерные модели и на их основе игры, позволяющие детям с ОВЗ моделировать связи между событиями и настроением, прогнозировать изменения настроения героя в зависимости от происходящих в его жизни событий, угадывать возможные причины изменившегося настроения, прогнозировать события, способные повлиять на настроение героя-сверстника и др. («Моя жизнь») [5].

Предложена идея создания компьютерных инструментов качественной индивидуализации процесса специального и инклюзивного обучения за счет введения индивидуальных настроек с учетом диапазона различий в развитии детей со сходными ограничениями здоровья, а также различий особых образовательных потребностей. Идея реализована в обучающей игре «Состав числа», позволяющей надежно и контролируемо формировать базовые математические представления у подавляющего большинства детей с нарушениями слуха, речи, ЗПР, а также у детей, не имеющих ограничений здоровья, но испытывающих трудности в освоении математики («Состав числа») [9].

Список литературы

1. В городском дворе [Прикладная программа]: Цикл специализированных компьютерных программ «Картина мира». Программа вторая / О.И. Кукушкина, Т.К. Королевская, Е.Л. Гончарова. М.: Полиграф сервис, 2002. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/v-gorodskom-dvore-cikl-spezializirovannyh-4064>
2. Звучащий мир. Ч. 3. Природные шумы [Прикладная программа] / Королевская Т.К. М.: Полиграф сервис, 2009. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/zvuchaschij-mir-chast-3-prirodnye>
3. Информационные технологии в обучении произношению [Текст]: Пособие для сурдопедагогов и логопедов, преподавателей и аспирантов каф. спец. психологии и коррекц. педагогики Ун-тов и ВУЗов / О.И. Кукушкина, Т.К. Королевская, Ю.Б. Зеленская; Ин-т коррекц. педагогики Рос. акад. образования. М.: Полиграф Сервис, 2004. — 158 с. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/informacionnye-tehnologii-v-obuchenii-proiznosheniju-4111>
4. Как сделать видимыми скрытые проблемы развития ребенка [Электронный журнал] // Альманах Института коррекционной педагогики. № 16. 2012. Режим доступа: <http://alldef.ru/ru/articles/almanah-16/>
5. *Кукушкина О.И.* Информационные технологии в контексте отечественной традиции специального образования: Монография. М.: Полиграф сервис, 2005. [Электронная книга] Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/informacionnye-tehnologii-v-kontekste-otechestvennoj-4752>
6. *Кукушкина О.И.* Я открываю мир: калейдоскоп картин жизни [Текст] / О.И. Кукушкина // Воспитание и обучение детей с нарушениями в развитии. 2012. № 1. С. 32–45. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/ja-otkryvaju-mir-kalejdoskop-kartin>
7. Лента времени [Прикладная программа] : Цикл специализированных компьютерных программ «Картина мира». Программа первая / О.И. Кукушкина, Т.К. Королевская, Е.Л. Гончарова. М.: Полиграф сервис, 2002. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/lenta-vremeni-cikl-spezializirovannyh-kompjuternyh-4153>
8. На даче [Прикладная программа]: Цикл специализированных компьютерных программ «Картина мира». Программа третья / О.И. Кукушкина, Т.К. Королевская. М.: Полиграф сервис, 2009. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/na-dache-cikl-spezializirovannyh-kompjuternyh-4172>
9. Состав числа [Прикладная программа]: Специализированная обучающая компьютерная программа. Версия 3.0 / И.В. Больших, О.И. Кукушкина, З.М. Кордун. М.: Полиграф сервис, 2002. Режим доступа: <http://childrens-needs.com/katalog/katalog/izuchenie-i-korrekcija-vyjavlennyh-narushenij/sostav-chisla-spezializirovannaja-obuchajuschaja-kompjuternaja-2309>

ИГРУШКА КАК СРЕДСТВО СТИМУЛЯЦИИ ПСИХИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДЕНЦЕВ, РОДИВШИХСЯ С ОЧЕНЬ НИЗКОЙ И ЭКСТРЕМАЛЬНО НИЗКОЙ МАССОЙ ТЕЛА

ЛАЗУРЕНКО Светлана Борисовна,

доктор педагогических наук, доцент, ведущий научный сотрудник ФГБНУ «ИКП РАО», г. Москва. E-mail: preeducation@gmail.com

ПАВЛОВА Наталья Николаевна,

старший научный сотрудник ФГАН «НЦЗД» Минздрава РФ, г. Москва. E-mail: pnn2812@mail.ru

АКИМОВА Евгения Алексеевна,

младший научный сотрудник ФГАН «НЦЗД» Минздрава РФ, г. Москва. E-mail: mellinel777@gmail.com

В общей популяции новорожденных число недоношенных детей не имеет тенденции к снижению. Недоношенность определяется не столько антропометрическими показателями, сколько морфофункциональной незрелостью жизненно важных органов и систем организма.

В силу чего психологические ответы недоношенных детей на различные внешние стимулы отличаются сглаженностью проявлений, генерализованностью, слабостью активного торможения, иррадиацией возбуждения [1, 5]. Существует множество научно обоснованных методик, в которых содержится алгоритм и правила обследования, используются обычные игровые пособия, способные вызывать безусловно-рефлекторные реакции у новорожденных. Отсутствие у ребенка безусловно-рефлекторного ответа расценивается как отклонение от возрастного норматива [10]. Однако, эти методики не позволяют зарегистрировать потенциальные функциональные возможности анализаторов и психической активности ребенка, а также определить методы и способы их развития.

Цель настоящей работы — разработать специальную диагностическую процедуру и определить характеристики игровых пособий, с помощью которых можно оказать непосредственное воздействие на анализаторы недоношенных младенцев, вызвать определенный физиологический ответ и психическую активность.

Для осуществления поставленной цели нами была проведена психолого-педагогическая диагностика 103 детей 2–3-х месяцев жизни, родившихся с экстремально низкой (ЭНМТ) (37 человек — 35,9%) и очень низкой массой тела (ОНМТ) (66 человек — 64%). Психолого-педагогическое обследование проводилось по разрешению лечащего врача, все дети осмотрены неврологом, прошли отоакустическое тестирование и вызванные зрительные потенциалы. Нами использовались следующие методики диагностики развития: методика Г.В. Пантюхиной, К.Л. Печоры, Э.Л. Фрухт [3], методика «ГНОМ» Г.В. Козловской, М.А. Калининой, А.В. Гарюновой [6], а также шкалы психомоторного развития

N. Bayley [11]. Также был проведен анализ медицинской документации и результатов лабораторной, визуальной и инструментальной диагностики органов и систем ребенка.

В ходе обследования было установлено, что при предъявлении заданий методик дети демонстрируют безусловно-рефлекторные ответы низкого качества, несоответствующие нормативным показателям. Выявленный факт явился основанием для научного поиска специальных педагогических приемов и сенсорных стимулов, которые бы помогли специалисту во время обследования вызвать и дать качественную оценку функциональным возможностям анализаторов и психической активности незрелых младенцев [2, 4, 9]. В процессе работы было установлено, что зарегистрировать безусловно-рефлекторные ответы удается, если на основные анализаторы (тактильный, зрительный, слуховой) ребенка оказывать воздействие сенсорными стимулами различной модальности: низкой (игрушки обычной интенсивности сенсорного воздействия, повышенной (сенсорное воздействие сильнее обычного) и высокой (сенсорное воздействие значительно сильнее обычного) [8].

Результаты диагностики показали, что 20% детей (21 ребенок) в возрасте 2-х месяцев жизни однократно демонстрируют слабые безусловно-рефлекторные ответы при создании специальных условий и воздействии игровыми пособиями высокой интенсивности: игрушки с резким очень громким звуком, крупного размера, яркого цвета со световыми элементами и выраженной фактурой поверхности. Из них только 4 ребенка с ЭНМТ и 17 с ОНМТ.

В три месяца жизни, согласно безусловно-рефлекторным ответам на воздействие внешних стимулов, дети могут быть объединены в три группы: I группа 69 человек — 67% обследованных, из них 29 с ЭНМТ и 40 с ОНМТ демонстрируют очень низкую психическую активность, при которой безусловно-рефлекторные реакции наблюдаются однократно во время воздействия игровых пособий высокой интенсивности; II группа 24 человека — 23% детей, из которых 6 с ЭНМТ и 18 с ОНМТ имеют низкую психическую активность, сглаженные и быстро истощающиеся безусловно-рефлекторные ответы, регистрирующиеся при воздействии стимулов средней интенсивности: игрушки с громким звуком, крупного размера с ярким контрастным рисунком и различной фактурой; у III группы 10 человек — 10% детей, из них 2 с ЭНМТ и 8 с ОНМТ отмечалась удовлетворительная психическая активность, при которой постоянные и интенсивные безусловно-рефлекторные реакции фиксировались при воздействии обычных игровых пособий: небольшого размера, со звуком средней интенсивности, натурального цвета и гладкой поверхностью.

Таким образом, проведенное нами исследование позволяет сделать следующие выводы. У 90% (93) детей, родившихся с ЭНМТ и ОНМТ, к концу третьего месяца жизни безусловно-рефлекторные реакции отличаются сглаженностью,

истощаемостью и непостоянством проявлений, а психическая активность в период бодрствования может быть охарактеризована как низкая. Воздействие игровыми пособиями высокой и средней интенсивности на воспринимающий аппарат и проводящие пути анализаторов способствует активизации их деятельности, позволяет ребенку ощутить внешнее воздействие и отреагировать на него, а значит накопить определенный сенсорный опыт. Специальные педагогические методы и игровые пособия являются средством развития рецепторной чувствительности и восприятия, активизации компенсаторных возможностей организма и удовлетворения психологической потребности ребенка во впечатлениях.

Список литературы

1. *Бернштейн Н.А.* Очерки по физиологии движений и физиологии активности. М.: Медицина, 1966. — 349 с.
2. *Венгер Л.А и др.* Воспитание сенсорной культуры ребенка от рождения до 6 лет. М.: Просвещение, 1988. — 144 с.
3. Дети-сироты: консультирование и диагностика развития / Под ред. Е.А. Стребелевой. М.: Полиграф сервис, 1998. — 336 с.
4. *Запорожец А.В.* Развитие произвольных движений. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1960. — 430 с.
5. *Кистьяковская М.Ю.* Развитие движений у детей первого года жизни. М.: Педагогика, 1970. — 224 с.
6. *Козловская Г.В.* Определение отклонений в психическом развитии детей раннего возраста : психодиагностический тест «Гном» / Г. В. Козловская, М. А. Калинина, А. В. Горюнова. М.: МГИУ, 2012. — 88 с.
7. *Пилюгина Э.Г.* Сенсорные способности малыша. М.: Просвещение, 1996. — 112 с.
8. Способ диагностики психической активности младенцев: пат. №2570052 С.Б. Лазуренко, Е.А. Стребелева, Л.С. Намазова-Баранова, О.Б. Половинкина, М.П. Баринов, Г.В. Яцык, Н.Н. Павлова, Е.А. Акимова, В.М. Складнева, А.А. Чарыкова. RUS 2570052 от 05.11.2015.
9. *Шматко Н.Д., Пельмская Т.В.* Если малыш не слышит... М.: Просвещение, 1995. — 124 с.
10. *Щелованов Н.М.* Показатели нервно-психического развития детей первого года жизни // Руководство для врачей яслей и домов ребенка. М., 1957. С. 413–414.
11. *Bayley, N.* Bayley Scales of Infant and Toddler Development (Third ed.). Psychological Corporation: San Antonio, TX, 2005.

РОЛЬ ИГРЫ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ С АУТИЧНЫМ ДОШКОЛЬНИКОМ

ЛИБЛИНГ Мария Михайловна,
старший научный сотрудник ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики РАО», г.Москва.
E-mail: libling@ikp.email

Одной из аксиом отечественной психологии и педагогики является утверждение о том, что игра — ведущая деятельность дошкольного возраста. Именно в игре ребенок исследует окружающий мир, моделирует его, осваивает житейские правила, человеческие отношения, «примеряет» на себя социальные роли. Известный возрастной физиолог академик И.А. Аршавский отмечал, что *потребность играть для ребенка так же естественна и жизненно важна, как потребность есть, дышать и спать* [1].

Внутри игры как ведущей деятельности дошкольного возраста происходят важнейшие изменения в психике ребенка, что готовит его к переходу на новую, более высокую ступень развития [3, 4, 5, 6, 7, 12]. Эти классические положения отечественной психологии и педагогики важны и при воспитании детей с нарушениями развития, в том числе — с детским аутизмом.

Прежде чем определить, чем может помочь игра в развитии ребенка с аутизмом, и как именно ее можно использовать в коррекционной работе, рассмотрим сначала виды игры, характерные для нормального онтогенеза. Мы предлагаем собственную классификацию детских игр, помогающую заострить внимание на тех свойствах игры, которые важны в занятиях с аутичным ребенком. Опишем три вида детских игр, важных для понимания наших методов и логики игровой коррекционной работы.

1. *Игры с сенсорными свойствами предметов и телесными ощущениями.*

К данному виду игр мы относим такие игры с предметами, в которых ребенок не использует их по функциональному назначению, а исследует различные свойства этих предметов. Например, малыш не возит игрушечную машину по полу, а переворачивает ее и крутит колеса, чтобы наблюдать, как они вертятся, или использует кубики не для того, чтобы сделать какую-то постройку, а просто раскладывает их по цвету. Дети раннего возраста любят подолгу возиться с неигровыми предметами: шуршат бумагой и рвут ее на кусочки, стучат ложками или крышками от кастрюль, переливают воду, пересыпают песок, завязывают веревочки и нитки узелками, крутят их в руках. Массу интересных ощущений ребенок может получать от движений собственного тела, когда качается на качелях, кувыркается, кружится вокруг собственной оси или просто бежит по дорожке.

Таким образом, одни из первых игр, которые появляются у детей в раннем возрасте — это игры с ощущениями, которые ребенок извлекает из окружающих

предметов, исследуя их сенсорные свойства, и из собственного тела. Понятно, что такая игра содействует сенсорному и, в целом, когнитивному развитию ребенка. Не менее важно, что подобные игры связаны с приятными ощущениями и влияют на психический тонус ребенка: так, игры с водой, мыльными пузырями, бег и кружение радуют и возбуждают малыша, а пересыпание песка, выкладывание узоров из мозаики или конструктора — успокаивают и сосредотачивают.

В процессе игровых занятий мы можем ориентироваться на эти свойства сенсорных игр, используя их как для сенсорного развития ребенка, так и для регуляции его психического тонуса, дозированно включая такие игры в наше взаимодействие

2. Игры, основанные на аффективном заражении.

Это второй вид игр, которые также появляются у ребенка очень рано, вырастая из ежедневного взаимодействия матери и младенца. Начиная буквально с первого года жизни малыши начинают радоваться «ладушкам», «сороке-вороне» и другим потешкам, в которые играют с ними взрослые.

Взрослые «играют лицом и голосом», что веселит малыша, вызывает его на подражание. Позже, когда ребенок уже умеет ходить, он с восторгом играет в догонялки, прятки, перебрасывается мячом со взрослыми или сверстниками. Ясно, что в таких играх есть моменты сенсорного удовольствия, но, все же, главное, что привлекает и радует в такой игре ребенка — это эмоциональное взаимодействие, возможность вместе с другим человеком побегать, посмеяться, покричать.

«Аффективное заражение» состоянием другого человека, желание быть вместе, желание подражать, — все, что происходит в подобной игре, служит развитию способности понимать чувства других людей и сопереживать им. Поэтому такие игры необходимы в коррекционной работе с детьми, имеющими нарушения общения, задержку в развитии коммуникативных навыков.

3. Сюжетные игры.

Сюжетная игра берет свое начало в имитации; ребенок может играть в нее самостоятельно, со сверстниками, со взрослыми. Этот наиболее сложный вид игры формируется позже, чем игры первых двух видов: только после 3-х лет ребенок начинает постепенно овладевать сюжетной игрой (такой игрой, в которой проигрывается определенная последовательность событий, и есть один или несколько персонажей, с которыми происходят эти события).

Как правило, сначала ребенок проигрывает простые бытовые ситуации, — то, что он наблюдает в собственной жизни. Такую игру дети иногда называют «дочки-матери»: покормить игрушку, помыть ее, уложить спать и т.п. У мальчиков с их интересом к технике сюжетная игра часто начинается с возни с игрушечной машиной, которую «ремонтируют», возят на ней «кирпичи», из которых «строят дом» или «гараж».

Далее сюжеты усложняются, становятся более развернутыми во времени, выходят за пределы ежедневных бытовых ситуаций: дети проигрывают свои летние впечатления, праздники, поездки в гости, играют в «детский сад», «цирковое представление». Ребенок в игре примеряет на себя различные роли: врача, продавца и покупателя, пожарного, отважного путешественника.

Понятно, что в сюжетной игре есть элементы игры с сенсорными впечатлениями («снег», «салют», «полет на самолете») и, конечно, моменты эмоционального контакта, сопереживания. То есть игры первого и второго вида постепенно модифицируются, и у старших дошкольников становятся частью сюжетной игры, «подпитывая» ее приятными тонизирующими ребенка впечатлениями.

Самостоятельную активность аутичного ребенка тоже можно назвать игрой. Однако, она имеет свои характерные особенности:

- игра аутичного ребенка нацелена на аутостимуляцию, на получение приятных ему сенсорных и/или аффективных ощущений. Например, ребенок может выкладывать длинные ряды из разных предметов, или возит игрушечную машинку, наблюдая как крутятся ее колеса, или с грохотом скатывает эту машинку с горки. Может подолгу крутить юлу, бегать по кругу, или возиться с водой и песком,

- самостоятельная игра такого ребенка, как правило, стереотипна, однообразна. Например, малыш раз за разом выстраивает длинный ряд из игрушечных машин или целыми днями трясет и крутит веревочку, рвет бумагу, или, проигрывая какое-то свое яркое впечатление, бесконечно повторяет одни и те же действия, одни и те же слова,

- аутичный ребенок часто играет с неигровыми предметами (пакеты, веревочки, инструменты для ремонта, бумажки). Если же ребенок играет с игрушками, то чаще всего это конструктор, машинки, юла, а в игрушечных зверей и кукол ребенок не играет; ввести в его игру какой-то персонаж, «действующее лицо» довольно сложно,

- в игре аутичных детей чаще всего нет сюжета; если он все-таки есть, то очень «свернут», нет подробностей, деталей. Это объясняется ограниченностью социального и эмоционального опыта аутичного ребенка, отсутствием внимания к житейским событиям и непониманием связей между ними. В его памяти и, соответственно в игре, могут закрепляться отдельные яркие аффективные впечатления, которые малыш стереотипно проигрывает,

- в игру ребенка с РАС сложно включиться взрослому: ребенок может не обращать на него внимания, может активно протестовать или стремиться уединиться. Даже если аутичный ребенок тянется к детям, к другим людям, он может не впускать их в свои привычные игры и занятия;

- ребенок с аутизмом чаще всего не играет с другими детьми, особенно со сверстниками. Если такой ребенок тянется к другим детям, то может подклю-

читься только к простой подвижной игре: побегать вместе с другими детьми, покататься с горки. В лучшем случае в общую сюжетную игру аутичного ребенка могут вовлечь дети, старшие по возрасту, привлекая его на роли, не требующие инициативы и знания правил игры.

Таким образом, игра ребенка с аутизмом заметно отличается от игр его обычных сверстников. При этом, невозможно утверждать, что те виды простой игры с сенсорными свойствами предметов, которые предпочитает ребенок с аутизмом, являются только «патологической симптоматикой», «неправильным поведением», которое нужно устранять с помощью специального лечения или методами поведенческой терапии. При внимательном рассмотрении мы можем увидеть в них те более примитивные виды игр, которые характерны для детей раннего возраста.

Однако, если в норме игры с сенсорными свойствами предметов и игры, основанные на аффективном заражении, постепенно усложняются, вписываясь в логику сюжетной игры, то при аутизме эти более примитивные виды игр сохраняют самостоятельное значение, усложняются сами по себе, но не соединяются с сюжетом. Поэтому логика нашей коррекционной работы в самом общем виде построена на первоначальном использовании более простых видов игры, доступных ребенку, с постепенным их усложнением, введением в игру эпизодов сюжета, развитием сюжета и обогащением его новыми деталями и событиями.

В начале коррекционной работы наиболее эффективным ее приемом является присоединение к игре аутичного ребенка с тем, чтобы усилить, сделать более разнообразными его сенсорные впечатления и придать им определенный игровой смысл. Это достигается во многом за счет эмоционально насыщенного комментария, с помощью которого взрослый может подобрать подходящий игровой образ: например, когда ребенок кружится — комментировать «как ты летишь-летишь как вертолет!», когда выстраивает длинные ряды из предметов — «какой поезд длинный получается»!

При удачном сочетании комментария с сенсорным удовольствием ребенок получает опыт совместного со взрослым переживания, что является для нас наиболее важным и ценным достижением в коррекционной работе при аутизме и РАС [2]. Именно совместно-разделенное переживание (Е.Р.Баенская, 2008) является основой развития взаимодействия ребенка с окружающими людьми, поэтому важнейшей целью игровой терапии является развитие у ребенка с РАС этой способности. И терапевтическая ценность игры заключается, прежде всего, в том, что она является наиболее удачным видом деятельности, в котором можно формировать способность аутичного ребенка к совместно-разделенному переживанию.

Далее мы стремимся к формированию совместного игрового сюжета, постепенно насыщаем его эмоционально значимыми для ребенка деталями. При этом игра с аутичным ребенком, так же, как и с обычным, наполняется его ежеднев-

ными впечатлениями, событиями, между которыми постепенно выстраиваются смысловые связи. Таким образом, еще одной важнейшей функцией совместной с аутичным ребенком игры становится возможность привлечь его внимание к событиям, прежде всего, его собственной жизни, развивать интерес к происходящему и формировать понимание сюжетов — последовательностей житейских событий.

И, наконец, в коррекции детского аутизма исключительно важным является возможность регулировать с помощью игры эмоциональное состояние аутичного ребенка. Игровые занятия помогают справиться с аффективными проблемами, сопровождающими РАС: тревогой, страхами, иногда — агрессивными проявлениями, возникающими на почве страха.

Наш многолетний опыт показывает, что в результате игровых занятий возможности аутичного дошкольника во взаимодействии с другими людьми расширяются, появляется интерес к тому, что происходит, в первую очередь, в его собственной жизни. Игра содействует развитию произвольного внимания и речи ребенка с РАС; в игре он постепенно осваивает социальные правила, что впоследствии помогает ему адаптироваться в детском саду и/или принимать участие в групповых занятиях.

В связи с этим игра представляется нам основной формой работы с аутичным дошкольником, первичной по отношению к другим занятиям, и наиболее важной для его развития.

Список литературы

1. *Аришавский И.А.* Очерки по возрастной физиологии. М.: Медицина, 1967.
2. *Баенская Е.Р.* Нарушение аффективного развития ребенка в раннем возрасте как условие формирования детского аутизма: Дис. ... докт. психол. наук. М., 2008.
3. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
4. *Выготский Л.С.* Лекции по психологии. СПб., 1999.
5. *Выготский Л.С.* Обучение и развитие в дошкольном возрасте // Антология гуманной педагогики. М., 1996.
6. *Карабанова О.А.* Игра в психическом развитии детей. М., 1997.
7. *Леонтьев А.Н.* Психологические основы дошкольной игры // Избр. психол. соч.: В 2 т. М., 1983. Т. 1.
8. *Никольская О.С., Баенская Е.Р., Либлинг М.М.* Аутичный ребенок: пути помощи. М.: Теревинф, 1997.
9. *Мид М.* Культура и мир детства. М., 1988.
10. *Миллер С.* Психология игры. СПб., 1999.
11. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр «ВЛАДОС», 1999.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ ДЛЯ НАЛАЖИВАНИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ МАТЕРИ И РЕБЕНКА РАННЕГО ВОЗРАСТА С СИДРОМОМ ДАУНА¹

ОДИНОКОВА Галина Юрьевна,

старший научный сотрудник Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования», г. Москва.
E-mail: odinikova@krp.email

При изучении взаимодействия матери и ребенка раннего возраста с синдромом Дауна были выявлены нарушения в развитии общения в паре [5]. У ребенка это выразилось в малоактивном поведении при взаимодействии с матерью, избегании интенсивного контакта с ней, предпочтении большого расстояния, отказы от общения с матерью.

В исследованиях научной школы М.И. Лисиной это принято обозначать «ограниченной потребностью в общении» [7, с. 176]. Кроме того, имело место отставание в развитии средств общения: наблюдались противоречия в коммуникативных действиях, когда реплики ребенка содержат одновременно «да» и «нет»; ограниченный репертуар средств общения (отсутствие предметных или речевых средств общения) и др. [5].

В работе, направленной на преодоление неблагополучия в развитии общения матери и ребенка с синдромом Дауна, использовались игры. Для детей раннего возраста игры со взрослым имеют большой развивающий потенциал. Именно в совместных играх, во время которых оба интенсивно общаются, у ребенка получают развитие самостоятельный интерес и активность, присваиваются и совершенствуются: предметные действия, игровые сюжеты, речевые навыки, представления об окружающем мире и т.д. По словам Л.С. Выготского, у детей с нарушениями в интеллектуальной или аффективной области игра не развивается [2, с. 284]. Поэтому при наличии у ребенка раннего возраста ограниченных возможностей здоровья игры взрослого с ребенком имеют особое значение.

Комплекс педагогических мероприятий, направленных на развитие общения в паре мать — ребенок, включал занятия взрослого с ребенком, нацеленные на *создание условий для развития у ребенка потребности в общении*, а также обучение матери поведению, способствующему созданию этих условий. Это обосновывается тем, что потребность в общении формируется прижизненно, с младенческого возраста ребенка, развивается в раннем и дошкольном возрасте.

¹ Работа выполнена в рамках Государственного задания ФГБНУ «ИКП РАО» 2016 г. Минобрнауки РФ.

Желание ребенка общаться напрямую связано с поведением близкого взрослого, который изначально истолковывает поведение ребенка как деятельность разумного субъекта [4, с. 52] и взаимодействует с ним, как с любимым партнером по общению [Там же, с. 46].

В основе занятий с ребенком были игры, направленные на развитие у ребенка желания активно взаимодействовать со взрослым, узнавать его личные качества, способности и получать сведения о себе. Вначале таким взрослым был педагог, а мать постепенно вовлекалась для участия в играх и занятиях.

Игры подбирались и проводились для каждого ребенка индивидуально в соответствии с уровнем его нервно-психического развития. Однако при подборе игрового материала общими являлись следующие задачи.

1. Вовлечение ребенка в игру и общение с педагогом.

Для решения этой задачи педагог присоединялся к активным действиям ребенка. У части детей преобладал интерес к самостоятельному исследованию игрушек, у части — к движениям и передвижениям в пространстве¹. Взрослый присоединялся к предпочитаемым ребенком действиям и организовывал общение, исходя из потребности ребенка в новых впечатлениях или деловой активности.

- Если ребенок предпочитал самостоятельно изучать игрушки, то педагог выбирал те же игрушки, что у ребенка и «отзеркаливал», повторял за ним действия. Для этого использовался комплект парных игрушек (кубики, кольца, шарики, волчки и т.д.) При появлении очередности игра напоминала «диалог», «переключку»: ребенок и педагог поочередно выполняли игровые действия (гремит погремушкой, стучит двумя кубиками, звенит колокольчиком и т.д.). Игры сопровождалась комментариями: «Гремит твоя погремушка..., а потом моя..., а теперь опять твоя...». Позже удавалось договориться с ребенком уже о передаче друг другу игрушки с просьбами: «Дай» и «На». Действия ребенка с предметами педагог сопровождал песенками, потешками [3]. Чтобы вызвать интерес к игрушкам, действиям с ними, проводились игры на развитие зрительного предвосхищения и внимания (например, с прятаньем и появлением игрушки) и игры, развивающие первые предметные действия [6, 8].

- В тех случаях, когда ребенок много передвигался, ему были предложены игры, связанные с двигательной активностью, например, качание на одеяле (мама привлекалась в помощь), катание на коврике [6]. Игры сопровождалась комментарием и вовлечением ребенка в общение. Сигналы ребенка (движения, жесты, вокализации) педагог принимал как ответ, поддерживал его; держал паузу, чтобы дожидаться инициативных действий ребенка.

¹Некоторые дети с синдромом Дауна не ходили, но все могли передвигаться (ползать, подтягиваться и т.д.) Возраст детей, принявших участие в исследовании, — второй год жизни.

2. Создание условий для развития инициативного поведения ребенка в играх и общении со взрослым.

- Предлагались игры, для продолжения которых необходимо было участие взрослого (игры с механическими игрушками, игры на коленях взрослого, игры с перемещением в пространстве и др.) Первые, даже слабые по интенсивности проявления желания продолжить игру — в виде взгляда, улыбки, вокализации, изменения положения, слабого движения руки в сторону взрослого — озвучивались и поддерживались.

- Во время игр ребенку часто предлагался самостоятельный выбор, например: «Будешь катать собачку или куклу?», «Хочешь кататься на одеяле или на лошадке?». В связи с предпочтениями ребенка менялись тема, герой, игра.

- В играх педагог иногда сдерживал свои предложения и, принимая за инициативу иногда случайные действия ребенка (эмоциональную реакцию, предметное действие), перестраивал общение.

- При отсутствии у ребенка указательного жеста использовались игровые способы его формирования, на основе интереса ребенка к перемещению в пространстве. Ребенок, вначале вместе со взрослым, потом самостоятельно, указывал маршрут передвижения. Взрослый нес ребенка на руках, поднимал и опускал ребенка, перемещал его на коляске, санках, одеяле в указанном направлении.

- По мере развития доверия к педагогу проводились игры без игрушек, с телесным контактом, «игры на руках», игры с объятиями [1]. Это игры, способствующие установлению и поддержанию доверительных отношений, стимулирующие положительные эмоции и интерес к действиям взрослого, также были направлены на отработку и поддержание инициативных действий ребенка.

Таким образом, с первых занятий ребенку были предложены игры и общение, в которых он получал опыт взаимодействия с внимательным, доброжелательным и отзывчивым взрослым. Вначале таким взрослым был педагог, мать активно не вовлекалась в процесс занятия и оставалась наблюдателем. Все игры сопровождалось положительными комментариями, вызывали позитивные эмоции и, при желании ребенка, воспроизводились неоднократно. Педагог заинтересовывал мать, показывая лучшие стороны и возможности ребенка в игровом взаимодействии. Игры педагога с ребенком становились «методическим пособием», по которому мать обучалась эффективно общаться и играть со своим ребенком. Она фиксировала игры, добавляла их в свой репертуар общения. Позже мать сама организовывала и проводила игры с ребенком, соблюдая необходимые условия для развития у него активного желания играть и общаться.

Список литературы

1. *Баенская Е.Р.* Мы: общение и игра взрослого с младенцем: книга для родителей / Е.Р. Баенская, Ю.А. Разенкова, И.А. Выродова. М.: Полиграф сервис, 2002. — 132 с.
2. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Хрестоматия по детской психологии: от младенца до подростка / Ред.-сост. Г.В. Бурменская. 2-е изд., расш. М.: Московский психолого-социальный институт. 2008. С. 283–299.
3. *Выродова И.А.* Музыкальные игры для самых маленьких: книга для родителей / И.А. Выродова. М.: Школьная Пресса, 2007. — 160 с.
4. *Лисина М.И.* Проблемы онтогенеза общения / М.И. Лисина // Формирование личности ребенка в общении. СПб.: Питер, 2009. С. 21–129.
5. *Одинокова Г.Ю.* Выявление и преодоление неблагополучия в развитии общения матери и ребенка раннего возраста с синдромом Дауна: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.03 / Г.Ю. Одинокова. М., 2015. — 24 с.
6. *Разенкова Ю.А.* Игры с детьми младенческого возраста / Ю.А. Разенкова. 2-е изд. М.: Школьная пресса, 2003. — 160 с.
7. *Рузская А.Г.* Особенности начального этапа общения с незнакомым взрослым у дошкольников / А.Г. Рузская // Развитие общения у дошкольников / Под ред. А.В. Запорожца, М.И. Лисиной. М.: Педагогика, 1974. С. 153–178.
8. *Стребелева Е.А.* Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр: пособие для учителя-дефектолога / Е.А. Стребелева. М.: ВЛАДОС, 2008. — 256 с.

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С НАРУШЕНИЕМ РЕЧИ

ДЗАССЕЕВА Бела Ивановна,
учитель-логопед, МБДОУ детский сад №46 «Мишутка»

Важным этапом при подготовке к школе детей с нарушением речи является выбор методов обучения. Самый эффективный метод — использование дидактической игры. У такой игры 2 цели: обучающая и игровая. Необходимо, чтобы они дополняли друг друга.

Игра — один из самых эффективных методов активно воздействовать на познавательную деятельность детей. Она дает возможность многократно повторять один и тот же материал без скуки и монотонности.

Чтобы для детей занятие не стало скучным и неинтересным, с ними надо играть. Именно дидактическая игра дает нам возможность добиться положительных результатов в работе с детьми по обучению грамоте, так как игровой материал легче усваивается детьми.



Дидактические игры позволяют не навязчиво и постепенно вводить детей в мир звуков, букв, чтения и развивать фонетический слух.

Все свои занятия я стараюсь проводить в игровой форме.

Игры и игровые упражнения

1. Игра «Рулетка». Придумать слова по символам гласных звуков. Стрелка останавливается около символа звука. Ребенок придумывает слово, начинающееся со звука «У» — утка. Дети по очереди крутят рулетку и придумывают слова.

2. Игра « Умные ручки». В мешочек кладем буквы, сделанные из пластмассы. Ребенок ощупывает букву и называет слова, а тот, кто быстрее по названным словам угадает какая буква в руках у водящего, угадывает следующую букву.

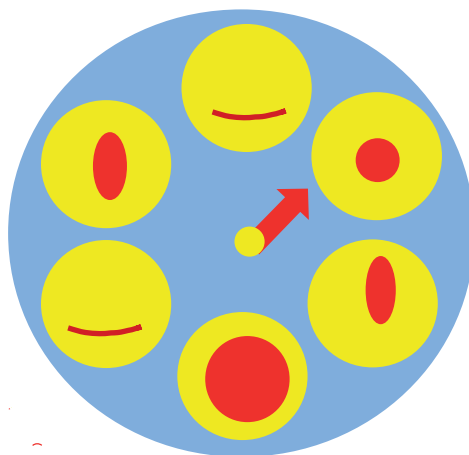
3. Игра «Звуковая цепочка». Назвать слово, начинающееся с последнего звука предыдущего слова.

4. Игра «Буква-путанка». Выставляются буквы и их зеркальное изображение.

5. Игра «Цветочки». Вместо звука ставятся картинки с цветочками.

6. Игра «Рассыпушки». Дети ловят рассыпанные звуки и собирают их в слова. После этого они возвращают звуки, которые построили слова.

7. Игра «Строители». Собираем слова по слогам.



РА → БА → КА
СО →

МА → ШИ → НА

8. Игра «Изографы» — это картинки, на которых слова записаны буквами, расположение которых близко или отдаленно напоминает изображение того предмета, о котором идет речь. Ребенок составляет слово из найденных в изографе букв.

9. Игра «Волшебники». Дети «превращают» слово, имеющее определенное количество слов в слово с большим количеством слогов:

КОТ — КОТИК

10. Игра «Паутинка». Буквы попали в сети к пауку. Чтобы их собрать в слова, надо записывать их по порядку в клетки, начиная с выделенной буквы.

Предложенные игры построены с постепенным усложнением игровых задач.

Список литературы

1. *Агранович З.Е.* Сборник домашних заданий. СПб.: Детство-Пресс, 2005.
2. *Васильева С., Соколова Н.* Логопедические игры для дошкольников. М.; Л.: Школа-Пресс, 1999.
3. *Каше Г.А.* Подготовка к школе детей с недостатками речи. М.; Л.: Просвещение, 1985.
4. *Пожиленко Е.А.* Волшебный мир звуков и слов. МТЦ. Л.: Сфера, 2006.
5. *Ткаченко Т.А.* Совершенствование навыков звукового анализа и обучение грамоте. М.; Л.: Логопедическая тетрадь, 1999.
6. *Федина О, Федин С.* Как научить ребенка читать. М.; Л.: Анрис-Пресс, 2010.

ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С НАРУШЕНИЯМИ СЛУХА, ЧЕРЕЗ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЮ

**ДУНИНА Варвара Александровна,
ФОРТУНАТОВА Диляра Усеиновна,**

учителя по восприятию и воспроизведению устной речи, Муниципальное казенное образовательное учреждение «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат № 37» г. Новосибирска

Приоритетными направлениями специального образования сегодня становятся вопросы социализации детей с нарушениями в развитии. Включение данной категории детей в полноценную жизнедеятельность и межличностное общение с окружающими является первостепенной задачей любого специального образовательного учреждения.

Учебные навыки общения в рамках только школьных занятий не позволяют в полной мере овладеть коммуникативными навыками естественного общения, межличностных отношений, нравственно — этических норм и личностного развития. В таких условиях возникает необходимость создания дополнительного образовательного пространства, внедрения новых форм, методов и технологий направленных на развитие коммуникативных способностей, на расширение творческого потенциала и формирование нравственно-эстетических чувств и приобретение социального опыта у детей с нарушениями слуха. Одной из таких современных технологий, является квест — технология.

Главное условие реализации ФГОС — это системно-деятельностный подход в образовании. В связи с этим, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа, например такие как, образовательные квесты.

Преимуществом квест-проектов является использование активных методов обучения.

Концептуальная основа работы по формированию коммуникативной компетенции у детей с проблемами слуха

Главным в этой работе является овладение ими специфическими умениями и навыками:

- зрительного и слухо-зрительного восприятия устной речи;
- произносительными навыками для достаточной вынятности речи;
- навыками прислушивания и слухового внимания к звукам речи и окружающей среды;
- способность к коммуникативной деятельности в незнакомой среде, в том числе к общению с представителями иных национальностей и культур. Овладение этими умениями и навыками поможет выпускникам успешно социализироваться и вести независимый образ жизни. Формирование навыков общения мы рассматриваем как общую задачу и итоговый результат.

Технология квестов позволяет отойти от традиционных форм обучения, в тоже время проявить самостоятельность, инициативу, сократив затраты на работу, которая вызывает трудности или вообще невозможна в связи с ОВЗ. Обучающиеся имеющие нарушения слуха, в процессе работы над квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов и т.д.

Сегодняшние цели образования заставляют выбирать методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, запоминать, дать, судить, решать, организовать себя.

Развитие познавательной деятельности ребенка с нарушенным слухом зависит от множества факторов, в том числе и от того, насколько наглядным и удобным для его восприятия является учебный материал.

В процессе работы можно отметить:

- повышение уровня познавательных процессов у детей с нарушенным слухом, благодаря применению информационных технологий.
- формирование мотивационных компонентов деятельности у большинства обучающихся.

Ребенку с особыми потребностями для усвоения способов ориентировки в окружающем мире, для выделения и фиксации свойств и отношений предметов, для понимания того или иного действия требуется гораздо больше повторений, чем нормально развивающемуся обучающемуся. Подобранные дидактические игры позволяют обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении эмоционально положительного отношения к заданию.

Процесс образовательного квеста открывает новые возможности использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике:

1. Сделать «видимым» проблемы в развитии ребенка, трудно обнаруживаемые в традиционном обучении. Показать, как трансформировать выявленные проблемы в специальные задачи обучения.

2. Сформировать у ребенка процесс осмысливания собственных навыков.

3. Появляется возможность освоить обучающимся модели коммуникации с вымышленными героями, как основные для освоения межличностной коммуникации.

4. Обучающийся стремится исправить увиденную ошибку, ищет приемы самоконтроля, ориентируясь на привлекательную графику.

5. Появляется уверенность в своих силах и желание продолжить свое обучение, повышается мотивация в трудной для него работе.

6. Обучающийся, меньше утомляется, дольше сохраняют работоспособность.

7. Ребенок сам видит результат своей работы.

Таким образом, использование квестов повышает мотивацию не только за счет игровой стратегии, на которой базируется процесс, но и потому, что ребенок получает одобрение, похвалу со стороны взрослых.

Несмотря на то, что квест технологии только входит в нашу жизнь, оно по праву завоёвывает право быть одной из важнейших частей обучения детей с нарушенным слухом, во многом помогая им реализоваться как личность, быть значимой частью общества.

Список литературы

1. Кузнецов А.А., Семенов А.Л., Уваров А.Ю. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» // Информатика. 2001. № 17. С. 21.
2. Ястребцева Е.Н., Быховский Я.С. Моя провинция — центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Федерация интернет-образования, 2001. — 216 с.
3. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Под ред. Е. С. Полат. М.: Изд. центр «Академия», 2001. — 272 с.

4. *Чечель И.Д.* Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов // Директор школы. 1998. № 4. С. 3
5. *Степанова И.Ю.* Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет». СПб., 2001
6. Как проектировать УУД в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.; под ред. А.Г. Асмолова. М.: Просвещение, 2008. — 151 с.
7. Методика обучения глухих устной речи: Учебное пособие для студентов дефектол. фак. пед. ин-тов / Под ред. проф. Ф.Ф. Рау. М.: Просвещение, 1976. — 279 с.
8. Оценка достижения планируемых результатов в начальной школе. Система заданий. В 2 ч. Ч. 1 / М. Ю. Демидова, С. В. Иванов, О. А. Карабанова и др.; под ред. Г. С. Ковалевой, О. Б. Логиновой. М.: Просвещение, 2009. — 215 с.
9. *Семенов С.В.* Проектный подход // ИНФО. 1997. № 5. С. 37.

ДВОРОВАЯ ИГРА — КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ДЕТЕЙ С ОСОБЕННОСТЯМИ ПСИХОФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

ЖИГАЛЬСКАЯ Марина Николаевна,

воспитатель государственного учреждения образования «Вспомогательная школа №24 г.Орши»,
г.Орша. E-mail: exlusiv@list.ru

Одной из наиболее актуальных и важных проблем деятельности вспомогательной школы является проблема воспитания, обучения, адаптации и последующей интеграции в общество детей с особенностями психофизического развития. Данная категория детей более всего испытывает трудности в общении, поскольку подвержена негативному влиянию со стороны окружающих за счет повышенной внушаемости и подчиненности.

Эмоциональное взаимодействие со средой скудно и однообразно, они часто чувствуют себя изгоями общества. Нарушение социально-коллективных связей, обусловленных наличием особенностей развития детей, создаёт предпосылки для иного подхода к выбору форм, средств и методов обучения школьников. Педагогам школы приходится всё более широко применять социальные формы обучения, основанные на процессе непосредственного включения детей с особенностями психофизического развития на взаимодействие между собой, с другими здоровыми сверстниками. Весь процесс обучения и воспитания ребенка с особенностями направлен на то, чтобы обеспечить его социальную адаптацию

и интеграции в общество, сделать интеграцию максимально успешной и благополучной [7, с. 15].

Работая над проблемой отчужденности детей данной категории, педагоги школы пришли к простому выводу: для всех современных детей важно образование, а их детство однообразное и неинтересное. Чего нет у сегодняшних детей, что было у взрослых? Ответ пришел сразу. У наших детей нет двора. Того двора, который был у нас. Не двора как места, а как способа социализации, приобретения коммуникативного опыта, общения [3, с. 28].

Как показывает практика нашей школы, ощутить себя принятым и понятым среди сверстников детям с особенностями психофизического развития помогают знания и умения играть в дворовые игры. Игра — относительно самостоятельная деятельность детей и взрослых. Она удовлетворяет потребность людей в отдыхе, развлечении, познании, в развитии духовных и физических сил. Дворовые игры — не просто развлечение. Дворовые игры - еще и обучение. В этих играх ребята учатся общению, умению создавать команды и «работать» в них, прыгать-бегать, соревноваться и веселиться. Именно поэтому в практику работы школы широко вошли Недели дворовых игр. Традиционно данные недели проводятся один раз в четверть с привлечением ребят из других общеобразовательных школ. Наиболее активными участниками таких недель стали ребята из средней школы № 3 г. Орши, расположенной по соседству с нашим государственным учреждением. В течение недели ребята знакомятся с правилами новых дворовых игр, играют и соревнуются в знакомые игры. Итоги Недели дворовых игр подводятся на торжественной линейке, где объявляются победители-рекордсмены, а также команды-победители. Важно отметить, что все участники дворовых игр награждаются грамотами и сладкими подарками и для них организуется большой праздник чаепития.

Что же дают недели дворовых игр каждому из детей нашей школы с психолого-педагогической точки зрения?

1. Ребенок с особенностями психофизического развития осваивает определенные нормы поведения, которые в будущем позволит стать ему равноправным членом общества.

2. В общении с другими детьми у ребенка развиваются внимание, память, воображение, мышление и речь.

3. В процессе дворовых игр существует так называемая обратная связь, ребенок получает информацию о том, как он оценивается товарищами. Это важно для того, чтобы он научился правильно воспринимать и оценивать самого себя. Иными словами, в играх начинает формироваться правильная самооценка, которая окажет влияние на процесс приобретения социального опыта.

4. В процессе дворовых игр ребёнок с особенностями получает именно ту поддержку со стороны педагогов и здоровых сверстников, которая необхо-

дима для развития самосознания и стимулирования его успехов во всех видах деятельности.

Дворовые игры являются одним из вспомогательных средств в занятиях спортом. Подобные игры используются также учителем адаптивной физической культуры. Ярко выраженная в дворовых играх деятельность различных анализаторов создает благоприятные возможности для тренировки функций коры головного мозга, для образования новых временных как положительных, так и отрицательных связей, увеличения подвижности нервных процессов. Это положительно сказывается на усвоении детьми отдельных спортивно — технических приёмов и их сочетаний, а также подтверждает, что дворовые игры содействуют воспитанию воли, выдержки, дисциплинированности и других качеств, необходимых каждому для достижения успехов в жизни [1, с. 34].

Большой интерес для ребят нашей школы представляют дворовые игры или их элементы в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность каждому ребёнку проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими учениками в ходе уроков и внеклассных мероприятий. Умелое использование учителем таких игр способствует самоутверждению «непопулярных» ребят в классе, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив, что особенно важно для развития детей с особенностями психофизического развития [5, с. 63].

Вопрос о природе и сущности игры волновал и до сих пор продолжает привлекать внимание многих исследователей, таких как: Гальперин П.Я., Данилова В.Л., Запорожец А.В., Эльконин Д.Б.. Разные подходы к детской игре отражены во многих работах. Среди этих подходов можно выделить объяснение природы сущности детской игры, как формы общения (Лисина М.И.), либо как формы деятельности, в том числе усвоения деятельности взрослых (Эльконин Д.Б.), либо как проявление и условие умственного развития (Пиаже Ж.) [8, с. 148]. Каждый из этих подходов, выделяя какую-то сторону игры, в конечном счете, оказывается недостаточным для объяснения сущности, специфики детской игры в целом [4, с. 26]. Выготский Л.С. видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу, определяющую «зону ближайшего развития» [2, с. 115]. Отсюда — сущность проблемы заключается во влиянии игры на развитие творческих способностей детей, личностных качеств, их социализации и адаптации в обществе. Игра создает положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно.

Наиболее популярные среди наших ребят дворовые игры:

беговые игры: «Гуси, гуси-га-га-га», «Латки-салки», «Ручеек», «Разрывные цепи», «Светофор», «Тише едешь-дальше будешь»;

пряточные игры: «Прятки», «Казачи-разбойники»;
прыговые игры: «Слон», «Резиночки», «Классики», «Три-пятнадцать»;
игры с мячом: «Вышибала», «Я знаю 5 имен...», «Горячая картошка», «Квадрат», «Собачка», «Съедобное-несъедобное»;
посиделочные игры: «Колечко, колечко», «Краски»;
словесные игры: «Вы поедете на бал?», «Я садовником родился», «Испорченный телефон»;
«театральные» игры: «Море волнуется раз...», «День, ночь», «Крокодил».

Игра — это жизнь ребенка. В игре, как и жизни, временные трудности, промахи и неудачи не только не неизбежны, но часто в них заключается основная ценность. Именно в преодолении трудностей происходит становление характера, формируется личность, рождается потребность получить помощь и, когда нужно, прийти на помощь другим [6, с. 59].

В работе с обучающимися с особенностями психофизического развития педагоги нашей школы исходят из того, что детство — особый уникальный период в жизни любого человека. Это не подготовка к жизни, а сама жизнь с определенным, присущим только ей кругом потребностей и возможностей. Поэтому во главе всей работы стоит принцип гуманизма и педагогического оптимизма, что предполагает веру в ребенка, в его потенциальные возможности реализовать себя как личность.

Современные дети не знают, что такое «Лапта», «Вышибалы» и городки. Дворовым играм они предпочитают приложения и гаджеты. Научив своих учеников играть в подвижные дворовые игры — мы делаем их детство счастливее и интереснее!

Список литературы

1. *Былеева Л.В., Григорьев В.М.* Игры народов СССР. М.: Физкультура и спорт, 1985.
2. *Выготский Л.С.* Педагогическая психология М., 1999.
3. *Лебедева Н.Т.* Школа и здоровье учащихся: Пособие. Минск: Універсітэцкае, 1998.
4. *Лисовская Т.В.* Научно-методические подходы к образовательной деятельности в условиях ЦКРОиР / Т.И. Лисовская // Дэфекталогія. 2007. №4. С. 6–14.
5. *Мастюкова Е.М.* Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. М., 2005.
6. Образовательная интеграция и социальная адаптация лиц с ограниченными возможностями / А.Н. Коноплева [и др.]; науч. ред. Т.Л. Лещинская. Минск: НИО, 2005. — 260 с.
7. Современные педагогические технологии в специальном образовании / Под ред. А.М. Змушко. Минск, 2005. — 257 с.
8. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. Педагогика, 1978.



РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ, ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ И ЧУВСТВА ПРИЧАСТНОСТИ К НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ СВОЕГО НАРОДА НА ПРИМЕРЕ РУССКОЙ МАТРЕШКИ (Из опыта работы)

ЗИМНИКОВА Тамара Дмитриевна,

педагог дополнительного образования МАУ ДО «ДЮЦ имени В. Соломина»,
E-mail: c-solomina@mail.ru

В течение последних двух десятилетий в нашем обществе и государстве наметились позитивные изменения в отношении к детям с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Суть современной стратегии в том, что любой ребенок, в том числе с умственной отсталостью и нервно-психическими расстройствами, не должен быть потенциальным балластом для окружающих, другими словами — социальным инвалидом.

Задача коррекционных образовательных учреждений — достичь оптимального развития личности ребенка. При этом наряду с коррекционной работой и учебными предметами большое значение для детей с ОВЗ имеют дополнительное образование и досугово-развлекательная деятельность, в которых особая роль принадлежит игрушке и игре.

Игрушка высвобождает и развивает эмоциональную сферу ребенка. А эмоции рассматриваются учеными «как мотивы восприятия, мышления, действия» [1, с. 27].

Развитие эмоций у детей с ОВЗ — один из резервов компенсаций их дефектов и отклонений.

Какие игрушки сегодня выбирают дети? Те, что отражают современные тенденции развития общества и технические достижения. Это говорящие движущиеся куклы и многочисленные животные; куклы по мотивам зарубежных мультфильмов; это роботы; все виды управляемого игрушечного транспорта, а также игрушки, когда одним движением пальчика ребенок получает желаемую мультипликацию и музыку. Эти игрушки удивляют и увлекают всех детей, в том числе, и детей с ОВЗ.

Но есть игрушка, которой славилась Россия, которой не уставали любоваться и дети, и взрослые. Не одно поколение детей радовались русской деревянной матрешке.

Устарела ли она? Думаем, что нет. Наравне с новомодными игрушками она притягивает и удивляет детей.

Матрешка, как и прежде, может стать объектом любования, рефлексии, игры, одним из образцов декоративно — прикладного творчества народа, его национальной культуры.

Мы знакомим с этой игрушкой наших детей не по иллюстрациям, а в ходе познавательного досугового мероприятия для малышей «Русская матрешка». Кратко покажем его содержание.

Дети получают четыре компонента подлинных деревянных кукол — ярких матрешек, отличающихся особенностями росписи.

Мероприятие призвано не просто показать куклу и рассказать об истории её возникновения в России. Важно, прежде всего, организовать взаимодействие с ней детей, погрузить их в игру с куклой, подружить с ней.

В связи с этим наше досуговое занятие предусматривает следующую последовательность:

- Знакомство с деревянной матрешкой.

Педагог в формате театрализации представляет детям коллекцию деревянных кукол:

- я матрешка с лукошком;
- я матрешка в сарафанчике с цветком;
- я матрешка в платке расписном;
- я матрешка в фартучке кружевном.

- Любование.

Педагог просит детей внимательно рассмотреть матрешек (лицо и одежду) и описать их красоту. Дети по очереди рассказывают, чем нравятся им матрешка. Педагог направляет их рассказы и приводит детей к общему выводу: «Все матрешки хороши — это радость для души!».

- Танец с матрешками.

Включается музыка и педагог приглашает детей танцевать с матрешками (танцуют матрешки — топают ножки). Держа матрешек в руках, дети танцуют, повторяя за педагогом: «Мы веселые матрешки, хороша у нас одежда»; «Сарафанчики в цветках и корзиночки в руках»; «Мы попляшем, мы попляшем, хороши платочки наши!»

- Дружная семья.

Кукол дружная семья, сестер считаем ты и я. (Дети считают кукол-сестер)

Педагог сообщает детям, что каждая сестрица — в чем — то мастерица. А в чем мастерица скажут дети. В этой игре, которая так и называется «Дружная семья» каждый ребенок наделяет домашней работой свою куклу:

- эта сестрица с малышом гуляет;
- эта сестрица белье стирает;
- эта сестрица шьет;
- эта — пироги печет;
- эта сестрица вяжет носки;
- эта сестрица моет полы.

Педагог обобщает: все сестрицы любят трудиться. О них, о таких трудолюбивых сестричках, народ создал много пословиц.

Вместе с детьми педагог обсуждает две пословицы. (Нет скуки, коль заняты руки; Глаза боятся, а руки делают).

- Сообщение педагога об истории возникновения матрешки. (Предыдущие этапы занятия обеспечили взаимодействие детей с игрушкой, создали мотивацию для восприятия беседы).

Сообщение содержит краткие исторические сведения о русских умельцах, которые более ста лет назад выточили эту игрушку, вставили в нее целую семью кукол и всех их разрисовали. [2, с. 112]

Дети узнают о всемирной выставке в Париже в 1900 году, где наша деревянная матрешка получила бронзовую медаль.

Педагог обсуждает с детьми имя куклы, произошедшей от распространенного на Руси имени Матрена (а ласково «Матреша или «Матрешка»).

Педагог сообщает, что в Москве в 2001 году (15 лет назад) открылся единственный музей, посвященный матрешке. Там можно увидеть очень много разных деревянных матрешек по величине и расцветке.

- Рисуем матрешку.

Детям раздаются черно-белые ксерокопии с крупными очертаниями матрешки, которую предлагается раскрасить карандашами с натуры. Дети охотно это делают и показывают друг другу.

- Прощание с матрешкой.

Педагог просит детей поблагодарить игрушку и попрощаться с ней. Дети своими словами выражают благодарность, а педагог обобщает высказывания детей.

— Мы сегодня подружились с матрешкой, значит, эта игрушка — наша подружка!

— Мы ее любим и не забудем.

В нашем мероприятии главный герой — игрушка, а само досуговое мероприятие спланировано в игровой форме.

Оно содействует развитию чувств детей, их умению видеть красоту и радоваться ей, формирует отношение детей к домашнему труду и заботам семьи.

Кроме того, игрушка отрабатывает понятие «размер» (больше — меньше), тренирует счет, развивает мелкую моторику пальцев. Но что особенно важно — деревянная игрушка представляет детям образец декоративно — прикладного народного творчества не на выставочной полке, а в добром и разнообразном общении с игрушкой.

Список литературы

1. *Изард К.* Психология эмоций. СПб.: Питер, 2000.
2. *Проснякова Т.Н.* Уроки мастерства. Карпорация «Федоров». М.: Учебная литература, 2003.

Создание LEGO-студии в ДОУ для поддержки инициативы у детей с ОВЗ

КАЧАЛОВА Татьяна Викторовна,
старший воспитатель МБДОУ «Детский сад №45», г. Белгород

ШЛЯХОВА Светлана Юрьевна
воспитатель МБДОУ «Детский сад №45», г. Белгород

Идеология в современном мире дошкольного образования, заданная Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, — поддержка разнообразия детства. Что может быть источником разнообразия в современном стремительно — меняющемся мире?

Основным принципом дошкольного образования согласно ФГОС является построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится полноценным участником (субъектом) образовательных отношений, а так же поддержка **инициативы** детей в различных видах деятельности.

Тем самым меняется содержание и организация образовательного процесса уже на уровне дошкольного образования. В основе обновления лежит конструирование социальной ситуации развития детей, способствующей поддержке индивидуальности и детской инициативы. Это происходит через создание условий для свободного выбора детьми различных деятельностей, их участников и форм совместности, а также условий для принятия ими решений, выражения своих чувств и мыслей. Данное обстоятельство актуализирует задачу социализации и индивидуализации образования детей с ОВЗ, так как активность этой категории детей значительно снижена по сравнению с их здоровыми сверстниками.

Трудности социализации детей с ОВЗ определяют необходимость оказания им своевременной коррекционной помощи с использованием эффективных образовательных технологий, одной из которых, на наш взгляд, является технология LEGO — конструирования.

Отечественные и зарубежные педагоги и производители конструкторов определенно отмечают, что использование в работе с детьми конструкторов LEGO позволяет за более короткое время достичь устойчивых положительных результатов в коррекции, психокоррекции, обучении и воспитании.

LEGO — конструирование — в современном мире одна из самых инновационных педагогических систем, которая использует трёхмерные модели реального мира. В переводе с латыни LEGO означает «я учусь, я складываю». В силу своей педагогической универсальности, наборы LEGO пользуются популярностью среди детей дошкольного возраста. При этом LEGO конструктор заставляет работать, одновременно — голову и руки дошкольника.

Цель LEGO студии в ДООУ: развитие интеллектуальных способностей и инженерного мышления у старших дошкольников с ОВЗ. И направлена она на формирование у детей целостного представления об окружающем мире, предметах, о мире техники, устройстве конструкций, механизмов, творческих способностей. Это с большей степенью развивает внимание, интерес любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций — умению исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, расширить технический и математический словарный запас дошкольника.

Работая в LEGO — студии с детьми ОВЗ, педагоги столкнулись с проблемой — не каждый ребенок умеет играть с LEGO самостоятельно. Отечественными психологами и педагогами (Н.Д. Соколова, Г.В. Косова, О.П. Гаврилушкина, Е.А. Стребелева и др.) доказано, что дети с ОВЗ требуют более внимательного и целенаправленного руководства игрой со стороны педагога (дефектолога, воспитателя, логопеда), чем их нормально развивающиеся сверстники. Для реализации этих целей в LEGO — студию были подобраны игры, карточки-схемы сборки моделей, электронные программы по LEGO — конструированию, для развития у детей самостоятельности.

Способы и направления поддержки детской инициативы в LEGO — студии в МБДОУ д/с №45

Создание условий для свободного выбора детьми деятельности, а так же участников совместной деятельности:

- предметно-развивающая среда в LEGO — студии разнообразна по своему содержанию. Например, один ребенок играет LEGO Duplo, а другой строит модель автомобиля из LEGO City, а подгруппа детей создают сюжет игры «Авто паркинг»
- игровая среда в LEGO — студии направлена на развитие поисково-познавательной деятельности детей. Ведь запоминается и долго сохраняется в памяти тот материал, с которым ребёнок непосредственно работал: ощупывал, строил, составлял. Дети должны приобретать опыт творческой, поисковой деятельности, выдвижение новых идей, актуализации прежних знаний при решении новых задач.
- содержание развивающей среды в LEGO — студии учитывает индивидуальные особенности и интересы детей с ОВЗ. Это значит, что все материалы и оборудование, которые находятся в студии, ее интерьер способствуют развитию каждого из детей, и что предлагаемые виды деятельности учитывают разнообразие уровней развития детей.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность LEGO — студии обусловлена развитием конструкторских способностей детей через практическое мастерство. Специаль-

ные задания на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения целей.

Основные принципы организации LEGO — студии:

- лично ориентированный подход (обращение к опыту ребенка, предоставление детям широкой самостоятельности, поощрение их инициативы),
- природосообразность (учет возрастных и индивидуальных особенностей детей),
- сотрудничество,
- доступность и наглядность,
- последовательность и систематичность обучения и воспитания,
- «от простого — к сложному» (одна тема подается с возрастанием степени сложности).

Для развития творчества и систематизации знаний детей поставлены следующие задачи:

- развивать у дошкольников интерес к моделированию и конструированию, стимулировать детское техническое творчество;
- формировать пространственное мышление, умение анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между их назначением и строением;
- развивать умение конструировать по образцу, чертежу, заданной схеме, по замыслу;
- развивать познавательную активность детей, воображение, фантазию и творческую инициативу;
- формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу;
- развивать мелкую моторику рук, стимулируя в общем речевое развитие и интеллектуальные способности;
- воспитание личности, способной самостоятельно ставить перед собой задачи и находить оригинальные способы решения.

Работа в LEGO-студии проводится в непосредственной и совместной образовательной деятельности с детьми. Тематика непосредственной образовательной деятельности разрабатывается в соответствии с календарно-тематическим планом группы.

Список литературы

1. Лего-конструирование. 5–10 лет. Программа, занятия. 32 конструкторские модели. Презентации в электронном приложении / О.В. Мельникова. Волгоград: Учитель. — 51 с.
2. *Фешина Е.В.* Лего — конструирование в детском саду. М.: ТЦ «Сфера», 2012.



РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

КИСЕЛЕВА Инна Евгеньевна,

*преподаватель кафедры психолого-педагогических и социально-правовых дисциплин,
ГБПОУ ВО «Воронежский государственный промышленно-гуманитарный колледж»*

Дошкольное образование является первой ступенью непрерывного образования человека, которое строится в соответствии с общей идеологией модернизации общего образования России, где основным результатом деятельности образовательной организации становится не система знаний, умений, навыков сама по себе, а овладение ребенком набором компетентностей.

В дошкольном возрасте начинают закладываться ключевые компетентности, основной из которых является коммуникативная. Формирование коммуникативной компетентности у детей с нарушениями речи затруднено, т.к. речевое недоразвитие является первичным в структуре дефекта данной категории детей.

Своеобразие речевого развития, характерное для детей с речевой патологией, лишает их полноценного общения со взрослыми и сверстниками. Дети дошкольного возраста с нарушениями речи, как правило, не умеют выслушивать другого человека, с уважением относиться к его мнению, спокойно отстаивать свою точку зрения. Также отмечается недостаточность общей культуры поведения. Дошкольники не могут вести разговор с друзьями, вступают в конфликты и затрудняются разрешить его мирным путём и в вежливой форме [2, с. 56].

Трудности общения дошкольников, страдающих стойкими нарушениями речи, со сверстниками и взрослыми нередко становятся причиной задержки их личностного развития, низкого статуса в коллективе, дезадаптации, тревожности, препятствуют полноценному функционированию личности.

Игра является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально — волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике. Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

Игровая деятельность, способствует развитию речевой деятельности, творческих начал и умственных способностей, личностному развитию, целеустремлённости, настойчивости, преодолению трудностей и проблем, повышению уровня выразительности речи [6, с.30].

В процессе игровой деятельности, взрослые оказывают практическую помощь детям в социальной адаптации. Развивают умение понимать друг друга, вникать

в суть полученной информации. Учат определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений и речи. Воспитывают доверительные отношения друг другу. Развивают невербальное воображение, образное мышление [4, с. 59]. Данные положения позволили сформулировать цель нашего исследования — рассмотрение возможностей игровой деятельности в развитии коммуникативных умений у детей среднего дошкольного возраста с нарушениям речи.

Исследование проводилось на базе МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 33» г. Воронежа. Это единственное учреждение в Воронеже, в котором воспитываются здоровые дошкольники вместе с детьми с нарушениями слуха (глухие, слабослышащие, позднооглохшие и дети после кохлеарной имплантации). Такая инклюзивная практика МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 33» является актуальной.

В качестве объекта эмпирического исследования выступили 10 детей с общим недоразвитием речи (ОНР) и фонетико-фонематическим недоразвитием речи (ФФНР) в возрасте 3-5 лет.

В исследовании применялись следующие методики:

- 1) методика диагностики уровня коммуникативной компетентности у детей среднего дошкольного возраста с ОНР. Автор Брянская Е. И. [3];
- 2) методика «Рассказ по картинке» Мурашкова И.Н, Валюмс Н.П. [1];
- 3) методика «Раскрась рукавички» Ю.А. Афонькина, Г.А. Урунтаева [1].

На основе данных, полученных в результате исследования, особенностей коммуникации детей среднего дошкольного возраста с нарушениями речи, мы сделали ряд выводов:

- 1) дошкольники редко проявляют первые инициативу вступления в контакт со сверстниками;
- 2) общения дошкольников со сверстниками носит эпизодический характер;
- 3) дети очень редко берут инициативу в организации какой-либо деятельности;
- 4) при выполнении совместных заданий не наблюдается сотрудничества между детьми;
- 5) нередко среди детей наблюдаются проявления агрессии;
- 6) наблюдается бедность эмоционального компонента у детей данной категории.

После проведения эмпирического исследования мы сделали вывод, что развитие коммуникативных умений у детей с речевыми нарушениями находится на низком и среднем уровне. Дети, показавшие средний уровень активности, в общении легко и свободно выражают мысли, используют разнообразную лексику, в редких случаях иногда приходится стимулировать речевую активность

(повторять вопрос, повышать громкость голоса). Характерно использование простых языковых форм, дети используют речевые шаблоны, допускают паузы в речи.

У детей с низким уровнем развития коммуникативных умений наблюдаются следующие особенности: испытуемые не могут свободно вести беседу, односложно отвечают на вопросы, часто переспрашивает. Ответы состоят из коротких фраз, в речевом высказывании используются заученные образцы. Ребёнок владеет минимальным лексическим запасом.

Анализируя контингент детей дошкольного возраста, страдающих недоразвитием речи, отмечаем, что их элементарные речевые умения оказываются явно недостаточными для осуществления полноценной деятельности общения. Низкий социальный статус, проявляющийся в непринятии сверстников группы, нарушение образа «Я», выраженное в неадекватной самооценке и индивидуальные черты характера. Речевые и коммуникативные нарушения препятствуют организации коммуникативного поведения ребёнка с общим недоразвитием речи, затрудняют речевой контакт с детьми и взрослым, способствуют изоляции от коллектива сверстников.

На основании вышесказанного, нами в испытуемой группе был проведен комплекс игр и упражнений по развитию коммуникативных умений.

При составлении комплекса игр и упражнений по развитию коммуникативных умений мы основывались на трудах российского учёного, доктора психологических наук, профессора, специалиста в области детской психологии и психологии развития Смирновой Е. О. В комплекс входят такие коррекционно-развивающие игры как: «Недоверчивая кукла», «Что дальше», «Что на что похоже?», «Мостик», «Дочки матери» и др.

Кроме того, мы осуществили проведение совместной игровой деятельности с детьми с ОНР и детьми, не имеющими трудностей в речевом развитии [5, с.145]. В процессе совместной игровой деятельности дети знакомились с различными невербальными средствами коммуникации. Учились определять (узнавать) и дифференцировать разные эмоциональные состояния людей по мимике, выразительным жестам, позам и т.д. Выработывали умения и навыки применения невербальных средств коммуникации в моделируемых ситуациях общения, в играх-драматизациях, на музыкальных и других занятиях, в самостоятельных играх, бытовых ситуациях и т.д. Учились выражать с помощью невербальных средств различные эмоциональные состояния.

После проведения комплекса коррекционно-развивающих игр и совместной игровой деятельности с детьми среднего дошкольного возраста были получены следующие результаты: у детей с нарушениями речи наметились существенные улучшения. Запас вежливых слов, который хранится в активной памяти у детей, увеличился до высокого уровня.

Дети с НРР и дети с ОНР, начали больше общаться, появились общие интересы к игрушкам, дети с нормальным развитием начали помогать детям с ОНР в непосредственной образовательной деятельности, в процессе совместных игр, если ребенок не справляется самостоятельно. Дети с речевыми нарушениями меньше стали стесняться в общении со взрослыми и сверстниками. Дети с ОНР стали меньше переживать, по каким либо причинам, настроение улучшилось.

Дети стали более активны, увеличилось количество правильных ответов при выполнении заданий. Испытуемые проявляли инициативу в организации общения. Речь была эмоционально окрашена. Улучшились навыки невербального общения. Большинство детей самостоятельно стали употреблять формулы речевого этикета адекватно ситуации общения. Дети стали более открыты и отзывчивы. Дети с ОНР проявляли творческую активность, свободу, эмоциональную раскованность. В этом огромную роль играет совместная игровая деятельность детей с нарушениями речи и детей с нормальным речевым развитием. В таком взаимодействии дети успешнее осваивают игровые умения и навыки, испытывают эмоциональный комфорт, реализуя свои игровые замыслы, приобретают опыт общения со сверстниками и взрослыми.

Таким образом, общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребёнка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы.

Список литературы

1. *Анастаси А.* Психологическое тестирование / А. Анастаси, С. Урбина. СПб.: Питер, 2001. — 688 с.
2. *Волков Б.С.* Психология общения в детском возрасте: Учебник / Б.С. Волков, Н.В. Волкова. СПб.: Питер, 2008. — 272 с.
3. *Волкова Г.А.* Методика психолого-логопедического обследования детей с нарушениями речи / Г.А. Волкова. СПб.: Детство-пресс, 2007. — 144 с.
4. *Серпенина Н.В.* Использование многофункциональных игр в преодолении общего недоразвития речи дошкольников / Н.В. Серпенина, С.В. Миронова // Логопед. 2008. № 6. С. 59–65.
5. *Смирнова Е.О.* Общение дошкольников с взрослыми и сверстниками / Е.О. Смирнова — М.: Мозаика-синтез, 2012. — 234 с.
6. *Степанова О.А.* Развитие игровой деятельности ребенка / О.А. Степанова. М.: Творческий центр «СФЕСОО», 2009. — 88 с.

ИГРА КАК ФОРМА РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

КОТИКОВА Наталья Васильевна,

педагог-психолог МБДОУ «Детский сад № 35» г. Польшаево. E-mail: kotikova_natali@bk.ru

В игре выявляется характер ребенка, его взгляды на жизнь, его идеалы. Сами того, не осознавая, дети в процессе игры приближаются к решению сложных жизненных проблем.

Ю. Нагибин

Одним из основных принципов образовательного стандарта является реализация общеобразовательной Программы дошкольного учреждения в форме игры, сохранении игровой деятельности и статуса развивающих игровых занятий. В стандарте учитываются индивидуальные потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья, определяющие особые условия получения им образования, индивидуальные потребности отдельных категорий детей, в том числе с ограниченными возможностями здоровья (далее — ОВЗ).

Работая с детьми с ограниченными возможностями здоровья в рамках экспериментальной площадки, наш коллектив накопил большой опыт по направлению социализации детей в условиях ДОО. Ребенок не рождается членом общества, а появляется на свет лишь с предрасположенностью к социальности. Социальный потенциал ребенка последовательно развивается в течение всей его жизни.

Особое внимание мы уделяем развитию важного элемента социального потенциала — развитию коммуникативной компетенции у детей с ОВЗ, которая помогает освоить навыки адекватного поведения и общения как в семье, так и в социуме.

Дошкольная организация предоставляет особым детям максимум возможностей для развития коммуникативных компетенций, творческих способностей с учётом интересов и желаний, оказывает огромное влияние на его дальнейшую судьбу. Для многих детей — это единственная возможность получить жизненно важные практические навыки.

Чтобы обогатить опыт детей, сделать их жизнь интересной и содержательной, наполнить яркими впечатлениями, интересными делами, радостью творчества, общением, воспитательно-образовательный процесс мы наполнили опытом игрового взаимодействия.

Игровое взаимодействие позволило восполнить недостаточность социального опыта ребенка. Особенно велика коррекционная роль игрового взаимодействия с ребенком: в игре дети самоопределяются как относительно содержания

социальной роли, так и относительно способов ее воплощения, реализации, сообразного исполнения. Социальные умения выражать суть социальной роли, приобретаемые ребенком в педагогически направляемой игре, в дальнейшем переносятся им в реальные жизненные ситуации.

При организации игрового взаимодействия детей между собой и со взрослыми, педагоги детского сада обеспечивают ребенку свободное освоение разных игровых ролей, когда он без страха внешней оценки, несоответствия ожиданиям других людей, приобретает собственный опыт социального самовыражения. Ребенок имеет возможность самому «дозреть» до социального самоопределения путем собственного игрового экспериментирования. В игровом взаимодействии ребенок приобретает личностные новообразования, гармонизирующие его развитие: автономность, инициативность, социальную умелость культуросообразного самовыражения.

Игра — это не просто развлечение, это творческий, вдохновенный труд ребёнка, это его жизнь.

В процессе игры между детьми складываются два вида отношений:

1. Отношения, которые определяются содержанием игры, правилами игры;
2. Реальные отношения, которые проявляются по поводу игры: распределение ролей, выход из конфликта и т. д. Реальные отношения, будучи личными, формируются не только в игре, но и в ходе всей жизни ребенка в детском саду. Таким образом, на основе реальных отношений у детей формируются (или не формируются) качества «общественности»: способность входить в группу играющих детей, действовать в ней определенным образом, устанавливать связи с партнерами, подчиняться общественному мнению.

Качества «общественности» позволяют ребенку успешно взаимодействовать с другими людьми. На основе взаимоотношений формируются общественные чувства, привычки; развивается умение действовать совместно и целенаправленно; приходит понимание общности интересов; формируются основы самооценки и взаимооценки.

Осуществляя комплексный подход в сопровождении детей с ОВЗ в условиях ДОО, тесно взаимодействуя со всеми участниками образовательного процесса, мы пришли к выводу, что чем разнообразнее виды игровой деятельности, тем успешнее преодолеваются проблемы в его развитии.

Все занятия планируем так, чтобы все игры, насыщенные движением, яркими сенсорными и эмоциональными впечатлениями или требующие волевых усилий, чередовались со спокойными занятиями, где ритм, структура пространства, привычный стереотип поведения успокаивают и организуют ребенка.

По традиции групп первую игру с детьми мы начинаем с «Волшебного круга». В нем взрослые и дети играют вместе. Круг держится силами всех участников,

здесь важен каждый, все на равных позициях, все могут видеть друг друга, посмотреть друг другу в глаза, взяться за руки, получить поддержку от сверстников и взрослых, оказать ее самому. Девиз Круга — «Мы вместе». Именно круг, по наблюдению психологов, является гарантией защищенности. Также круг можно назвать и «атмосферным явлением», потому что тональность круга, его добросердечность и теплота определяют общую атмосферу жизни детей группы. В процессе работы в кругу происходит обмен опытом детей, выявляются различные точки зрения, активизируется творческий потенциал ребенка.

Если ребенок примет себя со всеми своими слабостями и недостатками, признает их и одновременно поймет свои сильные стороны, тогда он продвинется вперед.

Каждое игровое занятие имеет четко очерченное начало и конец. Подвижные игры чередуем с малоподвижными. За играми, требующими большой концентрации внимания и волевых усилий, следуют упражнения на релаксацию.

Особое место отводим сенсорным играм — с водой, сыпучими и пластичными материалами. Почему обязательно надо использовать сенсорные игры? Потому что они формируют у детей с ОВЗ и у здоровых психические функции, имеющие первостепенное значение для дальнейшего обучения. Развивают зрительное, слуховое, тактильное, кинестическое и другие виды ощущений и восприятий.

Они помогают установить эмоциональный контакт, а в дальнейшем способствуют получению ребенком новой сенсорной информации, развитию игровой деятельности. Такие игры помогают осваивать навыки регуляции и контроля деятельности и самообслуживания: в начале — в совместной деятельности со взрослым, комментирующим его действия, затем постепенно самостоятельно.

С большим удовольствием дети с ОВЗ любят работать с соленым тестом. Это не только область искусства, сколько развития и психологического тренинга. Создавая образ из теста, они испытывают удовольствие, что отражается на результате, наступают изменения в мимике, жестах, отношении к себе и другим. Особенно полезно в русле терапии брать позитивные темы. Работа с выразительным материалом и с безоценочной реакцией позволяет выразить широкий спектр эмоций, что само по себе уже целительно. Пластичность материала позволяет вносить многочисленные изменения в работу и, соответственно, как бы поправлять эмоциональное самочувствие. Лепка дает удивительную возможность моделировать мир и свое представление о нем. Помогает справиться с переживаниями, которые препятствуют их адаптации и социализации в образовательной среде, и оптимизация их интеллектуальной деятельности за счет стимуляции психических процессов. Особым в лепке является то, что можно комбинировать признаки, переносить характеристики одного предмета на другие, тем самым работать с бессознательным содержательным материалом. Проводя сенсорные занятия в сопровождении легкой, спокойной музыки у детей стабилизируются психические процессы, снимается напряжение.

Игровые занятия будут успешными и достигнут своих коррекционно-развивающих целей только в том случае, если взрослые играют увлеченно, заражая своими эмоциями детей, тогда все участники получают положительный эмоциональный заряд.

Все игровые занятия мы условно разделили на несколько направлений: 1. «Я и моё тело». Эти упражнения направлены на преодоление замкнутости, пассивности, скованности детей, а также двигательное раскрепощение. Это важно, так как только физический свободно чувствующий себя человек спокоен

и психологически защищен. (Всё время пока идёт занятие представлять себя королевой, надуваться и сдуваться как воздушный шарик).

2. «Я и мой язык». Игры и упражнения, направленные на развитие языка жестов, мимики и пантомимики, на понимание того, что кроме речевых, существуют и другие средства общения.

3. «Я и мои эмоции». Игры и упражнения, направленные на знакомство с эмоциями человека, осознание своих эмоций, а также реакций других людей. Развитие умения адекватно выразить свои эмоции.

4. «Я и Я». Эти упражнения, направлены на развитие внимания ребенка к самому себе, своим чувствам и переживаниям.

5. «Я и моя семья». Игры и упражнения, направленные на осознание отношений внутри семьи, формирование теплого отношения к её членам, осознание себя как полноправного, понимаемого и любимого другими члена семьи.

6. «Я и другие». Игры, направленные на развитии у детей навыков совместной деятельности, чувства общности, понимание индивидуальных особенностей других людей. Формирование внимательного и доброжелательного отношения к людям и друг к другу.

Анализируя свою деятельность, мы убедились, что игра способствует стабильным положительным результатам в развитии социального потенциала детей с ограниченными возможностями здоровья. Именно игра значительно сократила эмоциональную дистанцию между типично развивающими детьми и детьми с ОВЗ без психических нарушений здоровья. Их отношения можно квалифицировать как игровые/приятельские (дети, играющие вместе в свободное время) и групповые (двое детей, которые общаются, шагая рядом на прогулку, но, возможно, которые не стали бы контактировать в ситуации свободного выбора).

У нас получилось создать из них единый детский коллектив: они вместе живут, играют, решают свои проблемы.

Для развития социального потенциала особых детей огромное значение имеет не только игра. Занятия, беседы, упражнения, знакомство с музыкой, чтение художественной литературы, наблюдение, обсуждение различных ситуаций, поощрение взаимопомощи и сотрудничества детей, их нравственных поступков — все это становится кирпичиками, из которых складывается личность человека.

ИГРУШКИ-ПОМОЩНИКИ — КАК СРЕДСТВО ОПТИМИЗАЦИИ КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ

КОЦИОНОВА Ольга Михайловна,

учитель-логопед высшей квалификационной категории муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детского сада комбинированного вида «Детство», г. Котельники, Московская область. E-mail: ds-detsvo@yandex.ru

Игра — основной вид деятельности дошкольника. Игра не только корректирует поведение ребенка, но и развивает, обучает его. Наша задача в рамках ФГОС ДО стараться сделать непосредственную образовательную деятельность более занимательной. Эффективность логопедической работы по развитию речи зависит не только от высокой квалификации специалиста, но и от того, насколько он красочно оформил и интересно преподнес задание.

На занятиях педагоги сейчас активно используют компьютерные технологии, ограничивая общение ребенка с реальным окружающим миром. Приходится констатировать факт, что появление новейших технологий не всегда благоприятно сказывается на здоровье маленького ребенка. Понимая эту проблему, педагоги продолжают в качестве наглядных пособий использовать картинки, рабочие тетради и настольно-печатные игры. Игрушки на занятиях используются в основном в качестве сюрпризного момента и для игры «Чудесный мешочек». Чтобы быстрее добиться нужного результата, сохранив интерес детей к занятиям, в работе я использую свое наглядно-дидактическое пособие «Логопедические игрушки — помощники». В пособие входят расписанные мною маленькие деревянные предметы, шкатулка — домик, игровое поле (для игры «Зоопарк»).

Не одно поколение детей выросло, играя деревянными игрушками. Да и сейчас многие родители для детей выбирают именно игрушки из дерева. Прежде всего, эти игрушки экологически чистые, и поэтому не причинят детям никакого вреда. Ведь в настоящее время большинство детских игрушек изготавливают из небезопасного синтетического материала, который не отличается экологической чистотой и притом недолговечен. Деревянная игрушка очень приятна на ощупь, достаточно гладкая, а это помогает развивать мелкую моторику у ребенка, так как детям нужно приложить силу, чтобы захватить и удержать предмет. Игрушка из дерева очень устойчива к повреждениям, поэтому ее трудно сломать, она прослужит долго. У деревянных игрушек не такое большое количество функций, как у их пластиковых подделок, поэтому у ребенка развивается фантазия.

Некоторые считают, что игрушки, изготовленные из натуральных материалов — это раритет, ассоциирующийся с «трудным» детством. Другие полагают, что деревянные игрушки очень дорогие. Деревянные игрушки различаются тематикой, размерами, качеством изготовления, росписью и породой дерева.

Согласно вековым традициям, детские деревянные игрушки изготавливают из сортов древесины, несущих определенную смысловую нагрузку. Энергетика каждого дерева имеет свои специфические особенности. Например, считается, что душевную теплоту дарит человеку береза, знания — бук, силу — дуб. Сосна даст энергию; клен взбодрит; ива успокоит; осина снимет боль; ольха заберет излишек энергии; тополь снимет раздражительность. Любой сорт дерева помогает маленькому ребенку осознать гармонию и силу природы.

Предметно — практическая игровая деятельность является стимулом развития речи дошкольников. Чтобы заинтересовать детей я раскрасила мои игрушки, используя технику росписи «one stroke». Расписные игрушки получаются яркими, веселыми. Они помогают привлечь внимание детей, добиться нужного количества повторов и сохранить положительный эмоциональный настрой на протяжении выполнения всего задания.

Вначале появились игрушки — помощники для ознакомления с лексическими темами «Домашние и дикие животные», «Посуда». Игрушки использовались на занятиях, как сюрпризный момент, а так же вместо картинок для обогащения словаря по теме. Они помогали детям быстрее и лучше справляться с заданиями. И я продолжила пополнять свою коллекцию игрушек уже по другим лексическим темам («Овощи», «Фрукты», «Птицы», «Животные жарких стран», «Транспорт», «Мебель», «Музыкальные инструменты»).

Мои помощники помогают детям во время выполнения комплекса упражнений артикуляционной гимнастики («забор», «дудочка», «окно», «маляр», «чашечка», «дятел», «индюк», «лошадка»), дыхательных упражнений (игра на дудочках, свистульках), развития мелкой моторики (волчок, собирание матрешек, пирамидок). Я использую эти игрушки для коррекционных дидактических игр «Четвертый лишний», «Сколько осталось?», «Овощи- фрукты», «Зоопарк», «Летает — не летает», «Угадай на ощупь», «Отгадай загадку — покажи отгадку». Дошколята с удовольствием совмещают речевую деятельность с двигательной активностью (считают предметы на столе, а затем столько же раз выполняют заданные движения). Использование пособия содействует расширению детского кругозора, воспитывает интерес к явлениям действительности, обогащает словарный запас.

Игровые ситуации, различные сюжеты, обыгрываемые с помощью маленьких игрушек, помогают ребенку приобрести уверенность в себе и почувствовать собственные возможности. Использую пособие на этапе автоматизации звуков в словах, предложениях. Например: для автоматизации звука «Л» в речи предлагаю пересказать сказку «Колобок». С этой целью из наборов игрушек подбираю персонажей по сюжету. Для развития у детей фантазии, воображения даю детям задания:

- придумать другой конец к сказке;

- ввожу новых героев и предлагаю рассказать про них сказку;
- наделяю героев противоположными качествами (Колобок — хитрый, лиса — доверчивая) и дети придумывают совсем другие сказочные истории.

Большое количество времени тратится на то, чтобы научить детей делению слов на слоги. Быстро справиться с данной проблемой помогла игра «Телеграф» (отхлопывала или отстукивала слоги, а дети отгадывали предмет). Очень быстро дети сами научились отправлять такие телеграммы.

Мне понадобились помощники и для подготовки к обучению детей грамоте. Я изготовила их из деревянных наперстков и использую для лучшего усвоения сложного материала по развитию навыков фонематического анализа и синтеза. Это ЗВУКИ: гласные покрашены красной краской, согласные твердые — синей, согласные мягкие — зеленой. Ребята могут их потрогать, подвигать, с их помощью составить схемы слов. И работа над дифференциацией звуков идет быстрее, успешнее. Дети с удовольствием находят первый звук в слове, определяют количество звуков, составляют схемы слов (можно взять напечатанное слово, прочитать, а затем составить схему слова).

Апробация пособия проводилась в МАДОУ детском саду комбинированного вида «Детство» г.Котельники Московской области в течение года с детьми старшей логопедической группы № 16. Благодаря использованию игровых ситуаций и приемов работы с игрушечными помощниками у детей повысился интерес к логопедическим занятиям. Этот интерес сохранялся на протяжении всего занятия, дети стали проявлять большую речевую активность, произошло повышение уровня развития лексико-грамматического строя речи, связной речи, что позволило повысить качество и эффективность коррекционной работы.

Список литературы

1. Игры в логопедической работе с детьми: Кн. для логопеда / Под ред. В.И. Селиверстова. М.: Просвещение, 1987. — 144с.
2. *Кудряшова Н.И.* Дерево — ваш целитель. Лечение биоэнергией дерева. Старые и современные рецепты. М.: Образ — Компани, 1997. — 64 с.
3. *Швайко Г.С.* Игры и игровые упражнения для развития речи: Книга для воспитателя детского сада: Из опыта работы / Под ред. В.В. Гербовой. 2-е изд., испр. М.: Просвещение, 1988. — 64 с.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КОМПЛЕКСНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ТРАДИЦИОННЫХ И ЦИФРОВЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ В РАБОТЕ НАД РЕЧЬЮ У ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

МАЗУРОВА Надежда Владимировна,

*доктор психологических наук, профессор кафедры социальной психологии
Московского института психоанализа, г. Москва. E-mail: mazarinu-2@yandex.ru*

МЕНЬКОВ Алексей Борисович,

*кандидат искусствоведения, доцент, старший научный сотрудник лаборатории
образовательных инфраструктур Института системных проектов Московского городского
педагогического университета, г. Москва. E-mail: logoped1@gmail.com*

Компьютеризированные средства обучения и иные технические устройства, позволяющие повысить эффективность образовательного процесса, в настоящее время перешли из категории редких инноваций в категорию обязательных или даже обыденных.

Однако привычность ежедневного использования персональных компьютерных устройств (телефон, планшет, ридер, ноутбук и т.д.) способна создать у педагога и у ребенка иллюзию простоты в работе с ними. Все уже задано: объекты на экране, способ действия с ними, структура упражнения, осталось выбрать только режим и уровень сложности. Если обучающая программа создавалась профессионалами, выполнена качественно и заслужила одобрение коллег, то в этом случае у педагога появляется еще и дополнительное доверие к ней. Фактически, можно включить работу с такой программой в занятие, не привлекая дополнительных интеллектуальных и эмоциональных ресурсов, и получить хороший (или приемлемый) результат. Кроме того, компьютер для современного ребенка обладает высокой привлекательностью, что снимает целый ряд вопросов, связанных с мотивацией к занятию.

Однако нужно понимать, что любой, самый лучший компьютерный тренажер — это только тренажер. Он помогает закреплять уже полученный навык, тренировать в использовании этого навыка на разном материале. То есть вопросы развития и обучения ребенка он решить не может. Происходит это, в частности, потому, что в тренажере изначально заданы жесткие рамки деятельности, как правило, манипулятивного характера. Ребенок практически ничего не может изменить. За редким исключением, ни он, ни педагог не могут привнести личный аспект в упражнение, использовать свой видеоряд, придумать иной финал, развить сюжет. Такие важные мыслительные операции, как фантазирование, выдвижение гипотезы, экспериментальное ее подтверждение или опровержение, экстраполяция невозможны при жестко заданных границах. Необходимы другие условия и другая деятельность.

Именно поэтому разработчики компьютерного Логопедического тренажера «Дэльфа-142.1» пришли к выводу о необходимости дополнения его программы набором игрового оборудования из традиционного арсенала дефектологов [1]. Реальная игрушка предоставляет ребенку высокую долю свободы в общении с ней. На педагога же при использовании игрушки ложится дополнительная нагрузка обязательности яркой эмоциональной включенности в процесс взаимодействия. Иначе, в сравнении с компьютерным тренажером, привлекательность такой игры может существенно снизиться.

Игровое оборудование представлено в двух ипостасях: обучающее и воспитывающее. Одно предназначено для отработки познавательных, речевых, моторных действий, стимулирования интереса, творчества. Второе предназначено для развития социально-эмоциональной сферы, постижения смысловых отношений между людьми и окружающим миром. В работе с игрушками именно педагог (а не компьютер!), сопровождая детскую деятельность, оказывается центральным звеном, определяющим специфику и характер этой деятельности, он помогает ребенку наполнить ее новыми вариантами и моделями. В общении с реальными игрушками ребенок учится формированию внутреннего плана действия, произвольности поведения, анализу собственных действий, прогнозированию результата, взаимодействию с партнером (педагогом или другим ребенком). Не секрет, что современные дети, рано осваивающие компьютер и телевизор, бывают лишены таких возможностей, не чувствуют себя эффективными в подобной деятельности, следовательно, неохотно вступают в реальные игры с партнерами, имеют крайне низкую социальную компетентность. Применительно к детям с ОВЗ все эти положения приобретают особую важность.

Необходимо учитывать еще один важный на наш взгляд аспект. Игрушка универсальна. Она предоставляет возможности педагогу использовать ее по-разному, исходя из учета особых образовательных и личностных потребностей ребенка, а также задач конкретного урока. Например, в работе с ребенком, имеющим нарушения слуха, игрушка и картинка помогают объединить слово с различными его образами. При работе с ребенком, имеющим нарушение зрения, предоставляет дополнительную сенсорную опору (осознание, ощупывание объекта). При работе с ребенком, имеющим познавательные проблемы, игра переводит сложные интеллектуальные операции на уровень непосредственного практического опыта ребенка, что способствует более быстрому их освоению.

Предлагаемые традиционные дидактические пособия и упражнения логопедического тренажера можно условно разделить на три группы. Критериями отбора при этом станут степень соответствия целей и задач выполняемых упражнений, формы заданий, а также уровень дополнения обеих составляющих важными с методической точки зрения деталями.

Группа 1. Буквальное дублирование упражнений компьютерного логопедического тренажера пособиями из традиционного арсенала логопеда.

В упражнении «Концерт» педагог предлагает ребенку стать ведущим эстрадного концерта, громко и внятно объявляющим о начале мероприятия, о выступлении того или иного артиста. Используется микрофон «Эхо», который усиливает звук и придает ему объемность. При этом качество речи и громкость голоса педагога и учащийся определяют по субъективным впечатлениям. Но в компьютерных упражнениях «Колобок» и «Бегемотик» персонажи на экране мгновенно и очень точно реагируют на голос ученика: чем громче звук, тем шире раскрывается их рот. Необходимо только точно подобрать порог чувствительности микрофона с учетом возможностей ученика. А в упражнении «Сказочный замок» изображение начинает переливаться разными цветами, пока есть звук, и замирает в паузах.

Дидактическое упражнение «Кто в домике?» направлено на усвоение названий детенышей животных, а также на составление предложений с предлогом «с». Логопед показывает картинки, а дети составляют по ним предложения. Например: В домике кошка с котятами. В домике собака с щенками. В домике свинья с поросятами. В домике лошадь с жеребятами и т.д. Логопедический тренажер предлагает потренироваться в усвоении сложных соответствий (лошадь-жеребенок, корова-теленочек, овца-ягненок и т.п.). Для этого используется упражнение «Сгруппируй существительные по обобщающим понятиям», где есть возможность сортировки существительных по двум группам «Взрослые» и «Дети», дифференцируя названия животных и их детенышей.

Обучение дифференциации звуков по твердости-мягкости удобно проводить в дидактическом упражнении «Искатель». На столе размещаются шесть-семь картинок, в названии которых есть звук в твердой и мягкой форме. Необходимо найти все картинки и рассказать, где они лежат, используя форму «Вот сумка. Рядом с сумкой лежит апельсин, около апельсина лежит сыр». Логопед может задавать наводящие вопросы: «Что рядом с сумкой?» Ребенок отвечает, например: «Рядом с сумкой апельсин» и т. д. В Логопедическом тренажере есть специальное упражнение «Тим и Том», где слова надо отсортировать по критерию твердости-мягкости согласных. Пользователям предлагаются отдельные словари с гласными первого ряда и мягким знаком. Но логопед может сделать и свой собственный словарь с учетом уровня развития ученика.

Богатые возможности логопедического тренажера по использованию специальных тематических словарей можно применить в упражнениях на узнавание в словах определенных звуков. В сюжете «Накорми собачку (обезьянку, кошечку и пр.) нужно найти, чем накормить домашнего любимца. Используются куклы-перчатки и карточки со словами или картинками. Персонажи «едят» только те про-

дукты, в названии которых есть определенный звук. А во многих упражнениях логопедического тренажера на дифференциацию согласных есть возможность установить словари по теме «Фрукты», «Овощи», «Ягоды» и пр. Кроме того, логопед может составить свой собственный словарь и использовать его в дальнейшей работе с тренажером. Кроме того, в упражнении «Сгруппируй существительные по обобщающим понятиям» дети могут тренироваться в группировке имен существительных по тематическим группам, в т. ч. разделять съедобные и несъедобные предметы.

Всем известное упражнение «Четвертый лишний» многократно воплощено в компьютерных играх разных производителей. Однако, за редким исключением, они не обходятся без проблем с отбором предметов для анализа, допускают несколько вариантов определения лишнего элемента. А компьютер не объясняет ошибку, не может вступить с ребенком в диалог с определением причины выделения им того или иного предмета как лишнего. Традиционные методики с участием педагога могут быть, в этом смысле, более предпочтительными. Вот пример, непосредственно связанный с работой над речью. На столе четыре картинки, выбранные логопедом из набора дополнительного оборудования. На трех из них в словах есть необходимый звук, на четвертой его нет. Ребенок должен найти лишнюю картинку и объяснить: «Лишняя _____, потому что в этом слове нет звука [_____]» и т. д. При затруднениях в выполнении этого задания на помощь придет компьютер. В упражнении «Картинки» сделать выбор гораздо проще: есть только правильный и неправильный варианты. Зато ребенку будет интересно выбирать нужную картинку мышью или клавишами, наблюдать за автоматическим появлением на экране нового задания.

Отрабатывая правильное употребление предлогов можно обратиться к упражнению «Маша в лесу». Логопед говорит: «Жила-была Маша. Она все время все пугала. Однажды Маша пошла в лес. Идет она по лесу и рассказывает: Листья растут в дереве. Птичка села из куста. Муравей вылез в муравейник. Сова сидит на дупле. Заяц убегает к лисе. Стрекоза летает под землей. Гусеница ползет над веточкой. Бабочка порхает в цветке. Цветы растут над деревом... и т. д. Дети должны найти и исправить ошибки. Это упражнение имеет аналог в компьютерном тренажере. Для работы над предлогами предназначены упражнения «Найди предлог», «Вставь предлог» и «Вставь предлог (для отличников)».

Подобное дублирование функций между традиционными дидактическими пособиями и цифровыми средствами можно встретить и в других разделах логопедической работы. Ребенку можно показывать печатные карточки с намеренно перепутанными слогами, составляющие слово, а потом предложить ему позаниматься с компьютерными упражнениями «Волшебный колодец» или «Волшебный колодец (для отличников)», где те же действия станут увлекательной игрой. Игрушечный самосвал «Бычок» может возить недостающий слоги-кубики в стро-

ящийся дом для куклы, а следом те же действия предстанут в ожившем виде в компьютерном упражнении «Грузовик» с возможностью сформировать индивидуальный словарь для ребенка, а затем дополнять его по мере расширения активного словаря обучающегося.

Группа 2. Традиционные и цифровые пособия взаимно дополняют друг друга важными функциями и деталями.

Уже упоминавшийся микрофон «Эхо» может стать предметом для увлекательных игр со звукоподражанием: воспроизвести шум реки или водопада («Ш-ш-ш-ш-ш»), звук уходящего поезда («У-у-у-у»), гудение пчел или писк комара («Ж-ж-ж», «З-з-з-з») и пр. В упражнениях тренажера «Рассказ по картине» и «Рассказ по картине (для отличников)» есть множество доступных детям сюжетов. Их можно рассматривать вместе с ребенком, задавать понятные ему вопросы, а особое внимание обратить на подобранный к картине музыкальный фрагмент, акцентируя те средства музыкальной выразительности, которые отражают важные детали сюжета, где музыка, условно говоря, иллюстрирует картину. Так, в музыке к картине В. Васнецова «Иван-царевич на Сером волке» можно услышать и попробовать симитировать треск молний, шум бешеной скачки по лесной чаще. В музыкальной иллюстрации к картине А. Герасимова «После дождя. Мокрая терраса» ребенок без труда выделит и сможет повторить звуки дождевых капель.

Традиционное пособие «Летающий шарик» с успехом применяется при развитии речевого дыхания. Ученик, например, может исполнять роль фокусника в цирке. Повинуясь выдоху в трубочку, шарик взлетает и удерживается в воздухе. Педагог комментирует это, описывая радость и удивление зрителей, хлопает, когда у «артиста» получается долго удерживать шарик в полете. Компьютерное упражнение «Бабочка» построено по такому же принципу. Она летает в воздухе, пока микрофон воспринимает звуки, а в паузах садится на цветок. А вот в упражнениях «Паровоз» и «Воздушный змей» также есть поднимающийся вверх объект, но для его удержания в воздухе на заданной высоте надо правильно произносить определенные свистящие и шипящие звуки, что существенно расширяет функционал учебного задания.

В процессе изучения букв, соответствующих определенному звуку, можно обводить букву по контуру, используя тренажер для письма, печатать ее пальцем на столе, составлять из палочек, отыскивать в кубиках-алфавите. Компьютерные упражнения «Собери букву» (три уровня сложности) и «Найди букву» (два уровня) в добукварном периоде позволяют проводить подготовительные упражнения, направленные на развитие двигательных и зрительных навыков, обеспечивающих умение ориентироваться на плоскости листа бумаги, в графических изображениях печатных и письменных букв и их элементов с последующим воспроизведением изображений в тетрадах.

Эффект взаимного дополнения функционала отчетливо проявляется и в нескольких связках традиционных и инновационных упражнений в разделе «развитие речевого дыхания». Так, в дидактическом упражнении «Чашепитие»¹ используются куклы и кукольная посуда. Перед ребенком, играющим в куклы, ставится задача подуть на чай, чтобы он остыл. Дуть надо долго, чтобы кукла не обожглась. Но ребенку может быть это непонятно, ведь вода в чашке либо холодная, либо ее вообще нет. Во всяком случае, увидеть струйки пара не получится никак! Зато в компьютерном варианте упражнения «Чашка чая» можно эффективно отрабатывать силу выдоха, видя на экране изображение появляющегося над чашкой пара. Выставляя для контроля различные значения порога чувствительности микрофона и/или придвигая и отодвигая микрофон от губ ребенка, можно предложить ему дуть слабее или сильнее, а потом перенести свои впечатления в работу с воображаемым кипятком в кукольной чашке.

Матрешка «Репка» или одноименный набор кукол Би-Ба-Бо позволяют в игровой форме отрабатывать лексику, связанную с сюжетом русской сказки, а также стимулировать длительный речевой выдох. Фигурки из сказки выстраиваются на столе с комментариями ребенка, затем дед начинает тянуть репку, произнося любые гласные или щелевые согласные звуки длительно. Например, «У-у-у-у-х, какая репка!», «А-а-а-а-х никак!», «О-о-о-о-й, не вышло!», «М-м-м-м-м, тяжело!», «И-и-и-и, вытащили репку!». В компьютерном упражнении «Репка» можно не только увидеть оживших персонажей, но также подобрать удобный порог чувствительности микрофона, выставить доступное контрольное время выполнения попытки и даже применить паузу, чтобы произносить целые фразы. Не ограничиваясь этим, в процессе выполнения задания на компьютере, можно также согласовывать темп рассказа с появлением на экране очередного персонажа (ребенок называет его) или попробовать использовать обратный принцип: в ответ на появление нового персонажа, ребенок называет его неправильно. Есть и третий вариант: просить ребенка называть выходящего на экран персонажа и имя следующего по порядку (при этом рекомендуется устанавливать большое контрольное время и большую паузу).

Группа 3. Существенное расширение функционала упражнений.

Как отмечалось выше, игрушки и предметы из традиционного арсенала логопеда универсальны и предоставляют возможность педагогу в полной мере учитывать особые образовательные и личностные потребности ребенка. В том числе, вырабатывать навыки изучения деталей, противостоять столь часто встречающейся у детей с ОВЗ практике доверяться первому впечатлению, игнорировать существенные элементы текстов, изображений или звуков. С этой целью, очень

¹ Автор методики этого и следующего упражнения — канд. пед. наук, доц. Т.В. Лусс. Описание доработано авторами настоящей статьи.

многие связки традиционных игр и упражнений с цифровыми упражнениями дают важный педагогический эффект. Покажем это на двух примерах использования репродукций картин русских художников-классиков, и набора музыкальных компакт-дисков с доступной детям дошкольного и младшего школьного возраста классической музыкой в сочетании с компьютерными упражнениями «Рассказ по картине» и «Рассказ по картине (для отличников)». При обучении детей рассказу по картине В. Васнецова «Богатыри» можно воспользоваться рекомендациями по подбору различных музыкальных иллюстраций, которые способны акцентировать на полотне важные детали сюжета, подчеркивать его суть или, напротив, не соответствовать картине по характеру, музыкальному стилю и др. В первом случае ребенку предлагается найти соответствие музыкально-выразительных средств важным деталям живописного полотна, во втором — обосновать ошибочность выбора музыкальной иллюстрации с точки зрения содержания сюжета, облика персонажей и пр. Для облегчения выполнения задания музыкальные фрагменты должны быть небольшими по продолжительности, однозначно определяться по настроению и учитывать возрастные особенности обучающихся с ОВЗ. Вкупе с заданиями самих компьютерных упражнений дополнительный музыкальный ряд образуют органическое единство педагогических средств, способствующих развитию у детей связной речи.

Если в «Богатырях» варианты музыкальных иллюстраций предлагались педагогом, а ребенок определял их соответствие или несоответствие сюжету картины ее важным деталям, то при обращении к шедевру И. Шишкина «Утро в сосновом лесу» выбор музыки может производиться самим учеником в результате углубленного исследования изображения. Традиционно, предпочтения и детей и взрослых группируются вокруг образцов музыки светлого и оживленного характера. Объяснить это несложно: сюжет полотна крепко связывается у большинства зрителей с образами детства (ковриком с шишкинскими медведями над кроватью, сладкой конфетой «Мишка косолапый», сказками о добрых и заботливых медведях и пр.). Но внимательное рассматривание репродукции большого размера и хорошего полиграфического качества приводят к тому, что привычные психологические штампы про резвящихся медвежат сменяются совсем иными эмоциями, продиктованными особенностями композиции и характером персонажей картины (как известно, их писал не Шишкин, а его друг и коллега К. Савицкий). Детям, бесспорно, будет интересно узнать, что двое медвежат на дереве слева — играющие молодые детеныши; на отдалении справа — Пестун, годовалый медвежонок, помогающий матери заботиться о новом потомстве, по сути дела их строгий нянька. Он встал на задние лапы, что может говорить как о его недовольстве, так, скорее, и о том, что он хочет лучше разглядеть происходящее. Медведица не просто сердится, а заняла угрожающую позу, оскалила пасть, демонстрируя явную агрессию по отношению к расшалившимся малышам. Да

и сама ситуация, когда наблюдатель оказывается в лесной чаще, неподалеку от медведицы с ее выводком, не сулит ему ничего доброго... Так ребенок приходит к противоположным, в сравнении с началом работы, ассоциациям, и звучащая в компьютерном тренажере сумрачная музыка (М. Мусоргский. «Баба Яга» из цикла «Картинки с выставки», фрагмент средней части) помогает педагогу закрепить у него психологические навыки, отработанные на уроке, где вступили в органичное взаимодействие традиционные педагогические средства и инновационные технологии XXI века.

Список литературы

1. Дополнительное логопедическое и игровое оборудование к логопедическому тренажеру «Дэльфа-142.1». Набор базовый № 3: Практическое руководство / Авт.-сост. Мазурова Н.В., Меньков А.Б. М.: Дэльфа М, 2014. — 70 с.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ ЦЕННОСТЕЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОНР С ПОМОЩЬЮ ИГР И ИГРУШЕК

МАКАРОВА Наталья Владимировна,
учитель-логопед МАДОУ № 31 «Аистенок», г. Южно-Сахалинск
E-mail: natalya_makarova_1987@mail.ru

Внастоящее время категория «ценность» широко используется в философской, социологической, психолого-педагогической литературе для указания на человеческое, социальное и культурное значение определенных явлений действительности, и педагогика рассматривает в основном духовно-нравственные ценности.

Система ценностей — одно из важнейших направлений деятельности дошкольных образовательных учреждений. Началом формирования и развития системы ценностей является дошкольный возраст.

Данная проблема воспитания детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи недостаточно исследована.

Общее недоразвитие речи (ОНР) — различные сложные речевые расстройства, при которых нарушено формирование всех компонентов речевой системы, относящихся к звуковой и смысловой стороне, при сохранном слухе и интеллекте. [8, с. 614]

Важнейшие сферы человеческой жизни не могут обойтись без речи. Чем совершеннее человек владеет речью, тем активнее он развивается в выбранных

им сферах деятельности. Все это можно отнести к дошкольникам. Овладение речью является неперенным фактором полноценного развития ребенка. Если ребенок плохо владеет речью, он не может четко и ясно выразить свою мысль, что непременно отразится на его успехах в обучении. По мере обогащения сознания растет и овладение речью. Дошкольник развивается всесторонне, у него расширяется потребность выразить свои мысли, передавать накопленный опыт, делиться знаниями.

Дети с ОНР испытывают значительные трудности в речевой деятельности, которые носят многоаспектный характер: несформированность чувства языка, неспособность к построению развернутого высказывания, инертность в выборе языковых средств. Ведущей ролью в этом процессе для детей дошкольного возраста является игровая деятельность.

Игра как ведущая деятельность дошкольника имеет большое значение для физического, умственного, нравственного и эстетического воспитания детей старшего дошкольного возраста с ОНР. Что в целом формирует систему ценностей.

«Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое и у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким он будет (в работе), когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре...» (А.С. Макаренко). [9, с. 11]

Игрушка — тот же носитель информации для ребенка, что газета или Интернет для взрослого. Развитие богатого эмоционального мира ребенка немыслимо без игрушек. Именно они позволяют ребенку выразить свои чувства, исследовать окружающий мир, учат общаться и познавать себя

Игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра, развиваясь, требует новых игрушек. Игрушка в познавательном отношении выступает для ребенка в качестве своеобразного обобщенного эталона окружающей материальной действительности. Игрушка — не только сопровождение игры, но и средство обучения. [7, с. 30]

Чем же должна быть для ребенка игрушка? Прежде всего, источником радости и мотивом игры. Она должна создавать условия для развития, оставляя возможность для самостоятельного творчества. Игрушка ставит перед собой благородную воспитательную задачу — учит добру, красоте, мудрости. Игрушка закладывает первоначальное понятие добра и зла. Игрушка важна для развития личности ребенка. Поэтому, изучением проблемы влияния игрушки на психику ребенка, занимались многие педагоги и психологи. Ведь игрушка — неизменный спутник ребенка, его друг, главное действующее лицо в его играх. Она побуждает у ребенка мысль, дает широкие возможности для проявления знаний об окружающей действительности. Вместе с тем игрушка воспринимается ребенком эстетически, она воспитывает чувства, что чрезвычайно важно. И даже тогда, когда она теряет свое

игровое значение, у ребенка сохраняется к ней живое, эстетическое отношение. Будучи обязательным спутником детства, предметом развлечений, переживаний, забав, игрушка имеет общеобразовательное значение, служит цели разностороннего развития ребенка. Широкий круг воспитательных задач решается благодаря разнообразию игрушек по содержанию, видам, материалам, технике исполнения, возрастному назначению. [10, с. 128]

Правильно подобранные игрушки способствуют умственному развитию детей. В народной педагогике разработана целая система игрушек, игры с которыми направлены на совершенствование сенсорики ребенка. Многие образные и дидактические игрушки побуждают детей к речевой активности, используются для обогащения словаря. Разборные игрушки, разнообразные конструкторы, упражняют детей в анализе, синтезе и обобщении. Различные мозаики способствуют развитию сосредоточенности и устойчивости внимания. Игрушка забавляет и радует ребенка, вызывает положительное отношение к окружающему. Симпатия и привязанность к игрушке переносится и на предметы, людей, изображенных в игрушке. [5, с. 127]

Игрушки — средство воздействия на нравственную сторону личности ребенка. Она выступает как объект эмоционального общения. Ребенок учится сопереживать ей, покровительствовать, проявлять заботу о ней, что ведет к развитию системы ценностей.

Игрушки, представляющие собой копии предметов, существующих в быту взрослых, приобщают ребёнка к этим предметам. Через них происходит осознание функционального назначения предметов, что помогает ребенку психологически войти в мир постоянных вещей.

Игрушка серьезно влияет на детскую психику и развитие детей. Играя игрушкой, ребенок часто отождествляет себя с ней, с ее повадками, с внешностью. И опасно, если это происходит в игре с негативным героем-игрушкой. Главное для героя — быть первым, победить или достать как можно больше денег. Такие герои умеют хорошо драться, убивать, добиваться своей цели, не обращая внимания на тех, кто рядом. Они достаточно примитивны и бесчеловечны: это либо роботы, либо мутанты. Но во всех случаях человеческое начало уходит на второй план, они не совсем люди. При этом все они — положительные герои. И дети стремятся в игре быть на них похожими. Поэтому, задача взрослого, научить ребенка играть в игрушки со сверстником, ведь от того, какие игры и игрушки окружают ребенка, во многом зависит его речевое, интеллектуальное и личностное развитие способностей, воображения и творчества эмоциональной среды, нравственных ценностей. Одним словом, выбор игрушки — дело ответственное. [10, с.100]

Игра для ребенка — очень серьезное занятие. Взрослые должны видеть в игре ребенка элементы подготовки к будущим трудовым процессам и соответственно направлять их, принимая в этом участие.

А для детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи игра является неотъемлемой частью и воспитания, и обучения. Вся коррекционная работа педагогов строится на игре. В систему коррекционной работы с детьми, имеющими общее недоразвитие речи, мы включаем игры и игровые упражнения, которые повышают умственную активность, совершенствуют речевые навыки, способствуют развитию психических процессов, повышают эмоциональную активность, что способствует формированию коммуникативных речевых навыков и в итоге формирует систему ценностей. Для детей с ОНР для формирования и развития системы ценностей используют различные дидактические игры, сюжетно-ролевые, игры-драматизации и др.

Как показывают практические наблюдения, особая роль в этом принадлежит театрализованным играм. Участвуя в них, дети познают окружающий мир, становятся участниками событий из жизни людей, животных, растений. Исходя из особенностей психического развития детей, все театрализованные действия мы строим на материале сказок. Тематика театрализованных игр разнообразна. Предметами игры становятся игрушки, посуда, мебель, фрагменты из жизни животных, растений, труд людей и т. д. Воспитательное значение театрализованных игр состоит в формировании уважительного отношения детей друг к другу, в коллективизме. Развитие эмоций, познавательной деятельности, с одной стороны, и решение задач коррекционного обучения (расширение знаний об окружающем мире, становление основных психических процессов, развитие речи: словарного запаса, грамматического строя, звукопроизношения и т. д.) — с другой, тесно взаимосвязаны между собой в театрализованных играх. Немалое значение придаётся оформлению театрализованных игр, совместному обсуждению атрибутов игры, костюмов. Последнее особенно важно для детей с ОНР, у которых слабо развито воображение: это помогает «входить в образ». К оформлению игр привлекаются родители. Этот творческий процесс доставляет радость всем: и детям, и родителям, и педагогам. [4, С. 15]

Воспроизводя в игровой форме образы своих героев, дети передают и основные их черты: щедрость, доброту, смелость, хитрость, жадность и т. д. Эти качества реализуются в манере игры и, затрагивая эмоциональную сферу ребёнка, способствуют его нравственному и эстетическому воспитанию. У детей формируются такие полезные личностные качества, как выдержка, дисциплинированность, целеустремленность. Также прививаются им нравственные ценности: смелость, честность, доброжелательность и т. д. Таким детям легче найти себе друзей. [2, с. 17]

Подвижные игры также играют важную роль в формировании и развитии системы ценностей у детей ОНР.

Подвижные игры особенно важны в настоящее время, когда все дети «заболевают» видеоиграми, компьютерными играми. О вреде сидячего образа жизни

написано немало, но ведь важно еще и то, что именно подвижные игры правилами помогают детям укреплять социальные связи, опять же развивать воображение, способность стремиться, сотрудничать. Дети учатся работать сообща, доверять друг другу, быть честными, дисциплинированными. Выполнение правил способствует формированию волевых черт характера, организованности. Ребята учатся взаимодействовать, сговариваться, учитывать мнения окружающих, разрешать конфликты. Подвижная игра побуждает детей с общим недоразвитием речи к речевой активности. Используемые в подвижных играх зазывалки формируют четкость, ритмичность произношения. [1, с. 32]

Дидактические игры в педагогических системах широко используются в целях воспитания к обучению детей, которая сложилась в народной педагогике, получила свое развитие в трудах ученых и в практической деятельности многих педагогов. По существу, в каждой педагогической системе дошкольного воспитания дидактические игры занимали и занимают особое место. Автор одной из первых педагогических систем дошкольного воспитания Фридрих Фребель был убежден, что задача первоначального образования состоит не в учении в обыкновенном смысле этого слова, а в организации игры. Оставаясь игрой, она должна быть пронизана уроком. Фридрих Фребель разработал систему дидактических игр, которая представляет собой основу воспитательно-образовательной работы с детьми дошколятами. В эту систему вошли дидактические игры с разными игрушками, материалами (мячом, кубиками, цилиндрами, шнурочками и т.д.), расположенные строго последовательно по принципу возрастающей сложности обучающих задач и игровых действий. Обязательным элементом большинства дидактических игр были стихи, песни, рифмованные присказки, написанные Ф. Фребелем и его учениками с целью усиления обучающего воздействия игр. Эти же стихи, музыкально-ритмические разминки, используются логопедами и являются ведущим логопедическим воздействием. И находят эмоциональный отклик у детей, которые благодаря этим стихам, прибауткам, совершенствуют речь, решаются и ряд других задач, связанных с нарушениями речи, формируют у них систему ценностей. [12, с. 56]

В процессе дидактической игры у дошкольников формируются нравственные представления о бережном отношении к окружающим их предметам, игрушкам как продуктам труда взрослых, о нормах поведения, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, о положительных и отрицательных качествах личности. [3, с. 56]

В воспитании нравственных качеств личности ребенка особая роль принадлежит содержанию и правилам игры. Большинство дидактических игр является коллективными. Наличие правил создает условия для самоорганизации детей, а это в свою очередь основа для формирования правильного поведения и отношений среди людей.

Дидактическая игра — эффективное средство в ознакомлении с окружающим, обучению родному языку.

Сюжетно-ролевые игры с бытовой тематикой любимы всеми дошкольниками. В средней и старшей группах детского сада воспитатели, продолжая совместное с семьей нравственное воспитание, могут использовать сюжетно-ролевые игры в «семью», воспитывая у детей качества, свойственные будущим родителям.

В сюжетно-ролевой игре осуществляется два вида взаимоотношений — игровые ирреальные. Игровые отношения — это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения — это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело. В совместной игре дети с общим недоразвитием речи учатся языку общения, общению друг с другом, взаимопониманию, взаимопомощи, учатся подчинять свои действия действию других игроков. [11, с. 79]

Строительные игры детей — увлекательная деятельность, в которой дети выражают свои впечатления о строительстве, транспорте, о труде взрослых. Строительные игры открывают широкие возможности для развития умственной, трудовой, нравственной сферы ребенка. Строительная игра включает в себе большие педагогические возможности для развития нравственной сферы ребенка. В условиях детского сада в играх со строительным материалом большая роль принадлежит деятельности руки, способствуют совершенствованию речи у детей с общим недоразвитием речи, благодаря совместной деятельности руки, мозга и речевого аппарата.

В совместной строительной игре у детей формируются ценные качества личности: умение договориться с товарищами о том, что и как будут строить, помочь друг другу в процессе стройки, поддержать инициативу товарища, а вместе с тем настоять на своем, доказать преимущества своего замысла игры. [6, с. 81]

Игра-драматизация способствует умственному развитию детей, развитию психических процессов (память, воображение, внимание и т. д.), речевой системы и таких качеств личности как самостоятельность, инициативность, эмоциональная отзывчивость, воображение. Велико значение этих игр для эстетического воспитания дошкольников, развития художественных способностей и творчества, которое проявляется в поисках разнообразных средств выразительности для создания образа героя произведения. Развитие и совершенствование движений в игре способствует физическому развитию детей.

Особо хочется выделить значение игр-драматизаций в социально-нравственном воспитании дошкольников. Детей привлекает внутренняя, эмоциональная насыщенность литературных сюжетов, конкретные активные действия персонажей. Дети эмоционально осваивают литературное произведение, проникают во внутренний смысл поступков героев, у них формируется оценочное отношение к герою. Литературное произведение

сближает ребенка с литературным персонажем, активизирует процессы формирования сопереживания, сочувствия, содействия, способствует становлению нравственных мотивов поведения.

Благодаря сказке ребенок познает мир не только умом, но и сердцем, выражает собственное отношение к добру и злу. Любимые герои становятся образцами для подражания и отождествления. В процессе работы над выразительностью реплик персонажей незаметно активизируется словарь, совершенствуется звуковая культура речи, ее интонационный строй. Произносимые реплики ставят его перед необходимостью грамотно изъясняться. Улучшаются диалогическая речь, ее грамматический строй. Театрализованная деятельность направлена на развитие у детей ощущений, чувств и эмоций, мышления, воображения, фантазии, внимания, памяти, воли, а также многих умений и навыков (речевых, коммуникативных, организаторских, оформительских, двигательных). [4, с 48]

Таким образом, хочется сделать вывод, что игра, как ведущая деятельность дошкольника имеет важнейшее значение в формировании личности. Каждый вид игры (дидактическая, строительная, сюжетно-ролевая, подвижная, драматизация) оказывает влияние на нравственное развитие ребенка дошкольника.

Итак, нами были изучены и обоснованы игровые методы, которые используются для формирования и развития системы ценностей у детей с общим недоразвитием речи. С помощью игры и игрушки в процессе воспитания и обучения ребенок усваивает нормы человеческих взаимоотношений. Игра, как средство формирования нравственных ценностей у детей с ОНР предоставляет большую возможность для развития коммуникативных способностей.

Игра является сильнейшим стимулом для проявления детской самостоятельности в области языка, они должны быть, в первую очередь, использованы в интересах развития речи детей.

Таким образом, в игре при помощи игрушки ребенок с общим недоразвитием речи не только реализует свои знания и представления, но и совершенствует, расширяя их. Он познает богатство языка, человеческих чувств, одним словом формирует и развивает систему ценностей.

Список литературы

1. *Агапова И.А.* Подвижные игры для дошкольников. / Агапова И.А., Давыдова М.А. М.: АРКТИ. 2008. — 124 с.
2. *Антипина Е.А.* Театрализованная деятельность в детском саду. М.: Просвещение, 2003. — 126 с.
3. *Бондаренко А.К.* Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 1991. — 160 с.
4. *Ершова А.П.* Взаимосвязь процессов обучения и воспитания в театральном образовании. // Эстетическое образование. Ежегодник, М: РАО, 2002. — 125 с.

5. Игрушки и пособия для детского сада / Под ред. В.М. Изгаршевой. М: Просвещение, 1987. — 45с.
6. Игры и занятия со строительным материалом в детском саду [Текст]/ Лиштман З.В. 3-е изд., доп. М.: Просвещение, 1971. — 176 с.
7. *Картова С.Н.* Игра и нравственное воспитание развития дошкольников. М., 1986. — 144 с.
8. Логопедия / Под ред. Л.С. Волковой, С.Н. Шаховской. 3-е изд. М.: ВЛАДОС, 2003. — 680 с.
9. *Макаренко А.С.* Лекции о воспитании. М.: Лань, 2013. — 20 с.
10. *Мухина В.С.* Игрушка как средство психологического развития ребенка // Вопросы психологии. 1988. №2. 128 с.
11. *Смирнова Е.О.* Психология игры. М.: ВЛАДОС, 2003. — 160 с.
12. *Фромм А., Гордон Т.* Популярная педагогика. Екатеринбург: АРД ЛТД, 1997. — 608 с.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГР И ИГРУШЕК ДЛЯ ДЕТЕЙ С «ОСОБЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ»

НАСОНОВА Татьяна Романовна,

учитель-логопед высшей категории детского сада «Детство», г. Котельники,
Московской области. E-mail: ds-detsvo@yandex.ru

Вданной статье акцентируется внимание на том, что обычные игры, игровые пособия и игрушки не всегда возможно использовать в коррекционной работе с детьми, имеющими тяжелые формы нарушения развития. Для работы с такими детьми необходима разработка и изготовление специальных игровых пособий и игрушек. На примере детей, имеющих диагноз: РАС (расстройство аутистического спектра), постараюсь изложить основные требования к играм и игрушкам.

Игровая деятельность — это не изобретение цивилизации, потребность к игре имеется у всего живого. Игра используется в живой природе, как средство для приобретения навыков для выживания, поэтому склонность к игре сохраняется даже в самых тяжелых случаях нарушения развития. Но изготовителям игр и коррекционным педагогам, которые эти игры используют, надо четко понимать, к каким последствиям может привести их применение. Без внимательного анализа каждой игры нельзя быть уверенным, что мы не получим разрушительного воздействия.

Необходимо пояснить, что вообще скрывается за диагнозом РАС, особенно с учетом того обстоятельства, что в последнее время наблюдается резкий рост этой патологии. Статистика по нашей стране, к сожалению, никем не ведется. Наилучшей является статистика собранная американской ассоциацией CDC [1]. У данной статистики имеется только один недостаток — отсутствие данных после 2008 г. Более поздние

данные были закрыты ввиду весьма неблагоприятной картины.

Что такое аутизм? — для того, чтобы это было понятно даже не специалисту, позволю себе несколько упрощенную формулировку: аутизм — это глубокое расстройство психики, при котором полностью или частично разрушены механизмы социального поведения. Как правило, при этом заболевании имеется нарушение речи, потому что речь без социального взаимодействия, просто бесполезна. При аутизме наблюдаются абсолютно неадекватные реакции на внешние раздражители, имеются нарушения сенсорных систем организма. Более подробно с

данным вопросом можно ознакомиться в следующей литературе [3–7].

Отдельный частный пример: предположим, необходимо выбрать игры, игрушки, которые мы предполагаем использовать для работы с детьми, имеющими такое тяжелое нарушение, как РАС. Тут некоторые требования к играм могут оказаться вообще парадоксальными, если дизайнеры, создавая игры и игрушки для детей, стараются их сделать более яркими, контрастными, иногда необычными, то подобные привлекательные моменты у детей с РАС могут практически сразу вызвать реакцию отторжения.

Самое важное, что надо помнить — эта болезнь неизлечима. Вся коррекционная работа с таким ребенком направлена на то, чтобы добиться такого уровня социализации, которая позволит ребенку нормально жить и взаимодействовать с социумом.

Это очень большая тема, выходящая за рамки данной статьи. Только один из примеров: ребенок с РАС может испытывать сильнейшее болевое воздействие, находясь в помещении с люминесцентным освещением, потому что если для нас это нормальный теплый свет, то он видит мигающую 100 раз в секунду лампу.

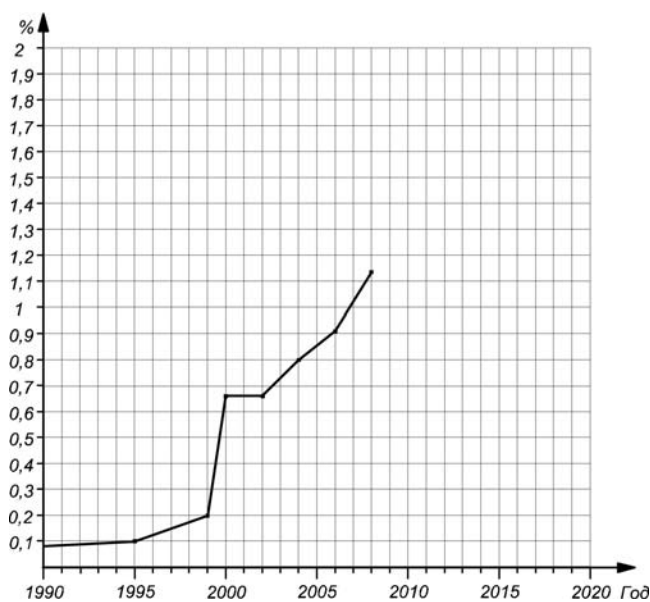


Рис. 1. Рост случаев проявления РАС у детей восьмилетнего возраста в США (% от численности восьмилетних детей) [5 с.11]

Соответственно, представьте, что он должен ощущать, глядя на экран компьютера, пробуя играть в развивающую игру с быстро меняющимися картинками. Ребенок видит вместо изображения по отдельности все кадры, и его мозг, в отличие от нашего, не может их объединить в единое изображение.

Многие игры и игрушки базируются на элементах социального взаимодействия, но очень часто попытки использования таких игр вызывают у ребенка с РАС приступы агрессии и самоагрессии. Конечно, благодаря таланту и огромному труду психологов, дефектологов, логопедов, родителей удастся добиться некоторого уровня социализации, но, если и авторы игр будут понимать основу этого заболевания, результаты, несомненно, улучшатся. В связи с этим, целесообразно перечислить основные требования к играм и игрушкам, которые могут использоваться в коррекционной работе с детьми, имеющими диагноз: «Аутизм».

1. Все, используемые объекты изображения, должны быть реального «природного» происхождения, т.е. не допускается любой уровень абстракции. Например: если это изображение яблока, то оно должно быть с большой точностью реально, по сути, приближено к фотографии.

2. Так как коррекционная работа в первую очередь направлена на формирование элементов социального взаимодействия все предметные картинки и предметы в играх должны быть парными.

3. Размер наглядного картинного материала должен быть не менее 100 на 150 мм. Это связано с особенностью восприятия детей, имеющих данный диагноз.

4. Игры и игровые пособия не должны издавать никаких звуков.

В принципе не должно быть ничего, что может вызвать бурную эмоциональную реакцию. Это достаточно тонкая материя, именно поэтому необходима экспертиза всех игровых пособий специалистами, а так же пробное тестирование. Разработкой специальных коррекционных игр и пособий должны заниматься не только дизайнеры и художники оформители, но необходимо обязательно привлекать специалистов-практиков, имеющих опыт работы с такими детьми, а так же аналитиков, способных осуществить оценку возможных последствий применения разработанных игр и игрушек.

Пример адаптации пособия для детей с диагнозом: расстройство аутистического спектра, возрастная группа от 5 до 8 лет.

1. Обычное пособие (рис 2). Игра на развитие зрительного восприятия, формирование слоговой структуры слова для детей с нарушением речи (игра проводится после предварительного разучивания «кодировок» гласных звуков):

— Логопед обучает ребенка произносить слова по слогам в соответствии с нарисованными под картинками схемами, выделяя в каждом слоге голосом и движением рук гласный звук.

— Ребенок по схемам собирает картинки, называя каждую часть слова, переворачивает части слова, и если картинка сложилась, называет все слово целиком.

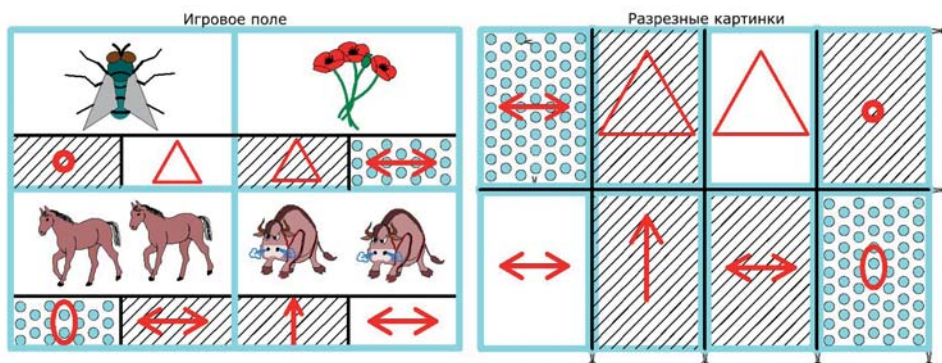


Рис.2. Игра на развитие зрительного восприятия, формирование слоговой структуры слова для детей с нарушением речи

2. Адаптированный вариант. Игра на развитие зрительного восприятия, формирование слоговой структуры слова для детей с РАС.



Рис.2. Игра на развитие зрительного восприятия, формирование слоговой структуры слова для детей с нарушением речи

В адаптированном варианте не используются символы и штриховки, нет «кодировок» гласных звуков. Увеличение количества игровых карточек осуществляется постепенно, в зависимости от индивидуальных особенностей ребенка.

Одновременно играет одна карточка и одна разрезная картинка.

— Логопед поочередно по одной карточке обучает ребенка произносить слова.

Перед ребенком 1 карточка и аналогичная 1 разрезная картинка, расположенная оборотной стороной. Логопед просит ребенка собрать картинку, накладывая части слова на карточку.

— Ребенок с опорой на написанные слоги собирает разрезную картинку, накладывая части на основную карточку, и произносит слово по слогам.

— Ребенок переворачивает разрезную картинку на лицевую сторону и называет все слово целиком.

Логопед постепенно увеличивает количество карточек для одновременной игры.

Подводя итог, хочется надеяться, что разработчики игр игрушек, а также педагоги, работающие с данной категорией детей будут более ответственно относиться к выбору игрового материала.

Список литературы

1. <http://www.cdc.gov> (15.02.2012)
2. *Грэндин Т., Скариано М.М.* Отворяя двери надежды. Мой опыт преодоления аутизма / Пер/ с английского Н.Л Холмогоровой. [Электронный ресурс]. <http://fanread.ru/book/8123044> (Дата обращения 20 09.2016 г.).
3. *Ловаас И.* Книга Я. [Электронный ресурс]. <http://www.autism.ru/read.asp?id=136&vol=0> (2012)
4. *Морозова С.С.* Аутизм: коррекционная работа при тяжелых и осложненных формах: пособие для учителя-дефектолога. М.: Гуманитар, изд. центр «ВЛАДОС», 2007.
5. *Насонов А.Ю., Насонова Т.Р.* Аутизм этиология и коррекция. М.: Издательство: творческий центр «Сфера», 2012.
6. *Никольская О.С., Баенская Е.Р., Либлинг М.М.* Аутичный ребенок. Пути помощи. М.: Теревинф, 2010.
7. *Jepson В.* Понимание аутизма. [Электронный ресурс]. <http://www.childneurologyinfo.com> (2016).
8. *Янушко Е.* Игры с аутичным ребенком. М.: Теревинф, 2007.

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ

ОСАДЧАЯ Виктория Владимировна,

учитель-логопед МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №17» г. Воронеж. E-mail: slava_000777@mail.ru

Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества. Этот мир должен окружать ребёнка и тогда, когда мы хотим научить его читать и писать. Да, от того, как будет чувствовать себя ребёнок, поднимаясь на первую ступеньку лестницы познания, что он будет переживать, зависит весь его дальнейший путь к знаниям. Сухомлинский В.А.

Речь — основа общения и необходимое условие успешной социализации человека. Правильно и вовремя развивающаяся речь малыша — задача и родителей, и детских учреждений. При своевременном обращении к специалисту-логопеду возможно избежать сложностей и долгих коррекционных занятий в дальнейшем. Многие дети сталкиваются с проблемой неправильного произношения, речевых дефектов с самого раннего возраста. Развитие речи у каждого ребенка происходит очень индивидуально, и одни малыши чисто и корректно разговаривают уже к 3 или 4 годам, а другие продолжают бороться с проблемами речи до средней школы. Если к 4–5 годам ребенок не смог справиться с проблемами произношения, то стоит обратиться к логопеду. Кроме того, необходима и тщательная работа дома и в детском саду. В дошкольном возрасте процесс познания у ребенка происходит эмоционально — практическим путем. Каждый дошкольник — маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Ребенок стремится к активной деятельности, и важно не дать этому стремлению угаснуть, но способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребенка и отвечает его природе, тем успешнее идет его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления. Проведение на групповых, подгрупповых и индивидуальных логопедических занятиях специально подобранных игр создает максимально благоприятные условия для развития детей и позволяет решать педагогические и коррекционные задачи в естественных для ребенка условиях игровой деятельности. Учитывая повышенную утомляемость, неустойчивость внимания детей с нарушениями речи, необходимо в течение занятий менять виды наглядно — игровых средств. Наглядно — игровые средства представляют, с одной стороны, наглядное пособие, с другой — дидактическую игру со своим содержанием, организацией и методикой проведения. С помощью игровых средств создается игровая ситуация, актуализируются знания детей, объясняются правила, формируется дополнительная стимуляция игровой и речевой активности, создаются условия для возникновения и усиления познава-

тельных мотивов, развития интересов, формируется положительное отношение к обучению. Сам процесс обучения становится эмоциональным, действенным, позволяющим ребенку усвоить свой собственный опыт, активизируя познавательную деятельность.

В систематических занятиях с логопедом требуется не только следовать методике, но и следить за поддержанием внимания малыша, ведь маленькие дети очень легко отвлекаются и теряют интерес. Самый легкий путь провести продуктивное занятие с детьми — это занятие с помощью игр и детских игрушек. Существует целый класс специальных игрушек, начиная от логопедических мягких кукол, заканчивая дидактическими материалами для игр — учебные пособия, развивающие системы. Такие игрушки могут быть в виде «говорящих» книжек, кукольных театров, а также мультимедийных комплексов.

Наиболее популярны детские игрушки в виде кукол, которые могут быть как ростовыми, так и куклами-перчатками. Их удобно использовать как дома, так и в детских учреждениях, делая занятия увлекательными и яркими для малышей.

Применение логопедических игрушек можно включать в занятия с детьми разными способами:

- упражнения с логопедом в сочетании с активными играми;
- сюжетно-ролевые занятия;
- развитие мелкой моторики детских рук.

Большую помощь в работе логопеда над правильной артикуляцией звуков оказывают такие специализированные игрушки как «Обезьянка Чича» и «Бегемотик Жужа».

«Обезьянка» поможет заниматься вместе с ребенком, выполнять различные упражнения, и все будет проходить в игре. Особенностью обезьянки как логопедической игрушки является подвижный язычок.

У «Бегемотика Жужи» намечены зубы, что более удобно для показа артикуляционных упражнений. В игрушках четко выделены артикуляционные органы. Надев игрушку на руку, можно ими управлять. Игрушки очень уютные на ощупь, мягкие (ткань типа флиса, набита синтепоном, мягкие конечности, длинные лапы), забавные и добрые. Они надеваются на руку и часть пальцев управляет язычком, чтобы показать ребенку, что и как нужно делать. Чича и Жужа могут делать упражнения языком вместе с



ребенком — чтобы ему было весело и интересно. Или наоборот, делать неправильно, чтобы ребенок исправил игрушки, продемонстрировав собственные знания и умения.

Обезьянка Чича и Бегемотик Жужа- игрушки содержательные и многофункциональные. Их можно использовать в свободных театрализованных, дидактических и других играх.

По такому же принципу можно предложить детям Лого-Лягушку.

Ее можно связать кручком из шерстяных ниток, она одевается на руку. С ее помощью ребенок может сам воссоздать правильное положение органов артикуляции, проконтролировать выполнение артикуляционных упражнений. Ребенок может одеть игрушку на руку, другой рукой помочь закрыть или открыть рот лягушки, потрогать десны, небо, язык, узнать где кончик языка, боковые края, спинка, корень, сначала у игрушки, затем у себя с помощью зеркала. На занятиях по разучиванию и проведению артикуляционной гимнастики ребенок вместе с лягушкой выполняет упражнения, находит правильное положение языка. На начальном этапе это делается с помощью логопеда, затем ребенок самостоятельно, с одетой на руку игрушкой, двигает или выгибает язык, помещает кончик языка за верхние или нижние звуки. Таким образом, в занятии с логопедом участвует не только специалист-дефектолог и ребенок, но и яркий и веселый персонаж-игрушка, который станет не только примером, как правильно использовать речевые органы, но и участвует в играх, помогает малышу, веселит его. Занятия с игрушками не только помогают выработать правильное произношение звуков, но и развивают мелкую моторику, раскрепощают и развивают ребенка духовно в процессе игры, моделируя различные ситуации выбора и решения.



Список литературы

1. *Васильева О.К.* Образная игрушка в творческих играх дошкольников. СПб.: Детство-пресс, 2003. — 144 с.
2. Педагогические требования к игрушкам / С.Новоселова и др. М., 1989.
3. Игра дошкольника / Л.А.Абрамян и др. / Под ред.С.Л.Новоселовой. М., 1989.
3. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект / Под ред. Н.Н. Поддьякова, Н.Я. Михайленко. М.: Педагогика, 1987. — 192 с.

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ

ОДИНЦОВА Вера Ефимовна,

учитель-дефектолог Муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения «Центр развития ребенка — детский сад № 24 «Улыбка» Арсеньевского городского округа Приморского края. E-mail: mdo-24@mail.ru

Не для кого ни секрет, что Ньютон «открыл» свой закон о земном притяжении во сне. Со мной произошло что-то подобное, хотя и ни настолько высоком уровне.

Во сне я оказалась в деревенском доме, скорее комнате, где находилось пятнадцать детей и их мама. Меня поразила тишина, стоящая в комнате.

Дети смотрели телевизор. В какой — то момент, встаёт мать и подаёт условный сигнал — хлопок в ладоши. Каждый из детей подходит к стене и берёт один из квадратов, находящихся на стене. На квадратах, с обратной стороны, находится какой — то символ, на основании которого все дети расходятся по комнате и останавливаются в определённом месте. В парах, тройках дети начинают драматизировать, обыгрывать разные ситуации, моделировать, рисовать и т.д., совершенно не мешая друг другу. Когда повторяется условный сигнал матери, дети возвращают на стену свои квадратики и берут другие. Они меняются в группах, но игры продолжают. Каждый ребёнок был занят и увлечён. Деятельность продолжалась около двух часов.

«Осознав», что это действительно сон, я подумала: что это? С одной стороны — это игры с правилами, с другой достаточно серьёзная организованная деятельность. Дети разных возрастов, но благодаря символам, правилам поведения они находят язык друг с другом и мирно сосуществуют.

Я стала рассуждать, о том, реально ли это в повседневной жизни и с чего начать? Ведь добиться такого результата не так — то просто. Считаю, что всё можно начать с одного символа и, соответственно одного вида деятельности, постепенно увеличивая их количество. Кроме того, групповая комната должна содержать достаточное количество игровых зон, обозначенных определёнными символами.

А ещё я стала пытаться усовершенствовать то, что увидела во сне. Вполне возможно, что по сигналу дети не сразу берут квадратики, а становятся в круг и выполняют какую — то деятельность в кругу. Считаю, что у каждого педагога в запасе много игр, которые можно проигрывать в кругу: логоритмические упражнения, «Кого ни стало?», «У кого мяч?» и т.д.

Зоны следует постоянно усовершенствовать: дополнять атрибутами, менять местами, вводить новые символы, создавать интересную предметно — развивающую среду.

Ещё меня долго волновали квадратики — получается, что и липучка и символ находятся с одной стороны, так как обратная сторона квадрата чистая. По логике:

дети не должны знать что берут. Игры могут проходить спонтанно, если педагог не ставит какие — то конкретные задачи.

В каких случаях следует научить детей такому виду деятельности? Я думаю, что у каждого воспитателя возникал вопрос: чем занять детей во время дождя? Здесь я вспомнила свой опыт работы воспитателем.

Когда на улице шёл дождь, я набирала полный чудесный мешочек резиновых игрушек, и мы начинали играть, по очереди доставая игрушки. В зависимости от того какую игрушку доставали дети, осуществлялся определенный вид деятельности. Например: петушок — и у нас кукольный театр «Заюшкина избушка»; мишка — подвижная игра «У медведя во бору» и др.; зайка — хороводная игра «Мы на луг ходили»; мышка — игра — драматизация «Теремок»; весёлый клоун — предлагал детям забавные игры.

Очень я любила использовать социоигры К. Фоппеля, которые позволяли выплеснуть лишнюю энергию, агрессию, помогали вырабатывать у детей нравственные качества: сочувствие, сопереживание, внимание к друзьям, желание поддержать, пожалеть, помочь и т.д. Особенно детям нравилась игра «Волшебные картинки», когда на листе бумаги начинал рисовать один ребёнок, по хлопку рисунок переходил следующему ребёнку и так по кругу, пока каждый из детей не оставит свой след в данном рисунке. Результат обсуждали вместе. Поначалу были и слёзы, и радость, а потом больше смеялись и придумывали названия рисункам.

Включая театрализованные, хороводные игры, различные виды театра, я ставила задачи: отрабатывать интонационную выразительность речи, диалогическую и связную речь, коммуникативные навыки и пластику движений.

Часто мы использовали логоритмические упражнения, пальчиковую гимнастику, ритмические упражнения, игры на развитие слухового и зрительного внимания.

Дети совершенно не уставали, потому что виды деятельности постоянно чередовались, и это позволяло играть на протяжении часа и более.

Считаю, что подобная деятельность достаточно легко поможет детям научиться принимать правилам и следовать им, что будет не лишним в процессе обучения в школе. А для воспитателей не будет стоять вопрос: чем занять детей во время непогоды.

Сейчас я работаю учителем — дефектологом и, сначала, думала, что реализовать свой сон не имею возможности. Работая я с детками инвалидами, среди которых есть дети с ДЦП и аутисты, выстраиваю свою работу с детьми так, что продумываю ход занятий, опираясь, в том числе, на символы и карточки ПЕКС. В ходе занятия, я использую до 10 карточек (всё зависит от уровня коммуникации ребёнка), что позволяет плавно переходить от задания к заданию. Карточки обычно раскладываю на столе картинкой вверх. Ребёнок имеет право выбора

картинки, а, следовательно, и деятельности. Таким образом, переходя от одного этапа к другому, мы получаем маленькие крупички успехов.

На этом можно было закончить данную статью, но, как всегда, господин случай даёт возможность продлить рассуждения.

Просматривая в очередной раз материалы по проблеме аутизма, общаясь с коллегами, я пришла к предположению, что выше описанная игровая ситуация — это тот идеал игровой коммуникации для детей с аутизмом, к которому стоит стремиться.

А почему нет? На занятиях с аутистами всегда присутствует определённый алгоритм (те же карточки ПЕГС), который достаточно хорошо усваивается детьми и помогает выстраивать работу педагога в нужном режиме.

Конечно, применительно к аутистам, данная игра это идеал, но начиная с простейших заданий, построений занятий по алгоритму ребенок постепенно становится ближе и выходит на коммуникативные контакты.

С начала учебного года я стала крепить карточки к магнитной доске, обратной стороной. Рисунок или символа не видно, любопытство ребёнка — аутиста велико, но, по возможности, я стараюсь выдержать инструкцию. Картинки открываем постепенно, поочередно, и результат замечательный: всё тот же плавный переход от одной деятельности к другой. Ребёнок заинтересован и очередной маленький успех в процессе коммуникации получен. Если получается с одним ребёнком, то следующая задача — работа в парах. Очень сложно подобрать пару из двух детей с одним нарушением, я думаю, что сначала нужно начать с пары: ребёнок аутист и ребёнок ДЦП.

Деткам — аутистами я, конечно, не смогу предложить тот набор игр и игровых упражнений, с которым работали дети с нормой в развитии, но всегда лучше сделать и пожалеть, чем жалеть о том, что мог сделать и не сделал.

Я не исключаю, что подобная практика где-то уже существует, так как каждый педагог в решении своих задач ведёт поиск.

Опыт работы с детьми — аутистами у меня очень маленький, но когда видишь результаты своего труда, всегда возникает желание идти дальше.

Путь этот достаточно продолжительный и сложный, только «В судьбе каждого есть наставник, опыт которого дает определённый толчок в жизни.» [1]

Хотелось бы, чтобы данная статья стала для кого-то тем самым толчком, который ведёт к дальнейшему развитию наших детей.

Список литературы

1. Сайт : <http://fb.ru/article>
2. Фитисова М. Карточки ПЕГС (автор методики доктор Andreu Bondy).

РОЗОВЫЙ СЛОН

ПАНАСЕНКО Федор Валентинович,

педагог-психолог, АНО «Наш Солнечный Мир», г.Москва. E-mail: Fender08@mail.ru

Работая с детьми с ограниченными возможностями здоровья, мы часто сталкиваемся со следующим запросом родителей: «научите играть». Имеют в виду всю семью: и себя, и ребёнка. В нашем центре сейчас эта задача стоит в первом ряду: многие педагоги давно работают с включением игровых техник и схожих подходов. Более того — у нас активно развивается самостоятельное направление — игровое взаимодействие.

Учитывая специфику учреждения — посещают нас, в основном, дети с расстройствами аутистического спектра (РАС), за основу мы взяли собственный имеющийся опыт игровой коммуникации и методику FLOORTIME. Однако, дети, которые приходят к нам на занятия, имеют разные нарушения — ДЦП, синдром Дауна, прочие задержки развития. И большинство из них, как правило, испытывает проблемы с игровой деятельностью, в самых разных аспектах. Среди прочего, это: сложность с индивидуальнольным планированием своего свободного времени; частое использование неигровых предметов; стереотипная, постоянно повторяющаяся игра; неумение играть с другими. Однако, «FLOORTIME — это центральный элемент нашей концепции DIR и комплексной программы для детей с различными особенностями развития, включая расстройства аутистического спектра» [2]

Обладая замечательной методикой и собственными наработками, хотим поделиться некоторыми критическими замечаниями в отношении самих игрушек. Слишком часто в нашей работе, к сожалению, приходится сталкиваться с поиском хорошего материала. Так же, как и пособия для дефектологических развивающих занятий, сами игрушки являются не менее важным элементом в нашей работе для развития ребёнка.

По нашему мнению, в настоящее время не лучшим образом обстоят дела с наличием качественных игровых материалов. В некотором роде, это звучит странно: множество супермаркетов, гипермаркетов, более того — сетевых магазинов игрушек — как же так!

Доходят ли эти игрушки в регионы? Ведь даже в столице хорошие отечественные — «днём с огнём» не сыскать; приличные китайские, среди огромного спектра, казалось бы — выбирай не хочу! Но сколько ни просматривай на полки «мальчишеским» взглядом — найти, к сожалению, удаётся очень и очень мало. Тем более — если смотреть взглядом педагога. Ведь наша работа — с детьми с ОВЗ. Конечно, ломают — ломают игрушки все дети. Теперь давайте рассмотрим подробнее основные минусы и плюсы современного рынка игрушек и игровых пособий.

Прежде всего, поражает и вызывает смешанные чувства яркость цветов, или пестрота наклеек, и разномастность деталей, крыльев цифр!! В педагогическом

колледже учат тому, что игрушки и пособия для детей с особенностями и без, в любом случае, должны быть достаточно, но не слишком яркими. Но во многие детские центры и магазины игрушек, порой, страшно зайти — от пестроты не знаешь, куда деваться! На наш взгляд, полутона, или не слишком яркие цвета способствуют, всё же, меньшей раздражительности детей, а также дают возможность более функционально использовать игрушку.

Следующая черта, характерная для многих современных игрушек — «невнятность» назначения. «Многие современные игрушки и игры уводят детей в мир причудливых фантазий, не имеющих никакого отношения к реальности. А ведь историческая роль игрушки и детской игры — помочь ребенку в освоении окружающего мира, научить строить отношения с людьми, адаптироваться в социуме и в целом реализовать себя как личность.» [3] Мы не против того, чтобы игрушка была интересной и вполне готовы допустить «мультижанность» и нереальность образа, однако попадаются совершенно странные экземпляры — например, машины непонятного назначения, с какими-то крыльями, мигалками, лапами, крючками — но явно не похожие на «спецтехнику». И если «трансформеры», в данном случае, имеют свои задачи, то мы говорим сейчас о некоторых игрушках, абстрактность образа которых буквально зашкаливает. Согласимся: вышеописанные свойства могут вполне заинтересовать учеников средней школы. Зачастую педагоги не только ввиду профессиональной необходимости вспоминают различные игры и разучивают новые; многие, даже будучи взрослыми, до сих пор искренне любят играть. Но многие игрушки, которые мы видим на современных прилавках, в том числе, в отделах для малышей, часто имеют 2 странные особенности:

— совершенно невозможно догадаться, что это и что с этим делать. При взгляде на некоторые игрушки, складывается впечатление, что это просто отлитая из пластмассы запчасть. Конечно, функция многих из них — развитие воображения. Но, порой, ни о чём подобном не может идти и речи.

— некоторые игрушки для малышей выглядят уж слишком гипертрофированно, чересчур обыгрывая тематический образ, а иногда слегка пугая.

С точки зрения дефектологии, подчеркнём часто встречающуюся негативную особенность коррекционно-развивающих пособий: во многих из них совершенно нарушен масштаб, и также наблюдается пресловутая яркость.

Возможность функционально использовать прочную и неяркую игрушку — и для обычных детей, и для аутистов — нам кажется особенно важной (учитывая все научно доказанные и предполагаемые нарушения связей нейронов и прочие, влияющие на гиперчувствительность и сложности дифференциации; попросту — сортировки полученной информации).

Помимо прочего, отметим и положительные моменты. Нижеследующие характеристики помогают выбирать новый игровой материал и являются рекомендациями, родившимися в ходе оборудования кабинетов и работы с детьми.

Одним из важнейших качеств является многофункциональность игрушки. Например, относительно транспорта: это может быть простой автомобиль-грузовик, который ребёнок младшего дошкольного возраста может просто катать, получая эмоциональное насыщение и развиваясь физически; ребёнок постарше может грузить в него предметы, то есть, использовать функционально; ребёнок же старшего дошкольного или младшего школьного возраста может прятать в нём что-то, назвать «летающим автомобилем», то есть — выстраивать сложный сюжет и включает фантазию. А кроватка для куклы может быть и столиком, и песочницей, и воротами для мяча. Конечно, многое зависит от мастерства и воображения педагога, и желания родителей включаться в процесс.

Среди прочего хочется выделить следующие желаемые критерии:

— у машинок — открывающиеся двери; открывающаяся дверь багажного отделения с возможностью положить груз; отсутствие мелких, легко отламывающихся частей; прочная рама, колёса, с которых не сваливаются покрышки и не ломается сама ось. Цвет кузова: в работе с детьми с нарушениями развития предпочтительны базовые простые цвета, и дополнительно — набор спецслужб и спецтехники («полиция», «скорая помощь», «пожарная охрана», бульдозер, подъёмный кран, и т.д.).

— часто во время занятий смешиваются разные конструкторы; это может расстроить и отвести от желания играть ребёнка с особенностями; и, если не преследуется цель сортировки, желательно держать конкретный вид конструктора в большом количестве в соответствующей коробке.

— относительно наборов посуды, кукольной одежды и кукольной мебели — неяркость цветов, условное соблюдение масштаба в отношении набора. Опять же, для работы с детьми с РАС предпочтительно отсутствие дополнительных узоров, полосочек, верёвочек и т.д.

— к многофункциональным предметам также хочется добавить резиновые игрушки (животные, машинки, мячи) — все их можно, помимо функционального, сюжетного назначения, использовать для бросания (и с целью сенсорного насыщения, и для общего моторного развития — прицеливаясь в какой-то объект).

Избегая рекламирования, отметим отдельно всем известную шведскую деревянную «железную дорогу», а также шведские же машинки из мягкой пластмассы с белыми, прорезиненными колёсами. Кроме того, и некоторые челябинские игрушки заслуживают отдельной похвалы, так как являются достаточно крепкими, функциональными и не «кислотных» цветов. Теми же характеристиками могут похвастаться и белорусские машинки и конструкторы.

Postscriptum

«Общество склонно недооценивать роль игры, — пишет Э. Джин Айрес — «большинство считает это развлечением или «дуракаванием»» [1] Однако, и Л.С.Выготский, А.В.Запорожец, А.С.Макаренко, Д.Б. Эльконин, и многие другие

отечественные и зарубежные педагоги, психологи, учёные-медики, в большинстве своём склоняются к утверждению единого, по сути, тезиса: игра — ничем не заменимая, важнейшая деятельность для дошкольника. Так что давайте, всё же, будем внимательны к выбору игрушек, ведь они способны подарить столько радости!

Список литературы

1. *Айрес Э. Дж.* Ребенок и сенсорная интеграция. Понимание скрытых проблем развития / Э. Дж. Айрес; пер. с англ. Юлин Даре. М.: Теревинф, 2009. — 272 с.
2. *Гринспен Стенли.* На ты с аутизмом: использование методики FLOORTIME для развития отношений, общения и мышления / Стенли Гринспен, Серена Уидер. М.: Теревинф, 2013. — 512 с.
3. *Янушко Е.А.* Игры с аутичным ребёнком. Установление контакта, способы взаимодействия, развитие речи, психотерапия. 4-е изд. М.: Теревинф, 2011. — 136с. — (Особый ребенок).

ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ЗАУЧИВАНИЯ СТИХОВ

СЕЛЕЗНЕВА Татьяна Анатольевна

учитель-логопед высшей квалификационной категории
МБДОУ «Детский сад «Светлячок»

Использование художественного слова в деятельности с детьми имеет большое значение. Заучивание стихов развивает память, воображение, представление об окружающем мире.

«Кроме собственно эстетической функции (чтение как удовольствие от творчества, связанного с работой воображения, следующего вслед за текстом литературного произведения), есть у детской литературы ещё одна очень важная задача — следуя традиции, её можно обозначить как образовательную и воспитательную. Раскрывая её значение подробнее, в ключе современного подхода к проблеме взаимоотношений поколений, эту задачу можно определить так: помогать взрослым и детям договариваться об очень важных в их жизни вопросах, вырабатывать общий язык для обсуждения сложных психологических, социальных проблем. А значит, и Пеппи Длинныйчулок, и дочь разбойника Матисса Ронья, и Дядя Фёдор — все они могут помочь педагогу рассказать о таких сложных понятиях, как самостоятельность и самодостаточность, самоуважение, целеустремлённость, индивидуальность, чёткое понимание собственного положения в обществе; вызов, обществу или даже протест» [1, С. 254]. Дети, имеющие отклонения в развитии, с трудом запоминают стихотворные строки, им не понятны некоторые значения слов, сравнений, обобщений.

С помощью ИКТ, можно быстро и доступно показать незнакомый предмет, его действие, качество, выстроить связь между понятиями. Электронную игру можно использовать в поэтапном заучивании стихов и стихотворных строчек. Например, можно предложить заучить стихи о временах года, в которых красочно, доступно, правильно представлены сезонные изменения. В презентации можно наблюдать за сменой действий сюжета. Почти к каждому слову в стихотворении можно подобрать картинку для лучшего запоминания строк. Анимация к слайду может помочь запомнить действие и признак. В выбранном стихотворении, каждая строчка появляется по команде «мыши», что удобно для раскрытия смысла и проговаривания. Проигрывать можно несколько раз, используя гиперссылку. В заученном стихотворении отрабатываются произношение поставленных звуков, интонация, логические ударения. Пособие реализуется на итоговой деятельности с детьми и их родителями. Также родители могут закрепить с детьми изученные стихи дома. Игра легко используется на уроке, занятии, режимном моменте. Данный вид работы может быть использован педагогами и родителями с детьми, дошкольного возраста, имеющих речевые нарушения, задержку психо — речевого развития т. д.

Список литературы

1. *Асонова Е.А.* Как чтение влияет на процесс социализации / Е.А. Асонова // Народное образование. 2013. № 2. С. 252–257.
2. *Маякова Е.В.* Развитие детской речевой деятельности в процессе обучения иностранным языкам / Е.В. Майкова // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2006. №4. С. 146–155.

НЕТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ РАБОТЫ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ И ПРЕОДОЛЕНИЮ РЕЧЕВЫХ НАРУШЕНИЙ У ДОШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАМУШКОВ «МАРБЛС» В ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЕ «МОЗАИКА»

СНИТКО Татьяна Николаевна

учитель-логопед I квалификационной категории
МАДОУ «Детский сад № 23» г. Перми. E-mail: tafa.614@yandex.ru

Игра — основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Занимательный характер игры повышает речевую мотивацию и работоспособность. Играя, ребенок раскрепощается, снижается тревожность, следовательно, улучшается результат работы.

Во время игры происходит процесс так называемого непреднамеренного обучения. Выполняя игровые задания, ребенок может самостоятельно достичь цели, что немаловажно для детей имеющих речевой дефект. Именно в игре осуществля-

ется естественное развитие речевой сноровки и активизация всех компонентов речевой деятельности.

Все больше в нашу жизнь входят компьютеризация и интернет. К сожалению, в наш век высоких технологий, снижается уровень культуры и развития речи детей.

Большинство детей, с речевыми нарушениями, имеют проблемы в развитии восприятия, внимания, памяти, мыслительной деятельности, различную степень моторного недоразвития и сенсорных функций, пространственных представлений, особенности приема и переработки информации. У дошкольников наблюдается снижение интереса к обучению, нежелание посещать занятия, повышение утомляемости. Чтобы заинтересовать их, сделать обучение осознанным, нужны нестандартные подходы, индивидуальные программы развития, новые технологии. Решить эту задачу можно с помощью нетрадиционных методов работы. Внедрение нетрадиционных методов в образовательную сферу в дошкольные учреждения стала актуальна в наши дни. Использование нетрадиционных методов на занятиях по логопедии в детском саду позволяет добиться устойчивого внимания и поддержания интереса на протяжении всего занятия. Положительным моментом является и то, что применение нетрадиционных методов направлено на включение в работу всех анализаторных систем.

Вашему вниманию хочу представить разработанную и использованную мной дидактическую игру «Мозаика» с применением камушков «Марблс» в коррекционно-логопедической работе (*Приложение №1*). Камушки «Марблс» я использую на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях в разных целях: для создания сюрпризного момента, эмоционально-положительного настроения и релаксации, развития психических процессов (внимания, памяти, мышления, воображения), сенсорных способностей, мелкой мускулатуры рук у детей.

Игра составлена таким образом, что ребёнку предлагается выполнить задание на уточнение и активизацию словаря или развитие грамматического строя речи, одновременно закрепляя правильное произношение.

Исправление недостатков речи дошкольников это трудоемкий процесс, который требует систематических занятий, а универсальность данной игры позволяет использовать её не только в работе логопеда и воспитателя, но и родителям в домашних условиях.

Список литературы

1. *Воронина Т.П.* Весёлые и полезные игры для малышей. Кн. 1. М.: Грамотей, 2010. — 96 с.
2. *Воронина Т.П.* Весёлые и полезные игры для малышей. Кн. 2. М.: Грамотей, 2010. — 80 с.
3. *Воронина Т.П.* Весёлые и полезные игры для малышей. Кн. 3. М.: Грамотей, 2010. — 80 с.
4. *Гаврилова А.С., Шанина С.А.* Логопедические игры для детей. М.: ООО ИКТЦ «ЛАДА», 2010. — 192 с.
5. *Селивёрстов В.И.* Речевые игры с детьми. М.: ВЛАДОС, 1994. — 344 с.



Дидактическая игра «Мозаика»

Цель: Активизация речевых умений и навыков в условиях коллективной игры с использованием камушков «Марблс».

Задачи:

Речевые

Активизировать и обогащать словарный запас.

Развивающие

Развивать мелкую моторику рук, тактильные ощущения.

Развивать память, внимание, мышление, воображение.

Обучающие

Уточнять элементарные математические представления: различать геометрические фигуры, размер, форму.

Развить умение ориентироваться на плоскости

Закреплять представления о цвете и цветовых оттенках.

Оборудование: ёмкость с камушками «Марблс», картинки с изображением мозаики из геометрических фигур на каждого ребёнка (*Приложение №2*).

Возраст детей: 5–7 лет

Количество детей: 4–6 чел.

Ход игры.

1. Педагог показывает детям лист бумаги, на котором имеется изображение из различных геометрических фигур (мозаика).

Далее педагог предлагает детям поиграть в речевые игры, а за правильные ответы получать камушки, которыми можно будет заполнить изображение. Закрывать нужно только те геометрические фигуры, которые соответствуют размеру и форме камушков. Украшение мозаики необходимо начинать с верхнего ряда слева направо. Побеждает тот, кто первым соберёт камушки и закроет все геометрические фигуры.

Речевые игры:

а) Игра «слова-приятели».

Выбрать из 3 слов 2 слова-«приятеля».

Дети по очереди подбирают синонимы к словам.

Конь, собака, лошадь.

Дом, улица, здание.

Храбрый, звонкий, смелый.
Слабый, неловкий, неуклюжий.
Большой, красивый, огромный.
Торопиться, спешить, ползти.
Радоваться, веселиться, наряжаться,
Плакать, реветь, говорить,
Грустный, печальный, глубокий,
Храбрый, звонкий, смелый.

б) Игра «Кто как голос подает?»

Дети по очереди подбирают глаголы к словам.
Ворона (каркает), кошка (мяукает), воробей (чирикает), сойка (стрекочет), свинья (хрюкает), петух (кукарекает), курица (кудахчет), лягушка (квакает), корова (мычит), гусь (гогочет), волк (воет), лошадь (ржет), утка (крякает), медведь (рычит), собака (лает).

в) Игра «Отгадай предмет».

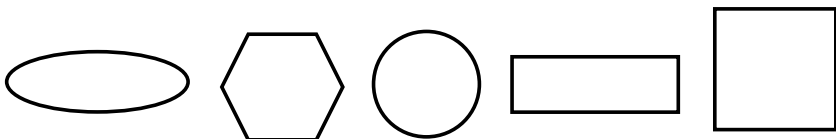
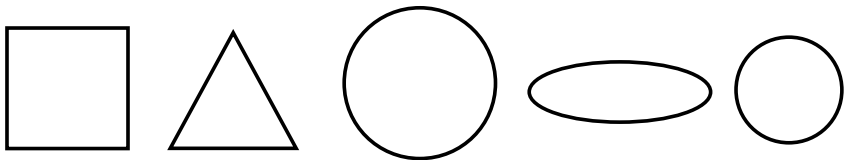
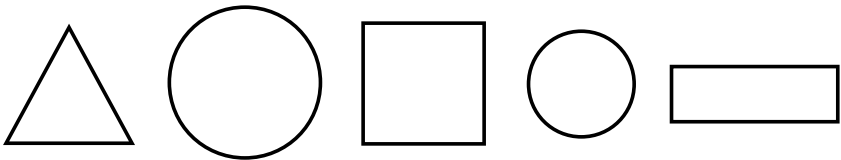
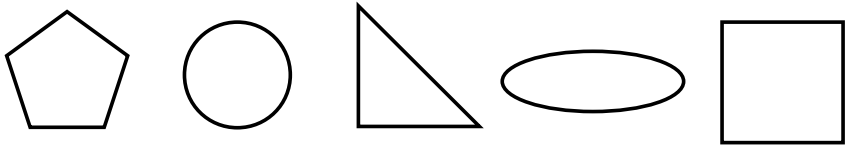
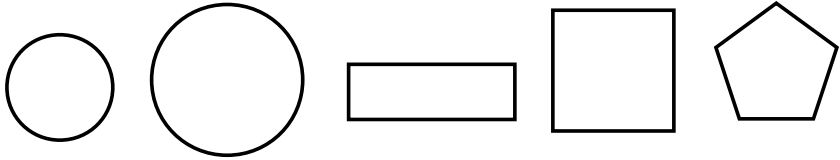
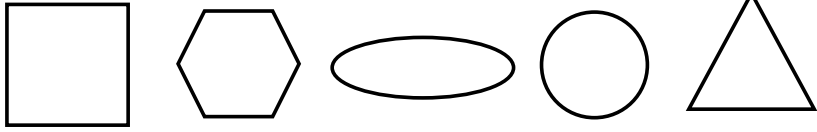
Нужно отгадать предмет по названию его частей.
Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).
Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).
Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).
Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).
Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

г) Игра «Скажи наоборот».

Нужно закончить предложение и назвать слова — «неприятели».
Слон большой, а комар ...
Камень тяжелый, а пушинка ...
Золушка добрая, а мачеха ...
Зимой погода холодная, а летом ...
Сахар сладкий, а горчица ...
Дерево высокое, а куст ...
Дедушка старый, а внук ...
Суп горячий, а компот ...
Сажа черная, а снег ...
Лев смелый, а заяц ...



Приложение №2



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕСОЧНОЙ ТЕРАПИИ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

СОЧКАЛОВА Наталья Алексеевна,

педагог-психолог муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Центр развития ребенка — детский сад «Солнышко» г. Бирюча» Красногвардейского района Белгородской области. E-mail: natalya.sochkalova@mail.ru

ЗАХАРЧЕНКО Лариса Дмитриевна,

педагог дополнительного образования муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Центр развития ребенка — детский сад «Солнышко» г. Бирюча» Красногвардейского района Белгородской области. E-mail: zaharchenko.lara@yandex.ru

Для маленького ребенка песочница — это целый мир. С его помощью можно предоставить возможность потрогать явления окружающего мира, научить через собственный опыт сотрудничеству.

Благодаря пластичности песка из него можно создавать практически любой образ из окружающей или сказочной действительности. Важно, что образ будет живым, динамичным в отличие от печатной иллюстрации. Малыш сможет его менять, приносить изменения. Если акцентировать внимание на том, что ребенок изобрел, играя и манипулируя в песке, он начнет охотнее экспериментировать и исследовать, проявляя инициативу [2, с. 63]. Например, малыш может воткнуть в песок ветку, просто манипулируя ею. А педагог, заметив это действие, внесет в него смысл, обратит внимание ребенка на то, что он посадил дерево. Дерево можно полить, посадить рядом цветы, проложить тропинку... И вот игра началась, и авторство в ней принадлежит ребенку, от этого опыт становится личным и бесценным.

Песок — это терапевтический материал. Работа с песком обладает успокаивающим и гармонизирующим эффектом. В песочную среду легко перенести любой процесс из жизни, начиная от приготовления еды и заканчивая строительством целого города.

Песок — это отличная обучающая среда, которая позволяет легко учить ребенка изготовлению куличиков, рисованию круга и строительству мостиков. Малыш не будет чувствовать неудачи, потому что песок дает возможность тут же исправить ошибку. Рассыпаясь, он как бы уносит негативный опыт с собой и предлагает начать все сначала [1, с. 26].

Песок — это поле для взаимодействия. Дети в принципе приучены играть в одной песочнице, поэтому они с удовольствием делят это пространство с другими. Здесь рождается интерес к игрушкам и деятельности другого, а это в свою очередь дает начало контакту между детьми, закладывая навыки общения.

Занятия с песком необходимо начинать с организующего момента — введения, позволяющего собрать внимание группы, заинтересовать каждого ребенка

предстоящей деятельностью. Важно образовать традиционный круг приветствия. Завершающим моментом этого этапа должен стать переход к играм в песке. Для этого детям следует дать доступ к материалам и игрушкам, которые им понадобятся. На первых занятиях это будут мешочки с песком и сыпучими материалами. Дети могут их высыпать на свои подносы или вместе с педагогом в одну общую песочницу. Начинать лучше с использования безопасных сыпучих материалов и масс, основанных на крахмале, манной крупе или муке, и только затем стоит предложить малышам природный песок.

На последующих занятиях, перед тем как вводить игры в песке, которые предполагают использование дополнительных материалов (грабелек, мельниц, молоточков и др.), нужно предоставить детям эти предметы. Они должны поиграть с предметом ради предмета, отдать ему часть своего внимания, чтобы во время действий в песке не отвлекаться на исследование самого предмета.

Само появление песка или предметов для работы с песком лучше сделать «запланированным» сюрпризом. Ритуализировать появление сюрприза можно разными способами: кукольный герой, «волшебный мешочек» (сундучок), «секретик» в песке — заранее приготовленный в песочнице секрет, например баночки с проросшими зернами пшеницы. Обнаружив их, дети переходят непосредственно к упражнению. В данном случае зерна можно посадить в песок с помощью совочка.

Важно сформировать у детей правила взаимодействия с сыпучими материалами, приучить их к тому, что их нельзя брать в рот, рассыпать за пределами рабочего места. Важное правило для работы в песочницах — это безопасность личного пространства. Можно играть только в своей песочнице и нельзя без разрешения играть в чужой. Также необходимо ввести правило уборки — после игры нужно положить все на место.

После введения правил нужно, чтобы дети освоились в песке. Для этого хорошо подойдут сенсорные, контактные, творческие, исследовательские игры.

Песочницы необходимо накрывать отрезами ткани. Для детей это важно, так как для их активного внимания существует только то, что попадает на глаза. Кроме того, сам процесс снятия ткани с песочниц обладает для них завораживающим действием. Сказкотерапевтический подход предполагает создание соответствующей атмосферы, сопровождение перехода из реальности в сказку. С детьми можно придерживаться этого подхода. Не следует употреблять слово «песочница», ведь речь идет о песочных странах и городах. Идея песочной страны дает возможность раскрытия любой темы [4, с. 37].

Когда первоначальное знакомство с песком и введение правил будет позади, педагог может предложить детям первый контейнер с игрушками. Лучше использовать контейнер с природными материалами. Постепенно, по мере усложнения сюжета добавляются контейнеры с игрушками.

Педагог задает разные направления для деятельности. Он показывает, что в песке можно рисовать, перебирать песок, строить города с реками и горами. Постепенно от занятия к занятию дети все больше будут двигаться от исследования песка к динамическим песочным картинам.

Деятельность педагога в этот момент похожа, с одной стороны, на то, что делает Монтессори-педагогика, а с другой — на то, что делает психотерапевт. Педагог активно наблюдает и подходит к каждому ребенку. Он может использовать обычную фигурку для проникновения в мир, рождающийся в песочнице. От ее имени он путешествует по песочным странам и общается со всеми по очереди. Визуально это выглядит так: педагог стучит своей фигуркой в борт песочницы, спрашивая разрешения попасть внутрь. Если ребенок готов, он пускает фигурку в песочницу. Если нет, то может разрешить поставить ее на борт и понаблюдать со стороны за происходящим. Этот символический момент демонстрирует открытость или закрытость ребенка для контакта.

Решая задачи, связанные с социализацией малышей, важно организовать их для совместного общения. Вместе с ребенком педагог отправляется «в гости» к кому-то из детей. Предварительно педагог просит малыша выбрать фигурку из своей песочницы, которая отправится в путешествие. В ходе такого процесса может завязаться общение или игра между детьми. Часто хозяева «страны» с удовольствием принимают гостей, «угощают» их, разрешают что-то построить. В последующем такое открытое взаимодействие будет возникать уже без стимула со стороны педагога.

Таким образом, активность малышей в песочницах проходит следующие стадии, описанные Н. А. Сакович [3, с. 54]: создание мира, когда дети строят свои миры или просто манипулируют предметами в песке, совершают исследовательские действия; переживание и реконструкция, когда изменения, происходящие в песочной картине малыша, обусловлены свойствами психики, переключением внимания, направляющим воздействием родителя и педагога; экскурсия по миру — это путешествие по песочницам других детей и приглашение в свой мир; терапевтическое вмешательство, которое осуществляется на всех стадиях.

При применении классической терапевтической песочницы в работе, становится понятным тот факт, что песочница лишь физически ограничивает пространство вокруг ребенка, а не его игру и познавательный интерес. Невозможно остановить творческий порыв бортами песочницы, тем более, когда речь идет о малыше. В песочнице, возможно, все, а порой даже и больше, чем в целом кабинете игротерапевта: могут «бушевать ураган», идти «строительство небоскреба», «раскинуться пустыня» или «расцвести сад». Песочница может стать школьной доской и альбомом для рисования, полем для экспериментов и опытов, сценой для внутренних переживаний и семейных отношений.



Список литературы

1. *Епанчинцева О.Ю.* Роль песочной терапии в развитии эмоциональной сферы детей дошкольного возраста СПб.: Детство-пресс, 2011. — 91 с.
2. *Зеленцова-Пешкова Н.В.* Элементы песочной терапии в развитии детей раннего возраста. СПб.: Детство-пресс, 2015. — 96 с.
3. *Сакович Н.А.* Технология игры в песок. Игры на мосту. СПб.: Речь, 2006. — 102 с.
4. *Сатожникова О.Б., Гарнова Е.В.* Песочная терапия в развитии дошкольников. М.: ТС «Сфера», 2014. — 96 с.

КОРРЕКЦИОННАЯ РАБОТА ЛОГОПЕДА С ДЕТЬМИ, ИМЕЮЩИМИ НАРУШЕНИЯ РЕЧИ, ПО ПРИОБЩЕНИЮ К ЦЕННОСТЯМ НАРОДНОЙ КУЛЬТУРЫ ПОСРЕДСТВОМ ИГРУШКИ «МАТРЕШКА»

СЕМЕНОВА Ирина Николаевна,

учитель-логопед высшей квалификационной категории

МБДОУ «Детский сад № 73» г. Новокузнецка. E-mail: mcloudefsad73@yandex.ru

Всё новое — хорошо забытое старое.
Русская народная поговорка

Современные игры и сюжеты детских современных игр отличаются от содержания игровой деятельности дошкольников прежних лет. Игрушки тоже отличаются. Окружающая детей социальная среда очень насыщена, и дети с интересом примеряют на себя новые роли. Но мы не можем забывать традиций своего народа, культурных ценностей прошлого времени.

В настоящее время проблема возрождения народной культуры, приобщения детей дошкольного возраста к народному творчеству особенно актуальна, поскольку традиции и промыслы наших предков постепенно уходят в прошлое. Современная семья живёт другими ценностями, придерживается иных взглядов на жизнь, продиктованных обществом. Многие люди не знают обычаев и традиций национальной культуры своего народа и не могут передать подрастающему поколению опыт, накопленный веками. При этом именно взрослый выступает посредником между ребёнком и окружающим миром направляет, регулирует его восприятие действительности, передаёт свой опыт, учит видеть и слышать красоту природы, любить малую Родину, и, уважать традиции предков.

Матрёшка по своей структуре хорошая развивающая игрушка. Ребёнок может складывать и разбирать её, тренируя глазомер, мелкую моторику рук, внимательность и усидчивость. Одной традиции в росписи матрёшек нет, поэтому детям, даже сеемым маленьким, доставляет удовольствие роспись или раскрашивание матрёшек. Русская матрёшка является символом России и так нравится людям. Она несёт в себе любовь и дружбу, выступает как символ семьи. В ней отразились представления о мире, добре, красоте. Именно поэтому матрёшка — символ русского искусства.

Принимая во внимание актуальность проблемы сохранения и возрождения народного творчества, я активно использую в своей практике игрушку «Матрёшка». Целью, которой является приобщение детей с речевой патологией к национальной культуре, промыслам и традициям русского народа. А также для формирования познавательного интереса и познавательного действия с целью амплификации (обогащения) детского развития.

Используя игрушку «Матрёшка» на занятиях, **я решаю такие задачи:**

1. Формирование у детей целостной картины мира, в том числе первичных ценностей представлений.
2. Осознание принадлежности к мировому сообществу, гражданской принадлежности, воспитание патриотических чувств.
3. Систематизация знаний об окружающем мире.
4. Воспитание бережного отношения к природным богатствам родного края.
5. Пробуждение интереса к ремеслу народных мастеров, творчеству умельцев деревообрабатывающего промысла.
6. Совершенствовать речь детей на материале русского фольклора, обогащать словарный запас у детей. Развивать у детей интерес к родному языку. Продолжать формировать у детей языковые навыки и умения.
7. Воспитывать коммуникативные навыки речи, интерес и любовь к национальной культуре.

В логопедическом кабинете имеются разные по материалу игрушки «Матрёшки». Есть простые деревянные, большие и маленькие матрёшки. У каждой матрёшки разное количество мест. От двух и до десяти. У каждой матрёшке своя задача: познакомить с историей появления игрушки, откуда она родом, то есть в каком месте России её изготовили, или чтобы прочитать и произнести скороговорку, написанную у неё на сарафане. А есть мягкая Матрёшка, связанная крючком. Её я использую для сравнения с твёрдой деревянной игрушкой. Детям с ограниченными возможностями здоровья часто хочется прижать не твёрдую на ощупь, а мягкую игрушку, которую не хочется выпускать из рук. Ярко вышитые детали привлекают детей. Матрёшка разъёмная и поэтому в неё можно класть разные предметы или придумать разные задания. На сарафане у матрёшки пришиты кармашки, в которые можно вставлять картинки или цифры, или сюрпризы. Всё



зависит от поставленных задач, которые ставит педагог перед детьми на занятии. Также имеется подборка текстовых заданий с изображениями расписных матрёшек. Каждый раз при использовании матрёшек применяю художественное слово. Это может быть загадка:

Ростом разные подружки
Не похожи друг на дружку
Все они сидят друг в дружке,
А всего одна игрушка. (Матрёшка)

Это может быть и стихотворение:

Кто матрёшку сделал, я не знаю.
Но известно мне, что больше сотни лет
Вместе с Ванькой — Встанькой как живая,
Покоряет кукла белый свет.
Выступает гордо, величаво,
С удалой улыбкой на лице,
И летит о ней по белу свету слава
О безвестном мастере — творце!

Проводя с детьми самомассаж пальцев рук, предлагаем покатать карандаш с насадкой игрушка «Матрёшка» между ладоней, проговаривая чётко слова:

С матрёшкой буду я дружить,
И буду я её кружить.
Закружу, закружу,
Вот как с ней я дружу!
Карандаш волшебный
Я в руках кручу.
Весёлую матрёшку
Оживить хочу.

При проведении физкультминутки выполняем движения и произносим такое стихотворение:

Мы в игрушки поиграли,
Убирать их дружно стали.
Уложили куклу спать
На удобную кровать.
В гараж машинку закатали,

Рядом кубики сложили.
Вот матрёшку мы собрали,
В шкаф с игрушками убрали.
Навели порядок мы,
Очень маме помогли.

Проводя игру малой подвижности: «Кто скорее возьмёт матрёшку?», ходим сначала друг за другом по кругу, произносим:

Вот стоит матрёшка наша
Посмотрите, нет краше!
Чтобы детям не скучать,
Приглашает поиграть.
Мы сначала ровным кругом
Зашагаем друг за другом,
А потом скорее дружно
Побежать легко нам нужно.
А теперь не зевайте,
К матрёшке быстро подбегайте.

Дети подбегают в середину круга, где стоит матрёшка. Затем выполняют задания педагога. Для игры, которую использую в сочетании речи с движениями, проговариваем вместе с детьми такие слова:

Милая матрёшка всех гостей встречает
И свою головку низко наклоняет.
Спрятали за спину милую матрёшку
В прятки поиграет вместе с нами крошка.
Глазки закрывает милая матрёшка.
Быстро засыпают маленькие крошки.

Когда целью занятия стоит закрепление детьми поставленных звуков в речи, использую такое стихотворение:

Кукла первая толста, а внутри она пуста,
Разнимается она на две половинки,
В ней живёт ещё одна кукла в серединке.
Эту куколку открой — будет третья во второй.
Половинку отвинти, плотную, притёртую,
И сумеешь ты найти куколку четвёртую.

Вьнь её да посмотри, кто в ней прячется внутри.
 Прячется в ней пятая куколка пузатая.
 Эта кукла меньше всех — чуть-чуть больше, чем орех!

Для удобства пользования дидактическим материалом, мной составлен перечень игр с игрушкой «Матрёшка»

Игры и упражнения на развитие дыхания у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

1. Игра-упражнение «Подуй на вертушку, которую принесла матрёшка»
 Сделать глубокий вдох, подуть как можно дольше, щёки при этом не надуть.
 Кто дольше дует, тот и выиграл.
2. Игра «Свисток-матрёшка». Дети набирают воздух и дуют в свисток.
3. Игра «Сдуй матрёшку с ладошки». На ладошках у детей лежат вырезанные из цветной бумаги игрушки «матрёшки». Дети по команде взрослого, сдувают матрёшек с ладошки.

Игры для развития у детей с ОВЗ моторной сферы:

1. Обводка контурного изображения по штрихам и точкам.
2. Раскраски.
3. Обведение элементов украшения костюма матрёшек.
4. Игра-вкладыш «Весёлые матрёшки» (7 мест).
5. Обводка шаблонов, трафаретов матрёшек.
6. Заплети косы у мягкой игрушки «Матрёшка».
7. Нанизывание бусин для украшения игрушки «Матрёшки».
8. Проведение линий разной конфигурации от одной до другой матрёшки.

Игры и упражнения на развитие мыслительных операций: внимания, памяти, мышления, воображения.

1. Игра-упражнение «Покажи на картинке фрагменты изображения матрёшек».

Цель: Развивать зрительное внимание, умение соотносить целое и часть изображения рисунков.

Ребёнок находит и соотносит целое изображение и части рисунка.

2. Игра-упражнение «Назови матрёшек слева направо».

Цель: Учить понимать слова с пространственным значением, совершенствовать пространственное представление и слуховую память у детей. Учить считать, рассуждать.

На картинке матрёшки подружки: Маша, Даша, Глаша, Любаша. Самая высокая — Маша, самая маленькая — Любаша. Слева от Маши стоит Глаша, справа от Любаши — Даша.

Вопросы: Как зовут самую маленькую матрёшку? Самую высокую?

Кто стоит последней справа? А первой слева?

Выигрывает тот, кто не ошибается.

3. Игра «Найди 5, 7, 10 отличий».

Цель: Развивать устойчивость зрительного внимания. Воспитывать усидчивость, самостоятельность.

Ребёнок или подгруппа детей находят 5, 7, 10 отличий между двумя изображениями матрёшек, отличающихся деталями.

4. Игра «Посмотри, запомни, нарисуй».

Цель: Развивать зрительную память у детей, умение правильно воспроизводить увиденное на рисунке.

Детям предъявляется рисунок на 20 секунд. Предлагают внимательно посмотреть и запомнить. Потом рисунок закрывают, или убирают, а дети рисуют то, что запомнили. Затем рисунок показывают для проверки. Кто правильно выполнил, тот победил.

5. Игра «Разрезные картинки»

Цель: Развивать умение у детей соотносить часть изображения и целостный предмет. Воспитывать самостоятельность.

Предлагаю детям собрать картинки с изображением матрёшек, разрезанные на 2, 3, 4, 5, 6 частей. Кто соберёт правильно, тот и победил.

6. Игра «Хитрые предметы».

Цель: Учить детей мыслить абстрактно, развивать память, внимание.

Детям показываю картинку с контурным изображением матрёшки, предлагаю отыскать в комнате предметы, напоминающие эту фигуру, а потом нарисовать их. Дети рисуют: грушу, вазу, матрёшку, воздушный шар, электрическую лампочку, и так далее.

Игры и упражнения на развитие морфологических и синтаксических навыков у детей с ОВЗ.

1. Игра «Кого испугалась матрёшка Оля?»

Цель: Упражнять детей в правильном употреблении существительных в родительном падеже, единственном числе.

Педагог раздаёт детям картинки, на которых изображены звери, птицы, насекомые. (Пчела, ворона, мышь, жук, гусеница, крот и тому подобное). Показывает матрёшку, спрашивая:

— Кого испугалась матрёшка Оля?

Дети отвечают: «Оля испугалась пчелы». (Мыши, жука, и так далее).

2. Игра «Что выпьет матрёшка Маруся?»

Цель: Упражнять детей в правильном употреблении существительных в родительном падеже, единственном числе.

Педагог показывает детям матрёшку и стакан, обёрнутый салфеткой. Просит догадаться, стакан чего выпьет матрёшка Маруся, если в стакане сок? (Лимонад, кефир, компот, молоко, вода и другое).

Ответы детей: «Матрёшка Маруся выпьет стакан сока». (Лимонада, кефира, киселя, и так далее).

3. Игра «Сосчитай»

Цель: Упражнять детей в согласовании частей речи — существительных и числительных.

Педагог предлагает детям сосчитать матрёшек. Дети считают: одна матрёшка, две матрёшки, три матрёшки, четыре матрёшки, пять матрёшек и так далее.

4. Игра «Дружная семья»

Цель: Упражнять детей в правильном употреблении существительных в родительном падеже, множественного числа.

Педагог рассказывает историю о дружной семье, в которой было пять матрёшек. Затем просит ответить на вопрос: Сколько в семье вещей, если у каждой матрёшки была своя мебель, посуда, одежда.

Ответы детей: «В семье у матрёшек было пять кроватей, тумбочек, подушек и так далее».

5. Игра «Закрытый букет».

Цель: Упражнять детей в правильном употреблении существительных в родительном падеже, множественного числа.

На доске нарисован букет цветов, верхняя часть которого закрыта листом бумаги.

Педагог рассказывает, что матрёшке Кате подружки принесли закрытый букет и обещали отдать только тогда, когда она догадается, букет каких цветов у них в руках. Помогите Матрёшке Кате.

Ответы детей: «Матрёшке Кате принесли букет тюльпанов». (Лилий, роз, ландышей, одуванчиков и тому подобных).

6. Игра «Придумай имя».

Цель: Упражнять детей в умении образовывать существительные от различных частей речи с разными суффиксами. У большой матрёшки Маши были ещё подружки красивые, смешные, цветные, расписные.

Мы решили мы гадали

Как же нам всех их назвать.

Давайте подумаем вместе. Сначала даём имена: Маша, Оля, Даша, Наташа. Затем предлагаю ответить на вопросы:

Если матрёшка много спит, как её можно назвать? (Соня)

Всегда тихая, спокойная — Тихоня.

Хитрая — Хитруля.

Часто шалит — Шалуня.

Высоко прыгает — Прыгунья, Попрыгушка.

Самая маленькая — Малышка, Малютка.

Глупая — Глупышка.

Белая как снег — Снегурка, Снежана.

7. Игра «Две сестрицы».

Цель: Упражнять детей в умении образовывать слова.

Употреблять существительные с уменьшительными суффиксами — ик, и увеличительным суффиксом — ищ.

Педагог рассказывает. Жили две матрёшки, две матрёшки, две сестрицы. Одна была маленькая, другая большая. У каждой из них было своё жильё. У маленькой матрёшки был домик, а у большой — домище. Стали матрёшки огород копать. Маленькая матрёшка вскопала ... (огородик), а большая ... (огородище). Стали они сажать около дома деревья и кусты. Маленькая матрёшка посадила ... (кустик), а большая... (кустище). Посмотри на матрёшек и скажи, как у каждого из них называются рот, нос, глаза, руки и так далее.

Речевой материал: ротик- ротище, носик- носище, глазки- глазищи, ручки- ручищи, косички- косищи, зубки- зубищи.

8. Игра «Удлини фразу»

Цель: Формировать умение детей составлять простые распространённые предложения с однородными членами и сложные предложения с союзами.

Педагог предлагает детям послушать рассказ и постараться его запомнить. Потом мы устроим соревнования. Я скажу короткую фразу из этого рассказа, а вы добавите к ней одно слово — фраза станет длинее. Так мы будем добавлять слова, фраза станет расти. Получится рассказ. Слова будем подбирать по очереди — перебивать друг друга нельзя. Выигрывает тот, кто сумеет добавить последнее слово или часть фразы из рассказа.

Рассказ первый.

В огороде созрел первый помидор. Посмотри, какой он сочный и большой.

Образцы фраз:

1. Это помидор.
2. Это сочный помидор.
3. Это сочный и большой помидор.
4. Это первый, сочный и большой помидор, который созрел в огороде.

Рассказ второй.

Мне сегодня подарили большую, красивую, деревянную матрёшку, о которой я давно мечтала.

1. Это матрёшка.
2. Это большая матрёшка.
3. Это моя большая матрёшка.
4. Это моя большая, красивая, матрёшка.
5. Это моя большая, красивая, деревянная матрёшка.
6. Это моя большая, красивая, деревянная матрёшка, о которой я давно мечтала.
7. Это моя большая, красивая, деревянная матрёшка, о которой я давно мечтала, и которую мне сегодня подарили.

Игры и упражнения по подготовке к обучению грамоте детей с ОВЗ.

1. Упражнение.

Соедини линиями картинки, названия которых заканчиваются на один и тот же звук. Ребёнок работает на листе, соединяя линией картинки: Зебра, машина, гриб, зеркало, матрёшка, утка.

2. Упражнение.

Соедини линиями картинки, названия которых начинаются на один и тот же звук. Ребёнок работает на листе, соединяя линией картинки:

Матрёшка, мост, машина, бусы, барабан, батон.

3. Упражнение.

Назови картинки на рисунке. Сколько слогов в словах? Сосчитай. Соедини каждую картинку со схемой слова, расположенной в середине листа. Ребёнок работает на листе, соединяя линией картинки со схемой слова. Односложные слова: мяч, ключ, рак. Двусложные слова: Чашка, туча, лодка, заяц. Трёхсложные слова: матрёшка, самовар, лягушка.

4. Упражнение.

Составь матрёшек по порядку, от самой большой к маленькой. Прочитай слова. Ребёнок расставляет матрёшек по порядку, читает полученные слова: ИГРА, ПОДАРОК, СУВЕНИР.

5. Игра «Фабрика игрушек»

Цель: Развивать фонематическое восприятие у детей, навыки звуко- буквенного анализа и синтеза слова. Воспитывать самостоятельность.

Детям раздаю карточки на которых, изображены пять матрёшек. Предлагаю сделать разбор слова, например: парта. Сосчитайте сколько звуков в слове «парта». Дети считают. Затем выкладывают слово на карточку, цветными символами: гласные звуки — красным цветом, согласные твёрдые — синим цветом, согласные мягкие — зелёным цветом.

Используя выше перечисленные игры в своей практической работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, в данном случае, нарушения речи, я добилась высокой эффективности при выпуске детей из дошкольного учреждения в школу. Дети хорошо справляются с различными заданиями и выполняют без ошибок инструкции педагога. Умеют связно высказываться, составлять рассказы самостоятельно. У детей сформировался познавательный интерес к культурному наследию и ценностям народной культуры нашей Родины.

Список литературы

1. Антонова Г.А., Ельцова О.М., Николаева Н.Н. Воспитание духовности через приобщение дошкольников к традиционной культуре русского народа: Методическое пособие. СПб.: Детство-Пресс, 2012.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 1991.
3. Гаврина С.Е., Кутявина Л.Н., Топоркова И.Г. Обучаемся грамоте. М.: ОЛМА Медиа Групп, 2014.
4. Новиковская О.А. Логопедическая грамматика для детей: Пособие для занятий с детьми 6–8 лет. СПб.: Корона принт, 2005.
5. Пархачева О.В. Приобщение детей к ценностям народной культуры посредством работы с берестой // Справочник старшего воспитателя. 2014. № 6.
6. Ярушина В.С. Весёлая ярмарка // Дошкольное воспитание. 2013. № 6.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕМ ПРОЦЕССЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ С ОГРАНЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

СТЕПАНОВА Лариса Анатольевна,
педагог-психолог МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 41 «Кораблик», г. Серпухов.
E-mail: L.A.3.2015@yandex.ru

ЯКОВЛЕВА Наталья Михайловна,
учитель-логопед МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 41 «Кораблик», г. Серпухов
E-mail: n.m.61@rambler.ru

В последнее время в нашем дошкольном учреждении МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 41 «Кораблик» прослеживается тенденция к увеличению количества детей с тяжелыми нарушениями речи. Наша задача помочь детям овладеть навыками речевой коммуникации.

У таких детей наблюдается некоторое недоразвитие сложных форм поведения, наличие признаков незрелости эмоционально — личностных компонентов, повышенная утомляемость и быстрая истощаемость, несформированность целенаправленной деятельности, а также интеллектуальных операций, основных понятий и представлений. Такие дети имеют более низкий темп общего психического развития, меньшую скорость приема и переработки информации, сниженный объем запоминания, ограниченные возможности в овладении и использовании слов. Все это не позволяет дошкольникам продуктивно усваивать программу без постоянной специально организованной помощи

На протяжении многих лет работы, нами было замечено, что игра оказывает благотворное влияние на психоэмоциональное состояние детей с тяжелыми нарушениями речи. Игра становится многообещающим средством и подающим большие надежды в коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими нарушение речи. Этот метод работы принадлежит к числу эффективных средств коррекции речи и всё чаще применяется в коррекционной и развивающей деятельности. Они способствуют оздоровлению организма ребёнка и результативной помощи данной категории детей. Кроме того, применение игровых приемов и технологий помогает организовывать занятия интереснее, разнообразнее, с их помощью можно добиться максимально возможных успехов в преодолении речевых трудностей у детей.

Рассмотрим игры, которые могут применяться в коррекционной работе на разных этапах занятий.

Первый этап занятия — организационный. Его цель — введение в тему занятия, создание положительного настроения на учение, пробуждение интереса к познанию, а также коррекция психофизических функций. В организационные моменты полезно включать релаксационные, мимические и имитирующие упражнения.

Одним из следующих этапов логопедического занятия может быть работа по развитию основных движений органов артикуляционного аппарата, которая проводится в форме артикуляционной гимнастики, игра — куб «Настроение». При отборе материала надо соблюдать определенную последовательность, идти от простых упражнений к более сложным. Проводить их надо эмоционально в игровой форме. Можно проводить артикуляционную гимнастику с использованием имаготерапии — театрализации. Она включает в себя куклотерапию и сказкотерапию. Сказки для зарядки языка хорошо воспринимаются детьми.

Обязательно на занятии проводится подвижная игра, которая тесно связана с темой занятия. Игровые упражнения помогают снять усталость и напряжение, выработать четкие координированные действия во взаимосвязи с речью, а также совершенствовать общую моторику.

При проведении подвижной игры, во время которой движения сочетаются со словом, естественно и ненавязчиво воспитывается поведение детей, развивается мышечная активность.

Развивая моторику, мы создаем предпосылки для становления многих психических процессов. Существует методика, которая позволяет выявить скрытые способности ребёнка и расширить границы возможностей его мозга. Это кинезиология — наука о развитии умственных способностей и физического здоровья через определённые двигательные упражнения. Целью кинезеологической программы является развитие межполушарной связи и межполушарного взаимодействия.

Межполушарная связь и межполушарное взаимодействие имеют большое значение для развития у ребенка мелкой моторики путём синхронизации работы полушарий головного мозга. Многие упражнения направлены на развитие физических и психофизиологических качеств, на сохранение здоровья и профилактику отклонений их развития. Они развивают тело, повышают стрессоустойчивость организма, синхронизируют работу полушарий, улучшают зрительно-моторную координацию, формируют пространственную ориентировку, совершенствуют регулирующую и координирующую роль нервной системы, а также снижает утомляемость, повышает способность к произвольному контролю. Эти упражнения дают немедленный и кумулятивный эффект.

И. П. Павлов считал, что любая мысль заканчивается движением. Именно поэтому многим людям легче мыслить при повторяющихся физических действиях: например, ходьбе, беге, постукивании карандашом по столу, жестикуляции и др. В двигательной активности построены все нейропсихологические коррекционно-развивающие и формирующие программы. Вот почему следует помнить, что неподвижный ребенок не обучается.

Огромное значение имеет Бизиборд (busy board) — развивающая доска (стенд, модуль), которая содержит много разных кнопочек, замочков, щеколд,

прищепочек и прочих предметов, которые могли бы заинтересовать ребенка. Такую развивающую доску мы сделали в ДОО своими руками. Откуда же взялась идея создания такой развивающей доски? Итальянский педагог и ученый Мария Монтессори предложила в рамках своей методики обучать детей через познание сути вещей. Такая игра развивает точность движений пальцев рук, развивает глазомер, стимулирует развитие внимания, активизирует воображение.

В настоящее время в дошкольных учреждениях широко используются разные виды психотренингов, но редко — психогимнастика. Хотя именно она наиболее доступна в применении воспитателям, логопедам, психологам. В её основе лежит игра, являющаяся основным видом деятельности дошкольника.

Психогимнастика это курс специальных занятий, направленных на развитие и коррекцию различных сторон психики ребенка. Такие занятия показаны детям с чрезмерной утомляемостью или гиперактивностью.

Исходя из опыта нашей работы, мы можем отметить, что использование игры имеет комплексный образовательно — терапевтический эффект. Оказывает положительное влияние на развитие мышления, познавательных процессов, речи и творческих способностей детей. Вызывает положительные эмоции (радость, удивление), снижает негативные проявления (страх, агрессию, тревожность) и уменьшает проявление отрицательных эмоций (злость, гнев и обида). Игра помогает наладить эмоциональное общение детей со сверстниками и взрослыми.

Во время игры осуществляется познавательное развитие детей, так как игровая деятельность способствует расширению и углублению представлений об окружающем мире, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

Мы надеемся, что наши рекомендации помогут коллегам успешно решать задачи воспитания и образования детей дошкольного возраста. Желаем вам успехов и приятных минут общения с ребенком!

Список литературы

1. *Деннисон П.И., Деннисон Г.И.* Гимнастика мозга: Кн. Для педагогов и родителей. М., 1997.
2. *Еремеева В.Д.* Типы латеральности у детей и нейрофизиологические основы индивидуальной обучаемости // Вопросы психологии. 1998. № 6.
3. *Лурия А.Р.* Основы нейропсихологии. М., 1997.
4. Карманная энциклопедия социально-игровых приемов обучения дошкольников / Под ред. В. М. Букатова. СПб.: Образовательные проекты, 2008.
5. Программно-методическое оснащение коррекционно-развивающего воспитания дошкольников с ЗПР / Под ред. С.Г. Шевченко. М.: Ника-пресс, 1998.
6. *Ханнафорд К.* Мудрое движение: Мы учимся не только головой. М., 1999.

«ЧТО ТЕБЕ И МНЕ ПОМОЖЕТ ЗВУКИ ВСЕ ПРОИЗНОСИТЬ?»

ТЮЛЕНЕВА Лилия Ивановна,

учитель-логопед I квалификационной категории,

ГЕФЛИНГ Галина Петровна,

музыкальный руководитель высшей квалификационной категории

МАДОУ «Детский сад №15 «Мишутка», Кемеровская обл.,

г. Прокопьевск. E-mail: miss.lilya85@mail.ru

Возможно, самое лучшее, самое радостное, что есть в жизни — это красивая речь и свободное движение под музыку. И ребенка можно этому научить.

А.И. Буренина

На современном этапе игра является продуктивной в том случае, если она осуществляется с учетом потенциала и возможностей современных детей. Для этого педагогам необходимо использовать и разрабатывать в своей профессиональной деятельности инновационные технологии воспитания и обучения. Современность требует создания таких условий, в которых ребенок будет развивать свои творческие возможности, проявлять познавательную инициативу, удовлетворять свою потребность к самореализации.

Недостатки звукопроизношения неблагоприятно отражаются на личности ребенка: он становится замкнутым, резким, неусидчивым, и сами собой они не исчезают. Но при создании нормальных условий обучения дети способны к самокоррекции.

У детей 6–7 лет энергично развивается речь и, в том числе правильное звукопроизношение является самым актуальным в наше время. Ребенок учится управлять своими органами речи, воспринимать обращенную к нему речь, осуществляет контроль за речью окружающих и собственную. Чистое звукопроизношение — основа обучения грамоте, а в последствие и правильная письменная речь. Существует много средств устранения недостатков в речи, и свою эффективность показали применение логоритмических игр с детьми дошкольного возраста. Логоритмика — это система упражнений, заданий, различные игры в сочетании с музыкой хорошо активизируют движения и слова. Направлены на активизацию органов речи. Все логоритмические занятия проходят в игровой форме.

На таких логоритмических занятиях педагоги включают различные упражнения, которые имеют оздоравливающую направленность. Что бы оживить однообразную работу, которую некоторые из ребят не любят выполнять, педагог сопровождает забавными стишками, которые придумываем сами или берем из литературы.

На логопедических и музыкальных занятиях очень важно правильное певческое дыхание для развития певческого голоса,

так же простейшие приемы массажа, различные гимнастики для глаз. Самое интересное в логоритмических играх это включение речевого материала. И не важно, в какой форме педагог его донесет до ребенка. Можно в виде песни, можно с ребенком поводить хоровод, драматизация с пением, в подвижной игре и т.д. Для начала в первой части занятия даются музыкально – ритмические игры, что бы внимание ребенка была направлена на тренировку внимания, памяти и т. д. По мере нарастания утомления идет плавный переход ко второй части занятия: слушанию музыки и пению. Слушание музыки целесообразно проводить в середине занятия, чтобы дать возможность детям отдохнуть и подготовиться к игре. При формировании игровой задачи могут использоваться как приемы прямые, так и косвенные методы педагогического руководства. При успешной автоматизации звуков и простых игровых задачах перед ребенком можно поставить следующие, более сложные задачи. Таким образом, логопед тщательно продумывает ряд постепенно усложняющих игровых задач, которые логопед будет решать в ребенком в совместной игре для автоматизации и дифференциации звуков. Ребенок, увлеченный музыкально — игровой деятельностью, испытывает радость и потребность в ней. Проявляет инициативу, выступает с переложением по созданию игровой обстановки и осознанно относится к реализации творческого замысла будь то игра.

Поэтому **ЛОГОРИТМИЧЕСКИЕ ИГРЫ** становится помощником для игрового барьера!

Приложение: ритмическая игра «Шарики»: раздаем детям воздушные шарики разного цвета. Звучит музыка: РНП «Веселые гуси»

Цель: развитие координации движений, пластики и речи.

Шарики, шарики Подарили нам!	Правую и левую руки в сторону вверх (показали шарики)
Красные, синие, Дали малышам!	Вытягиваем руки вперед (показ шариков)
Шарики подняли Мы над головой	Подняли шарики над головой и качаем
Заплясали шарики, Красный, голубой!	Кружатся вокруг себя
Подбрасывание шариков вверх	

Список литературы

1. *Бабушкина Р.Л., Кислякова О.М.* Логопедическая ритмика: Методика работы с дошкольниками страдающими общим недоразвитием речи/ РЛ. Бабушкина, О.М. Кислякова. М.: Просвещение, 2013. — 322 с.

2. *Картушина М.Ю.* Логоритмические занятия в детском саду: Методическое пособие / Картушина М. Ю. М.: ТЦ «Сфера», 2015. — 200 с.
3. *Цвынтарный В.В.* Играем, слушаем, подражаем — звуки получаем / Цвынтарный В.В. СПб.: Лань, 2013. — 111 с.
4. *Зацепина М.Б.* Музыкальное воспитание в детском саду: Программа и методические рекомендации / Зацепина М.Б. М.: Мозаика-Синтез, 2006. — 200 с.
5. *Алехина Т.* Речевые игры / Алехина Т. // Музыкальный руководитель. 2004. № 2.

КОРРЕКЦИОННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ТЕКСТИЛЬНОГО КОНСТРУКТОРА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ШАБАНОВА Ирина Сергеевна,
педагог-психолог МАДОУ «Детский сад «Колобок», ГО Рефтинский

Арт-терапевтическая практика основана на том, что наиболее важные мысли и переживания человека, являющиеся порождением его бессознательного, могут находить выражение скорее в виде образов, чем в словах. Детям крайне трудно вербализовать свои состояния и рефлексировать их, поэтому использование арт-терапевтических приемов на коррекционных занятиях как нельзя лучше позволяют психологу работать с состоянием ребенка.

На основе иных способов выражения переживаний, потребностей и трудностей возникла игротерапия, как применение игровых ситуаций в терапевтических целях. [1] Особую актуальность игротерапия имеет в работе с детьми дошкольного возраста. Играя, ребенок использует игрушки, в том числе и куклы. С их помощью дети проигрывают различные ситуации из семейной жизни, могут выразить свои, часто негативные, чувства.

В современной психологии роль кукол рассматривается в различных аспектах. Куклы выступают атрибутом детства, детской культуры. Так, куклы имеют особое значение для эмоционального и нравственного развития детей. Ребенок переживает со своей куклой события собственной и чужой жизни в эмоциональных и нравственных проявлениях, доступных его пониманию. Кукла или мягкая игрушка — заместитель реального друга, который все понимает и не помнит зла. Поэтому потребность в такой игрушке возникает у большинства детей.[6]

Разные авторы относят куклотерапию либо к арт-, либо к игротерапии. Возможно, это связано с типом кукол: если используются уже готовые куклы, говорят об игротерапии, если же куклы изготавливаются самими участниками терапевтических сессий, то логично говорить об арт-терапии.[2]

В этой статье представлю игру-игрушку текстильный конструктор, автор изготовитель В.Р. Саркисов, работа с которым предполагает использование элементов и приемов игры и арт-терапии. Текстильный конструктор «Малыш-ГЕО» и «Притворщик-ПЛ» создан, как развивающая игра. Выполнен из ковροлина. Состоит из нескольких ковровиков, которые можно соединить в одно игровое поле, и набора цветных плоскостных геометрических фигур, деталей (руки, глаза, губы, уши, элементы причёски, усы, банты), которые крепятся к игровому полю и друг ко другу. Играя с ним, ребенок самостоятельно создает образ, манипулирует с ним и может в процессе игры изменять его, что определяет его дополнительные функции, даёт психологу новые возможности при взаимодействии с ребенком.

Приведу примеры из практики, обозначу круг проблем, для решения которых использовался мной этот конструктор при работе с детьми дошкольного, и наблюдался психотерапевтический эффект.

1. Психодиагностика: конкретизация проблемы.

Играя с конструктором, ребенок более точно, подробно и эмоционально рассказывает о том, что происходит в его жизни, что он чувствует, как относится к жизненной ситуации, при этом за все сказанное ответственность несут образы — куклы, а не он сам. Игра ребенка является его языком, а созданные образы — словами. Мною замечено, что механизм идентификации с куклой или образом срабатывает легче и быстрее, если в создании образа ребенок принял непосредственное участие. В ходе игры нередко наблюдала, как дети, в зависимости от сюжета, идентифицируют себя то с одним, то с другим образом.

Пример из практики: Максим (имя изменено) 6 лет. Воспитывается и проживает с опекунами бабушкой и дедушкой. Отец вернулся из мест лишения свободы, проживают вместе. Мать проживает в другом городе, лишена родительских прав, иногда звонит, приезжает в гости. У Максима наблюдается недостаточное развитие эмоционально-волевой сферы, что проявляется в частых капризах, упрямстве, негативизме. В поведении проявляет инфантилизм, нежелание следовать принятым нормам, нередко вербальную агрессию. Ребенок не может установить дружеские контакты в детском коллективе, часто отвергаем.

На первой встрече с целью установления контакта с ребенком, а так же в диагностических целях — выявить эмоциональные проблемы Максиму предложено было поиграть с текстильным конструктором и сочинять при этом историю. Максим охотно приступил к игре. Складывая первую фигуру, комментировал: «Хочу сделать этого великана, он всех ненавидит, он хочет всех убить, потому что он потерял свою маму, её убили. Они гуляли с мамой и её заметили разбойники и убили. А мама может ему помочь, потому что если он её найдёт, то он станет добрым». Затем ребенок приступил к моделированию мамы, подбирая геометрические фигуры к её образу, Максим комментировал: «Маму сделаем грустной, она скучает. И сына надо сделать». Начинает модели-

ровать сына. Комментарий: «Он веселый, потому что они с мамой встретились. А злой — это папа». В процессе моделирования образа папы, Максим меняет замысел: «А потом они все встретились, и папа заулыбался», с этими словами изменяет выражения лица папы.

В описанном случае можно пронаблюдать, как ребенок сначала идентифицирует себя с образом великана, открывая источник накопившейся агрессии, проговаривает проблему. В процессе игры переносит идентификацию на образ сына, находит выход и для себя и для папы в восстановлении семьи, в этом отражается его основная потребность.

2. Приобретение важных социальных навыков, опыта социального взаимодействия.

Игра с конструктором, а точнее с образами — героями придуманных историй и сказок становится своеобразной школой социальных отношений, поскольку в игру (самим ребенком или с подачи взрослого) вводятся те или иные персонажи, которые соответствуют эталону нравственного облика (злодей, помощница, друг, и т.д.) Так в описанном выше примере с Максимом в проигрываемую историю включили бабушку. Ранее ребенок не отражал её присутствие в игре, не видел в её роли ресурсного потенциала. Проигрывая травмирующую ситуацию расставания с мамой, мальчик как будто снова и снова стучался в закрытую дверь, желая восстановления семьи, что по сложившейся в жизни ситуации невозможно. В процессе разворачивания сюжета бабушка то прогоняла великана, то сама становилась его жертвой, что отражало трудности во взаимоотношениях мальчика с бабушкой. В ходе последующих нескольких встреч мы проигрывали, отработывали с Максимом навыки просьбы о помощи, просьбы ласки, выражение благодарности бабушке за подарок, покупку, ласку, сказку и т.д. С той же целью в игру были введены персонажи дедушки, друзей и воспитателя.

3. Достижение эмоциональной устойчивости и саморегуляции.

Создавая различные образы, дети эмоционально комментируют, разговаривают от имени этих персонажей. Тем самым выражая свои эмоции в той или иной проигрываемой ситуации. Моделировать ситуацию может помочь взрослый, это могут быть: проигрыш в игре, знакомство, расставания, отвержение сверстниками ли взрослыми, угрозы или насилие. Игра в таком случае даёт социально приемлемый выход агрессивности и другим негативным чувствам (способ выпустить «пар» и разрядить напряжение), а так же открыть в себе ресурсные эмоции, позволяет развивать способность переключаться с негатива на позитив, находить выход или способ восстановления эмоционального баланса.

4. Развитие коммуникативных навыков.

В процессе создания образа для передачи его чувств и состояний используются «мимирующие» возможности. Ребенок учится передавать и считывать эмоции. А так же подбирать слова для выражения этих эмоций, желаний, страхов. В

ходе игры усваивает эффективные стратегии установления и поддержания контакта с тем или иным персонажем.

5. Развитие самосознания.

Чтобы помочь ребенку осознать свои чувства, в ходе игры можно задать уточняющие вопросы: Что подумал, что почувствовал, что захотелось, чего боится, почему спрятался или убежал. Таким образом, закладываются основы для развития рефлексии, важного для эмоционального здоровья процесса.

6. Развитие грубой и мелкой моторики. Развитие речи.

Многие авторы (Т. Д. Зинкевич-Евстигнеева, Т. М. Грабенко, С. К. Кожохина) отмечают полезность использования для решения этой задачи кукол-марионеток.[3] Логопед В. П. Добридень и педагог А. Н. Белоногова (Москва) обратили внимание, что игры с ручными куклами не только отвлекают ребенка от речевых трудностей, но и оказывают благоприятное воздействие на развитие речи. Куклами лечат заикание, развивают моторику кисти.[2] В игре с текстильным конструктором ребенок постоянно манипулирует с мелкими частями конструктора, меняя или дополняя образ, комментирует, декламирует, что, безусловно, способствует развитию речи.

7. Профилактика и коррекция страхов.

Неоднократно воссоздаваемый образ своего страха или ситуации, где персонаж, с которым идентифицирует себя ребенок, переживает это состояние, а так же диалог со страхом снижают степень выраженности и влияния этого состояния на самочувствие ребенка.

8. Коррекция отношений в семье.

С. К. Кожохина, Т. Д. Зинкевич-Евстигнеева и Т. М. Грабенко предлагают для укрепления внутрисемейных отношений использование театра марионеток.[3] Таким же способом можно использовать создаваемые ребенком образы из текстильного конструктора членов семьи.

В описываемом выше примере с мальчиком Максимом в игре были выявлены ожидания ребенка от членов семьи, сформированы навыки изложения просьбы, выражения недовольства той или иной ситуацией, благодарения за проявленную помощь и любовь со стороны членов семьи.

9. Становление психосексуальной идентичности мальчиков и девочек.

Текстильный конструктор «Притворщик- ПЛ» использовался мной на групповых занятиях с целью формирования гендерных эталонов. Дети в малых группах создавали образы, девочки — девушки — женщины — бабушки, а так же мальчика — юноши — мужчины — дедушки. Созданные образы помогали детям в описании характеристик присущих тем или иным социальным или семейным ролям (мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра).

Таким образом, текстильный конструктор использовался мной во взаимодействии с детьми в индивидуальной и групповой работе. Новизна и особенности

игры с ним определяли устойчивый интерес и мотивацию детей на протяжении всего занятия. Конструктивные особенности этой развивающей игры позволили мне сочетать приемы и техники игро и арт-терапии и наблюдать коррекционный эффект.

Список литературы

1. Арт-терапия / Под ред. А.И. Копытина. СПб.: Питер, 2001. — 320 с. (Серия «Хрестоматия по психологии»).
2. Гребенщикова Л.Г. Основы куклотерапии. Галерея кукол. СПб.: Речь, 2007. — 80 с.
3. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Практикум по креативной терапии. СПб.: Речь, 2001.
4. Кэбьюсон Х., Шеффер Ч. Практикум по игровой психотерапии. СПб.: Питер, 2001. — 416 с.
5. Микляева Н.В., Толстикова С.Н., Целикина Н.П. Сказкотерапия в ДОУ и семье. М.: ТЦ «Сфера», 2010. — 128 с. (Библиотека воспитателя).
6. Татаринцева А.Ю. Куклотерапия в работе психолога, педагога и логопеда. СПб.: Речь, 2007. — 102 с.

КОРРЕКЦИОННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ С САМОКОНТРОЛЕМ «ЗВУКОВОЙ КВАДРАТ» ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ФОНЕТИЧЕСКОГО СЛУХА И ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

ШАВРИНА Наталья Сергеевна,

учитель-логопед, воспитатель МАОУ «Начальная школа — детский сад № 5» г. Перми

Работа над дифференциацией звуков — необходимая часть логопедических занятий. Игровое пособие «Звуковой квадрат» представляет собой сборник заданий, предназначенный для выработки и умения различать смешиваемые звуки на слух и правильно произносить их в собственной речи.

Смешение звуков может быть обусловлено:

- трудностями поиска и удержания необходимой для произнесения звука артикуляционной позиции, например: звуки «Р», «Л», свистящие и шипящие звуки;
- неверным восприятием близких по звучанию звуков, например: звонких и глухих пар согласных (при отсутствии физического снижения слуха).

Нарушение дифференциации фонем вызывает трудности различения грамматических форм слов, окончаний. Нередко эта форма нарушений отражается при чтении и письме.

Нарушение различения звуков — распространенное и обычно стойкое нарушение. Оно наблюдается при разных формах речевой патологии, а также у иностранцев, обучающихся русскому языку.

Восприятие и воспроизведение звуков — два взаимосвязанных и взаимообусловленных процесса. Очевидно, что для правильного произнесения звуков необходимо уметь различать их на слух. В то же время лингвистические исследования свидетельствуют о влиянии произношения звуков на восприятие их на слух. Специалисты, занимающиеся обучением иностранному языку, также отмечают взаимосвязь правильного произношения звуков с успешным пониманием речи.

Таким образом, становится понятно, почему с самых первых занятий по коррекции звукопроизношения необходимо одновременно добиваться и правильного произношения звуков, и умения различать их на слух. Если работа по обучению правильному произношению звуков (постановка звуков) может осуществляться только логопедом, задания по различению звуков на слух дети могут выполнять с самых первых занятий под руководством родителей.

Часто смешиваются уже поставленные или исправленные звуки, поэтому дифференциация звуков в самостоятельной речи является необходимой частью логопедических занятий. Эта работа проводится на заключительном этапе курса занятий. Решить, готов ли ребенок к выполнению заданий на дифференциацию звуков в самостоятельной речи, может только специалист.

Систематические занятия по дифференциации звуков активизируют фонематическое восприятие, способствуют осознанию звукобуквенного состава слов, предупреждают неправильное написание букв, формируют мыслительные операции противопоставления и, что самое главное, помогают контролировать свою речь. Умение контролировать речь, в свою очередь, помогает формированию важнейшей способности человека — способности сознательно регулировать все свои действия.

Нарушения в речи ребенка не являются исключительно логопедической проблемой. Они отражаются на его общем развитии, ограничивая познавательные возможности и эмоциональные проявления, порождая нежелательные качества личности и особенности поведения, нарушая формирующиеся межличностные отношения. Своевременно оказанная коррекционно-педагогическая помощь позволит решить имеющиеся и предупредить потенциальные трудности развития ребенка, которого с самого рождения окружает множество звуков: шум ветра и дождя, шелест листьев, лай собак, сигналы машин, музыка, речь людей... Младенец не способен их различать и оценивать. Эта способность формируется со временем.

Представленный материал игрового пособия предназначен для коррекционно-педагогической работы с детьми старшего дошкольного и младшего школь-

ного возраста, направлен на преодоление таких речевых расстройств, как:

- нарушение звукопроизношения (смешение, пропуски, перестановки звуков);
- нарушение формирования фонематических процессов (определение место звука в слове; определение количества звуков в слове; дифференциация гласных и согласных звуков, мягких и твердых согласных, глухих и звонких согласных);
- нарушение слоговой структуры слов;
- лексические недостатки: бедный словарный запас; нарушения вариативного использования слов; непонимание значения слова;
- неправильное грамматическое оформление высказывания;
- нарушения развернутой фразовой речи;
- мелодико-интонационные недостатки — отклонения в голосоподаче, нарушении силы, высоты, тембра голоса;
- бедность выразительных средств устной речи;
- нарушение общения.

Этапы работы с гласными звуками (в начале слова):

1. Знакомим детей с артикуляцией гласных звуков «А», «О», «У», «И» (работаем перед зеркалом, ребенок должен видеть зрительный образ гласных звуков).

2. Показываем символ гласного звука, соотносим артикуляцию гласного звука с символом гласного звука.

3. Д/и «Угадай гласный звук».

а) Логопед показывает артикуляцию гласного звука без участия голоса (беззвучно). Ребенок называет гласный звук. Затем можно усложнить игру — назвать подряд два гласных звука, три..., но только в том случае если ребенок справляется с заданиями.

б) Логопед показывает символ гласного звука, ребенок называет гласный звук. Затем можно усложнить игру — показывать подряд два символа гласных звука, три, четыре..., но только в том случае если ребенок справляется с заданиями.

4. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем первый звук в словах. Соотносим символ звука с картинкой. Далее выкладываем поле с символами гласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Если рисунок не сложился, предлагаем исправить ошибку. Предложить помощь ребенку и повторить задание с самого начала.

Этапы работы с гласными звуками (в середине слова):

1. Повторяем артикуляцию гласных звуков «А», «О», «У», «И».

2. Показываем символ гласного звука, соотносим артикуляцию гласного звука с символом гласного звука.

3. Д/и «Угадай гласный звук».

а) Логопед показывает артикуляцию гласного звука без участия голоса (беззвучно). Ребенок называет гласный звук. Затем можно усложнить игру — назвать подряд два гласных звука, три..., но только в том случае если ребенок справляется с заданиями.

б) Логопед показывает символ гласного звука, ребенок называет гласный звук. Затем можно усложнить игру — показывать подряд два символа гласных звука, три, четыре..., но только в том случае если ребенок справляется с заданиями.

4. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем какой гласный звук живет в слове. Соотносим символ звука с картинкой. Далее выкладываем поле с символами гласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Если рисунок не сложился, предлагаем исправить ошибку. Предложить помощь ребенку и повторить задание с самого начала.

Как вариант, можно поиграть в игры: «Слова — друзья»: *нож — еж*. «Загадай загадку»: *Им режут хлеб — (нож)*. «Составь предложение»: *Мы видели рака*.

Этапы работы с согласными звуками «звонкие — глухие» (в начале слова): на примере звуков «в», «вь» — «ф», «фь».

1. Знакомим детей с артикуляцией согласных звуков «в», «вь», «ф», «фь» (работаем перед зеркалом, ребенок должен видеть зрительный образ согласных звуков).

2. Д/и «Угадай согласный звук».

а) Логопед произносит звук, например «В», ребенок показывает символ звука: синий кружок с «колокольчиком». И так «играем» со звуками «Вь», «Ф», «Фь».

б) Ребенок — ведущий, показывает символ звука, например синий кружок без «колокольчика», логопед называет звук «Ф». Логопед может целенаправленно назвать неправильно звук, например «В». Ребенок называет верный ответ и объясняет, почему неправильно (*Звук «В» звонкий, а фишка без «колокольчика»*).

3. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем первый звук в словах. Соотносим символ звука с картинкой. Далее выкладываем поле с символами согласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем

проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Если рисунок не сложился, предлагаем исправить ошибку. Предложить помощь ребенку и повторить задание с самого начала.

Этапы работы с согласными звуками «Звонкие — глухие» (в середине слова): на примере звуков «в», «вь» — «ф», «фь».

1. Повторяем артикуляцию согласных звуков «в», «вь», «ф», «фь» (работаем перед зеркалом, ребенок должен видеть зрительный образ согласных звуков).

2. Д/и «Угадай согласный звук».

а) Логопед произносит звук, например «В», ребенок показывает символ звука: синий кружок с «колокольчиком». И так «играем» со звуками «Вь», «Ф», «Фь».

б) Ребенок — ведущий, показывает символ звука, например синий кружок без «колокольчика», логопед называет звук «Ф». Логопед может целенаправленно назвать неправильно звук, например «В». Ребенок называет верный ответ и объясняет, почему неправильно (*Звук «В» звонкий, а фишка без колокольчика*).

3. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем какой согласный звук (в, вь, ф, фь) «живет» в слове. Если ребенку трудно определить, логопед называет звук утрированно: *дивван*. Соотносим символ звука с картинкой. Далее выкладываем поле с символами согласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Если рисунок не сложился, предлагаем исправить ошибку. Предложить помощь ребенку и повторить задание с самого начала.

Как вариант, можно поиграть в игры: «Слова — друзья»: *конфетка — соседка*. «Загадай загадку»: *Мягкая мебель, первый звук «Дь» — (диван)*. «Составь предложение»: *Мама поставила цветы в вазу*.

Этапы работы с согласными звуками «Соноры» (в начале слова):

1. Знакомим детей с артикуляцией согласных звуков «р», «рь», «л», «ль» (работаем перед зеркалом, ребенок должен видеть зрительный образ согласных звуков).

Обговариваем с ребенком, что символом:

— звука «р» будет карточка с большим тигром (*тигр рычит ррр...*).

— звука «рь» будет карточка с маленьким тигренком (*тигренок рычит рь, рь, рь...*)



— звука «л» будет карточка с самолетом (*самолет работает ллл...*)

— звука «ль» будет карточка с колокольчиком (*колокольчик звенит ль,ль,ль...*)

2. Д/и «Угадай согласный звук».

а) Логопед произносит звук, например «Р», ребенок показывает символ звука: карточку с большим тигром. И так «играем» со звуками «Рь», «Л», «Ль».

б) Ребенок — ведущий, показывает символ звука, например «колокольчик», логопед называет звук «Ль». Логопед может целенаправленно назвать неправильно звук, например «Р». Ребенок называет верный ответ и объясняет, почему неправильно. (*При звуке «Ль» кончик языка не дрожит, а при звуке «Р» дрожит. Ответ может быть и другой: Звук колокольчика «Ль», а звук «Р» это рычит тигр*).

3. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем первый звук в словах. Соотносим символ звука с картинкой. Далее выкладываем поле с символами согласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Если рисунок не сложился, предлагаем исправить ошибку. Предложить помощь ребенку и повторить задание с самого начала.

Этапы работы с согласными звуками «Соноры» (в середине слова)

1. Повторяем артикуляцию согласных звуков «р», «рь», «л», «ль» (работаем перед зеркалом, ребенок должен видеть зрительный образ согласных звуков).

2. Д/и «Угадай согласный звук».

а) Логопед произносит звук, например «Р», ребенок показывает символ звука: синий кружок с «колокольчиком». И так «играем» со звуками «Рь», «Л», «Ль».

б) Ребенок — ведущий, показывает символ звука, например, маленького тигренка, логопед называет звук «Рь». Логопед может целенаправленно назвать неправильно звук, например «Р». Ребенок называет верный ответ и объясняет, почему неправильно (*Звук «Р» твердый согласный, это звук большого тигра, а у меня картинка маленького тигренка — «Рь», мягкий*).

3. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем какой согласный звук (р, рь, л, ль) «живет» в слове. Если ребенку трудно определить, логопед называет звук утрированно: **уллитка**. Соотносим символ звука с картинкой (колокольчик). Далее выкладываем поле с символами согласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной

стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Как вариант, можно поиграть в игры: «Слова — друзья»: *огурец — молодец*
«Загадай загадку»: *Сказка об овоще — (Репка)*. «Составь предложение»: *Лев живет в жарких странах.*

Этапы работы с согласными звуками «Свистящие» (в начале слова):

1. Знакомим детей с артикуляцией согласных звуков «С», «Сь», «З», «Зь» (работаем перед зеркалом, ребенок должен видеть зрительный образ согласных звуков).

Показываем ребенку символ звука «Зь» — маленький комарик. Проговариваем, что звук «Зь» мягкий согласный, звонкий.

Обговариваем с ребенком, что символом:

— звука «С» будет карточка с большим насосом (*насос работает ссс...*).

— звука «Сь» будет карточка с маленьким насосом (*насос работает сь сь сь...*)

— звука «З» будет карточка с большим комаром (*комар тищит ззз...*)

— звука «Зь» будет карточка с маленьким комариком (*маленький комарик тищит зь зь зь...*)

2. Д/и «Угадай согласный звук».

а) Логопед произносит звук, например «З», ребенок показывает символ звука: карточку с большим комаром. И так «играем» со звуками «Зь», «С», «Сь».

б) Ребенок — ведущий, показывает символ звука, например «маленького комарика», логопед называет звук «Зь». Логопед может целенаправленно назвать неправильно звук, например «С». Ребенок называет верный ответ и объясняет, почему неправильно. (*Звук «С» это звук большого насоса, он твердый и глухой. А звук «Зь» это песенка маленького комарика, он мягкий и звонкий*).

3. Выкладываем перед ребенком 4 картинки, определяем какой согласный звук (з, зь, с, сь) «живет» в слове. Если ребенку трудно определить, логопед называет звук утрированно: **газззета**. Соотносим символ звука с картинкой (маленький комарик). Далее выкладываем поле с символами согласных звуков и просим ребенка выложить картинки в нужном порядке в соответствии с полем. После того как ребенок выложил картинки, предлагаем проверить правильность выполненного задания — перевернуть картинки. Если все верно, на обратной стороне картинок получится единый рисунок. Дарим рисунок ребенку (рисунки размножить).

Если рисунок не сложился, предлагаем исправить ошибку. Предложить помощь ребенку и повторить задание с самого начала.

Как вариант, можно поиграть в игры: «Слова — друзья»: *коза — дереза*. «Загадай загадку»: *Резиновая обувь — (Сапоги)*. «Составь предложение»: *Почтальон принес газету.*

Список литературы

1. «Артикуляция звуков в графическом изображении. Учебно-демонстрационный материал». М.: ООО «Издательство ГНОМ и Д», 2000
2. Лиманская О.В. «Картинки с интернет портала».
3. Резниченко Т.С., Ларина О.Д. «Дифференциация согласных звуков: Логопедический альбом», М. «РОСМЭН-ПРЕСС», 2004

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЯЧЕЙ «ПОПРЫГУНЧИКОВ» В ПРОЦЕССЕ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКОВ У ДЕТЕЙ С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ (ОНР)

ШАЙДУЛИНА Наиля Гаптулзяяновна,

учитель-логопед, г. Ревда Свердловской области, Россия. E-mail: ms.nailya.11@mail.ru

ВФГОС дошкольного образования чётко обозначены целевые ориентиры, а именно: «ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью», «у ребёнка развита крупная и мелкая моторика». Многие учителя-логопеды задумываются, как достичь данных целевых ориентиров в работе с детьми с тяжёлыми речевыми нарушениями?

Как показывает статистика, только около 30% от общего числа обследованных детей имеют возрастную норму речевого развития. Ежегодно возрастает количество детей с ОНР. У данной категории воспитанников этап автоматизации проходит долговременно, а на логопункте эта задача усложняется в связи с большим потоком детей. Работая учителем-логопедом на логопункте детского сада, передо мной неоднократно вставал вопрос: «Как добиться у детей с ОНР хорошей и правильной речи?» В связи с изучением и внедрением в свою практику игровой технологии мне гораздо легче стало автоматизировать поставленные звуки у детей с ОНР.

Как известно, ведущими видами детской деятельности являются игровая и конструктивная. Игровая деятельность многогранна и многоаспектна. В современном мире всё большее количество педагогов используют в своей работе интеграцию образовательных областей с ведущими видами детской деятельности. В этом очень продуктивной, к примеру, является интеграция образовательных областей — речевое и физическое развитие. Многими исследователями было выявлено, что у детей с нарушениями речи нередко отмечается недоразвитие тонких движений пальцев рук, выражающееся в моторной неловкости, плохой координированности, замедленности, либо, наоборот, импульсивности движений.

В настоящее время у дошкольников всё большей популярностью пользуются маленькие мячики «попрыгунчики». Во многих случаях, принося эти забавные

игрушки ко мне на совместные виды образовательной деятельности, я вдруг осознала, что они могут помочь мне в работе по автоматизации звуков. Используя игровую технологию можно ускорить сложный процесс автоматизации звуков в самостоятельной речи. Содержание процесса автоматизации опирается на классический дидактический принцип последовательности «от простого к сложному» и представляется следующими этапами работы:

- 1) автоматизация звука в слогах (прямых, обратных, со стечением согласных);
- 2) автоматизация звука в словах (в начале слова, середине, конце);
- 3) автоматизация звука в предложениях;
- 4) автоматизация звука в чистоговорках, скороговорках, стихах;
- 5) автоматизация звука в коротких, а затем длинных рассказах;
- 6) автоматизация звука в разговорной речи.

Игры с мячом «попрыгунчиком» быстрее развивают речь у детей, способствуют улучшению кровообращения рук, помогают снять мышечное напряжение, нормализуют мышечный тонус и работу нервной системы, а это так необходимо, особенно детям с ОНР.

Представляю мои авторские игры с «попрыгунчиком».

«Составь слог». На столе две буквы: Л и А. Ребёнок кладёт мячик под букву Л и катит ладонью или пальцем к букве А. Прочитывает, что получилось: ЛА. Или прокатывает от буквы А к букве Л. Прочитывает АЛ.

«Один — много». На столе разложены картинки в единственном числе. Ребенок, прокатывая мячик вокруг каждой картинке, называет её во множественном числе, тем самым автоматизируя нужный звук. Например, при автоматизации звука [Р]: робот — роботы, роза — розы, перо — перья и т.д. **«Автоматизация звука [Ш] во фразе».** Перед ребёнком лежит картинка. Ребёнок водит мячиком вокруг картинке по часовой стрелке и составляет предложение, используя название этой картинке. Например, лежит картинка «шляпа». Ребёнок составляет предложение: «У мамы красивая шляпа». В данном упражнении также закрепляется понятия «движение по часовой стрелке» и «движение против часовой стрелки».

«Автоматизация звуков и разделение слов на слоги». Требуется с ребёнком автоматизировать звук [С] и закрепить правильное деление слов на слоги. Дается установка: «На столе лежат картинке. Ты должен в названиях картинок правильно проговорить звук [С], обвести ладошкой мячик вокруг картинок, разделив это слово на слоги. Ребёнок обводит один раз СА, второй раз НИ.

«Мой, моя, мои, моё». На столе разложены картинке женского, мужского, среднего рода и картинке во множественном числе. Ребёнку нужно прокатывать мяч только к тем картинкам, про которые можно сказать МОЙ и называть их. К примеру, автоматизация звука [Л]. Ребёнок катит и называет: «Мой флаг, мой лось, мой колокол, мой колпак».

«Назови ласково». Дети называют предметы, используя уменьшительно-ласкательные суффиксы. Например, при автоматизации звука [Ш] ребёнок прокатывает мячик вокруг картинки и проговаривает шар-шарик, мышь-мышка, мешок-мешочек, шапка-шапочка и т.д.

«Сосчитай». Перед ребёнком разложены картинки с разным количеством одних и тех же предметов. К примеру, нужно автоматизировать звук [Л]. Учитель-логопед даёт установку: «Сейчас ты будешь прокатывать мячик к картинкам, где изображено четыре предмета». Ребёнок прокатывает мячик ладонью или пальцем к нужным картинкам и называет: «Четыре куклы, четыре полотенца» и т.д. Меняется установка: «А теперь кати мячик с изображением пяти предметов». Ребёнок проговаривает: «Пять кукол, пять полотенец» и т.д. Апробация модифицированных и адаптированных материалов показала эффективность данной игровой технологии. О положительной динамике коррекции ОНР говорят такие результаты. К концу обучения дети быстрее автоматизировали звуки родного языка, у них улучшились концентрация и устойчивость внимания, хорошо развита мелкая моторика. У детей-логопатов речь стала грамматически правильной, обогатился словарный запас. Также были сформированы предпосылки учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования, что является необходимым целевым ориентиром преемственности дошкольного и начального общего образования.

Список литературы

1. *Воробьёва Т.А., Крупенчук О.И.* Логопедические игры с мячом. СПб.: Изд. дом «Литера», 2010.
2. Коррекция речевых нарушений у детей 5–7 лет: игровые методы и приёмы: пальчиковый тренинг, сопряженная гимнастика / Авт.-сост. С.И. Токарева. Волгоград: Учитель, 2014. — 171 с.
3. *Леонова О.А.* Коррекция речевых нарушений у дошкольников в играх с мячом: Практическое пособие. СПб.: Детство-пресс, 2013. — 96 с.
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
5. *Рыжова Н.В.* Упражнения с массажными мячиками // Логопед. 2012. № 8.
6. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»: текст с изменениями и дополнениями на 2015 год. М.: Эксмо, 2015. — 160 с. (Законы и кодексы).
7. *Филичева Т.Б. и др.* Основы логопедии: Учебное пособие для студентов пед. ин-тов по спец. «Педагогика и психология (дошк.)» / Т. Б. Филичева, Н.А. Чевелева, Г.В. Чиркина. М.: Просвещение, 1989.
8. *Шайкина В.П.* Трудности автоматизации звуков: как их нивелировать // Логопед. 2012. № 4.

ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОСОДИЧЕСКОЙ СТОРОНЫ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ С ТНР

ШАЧКОВА Ольга Сергеевна,

учитель-логопед высшей квалификационной категории
МБДОУ «Детский сад «Светлячок»

Внаши дни проблемы нарушений речи — достаточно распространенное явление среди детей. Причины их возникновения и виды весьма разнообразны. Наиболее сложными из них являются органические нарушения, в частности, общее недоразвитие речи, осложненное стертой формой дизартрии. У таких детей присутствуют не только в той или иной степени нарушения звукопроизношения, лексики, грамматики, фонематических процессов, но и мелодико-интонационные расстройства, обусловленные парезами мышц языка, губ, мягкого неба, голосовых связок, мышц гортани, нарушением их мышечного тонуса и ограничением их подвижности.

В результате у ребенка начинает страдать просодическая сторона речи, т.е. сила голоса, его тембр и выразительность. Нарушения голоса характеризуются его слабостью, хрипловатостью, монотонностью, сдавленностью, назализованностью. Они влияют на разборчивость, внятность, эмоциональную выразительность и семантическую структуру речи ребенка. Все эти проблемы, если их вовремя не исправить в детском возрасте, вызывают трудности общения с окружающими, а в дальнейшем влекут за собой определенные изменения личности в цепи развития «ребенок — подросток — взрослый», т.е. ведут к возникновению у детей закомплексованности, мешая им учиться и в полной мере раскрыть свои природные способности и интеллектуальные возможности. Основная цель в работе с такими детьми — сформировать их речь яркой, выразительной, эмоциональной. Работая над этой темой, я стараюсь использовать не только традиционные приемы, но и создаю игры с использованием ИКТ.

Упражнения направлены на коррекцию следующих просодических характеристик речи:

- длительность и сила речевого выдоха,
- громкость и тембр голоса,
- темпо-ритмичность,
- интонационная выразительность,
- четкость и разборчивость речи.

«Дыхание».

Упражнения позволяют отрабатывать плавный, длительный выдох.

«Ритм».

Упражнения позволяют работать над ритмической и слоговой структурой слова, а так же над четкостью и разборчивостью речи ребенка.

«Высота и тембр».

Упражнения позволяют построить вокальные задания для развития голосового аппарата ребенка, выбрать приемлемый тембральный диапазон речи у ребенка. Этому способствует работа над речевым выдохом, высотой и длительностью голоса.

Описание игр:

- Игровое упражнение «Большая стирка». Взрослый предлагает прослушать ритмический рисунок с помощью звуковых файлов, а затем прохлопать с одновременным проговариванием речевого материала. Интерес детей поддерживается с помощью иллюстративного материала.

- Игра «Надуваем паруса». Упражнение направленно на длительность и силу речевого выдоха. Сюжет игры заключается в том, что доктор Айболит отправляется в Африку на помощь больным животным, а мы можем помочь ему попутным ветерком, «чтобы надуть паруса». Делаем установку на то, что плечи не поднимаем, щеки не надуваем, а выдох должен быть длительным, чтобы кораблик успел доплыть до Африки. Таким же образом помогаем кораблику вернуться домой.

- Игра «Колобок». Используя стихотворный текст можно развивать у детей способность понимать и дифференцировать эмоции (радость, удивление, страх, испуг, печаль), активизируя их мимику. По мере прочтения сказки настроение колобка меняется, детям предлагается мимически изобразить то, что чувствует колобок, используя подсказки — пиктограммы.

Сказка на новый лад «Колобок»:

1. Жил на свете Колобок
Колобок — румяный бок.
Рано утром он проснулся,
Потянулся, улыбнулся. (Радость)

2. Покатился Колобок,
Докатился до ворот.
Там свернул он на опушку,
Встретил вредную лягушку.

3. Удивился он не мало, (Удивление)
Над ним лягушка хохотала:
«Ох, смешной же ты, дружок, —
Голова без рук, без ног».

4. Рассердился Колобок, (Злость)

Покатился он в лесок,
Там медведь малину ел,
Колобка поймать хотел.

5. Испугался Колобок, (Испуг)

Закатился под кусток;
Зацепился за сучок,
Поцарапал себе бок.

6. Ох, расстроен Колобок, (Печаль)

Ох, болит румяный бок!
Воротился он домой
К деду с бабушкой чуть живой!

7. Все встречают Колобка,

Рады, ждали беглеца, (Радость)
Маслицем полили-
Бок восстановили!

• Игры «Угадай, чей голосок!». Она направлена на различение высоты и тембра голоса. На полянке гуляют домашние животные, но чтобы их увидеть, нужно узнать по голосу. Дети слышат их голоса и по мере называния — животные появляются на экране. Затем необходимо сделать акцент на том, что у взрослых животных низкий голос, а у детенышей — высокий (нежный). Также детям предлагается повторить голоса животных.

Данное электронное пособие предназначено для детей дошкольного возраста и может быть использовано специалистами — логопедами, дефектологами, воспитателями детских учреждений, а также для самостоятельных занятий в домашних условиях родителями, заинтересованными в исправлении и развитии речи своих детей, при условии консультирования специалистом.

Список ресурсов

1. <http://www.alshar.ru/kolleksiya/zhelaniya/Page-2.html>
2. http://dimitraki.info/news/kliparts-rastclipart/Forest_Glade__children_s_background.html
3. http://mobilewallpapers.narod.ru/smeshariki_wallpapers_6.htm

КОРРЕКЦИОННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГР И ИГРУШЕК ДЛЯ ДЕТЕЙ С ДЕТСКИМ ЦЕРЕБРАЛЬНЫМ ПАРАЛИЧОМ

ШИРОКОВА Наталья Александровна,

педагог дополнительного образования муниципального учреждения
дополнительного образования «Центр детского творчества Белгородского района
Белгородской области». E-mail: natalya.schirockowa@yandex.ru

Причиной детского церебрального паралича является повреждение головного мозга. Как правило, подвержены этому заболеванию недоношенные дети. Повреждение их головного мозга могло быть вызвано энцефалитом, вирусом простого герпеса, менингитом или какими либо другими болезнями. Эти травмы головы, так же, могут привести к таким болезням как субдуральная гематома, а так же, нанести вред кровеносным сосудам.

Церебральный паралич является состоянием здоровья ребенка, который влияет на координацию и сохранение равновесия. Он также, иногда, влияет на способность к обучению ребенка и снижает ощущения. Ребенок, имеющий церебральный паралич тяжело двигается за быстрыми движущимися объектами и игрушками., Тяжелой задачей для такого ребенка будет постоянно находиться без потери равновесия.

Детский церебральный паралич — это собирательный термин, который объединяет группу хронических непрогрессирующих симптомо-комплексов двигательных нарушений. По данным статистики, только в России сейчас насчитывается порядка полумиллиона детей с ДЦП. Диагноз, конечно, не простой, лечение сложное, комплексное и максимально системное. Для такого ребенка нужно все особенное: игрушки, приемы, воспитание. [2; с. 47]

ДЦП — болезнь коварная, и бывает, что малышам с одним и тем же диагнозом нужны разные формы лечения, физические упражнения, условия. Часто ДЦП бывает врожденным, однако диагноз может быть поставлен не сразу. Тут важно вовремя заметить болезнь и принять меры комплексного лечения с первых месяцев жизни. Сегодня существует множество методик массажа, специальных упражнений в бассейне и прочих техник для детей с такими проблемами. И если в семье появился «особенный» малыш, нужно приложить максимум усилий для его **физического, психического и интеллектуального развития.**

Нужно постоянно тренировать малыша по всем трем направлениям, и, конечно, важную роль играют тут всевозможные игрушки, игры, пособия, развивающие центры.

Игрушка — это источник получения новой информации, инструмент, при помощи которого взрослый объясняет ребёнку, что он чувствует и видит.

Игрушка — способ привлечения внимания ребёнка, попытка вызвать направленный взгляд на новый для него объект. Поэтому главная функция игрушки заключается в активизации детской деятельности. Игрушка должна стимулировать осмысленную активность ребенка (как внешнюю, так и внутреннюю). Развивающий и образовательный ее эффект определяется прежде всего характером игрового действия. Этот аспект должен отчетливо осознаваться при покупке игрушек: выбирая ту или иную игрушку, нужно сразу представить, что ребенок будет с ней делать, прежде чем дать игрушку, а тем более новую, надо ее обыграть с ребенком, показав ему, как действовать с ней. Игрушка ставит перед собой благородную воспитательную задачу — учить добру, красоте, труду, мудрости и радости...[1; с. 34]

Детям с диагнозом ДЦП нужны особенные игрушки. Важно понимать, что каждый ребенок, пострадавший от церебрального паралича, страдает от различных видов инвалидности и степени тяжести. К сожалению, у большинства деток с ДЦП есть много сопутствующих заболеваний, которые вносят свои особенности в игровых методиках и подходах. Например, если у малыша имеются проблемы со зрением, то ему будут полезны игрушки, привлекающие внимания с мигающими огоньками, а ребенку, у которого эпилепсия, эти игрушки категорически противопоказаны. Игрушка должна быть выбрана только после рассмотрения этого немаловажного фактора. Игрушка эффективная для одного ребенка, может не подойти для другого. Часто приходится действовать методом проб и ошибок, подыскивая те фактуры, цвета и формы, которые окажутся наиболее эффективными и близкими конкретному ребёнку.

Игрушки для малыша с проблемами опорно-двигательного аппарата должны быть задуманы таким образом, что они будут не только приносить чувство радости детям, но и повышать двигательную функцию ребенка. То есть, в первую очередь, нужна игрушка, стимулирующая его к движению и исследованию окружающего пространства. Необходимо выбирать игрушки большого размера, чтобы ребенку с нарушением функций опорно-двигательного аппарата было удобнее их держать. Вероятно, кроха плохо владеет мелкой моторикой, но какую-то крупную вещь схватить сумеет. От захвата крупных игрушек ребёнок постепенно перейдет к мелким движениям, и большие игрушки сменятся миниатюрными, снабженными мелкими деталями. Массажист же может помочь разработать комплекс упражнений, необходимых для малыша, а используя игрушки можно превратить этот процесс из утомительного и неприятного в захватывающий и интересный. [3; с. 128]

Познание окружающего мира осуществляется посредством восприятия различных внешних раздражителей и систематизации полученных знаний. Игрушка и должна быть этим «раздражителем», который стимулирует познавать окружающий мир посредством слуха, зрения, обоняния, осязания и т. п. При этом нужно

учитывать индивидуальные особенности ребенка. Если у малыша хороший слух, его может заинтересовать игрушка, издающая разные звуки. Если у малыша плохое зрение, то малышу необходимы яркие, святающие игрушки, привлекающие внимание, красных, оранжевых либо контрастных (черно-белых) цветов, с четкими простыми рисунками. Большинство детей с ограниченными возможностями исследуют все вокруг себя через рот, на вкус. Поэтому, игрушки должны быть прочными, чтобы малыш не смог их прогрызть. При выборе игрушек необходимо обратить внимание на рекомендуемый производителем возраст, материал и страну изготовления. Для ребёнка с ДЦП нужно выбирать игрушки для более младшего возраста, учитывая его индивидуальное развитие и особенности. И бесспорно, покупать следует те игрушки, которые изготовлены из безопасных для малыша материалов — дерева, резины, пластика.

Естественно, эффективнее использовать те игрушки, которые помогают **развивать все органы чувств одновременно, а также общие движения и мелкую моторику**. Хорошая игрушка должна совмещать все достоинства: **яркость, четкость рисунка, способность издавать любопытные звуки, интересную, чаще всего пупырчатую или игольчатую фактуру** — детям с этим заболеванием часто необходима стимуляция чувствительности кожи.

Как только будут учтены все особенности ребенка с ДЦП, вы сможете легко найти игрушку, которая обеспечит специфические потребности конкретного ребёнка. В итоге малыш сможет развиваться так же, как его более здоровые сверстники. И у него обязательно будут свои маленькие победы.

Список литературы

1. *Грабенко Т.Н., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д.* Коррекционные, развивающие и адаптирующие игры. / Грабенко Т.Н., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д.: Методическое пособие для педагогов, психологов и родителей. М.: Детство-Пресс, 2004. — 66 с.
2. *Мастюкова Е.М.* Физическое воспитание детей с церебральным параличом: Младенческий, ранний и дошкольный возраст. М.: Просвещение, 1991. — 159 с.
3. *Нэнси Р. Финни.* Ребёнок с церебральным параличом. М.: Теревинф, 2009. — 336 с.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «НЕОБЫЧНЫЕ ИСТОРИИ МАЛЬЧИКА ПЕТИ» КАК СРЕДСТВО КОРРЕКЦИИ ОРИЕНТИРОВКИ В ПРОСТРАНСТВЕ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ ЗРЕНИЯ

ШЛЕИНА Елена Львовна,

учитель-дефектолог (тифлопедагог), Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад компенсирующего вида №35 «Лесная сказка» г. Междуреченск. E-mail: elen-shlein@yandex.ru

Ориентировка в пространстве детей с нарушениями зрения является одной из самых актуальных и трудных проблем, входящих в сферу социальной адаптации детей со зрительной патологией. Это объясняется тем, что успешность интеграции человека с нарушенным зрением во многом зависит от его способности самостоятельно ориентироваться в пространстве своего дома, на улице города, в общественных местах (Л.Г.Литвак, В.А.Кручинин, В.С.Сверлов, Л.И.Солнцева, В.А.Феоктистова).

Отсутствие у детей с косоглазием и амблиопией стереоскопического зрения, с помощью которого идёт накопление представлений об объеме, величине, пространственной протяженности, положении предметов, создаёт определённые трудности развития представлений о пространстве и ориентировке в нем. Эти трудности могут быть вызваны малым запасом предметных и пространственных представлений, неумением обозначать в речи воспринимаемые пространственные признаки и направления. Только на основе полисенсорного восприятия пространства, закреплённого в слове, у детей создаётся его обобщённый образ.[4, с. 5]

Зрительная ориентировка детей с нарушением зрения, по мнению Э.Я.Аветисова и Л.И.Медведь, отличается значительным многообразием, обусловленным трудностями зрительно-пространственного восприятия.

Дети с нарушением зрения нуждаются в целенаправленном систематическом обучении пространственной ориентировке. И именно в игре, ведущей деятельности дошкольника, лучше всего осуществлять это обучение. [3] В игре ребёнок легче справляется с любыми трудностями, особенно, если эту игру дополнить интересными историями из жизни обычного мальчика, вместе с которыми детям непременно захочется отправиться в далёкое путешествие или совершить какое-нибудь открытие.

Детям с нарушением зрения старшего дошкольного возраста будут интересны «Необычные истории мальчика Пети». Мальчик Петя — обычный мальчик, который, возможно, живёт где-то рядом, он очень весёлый и добрый, любит путешествовать. Он смастерил себе необычную карту со стрелками, которая поможет ему сделать интересные находки и открытия.

Истории мальчика Пети — это инструкции к играм. В них включены коррекционные задания для детей, а также дается возможность проявить свою фантазию. Слушая каждую новую историю, ребёнок сам становится действующим лицом событий: вместе с мальчиком Петей он становится фотографом, мореплавателем, летчиком, следопытом; преодолевает все препятствия и делает открытия; определяет направление передвижения и расположение предметов в микропространстве. Вместе с тем он знакомится с новым многофункциональным игровым полем, выполняет на нём задания, отвечает на вопросы взрослого.

Игровая технология «Необычные истории мальчика Пети» — это система пошаговых коррекционных игр-упражнений с их постепенным усложнением. Основа данной технологии — игровое обучение. Методические истории содержат игровую мотивацию, помогают организовать коррекционную работу ненавязчиво, дают возможность детям экспериментировать, усложнять и изменять ход каждой новой истории, поддерживая их интерес к выполнению разноплановых заданий на данном пособии на протяжении длительного промежутка времени.

Задачи игровой технологии: развитие у детей познавательного интереса, желания узнать новое, развитие ориентировки в микропространстве (на плоскости и в объемном пространстве), развитие полисенсорного восприятия микропространства и расположенных в нем предметов, развитие внимания, мышления, воображения, наблюдательности, развитие речи детей, обогащение словарного запаса, развитие прослеживающих функций зрения.

Игровая технология «Необычные истории мальчика Пети» включает в себя следующие разделы: создание педагогических условий, этапы освоения игровой технологии, пошаговое проведение занятий на плоскости и в объемном пространстве игрового поля «Видеоазимут», экспресс-диагностика.

Достоинством данной технологии является возможность в игровой форме осуществлять коррекцию зрения, а также профилактику его нарушений у детей старшего дошкольного возраста.

Создание условий. Для эффективного решения коррекционных задач по внедрению игровой технологии сначала необходимо изготовить многофункциональное игровое поле прямоугольной формы размером 80x50см. (поверхность поля обтянута ворсистой тканью или ковровым покрытием) и набор коротких стрелок (из ткани различной фактуры на липкой ленте). Игровое поле универсально, оно рассчитано на индивидуальную и подгрупповую (2-4 ребёнка) работу. Можно изготовить и индивидуальные миниигровые поля (полные копии основного, но в уменьшенном виде). Приобрести или изготовить героя всех историй — куклу-мальчика Петю, с необходимыми атрибутами для каждой его истории. Далее подбираем комплект карточек, соответствующих тематике историй мальчика Пети, для развития ориентировки на плоскости, а также материал для соз-

дания объемного пространства на игровом поле (это могут быть деревья, дома, транспорт, мебель и т.д.).

Сказочная технология включает разные формы организации детей — индивидуальную и подгрупповую.

Коррекционная работа по ориентировке в пространстве проводится в соответствии с возрастом детей и программными требованиями «Программы специальных (коррекционных) образовательных учреждений IV вида (для детей с нарушением зрения)» под редакцией Л.И.Плаксиной. Планирование осуществляется согласно тематическому перспективному плану работы.

Этапы освоения игровой технологии. Первый этап состоит из игровых заданий и упражнений, выполняемых детьми на горизонтальной плоскости. На данном этапе особая роль отводится взрослому. Он знакомит детей с героем истории, подбирает игровые коррекционные задания на ориентировку в пространстве в зависимости от зрительных возможностей и способностей ребёнка, занимается вместе с ним. Конец любой истории мальчика Пети не дописан, педагог сам становится их соавтором.

Второй этап. На данном этапе взрослый вместе с ребёнком создаёт объемное пространство. Дошкольник закрепляет навыки конструирования, выполняет коррекционные задания в новых игровых условиях.

Третий этап. Этот этап можно назвать творческим, экспериментальным. Дошкольники придумывают свои истории, прокладывают и составляют карты личных маршрутов. Взрослый поощряет детей и рассматривает их предложения.

Диагностический этап. Экспресс-диагностика проводится параллельно, то есть во время работы с ребенком на протяжении всех этапов освоения технологии. Включает специально подобранные задания, позволяющие выявить уровень освоения ребенком навыков ориентировки в пространстве.

Проводить индивидуальную и подгрупповую работу (2-4 ребёнка) с детьми с нарушениями зрения рекомендуется пошагово. Каждому шагу соответствует определённая история мальчика Пети. Каждая история рассказана так, что дошкольник, выполняя задания, вместе с мальчиком совершает удивительные путешествия.

Дети старшего дошкольного возраста учатся давать словесную характеристику пространственного положения предметов на плоскости, зрительно локализовать различные предметы, выделять из прямоугольника с диагоналями треугольники, быстро и пошагово передвигаться по стрелкам, считать количество стрелок, комментировать направление своего движения.

Первый этап. Знакомство с героем истории — мальчиком Петей. «Я расскажу вам удивительные истории, которые произошли с одним моим знакомым мальчиком. Хотите послушать? Знакомьтесь — это мальчик Петя. Он немного похож на вас: у него короткая стрижка, ходит он в брюках и клетчатой рубашке.

Он весёлый, добрый и очень любит путешествовать. Мальчик Петя не просто отправляется в свои маленькие путешествия, а совершает в них удивительные открытия. Какие, спросите вы? Именно об этом я вам сейчас и расскажу...» Педагог предлагает послушать разные интересные истории, которые произошли с мальчиком Петей. Каждой истории соответствует определенный шаг игровой технологии (шаг первый — знакомство с игровым полем; шаг второй — выделение треугольника в пространстве игрового поля; шаг третий — быстрое (без счёта) и пошаговое (под счёт) передвижение по стрелкам игрового поля; шаг четвёртый — игровое поле меняет своё положение в пространстве с вертикального на горизонтальное; шаг пятый — игровое поле в пространстве может быть любым). После каждой истории предлагаются разнообразные задания для групповой и индивидуальной работы с детьми. Любая история заканчивается советом от мальчика Пети и творческим домашним заданием.

На втором этапе работа проводится по такому же принципу, описанному выше. Только педагог вместе с детьми располагает на карте вместо плоскостных картинок объёмные предметы (деревья, дома, транспорт и т.д. в зависимости от темы занятия). Педагог предлагает детям послушать знакомые истории мальчика Пети, только события и действия будут происходить в созданном совместно объёмном пространстве.

На данном этапе происходит тренировка и развитие всех зрительных функций ребёнка с нарушением зрения. Выполнение игровых упражнений в объёмном пространстве даёт ребёнку возможность выделять объёмные предметы, расстояние и удаленность предметов в нем, обозначать в речи воспринимаемые пространственные признаки и направления.

В дальнейшем полученные навыки ориентировки помогут ребёнку со зрительной патологией самостоятельно ориентироваться в реальном пространстве: в помещении и вне его.

На третьем этапе педагогу и детям дается огромный простор для проявления своих творческих способностей. Сначала взрослый придумывает новые истории, героем которых, возможно, будет уже девочка Таня, или одна из кукол серии ВИНКС, или знаменитый Питер Пен, или робот ВАЛЛИ (они придумываются в соответствии с тематическим планом, временем года, темой месяца и т.д.).

Педагог предлагает послушать истории детям, дополняя их коррекционными игровыми заданиями. Затем дети пробуют и предлагают свои истории, рисуют и составляют свой план маршрута (полёта, путешествия, постройки детского городка...). Взрослый слушает предложения детей, помогает и поддерживает. На данном этапе можно создать из детских историй новый сборник.

Диагностический этап проводится параллельно — во время работы с ребенком на протяжении всех этапов и включает в себя специально подобранные задания, позволяющие выявить уровень освоения ребенком навыков ориентировки.

Педагог проводит диагностику и заносит результаты в индивидуальные карты развития каждого ребёнка. Экспресс-диагностика позволяет осуществлять индивидуальный подход к каждому дошкольнику с нарушением зрения, вносить своевременные коррективы, разрабатывать индивидуальные маршруты развития детей с нарушением зрения.

Игровая технология может использоваться специалистами (тифлопедагогами, учителями-логопедами) и воспитателями детского сада в работе по социальной адаптации детей с нарушением зрения, так как успешность ребёнка со зрительной патологией во многом зависит от его способности ориентироваться в любом пространстве.

Список литературы

1. *Воскобович В.В., Харько Т.Г.* Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3–7 лет. Кн. 1. СПб.: Методика, 2003. — 45 с.
2. *Мишин М.А., Тюбекина З.Н.* Дидактические игры и упражнения с активизацией зрения на занятиях тифлопедагога // Физическое воспитание детей с нарушением зрения в детском саду и начальной школе. 2001. № 2. С. 30–32.
3. *Плаксина Л.И.* Теоретические основы коррекционной работы в детском саду для детей с нарушением зрения [Текст]: Монография / Л.И. Плаксина. М.: Город, 1998. — 262 с.
4. *Подколзина Е.Н.* Пространственная ориентировка дошкольников с нарушением зрения [Текст]: Методическое пособие / Е.Н. Подколзина. М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. — 176 с.

ИГРУШКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ПАТОЛОГИЕЙ ЗРЕНИЯ: ПРОБЛЕМЫ И ПОТРЕБНОСТИ

ЭРШОН Вера Григорьевна,
педагог дополнительного образования МАУ ДО «ДЮЦ им. Вас. Соломина»;
ХАЛИТОВА Надежда Геннадьевна,
воспитатель школы-интерната для детей с нарушением зрения

Роль игрушки для дошкольников и младших школьников общеизвестна. Для слабовидящих и слепых детей игрушки приобретают особое значение, их актуальность трудно переоценить.

Главные каналы восприятия и связи с окружающим миром у слепых детей — осязание и слух. Они выполняют компенсаторную функцию. Со временем дети осваивают азы чтения и письма по Брайлю. Но, до того, как они сами начнут читать сказки и рассказы, пройдёт время. А пока первоклассники в школе и дома получают информацию, слушая и «смотря руками».

Практика работы в школе-интернате для детей с нарушением зрения подтверждает экспериментальные данные ученых кафедры тифлопедагогики РГПУ им. А.И. Герцена [1, с. 24]. Ими показана, что в сравнении со здоровыми учащимися у детей с нарушением зрения в условиях спонтанного познания предметного мира (то есть отсутствия специальной поддержки в дошкольном возрасте) формируется значительно меньший объем представлений о сенсорных эталонах. При восприятии формы такими детьми, на низком уровне выполняется все сенсорные операции: локализация из множества, сравнение и соотнесение однородных форм, соотнесения эталона с признаком предмета и некоторое другое.

Важной составляющей развития зрительного восприятия у таких детей является не только специальная коррекционная работа, но и мотивированная, значимая для ребенка игра и ситуация успеха в игровой деятельности.

Игрушки и игры призваны дать слепому ребенку реальные представления об окружающем его мире. И сделать это простым, интересным и доступным для него способом.

Ряд игрушек зрячих детей пригоден и для слепого ребенка. Это куклы, мячи, железная дорога, игры для сортировки и сборки отдельных предметов и некоторое другое.

Вместе с тем незрячему ребенку очень не хватает специальных игрушек. В настоящее время разнообразие их невелико. К ним относятся игрушки и игры, рассчитанные на тактильное осязательное восприятие: кубики с выпуклым рисунком, домино, игры с раскладыванием для определения форм. Но и этих игрушек очень непросто родителям разыскать в сети детских магазинов.

Вопрос о потребностях в специальных игрушках для незрячих и слабовидящих детей мы вынесли на обсуждение в интернате. Опрос тифлопедагогов был соотнесен с мнением родителей учащихся 1–2 классов. В результате получили общую картину предметно-игровой среды, предпочтительной для незрячих детей.

Её основные позиции:

- Игры, развивающие ловкость рук (игрушки, которые можно подбрасывать, ловить, ронять, поднимать);
- Плавающие игрушки (пароходы, яхты, плавающие животные);
- Игры на сортировку и нанизывание выпуклых и плоских предметов;
- Мячи со звоном;
- Рельефные варианты домино оптимальных размеров на темы объектов природы и быта;
- Герб страны (рельефно представленный);
- Звуковые варианты дарст;
- Игрушки, помогающие ощущать разницу:
 - материалов (дерево, пластмасса, металл, картон и т. д.);
 - поверхностей (гладкая, шероховатая, клейкая.);

- тканей (ситец, шерсть, шелк, драп, вельвет, бархат, лён);
- форму предметов (квадрат, треугольник, шар, кубик).

Причем игры, помогающие различать ту или иную разницу предметов, желательно иметь не только в формате дидактических осязаемых тестов, но также в рамках игровых ситуаций, использующих понимание разницы.

- Игрушки, требующие что-то открывать, закрывать, вставлять предметы, вынимать, выкручивать;
- Звуковые игрушки природных объектов (звери и птицы нашего леса, насекомые луга);
- Комплекты: кукла-девочка с набором одежды по сезонам года; кукла-мальчик с набором одежды по сезонам года;
- Комплекты для настольного кукольного театра по русским народным сказкам, по сказкам и рассказам детских писателей-натуралистов: Виталия Бианки, Н. Сладкова, Э. Шима и др.

Есть уверенность в том, что кукольный театр на темы мира природы даст детям основы фенологических представлений и понимание разнообразных природных связей, а также будет способствовать развитию речевой культуры и коммуникации.

Следует, однако, отметить, что опыт работы с игрушками последнего поколения нередко выявляет несоответствие морфологических особенностей животного его природному аналогу, что искажает представления детей, которые, в отличие от зрячих учащихся не могут увидеть животных ни в зоопарке, ни на киноэкране. К примеру, ежик, спинка которого представлена гладким искусственным мехом, никак не сможет защититься от лисы колючими иголками. Мы понимаем, что безопасность детей — прежде всего. Но думаем, что в таких случаях нужны разумные компромиссы.

Отдельным, значимым аспектом развития незрячих детей, обогащения их чувственного и социального опыта является отработка неречевых способов общения, получивших воплощение в исследованиях В.А. Феоктистовой [2, с. 67]. В соответствии с рекомендациями ученого, пониманию мимики, жестов, поз людей могут содействовать объемные куклы с выражением на лице радости, удивления, грусти, гнева, а также шарнирные куклы для моделирования поз человека. С такими куклами воспитатель может разыгрывать с детьми различные жизненные ситуации, формируя адекватные взаимоотношения воспитанников.

Сегодня назрела необходимость создания специальной научно-методической лаборатории федерального уровня для разработки, проверки, а затем и производства игрушек для незрячих и слабовидящих детей.

Общественные ассоциации указанной направленности не могут в полной мере решить эту задачу. По нашему мнению, понадобится широкий обмен опытом, в том числе и с зарубежными специалистами.

Медицинская статистика рождаемости детей с патологией зрения неутешительна. Это является весомым аргументом к решению проблемы специальных игр и игрушек для незрячих детей. Потребность в этих играх, на наш взгляд, может не ограничиваться только детьми с нарушением зрения — они могут быть пригодны для детей других коррекционных направлений, а также и для здоровых дошкольников и младших школьников.

Список литературы

1. *Никулина Г.В., Фомичева Л.В., Замашнюк Е.В.* Развитие зрительного восприятия: Учебное пособие / Под ред. Г.В. Никулиной. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2003. — 188 с.
2. *Феоктистова В.А.* Развитие навыков общения у слабовидящих детей. СПб.: Речь, 2005. — 128 с.

ПЕСОЧНАЯ ТЕРАПИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ: ЧЕРЕЗ ИГРУ К ГАРМОНИИ

ЯШУРИНА Анна Олеговна,
ВОТЧИЦЕВА Елена Дмитриевна,
педагоги-психологи МОАУ «Гимназия имени Александра Грина»
г. Кирова. E-mail: annatur157@rambler.ru

Внашей Гимназии используется широкий спектр методов психологической помощи учащимся. Открыта сенсорная комната, специалисты-психологи прошли обучение по работе в ней. Однако в определённый момент возникла потребность в новом, необычном для детей способе оказания психологической помощи, который был бы интересен учащимся, легко реализуем в имеющихся условиях и, конечно, эффективен.

Метод песочной терапии в деятельности современного психолога используется достаточно часто в связи с тем, что данный метод применим как в индивидуальной работе, так и в работе в малых группах. Так же песочная терапия, являясь проективным методом, позволяет проводить работу с разными возрастными группами. Специалистами по песочной терапии считается, что работа с песочницей — это невербальная форма психотерапии. Считается также, что глубоко в бессознательном скрыты самоисцеляющиеся возможности психики, и они проявляются при определенных условиях, а песочная терапия обеспечивает творческий регресс, который делает возможным самоисцеление. Выкрашенный изнутри в голубой цвет поднос, песок, вода, миниатюрные фигурки и различные предметы прив-

носят в процесс работы психолога с клиентом дополнительные уникальные возможности создания образов. Именно поэтому психологами Гимназии было принято решение внедрить в работу песочную терапию.

Песочная терапия предполагает игру с песком и миниатюрными фигурками. Она позволяет активизировать фантазию и выразить возникающие при этом образы средствами художественной экспрессии. В процессе продолжающегося диалога со своим внутренним миром человек получает возможность представить эти образы в конкретной форме. Миниатюрные же фигурки представляют собой элементы естественного природного окружения, атрибуты разных культур, мифологические персонажи, что способствует актуализации врожденного психического опыта и его осознанию, а также проявлению исцеляющих эффектов. При организации песочной терапии в условиях общеобразовательного учреждения песочница — это возможность для ребенка снять напряжение, в неформальной обстановке пообщаться с психологом, проиграть волнующую ситуацию на песке и, возможно, тут же разрешить её. На сеансе психолог может подыграть ребенку, например, ведя с ним беседу от имени выбранной фигурки. С помощью песочницы психологу удастся заинтересовать учащихся самых разных возрастов — как начального, так и среднего, и старшего звена (некоторые подростки с удовольствием воспринимают возможность «поиграть», «впасть в детство», а терапевтические возможности как игры, так и песочной терапии весьма велики), установить с ними эффективный контакт для дальнейшей работы.

Психологами Гимназии была изучена литература о методе Sand-play, рассмотрен опыт работы коллег из других городов. Педагог-психолог Яшурина А. О. прошла обучение по песочной терапии в Ростовском психологическом центре «Свет маяка» и получила соответствующий сертификат.

Тщательно изучив все требования к организации условий для песочной терапии, специалисты изготовили и оформили песочницу. Песочница в Гимназии выполнена из дерева, внутренняя поверхность окрашена в бледно-голубой цвет. На верхних краях бортиков нанесены определенные метки-штрихи, чтобы психологу было удобнее ориентироваться в процессе сеанса и удобнее фиксировать в бланке, какие фигуры и где расположил клиент. Песочница установлена в хорошо освещённом месте — на широком подоконнике в сенсорной комнате. Там достаточно пространства и для общей коллекции фигурок, и для тех отдельных фигурок, которые ребенок выберет для построения своей песочной картины.

Затем психологи создали коллекцию фигурок, которая постоянно пополняется. В этом активно помогают учащиеся. В коллекции имеются различные сказочные персонажи, люди, животные, транспорт, природные элементы. Если ребенок не нашел ту фигурку, которая ему необходима, он всегда может слепить ее из пластилина. Непосредственно на сеансе песочной терапии ребенку предлагается взглянуть на песочницу, на фигурки и построить свой мир, используя

имеющиеся материалы. По окончании работы ребенку предлагается составить рассказ о том, что он построил, проводится уточняющая беседа. Далее работа строится в зависимости от того, что и как построил ребенок, что он рассказал, какие внутренние переживания или проблемы увидел психолог.

В процессе использования метода песочной терапии выяснилось, что для более детального и углубленного анализа песочной картины удобно использовать цифровой фотоаппарат. Сфотографировав картину, психолог приступает к ее исследованию, рассматривая ее на мониторе компьютера.

В диагностической и консультативной практике с детьми младшего школьного возраста метод песочной терапии является доступным, информативным и результативным по причине того, что сеансы проводятся в игровой форме. Многие из школьников этого возраста отказываются рисовать («не всегда получается красиво», «меня никогда не хвалят за мои рисунки, поэтому я не буду рисовать»), или не хотят сочинять, также некоторым детям сложно рассказывать о себе и своей проблеме, особенно в новой для них ситуации, а при работе с песком клиенты быстро включаются в деятельность, потому что для них она не оценочная, а игровая. В такой форме им легче переключиться от ситуации общения со специалистом на ситуацию творчества и создания каких-то новых образов.

Работа непосредственно с песком освобождает детей от кинестетических зажимов, давая возможность снять еще и психоэмоциональное напряжение, которое обычно затрудняет проведение диагностической и консультативной работы. Выбор игрушек для создания образов позволяет визуализировать страхи, переживания, агрессию, дает возможность клиенту снять психологическую защиту с тех эмоциональных проявлений, с которыми необходимо работать.

Также важную роль в индивидуальной работе с младшим школьником играет безопасность среды, в которой проводится сеанс игры с песком. Отсутствие факторов, создающих психологическую защиту, и тишина настраивают ребенка на контакт со своим внутренним психическим содержанием. Психолог, в свою очередь, получает возможность наблюдать за процессом создания картины и образов в песочнице.

В практике психолога Гимназии встречалась ситуация, что мальчик 8,5 лет боялся рисовать и показывать рисунки родителям и учителям. В рисунках присутствовало много темных оттенков, большое количество запертых объектов (закрытые окна, двери). В беседе с ребенком было выяснено, что в последнее время в жизни мальчика произошло много событий, связанных со смертью близких ему людей и домашних животных, о чём он узнавал спустя какое-то время. В первой картине в песочнице мальчик изобразил большое количество отдельных фигур. Как выяснилось, родители не хотели наносить травму ребенку от трагических событий и сообщили позднее о смерти, тем самым оттолкнули ребенка от себя, создав чувство обиды и растерянности. В следующей песочнице

у мальчика появились снова запертые объекты. Дополнительно использовалась игрушка-мышка, которую ребенок посадил в сундук и закопал в песок. При интерпретации данных символов был сделан вывод о том, что данные образы ассоциируются со страхом смерти. Родители не обсуждали с ребенком произошедшие печальные события, что спровоцировало у школьника развитие страха смерти. После нескольких сессий мальчик рассказал о том, что он чувствовал. Совместные консультации родителей и мальчика привели к решению данной проблемы, восстановив контакт мамы и сына и сгладив психоэмоциональное состояние ребенка.

К настоящему моменту у психологов Гимназии накоплен опыт работы с песочницей с детьми различных возрастов. Обобщив его, можно сделать следующие выводы. В условиях Гимназии, где нагрузка на интеллектуальную сферу учащихся велика, а расписание занятий и факультативов очень плотное, песочница чаще всего используется как инструмент эффективной диагностики имеющихся психологических проблем. Но одновременно он является и мощным терапевтическим методом, в чем мы видим его большое преимущество. После первого сеанса, являющегося чаще всего диагностическим, психолог, если есть возможность, продолжает сессии песочной терапии с ребенком. Если возможности нет (ребенок ограничен во времени, ему по каким-либо причинам не понравился контакт с песком), специалист выбирает другие методы психологической помощи ребенку.

Прикоснувшись к песку, ребенок инстинктивно пытается придать определенную форму своим чувствам и мыслям. Он ощущает удовлетворение, когда под руками возникает некая нужная ему форма. Тактильный контакт с песком придает творческому процессу определенность и личностный характер.

СЕКЦИЯ 6. Проектирование игр и игрушек

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АПРОБАЦИЯ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ УНИВЕРСИТЕТА КАК ФАКТОР ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ К СОЗДАНИЮ СОБСТВЕННЫХ ИГР

КОЗЫРЬЕВА Нелли Арнольдовна,
*МОДЕРАТОР СЕКЦИИ «Проектирование игр и игрушек»,
доцент кафедры психологии, кандидат психологических наук,
доцент кафедры психологии, заведующая лабораторией
игровых технологий в образовании Могилевского государственного
университета им. А.А. Кулешова, г. Могилев, Республика Беларусь.
E-mail: nellydelf@mail.ru*

Лаборатория игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета им. А.А. Кулешова была создана в 2015 г. для привлечения студентов и преподавателей к участию в научных и прикладных исследованиях по разработке игровых технологий развития подрастающего поколения.

За 2015/16 учебный год была разработана и апробирована концепция психолого-педагогической апробации игр в учебном процессе университета [3]. Мы определяем психолого-педагогическую апробацию игр и игрушек как систему взаимодействия преподавателей и студентов вуза, педагогов и детей образовательных учреждений по выявлению условий эффективного использования игр/игрушек/игровых технологий в образовательных учреждениях/семье для развития детей и молодежи.

Целью психолого-педагогической апробации игр в учебном процессе университета является:

1. Ознакомление студентов с современными игровыми технологиями развития детей.
2. Обучение студентов практике применения психологического диагностического инструментария для исследования влияния игр на развитие детей и составлению рекомендаций для разработчиков и производителей игр по их совершенствованию.
3. Обучение студентов созданию собственных образовательных игр и оценке эффективности их применения.

Таким образом, игры в данной концепции психолого-педагогической апробации являются инструментом развития профессиональных качеств будущих педагогов и психологов.

Опишем этапы проведения психолого-педагогической апробации игр в учебном процессе университета.

Этап 1. Экспертные совещания преподавателей.

Экспертные совещания проводятся работающими в лаборатории игровых технологий в образовании кандидатами наук — психологами и педагогами. Они рассматривают представленные к апробации игры, изучают их описания — какое именно положительное влияние игры на развитие ребенка заявили авторы/производители (например, игра развивает внимание, память, логическое мышление и др.). Изучают сами игры, играют в них, чтобы посмотреть, на самом ли деле развивает игра именно эти психические функции или другие? На основании обсуждения преподаватели выбирают для своих студентов игры для выполнения курсовых/дипломных работ.

Этап 2. Утверждение тем.

Разработано несколько вариантов тематик комплексных курсовых и дипломных работ по психолого-педагогической апробации игр.

А. Задания на психолого-педагогическую апробацию одной и той же игры выдаются разным студентам, при этом каждый будет исследовать отличные от других аспекты взаимодействия детей с этой игрой.

Б. По одной из игр, в которой производителями было заявлено много развивающих эффектов, было выдано два задания на курсовые работы и одно — на дипломную.

В. Нами также предложено в качестве дипломной работы и магистерской диссертации проектирование «игрового комплекса» из различных игр и выявление возможности достижения синергетического эффекта и усиления влияния на поведение детей при использовании данного игрового комплекса. В этом случае студенты исследуют не одну игру, а их совокупность. Под «игровым комплексом» в контексте психолого-педагогической апробации мы понимаем специально отобранную группу игр (настольных, головоломок или других видов) для использования с детьми определенного возраста (группы детского сада или класса школы), в определенной последовательности и периодичности их сочетания, использования при работе с детьми (в том числе представление их для свободной игры детей).

Полагаем, что необходимый образовательный и психологический эффект от применения игрового комплекса будет выше, чем просто от одной игры. Но достигнут он будет при правильно подобранном сочетании с учетом психофизиологических возрастных характеристик детей, процессов запоминания, вспоминания, эмоционального переживания, периодического внесения нового материала, чередования соревновательных и коммуникационных действий детей в различных играх.

Этап 3. Сопровождение работы студента по психолого-педагогической апробации.

На этом этапе помощь преподавателей нужна для анализа соответствия изобразительного материала и правил игры психофизиологическим возрастным характеристикам детей, анализа возможности достижения заявленных авторами целей развития ребенка с помощью данной игры, поскольку методической литературы по этим вопросам просто нет.

Этап 4. Выводы и рекомендации по итогам психолого-педагогической апробации.

По итогам изучения игры, наблюдения за игровыми сессиями с детьми в детском саду или школе, анализа результатов диагностических методик студенты делают выводы о полифункциональности игры, привлекательности для детей, понятности правил игры, соответствия заявленному возрасту игроков и, самое главное, о том, НА СКОЛЬКО именно данная игра развивает те психические функции, которые заявляли разработчики/производители в описании. Если появляются замечания к картинкам в игре, к формулировке правил, студенты оформляют «рекомендации производителям».

Этап 5. Проектирование собственных игр.

В течение учебного года в лаборатории проводились факультативные семинары для студентов, выполняющих психолого-педагогическую апробацию, по игрологии и методам проектирования, изобретения игр [4]. Мы изучали структуру игр различных видов, дизайн игровых элементов, используемые авторами типовые приемы изобретательства по ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) [5] и др.

Успешный опыт факультативных семинаров позволил нам на 2016/17 г. запланировать учебный курс «Геймификация в образовании» для студентов 3-го курса специальности «ошкольное образование» (42 ч). Это расширит компетенции будущих педагогов за счет овладения разработкой игр как проектной деятельностью.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, в процедуре психолого-педагогической апробации ИГРА проходит следующий цикл: от инструмента развития ребенка — к инструменту развития профессиональных качеств педагога и психолога — и далее становится объектом для развития творческих способностей, образно говоря — СОЗДАНИЯ СОЗИДАТЕЛЕЙ игр.

Полагаем, что использование психолого-педагогической апробации игр и игровых технологий в учебном процессе будет полезно университетам для обучения студентов педагогических и психологических специальностей.

Список литературы

1. Информационный портал «Бусел!. Инструкция о порядке проведения психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек. [Электронный ресурс]: <http://www.busel.org/texts/cat5kp/id5xwucut.htm> (дата доступа: 22.09.2015).
2. Информационный портал «Гарант». Профессиональный стандарт «Дизайнер детской игровой среды и продукции» (рег. № 35113 от 9.12.2014 г. Минтруда РФ). [Электронный ресурс]: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70722132/#1000> (дата доступа: 16.02.2016).
3. *Козырева Н.А., Котлярова Э.В.* Научно-теоретические основы апробации настольных игр по безопасности дорожного движения для детей дошкольного возраста. Дошкольное образование: наука — практике: Сборник науч. статей Международной научно-практической конференции. Могилев: МГУ им. А.А. Кулешова, 2015. 380 с. ISBN 978-985-568-126-8. С. 177–180.
4. *Козырева Н.А.* Начиная изобретать! М.: ГБОУ «ИннАрт», 2014. 150 с.
5. *Козырева Н.А.* Элементы ТРИЗ в творчестве российских изобретателей игр: Сборник докладов конференции «Теория и практика решения изобретательских задач». М., 2007. С. 160–166.
6. *Смирнова Е. О., Абдулаева Е. А., Соколова М.В.* Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек в Германии и России (сравнительный анализ критериев оценки) // Культурно-историческая психология. 2010. № 1. С. 81–88.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

ВОСКОБОВИЧ Вячеслав Вадимович,

автор развивающих игр, пособий и технологии «Сказочные лабиринты игры», генеральный директор ООО «Развивающие игры Воскобовича», г.Санкт-Петербург

ВОТИНОВА Ольга Михайловна,

кандидат педагогических наук, методист ООО «Развивающие игры Воскобовича», генеральный директор Семейного клуба «Вдохновение», г.Москва

Всем известна педагогическая истина: развивающий эффект будет выше, если материал использовать в системе. В 1998 году была реализована идея создания технологии интеллектуально-творческого развития детей 3–7 лет с помощью развивающих игр Воскобовича. В настоящее время возрастные границы расширились и охватывают диапазон от 1 года до 12 лет.

Использование современных образовательных технологий является необходимым условием профессионализма педагога. Рассматриваемая авторская технология интегрирует сразу несколько «классических технологий»: развивающее

обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы проблемного метода обучения, обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа), а при задействовании воспитателями и учителями компьютерной техники (мультимедийные презентации, интерактивные доски) — информационно-коммуникативные технологии (ИКТ).

Цель технологии «Сказочные лабиринты игры» — построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Задачи технологии:

- Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнавать новое.
- Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- Развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Технология «Сказочные лабиринты игры» имеет ряд особенностей:

Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети раннего возраста, семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

Многофункциональность развивающих игр.

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач, с одной стороны. С другой стороны, одну задачу можно решить с помощью разных игр. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение; учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор.

Вариативность.

Во-первых, в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития.

Например, варианты усложнения игры «Чудо-соты 1»:

- 2–3 года — рассматривание геометрических форм, вкладывание и выкладывание, сортировка по цвету, нахождение фигур по образцу, называние форм, признаков, действий.

- 3–4 года — составление сот по цвету, по количеству деталей, по пространственному расположению на поле, выкладывание на столе по заданию взрослого, составление фигур способом наложения на схему, придумывание сюжета с помощью взрослого.

- 4–6 лет — выстраивание сот в горизонтальной и вертикальной плоскости по заданию взрослого, составление фигур по схематическим рисункам в натуральную величину и уменьшенного масштаба, составление описательных рассказов.

- 6–8 лет — составление фигур по силуэтным схематическим рисункам (без прорисовки деталей сот), составление собственных фигур и их зарисовка на бумаге, составление сюжетных рассказов по придуманным фигурам.

Во-вторых, каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания все новых и новых способов занятий с ней.

Например, игра «Чудо-крестики 2»: кроме стандартного вкладывания и выкладывания элементов крестиков в игровое поле, можно «строить башни», «строить поезда», «возводить лесенку», «играть в радугу», «находить одинаковые части», составлять фигуры из альбома, придумывать свои фигуры, играть в «математическое конструирование», «математическое моделирование», «находить лишнее», играть в «зеркальное отражение», устраивать игры-соревнования и многое другое.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Сказочность

Построение процесса взаимодействия взрослого и ребенка, самостоятельной деятельности обучающихся на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста. В данном случае в основе всех сказочных сюжетов, как придуманных автором технологии В.В. Воскобовичем, так и разрабатываемых педагогами-практиками, — лежит Фиолетовый лес и его жители. Фиолетовый лес представляет собой некое сказочное пространство, заселенное сказочными персонажами. Например, комплект «Играем в математику» — это Королевство Муравия и его правительница Королева Мурана, конструктор «Геоконт» — это Поляна Золотых Плодов и главный герой Малыш Гео. Автор при описании данного принципа использует понятия «сказочная огранка» или «сказочное обрамление».

Вся технология выстроена на построении и использовании в работе с детьми «длительных» и «быстрых» сказок. «Длительные» сказки проходят в несколько занятий и завязаны на одной игре, например, сказка «Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата» — игра «Квадрат Воскобовича двухцветный».

Алгоритм построения «быстрой сказки» следующий:

1. «Взрослая» задача.
2. Создание/использование модели.
3. Мультипликация (оживление).
4. Проблемная ситуация.
5. Разрешение проблемной ситуации.
6. Проверка выполнения «взрослой» задачи.

Обязательное условие для создания сказки — внесение в нее проблемного элемента. К примеру, в ходе сказки, воплощаемой с помощью комплекта «Коврограф Ларчик», выясняется, что Крутик По и Краб Крабыч собрали разное количество грибов (моделируется количество кружков): у Крутика По их оказалось больше, что расстроило Краб Крабыча (мультипликация). Дети предлагают решения, как «сгладить» сложившуюся ситуацию и «уровнять» количество грибов (Крутик По дарит один гриб Краб Крабычу или обнаруживает, что Краб Крабыч ошибся в подсчетах, либо герои принимают решение поискать в Фиолетовом лесу еще гриб и др.).

Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Девочкой Долькой и Малышом Гео секреты «Чудо-Цветика».

Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

В последние годы развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» изготавливается промышленным способом.

Взаимосвязь развивающих пособий

Все игры можно рассматривать как образные и фронтальные средства, а также как графические и творческие средства. У игр существуют аналоги. Например, игры «Квадрат Воскобовича двухцветный» и «Квадрат Воскобовича четырехцветный» разработаны и используются по одному принципу, различие заключается лишь в количестве используемых цветов. Кроме того, можно выделить аналоги у других авторов развивающих игр.

Существуют четкие логические связи между играми. Например, система ориентировки в играх «Геовизор», «Геоконт Малыш», «Геоконт Великан», комплекте

«Коврограф Ларчик», графическом тренажере «Игровизор». Одно и то же задание дети могут выполнять на интерактивной доске, комплектах «Коврограф Ларчик», «МиниЛарчик», графическом тренажере «Игровизор».

Поэтапность

Каждая развивающая игра включает в себя определенную систему: каждый новый вариант проигрывания игры или новое задание построено на основе усвоенного ранее содержания и предваряют последующий материал. «Движение» в игре происходит от простого к сложному, от знакомого к неизвестному.

Например, «Игровизор» с приложением «Катя, Рыжик и Рыбка». Задача: развитие представлений о геометрических формах. Усложнение: нахождение геометрических форм в образах, моделирование геометрических форм, дорисовывание геометрических форм, поиск и восстановление моделей геометрических форм, штриховка геометрических форм и т.д. В процессе подобной работы решаются и такие задачи, как сравнение предметов по форме и размеру, пространственные отношения, овладение условной меркой и количеством.

Широта использования

Уникальность развивающих игр Воскобовича состоит в том, что их можно использовать как в дошкольных образовательных организациях, так и в начальной школе, коррекционных учреждениях, детских развивающих центрах, в домашних условиях.

Например, конструктор «Геоконт». В ДОО и детских центрах с помощью «Геоконта» в занимательной форме ребенок осваивает строение геометрических фигур, углов, знакомится с понятиями «отрезок», «луч», «прямая» и т.д., учится шифровать фигуры. В начальной школе с помощью «Геоконта» дети осваивают геометрию, систему координат. «Геоконт» помогает развить мелкую моторику рук, силу пальцев за счет работы с резиночками, что очень важно для коррекционной педагогики. А родителям будет очень интересно посоревноваться с детьми по созданию образов на «Геоконте».

Творческий потенциал каждой игры

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Комфортность

Комфортность развивающих игр В.В. Воскобовича заключается в следующем:

- качественное изготовление игр (легкость и качество игр, надежность, обработка краев, легкость самих материалов, безопасность),
- красочность,

- удобство работы с играми, как детям, так и взрослым,
- обеспеченность методическим сопровождением (инструкции, методические разработки, фото и видеоматериалы по использованию, блог и т.д),
- мобильность игр (их всегда можно взять с собой).

Важно то, что, в отличие от прежних времен, педагогу не приходится тратить время на подготовку материалов к занятию или уроку (вырезать карточки, писать вручную таблички и пр.).

Технология с «открытым кодом»

Ассортимент игр, материалы для их изготовления постоянно увеличиваются, совершенствуется, изменяются.

Условно можно выделить четыре блока технологии:

- методика (теоретический блок);
- универсальные игровые средства, сказочные образы (позволяют решать широкий спектр образовательных задач);
- предметные средства (направлены на решение узких задач: обучение чтению, математике);
- конструктивные средства (связаны с развитием конструктивных умений).

Ярким компонентом и составляющими технологии являются универсальные средства. С точки зрения основных направленностей работы с ними, хочется выделить главные из них:

- Во-первых, соответствие ФГОС ДО и раскрытие каждой из образовательных областей: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие. Немаловажен аспект именно интеграции данных областей при использовании игрового комплекса «Коврограф Ларчик» и комплекта «МиниЛарчик». Например, при использовании пространственных карточек «Лев-Павлин-Пони-Лань» педагог учит детей общаться друг с другом посредством использования сказочных персонажей Льва, Павлина, Пони и Лани (социально-коммуникативное развитие); знакомит детей с основными пространственными областями: левая верхняя, правая верхняя, правая нижняя, левая нижняя (познавательное развитие); мотивирует придумывать продолжение сказки о приключениях героев (речевое развитие); побуждает детей построить для главных героев сказки дома из разноцветных веревочек, применяя комплект «Разноцветные веревочки» (художественно-эстетическое развитие); расположить угощение для животных возле «колодца», используя набор «Разноцветные кружки» (физическое развитие).

- Во-вторых, универсальные средства могут использоваться для детей с младшего дошкольного возраста до младшего школьного возраста. В этом отношении данные игровые комплекты позволяют обеспечить преемственность ДОО и начальной школы.

- В-третьих, детальный анализ и результаты работы практиков показывают, что «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» применимы в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (нарушения опорно-двигательного аппарата, слуха, зрения, речи, интеллекта и пр.).

- В-четвертых, данные универсальные средства способствуют проведению комплексной работы по развитию у ребенка психических процессов (внимания, памяти, мышления и воображения), осуществлению целенаправленного сенсорного развития (цвет, форма, величина), логико-математического развития ребенка (классификация, сериация, пространственные отношения и др.), ознакомлению с окружающим миром, совершенствованию речи и обучению чтению, а также развитию творчества.

- Игровой комплект «Коврограф Ларчик» и игровой комплект «МиниЛарчик» являются взаимодополняющими универсальных средствами, которые могут использоваться **во время, отведенное на непосредственную образовательную деятельность (НОД), в свободной совместной деятельности взрослого и ребенка**, а также в предварительно организованной педагогом самостоятельной деятельности детей.

Технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» успешно апробирована и используется в детских садах, начальной школе, центрах дополнительного образования, досуговых и развивающих центрах как с детьми с нормой развития, так и с ограниченными возможностями здоровья. Есть положительный опыт открытия экспериментальных площадок в этом ключе в ДОО г. Санкт-Петербурга и Ленинградской области.

Постепенно в Российской Федерации, а далее в Казахстане, Белоруссии стали открываться тьюторские центры — организации, располагающие высококвалифицированными, опытными специалистами в области педагогики и психологии, владеющими нормативно-правовым, учебно-методическим обеспечением процесса обучения и воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста, обладающими коммуникативными навыками и способными, являясь приверженцами идей автора, мотивировать педагогов к использованию в своей деятельности технологию В.В. Воскобовича. На настоящий момент успешно функционируют более 20 тьюторских центров, в том числе и на базе негосударственных развивающих центров. Педагоги, активно использующие игры и пособия В.В. Воскобовича, неоднократно становились победителями конкурсов педагогического мастерства. На уровне тьюторов и тьюторских центров создаются уникальные методические продукты. Например, бесплатно распространяемая программа корпоративного обучения педагогов ДОО «ФГОС дошкольного образования со Фгосиком».

ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ И ИЗГОТОВЛЕНИЯ ИГР КАК СРЕДСТВО ОРГАНИЗАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В ШКОЛЕ

НАВЕРНЮК Анжелика Юрьевна,
психолог, педагог дополнительного образования
ГБОУ «Гимназия № 1811» «Восточное Измайлово», г. Москва,
руководитель мастерской «Фантазеры»

Мастерская «Фантазеры» работает в ГБОУ «Гимназии № 1811» «Восточное Измайлово» г. Москвы (ранее ЦО № 1811 «Измайлово») с сентября 2006 года.

Ребята занимаются здесь развитием творческого воображения, проводят различные опыты и эксперименты, занимаются исследовательской деятельностью и изобретениями, а еще они пишут стихотворения, сочиняют сказки и снимают мультфильмы.

Цель нашей программы: помочь ребенку в формировании и развитии сильной творческой личности, поиске путей для самореализации и гармонизации собственного «Я», более успешной адаптации к современным условиям жизни и потребностям общества.

Задачи программы:

- Показать детям, что мир полон тайн и загадок, которые они способны раскрыть **СОБСТВЕННЫМИ** силами;
- обучить основным приемам творческого воображения и основам ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач), помогающим находить и раскрывать эти тайны;
- использовать механизмы развития творческого воображения (РТВ) для психологической коррекции, развития восприятия, внимания, памяти, эмоций, мышления;
- обучить детей умению видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, давать определения, классифицировать, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и умозаключения, структурировать материал, готовить тексты собственных докладов, объяснять, доказывать и защищать собственные идеи.
- научить детей в процессе создания исследовательских работ и творческих проектов доводить начатые проекты до их логического завершения.

Наша мастерская рассчитана на детей от 1 до 11 классов. Обучение строится на принципах ТРИЗ-педагогике, театральной и социоигровой педагогики.

Основой для создания мастерской стали:

- Отсутствие предварительного отбора детей;
- Создание теплой доброжелательной атмосферы;

- Игровая форма обучения;
- Постоянный диалог между детьми и учителем;
- Безоценочный подход;
- Поощрение любых проявлений творческой активности, инициативы и самостоятельности работы ребенка;
 - Поощрение активного участия в совместных групповых и творческих проектах, конкурсах и дискуссиях;
 - Практикоориентированность обучения;
 - Разновозрастные группы при работе над проектами.

Занятия в мастерской состоят из базовых курсов, в рамках которых мы изучаем курс по РТВ (развитию творческого воображения) и основы ТРИЗ (теории решения изобретательских задач), основы логического и системного мышления, а также происходит введение в исследовательскую деятельность.

Вторым мощным блоком в программе стоят творческие мастерские, которые помогают ребятам найти применение для полученных знаний в практической деятельности. Эти мастерские ребята выбирают самостоятельно, в зависимости от склонностей и интересов каждого ребенка.

Первые три года обучения (дети 1- 4 классов) носят более игровой характер и тематически собираются вокруг направления базового курса.

1-й год обучения — «Сказочные приключения». Используем приемы фантазирования для придумывания увлекательных историй, невероятных сказочных существ и предметов, во второй половине занятия проводим опыты с окружающими предметами, веществами и явлениями, изучаем их свойства без применения измерительных приборов и техники.

2-й год обучения — «Большое космическое путешествие». Приемы фантазирования направлены на изобретательскую деятельность, начинаем пользоваться приборами, изучаем историю великих изобретений человечества с древнейших времен, знакомимся с простейшими астрономическими, физическими и химическими знаниями через игры и эксперименты.

3-й год обучения — «Детективное агентство». Знакомимся с основами логического мышления, решаем логические задачи, головоломки, изучаем и разгадываем некоторые шифры. Придумываем собственные логические задачи, шифры и головоломки. Проводим опыты, позволяющие узнать о работе наших органов чувств, изучаем некоторые психологические феномены.

4-й год обучения — «Основы ТРИЗ». Изучаем основные понятия и приемы ТРИЗ, решаем большое количество изобретательских и исследовательских задач.

5-й и последующие года обучения строятся на базе мастерских и носят прикладной, практический характер.

Творческие мастерские представлены следующими направлениями:

- Мультистудия «Фантик»

- Мастерская литературного творчества «Под партой»
- Научно-исследовательская и изобретательская лаборатория (НИИЛ)
- Образовательный сериал КТОН (Команда ТетраКИД особого назначения)

В этих мастерских ребята углубляют полученные теоретические знания при работе над созданием собственных проектов. Принципиально важно для нас донести до детей идею возможности применения одних и тех же приемов фантазирования и изобретательства, изучаемых в рамках любого образовательного курса, в различных сферах деятельности.

Кроме перечисленных выше обучающих курсов и творческих мастерских, в нашу образовательную программу входит факультативный прикладной ознакомительный курс «Конструкторы, оригами и головоломки», который был создан для развития образного и пространственного мышления, логики, мелкой моторики детей начальной школы.

Создать вариативность образовательного процесса для детей с учетом их особенностей и склонностей было очень важно для нас, но творческая атмосфера во время занятий не может существовать без ощущения радости творчества, свободы выбора и психологического комфорта каждого члена нашего небольшого коллектива.

Для создания свободной творческой рабочей атмосферы в мастерской мы используем следующие правила:

- У каждого ребенка есть право не отвечать, если он не готов к этому в настоящий момент — «Я в домике»;
- Иногда можно подсмотреть в тетрадь к соседу, но тогда необходимо выполнить задание другим способом, иначе;
- У нас не бывает контрольных, зато бывают веселые конкурсы, в которых нет проигравших;
- Мы поощряем инициативу и самостоятельность ребенка, его ответственности за собственное образование;
- Мастерскую можно при желании поменять или выбрать дополнительную;
- Темы проектов дети выбирают самостоятельно, исходя из того, что интересно в данный момент;
- Членами жюри конкурсов становятся не только педагоги, но и старшие «Фантазеры»;
- Старшие «Фантазеры» могут при желании помогать педагогам проводить занятия и становиться соруководителями проектов младших детей;
- Все лучшее, что создают дети из мастерской «Фантазеры», вплетается в программу обучения.

Разработка игр, конструкторов и головоломок увлекла и педагогов, и ребят из мастерской «Фантазеры» много лет назад. И это не удивительно, ведь возраст

наших учеников: от 6 до 18 лет, а о важности игры в развитии ребенка написано огромное количество научных трудов.

А кто является и заинтересованной стороной, и экспертом в этой области? Конечно же, сами дети.

С помощью игры мы можем создавать положительный эмоциональный настрой детей во время учебного процесса. Игры развивают интеллект, любознательность, внимание, память, умение работать в команде и многое другое.

Через создание собственных игр, конструкторов и головоломок мы можем смело делать с детьми свои первые шаги в изобретательство. Через них мы осваиваем навыки работы с информацией, учимся анализировать их отличительные особенности, механику правил, проводить патентный поиск.

Игры — это то, что ребенок использует постоянно в своей повседневной жизни. Детям проще и интереснее доводить их до достижения конкретного конечного результата, интересного и автору, и окружающим. Они часто бывают легко осуществимы в домашних условиях с использованием подручных средств.

А еще они позволяют использовать их в дальнейшем образовательном процессе. Это очень важная особенность игр, ведь для каждого автора, творца, даже, если он учится в первых классах школы, важно, чтобы его идеи жили, радовали других, приносили кому-то пользу.

Работа по созданию игр, конструкторов и головоломок строится поэтапно:

- Выбор темы и создание команды. Идея не всегда приходит сразу, чаще сначала необходимо понять, с кем из ребят в команде ребенку будет работать комфортнее и продуктивнее. Иногда педагог может посоветовать взять в команду того или иного ребенка, понимая, что один из ребят является хорошим генератором идей, а другой, например, умеет лучше продумывать механику игры или обладает более развитой моторикой и аккуратностью. Это поможет более эффективно распределить роли в команде, а также приобрести недостающие навыки, перенимая их друг от друга.

- Генерация идеи. На этой стадии команда выбирает наиболее интересную и перспективную идею, которую они все вместе будут развивать.

- Создание черновой версии проекта. Когда идея выбрана необходимо сделать черновой макет или действующую модель, «на коленках», чтобы оценить, насколько идея будет интересна в действительности. А, заодно, понять реальность и технологию ее создания.

- Знакомство с аналогами. На этой стадии мы должны изучить опыт, накопленный в данной области другими людьми. Провести патентный поиск, найти всевозможные похожие (в разной степени и по разным критериям) существующие решения.

- Корректировка правил, поиск новых решений. В случае необходимости нам предстоит найти новое решение нашей задачи, пойти другим путем, скорректи-

ровать правила, уводя собственную идею детей от того, что уже существует. Для этого ребята используют приемы РТВ и ТРИЗ, которые мы изучали на базовых курсах.

- Отыгрывание правил. Новая или скорректированная идея найдена, но правила еще не устоялись, не проверено их качество, поэтому на данном этапе происходит окончательное понимание, как будет создаваться чистовая версия проекта, какие будут правила игры и технология создания.

- Написание окончательного варианта правил. Дети описывают правила игры, анализируя аналоги.

- Создание чистового варианта. При создании чистового варианта возможна помощь взрослых. Например, дети готовят самостоятельно компьютерную версию макета игры, а взрослые могут помочь им распечатать ее в типографии. Или же возможна помощь взрослых при работе с опасными материалами и инструментами.

- Подготовка к презентации проекта. Мы никогда не пишем с детьми окончательный текст к презентации проекта, чтобы рассказ детей о нем оставался «живым» и свободным, а составляем план, по которому ребенку будет удобнее рассказывать о своем проекте, выясняем, на какие особенности стоит обратить внимание. План дети пишут себе самостоятельно, а педагоги могут лишь корректировать действия детей, задавая уточняющие вопросы. Компьютерная презентация используется не всегда, но дети могут легко собрать ее сами, оттолкнувшись от этих планов.

- Презентация проекта среди «Фантазеров». Перед представлением проекта вне мастерской необходимо познакомить с ним своих коллег и услышать их мнение.

- Презентация проекта на конкурсах, выставках и фестивалях. После последовательного прохождения всех этапов создания проекта ребятам не требуется какая-либо особенная подготовка для представления проекта на конкурсах, выставках или фестивалях.

- Использование игр, конструкторов и головоломок, разработанных детьми, для обучения младших ребят. Так как все проекты ребят создавались на основе полученных теоретических знаний, техник и приемов, любой из удачных законченных проектов может стать учебным пособием или иллюстрацией по конкретной изучаемой теме или для развития творческих и интеллектуальных способностей детей. Использование детских разработок подобным образом существенно повышает мотивацию авторов, которым важно сделать полезный для других продукт, и других детей, которым важно знать о подобном опыте одноклассников.

Для разработки игр мы с ребятами используем четыре стратегии, которые используются на разных стадиях обучения в мастерской «Фантазеры».

К ним относятся:

- Доработка или создание новых правил к уже существующим играм;
- Работа с «формой» или создание игр на основе «бытового мусора»;
- Создание игр, как отработка навыков по применению приемов для изобретения нового;

- Создание игр, как процесс решения конкретной изобретательской задачи.

Первая стратегия самая хаотичная и непредсказуемая, чаще всего она используется с диагностическими целями и для развития творческих способностей в рамках базового курса или введения в работу НИИЛ (научно-исследовательской и изобретательской лаборатории).

Эта стратегия идеально подходит для тренировки, отработки навыков придумывания нового, но редко приводит к созданию новых полноценных проектов.

Как, например, произошло с настольной пальчиковой игрой «Паучки» (авторы: Ефимова Аня, Астапчук Настя, Навернюк Настя) для развития мелкой моторики, которая родилась из подобного задания, а затем девочки развивали ее с помощью других средств. По сюжету игры пальчики-паучки спешат по своему сектору паутинки к запутавшейся в ней мухе.



Вторая стратегия, где мы работаем с «формой» и используем бытовой мусор, тоже в чем-то похожа на первую, но она используется в работе несколько шире. Чем разнообразнее предлагаемые предметы, тем интереснее и неожиданнее могут быть результаты ее применения.

Данную стратегию можно с успехом использовать на всех этапах обучения, так как она позволяет видеть в обычных предметах их скрытый потенциал,

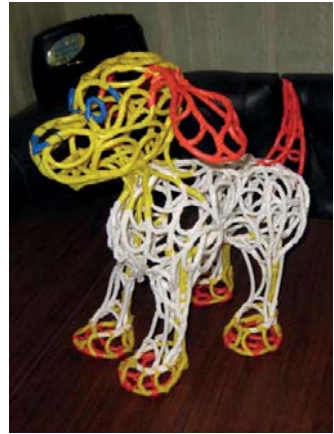
научит нестандартному использованию подручных средств для достижения цели и минимизирует затраты на создание проекта.

Подобным образом в свое время была придумана идея первого конструктора «Антазия» Антона Навернюка (Патент на изобретение № 2339421), созданного из контейнеров из под киндер-сюрпризов и прочих «яиц», трубочек и держателей для воздушных шариков и т.п.

Или набора для творчества «Волшебные спиральки», который изначально создавался Антоном Навернюком и Арсением Гулиным из бытового мусора, коктейльных соломинок, но, поскольку те оказались недостаточно прочными, поменял затем материал для своего изготовления.

Аналогично создавался конструктор «КВИС», придуманный Сашей Бобруном и Ваней Шаппо из цилиндров от туалетной бумаги и картонных полосок, которые затем были заменены на пластиковые бутылочки из-под шампуней и т.п.

Очень интересным получился проект Виктории Казаковой, в котором она придумывала игрушки из контейнеров от киндер-сюрпризов с перемычкой между частями «яйца» и кнопок. Придумав игрушки, Вика



подробно описала в отдельной брошюре этапы их создания, проводила мастер-классы, на которых учила других детей делать подобные игрушки самостоятельно.

Бытовой мусор» становился в руках ребят не только конструкторами, но и

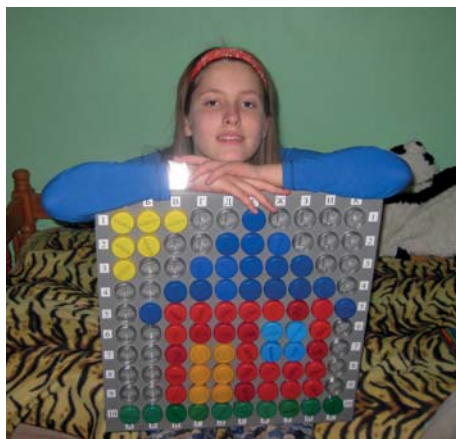
оригинальным игровым полем для настольных стратегических игр, таких как «Переправа» (Захарова Аня и Гордеева Валя) и «Арканские воины» (Покрой Артем и Коржебин Тимофей). В обоих случаях ребята выбрали за основу картонные ячейки от яиц, но вот правила игры и способы использования возможностей объемного поля использовали по-разному.

Следующая стратегия разработки игр, как отработка приемов для изобретения нового, чаще всего используется во время прохождения базового курса, но с ее помощью были созданы несколько весьма интересных игр.



Например, оттолкнувшись от приема фантазирования «Творческая ошибка», выделенного Дж. Родари, Настей и Антоном Навернюк была создана настольная словесно-логическая игра «Словастика», в которой необходимо не только создавать на игровом поле цепочки слов, изменяющихся всего на одну букву за ход, но и учитывать при этом месторасположение слов и их характеристики.

А еще Вася Стеклов, используя прием «Дробление-объединение», на основе кругов Луллия создал головоломку «Лабиринт», позволяющую не только собирать лабиринты, но и, например, карту звездного неба или другие варианты.



Последняя из стратегий, которую мы используем для разработки игр наиболее сложная и требует большей подготовки ребят. Создание игр, как процесс решения конкретной изобретательской задачи невозможен без умения ребенка ставить перед собой эту задачу, самостоятельно выбирать способы ее решения, применяя различные приемы фантазирования и изобретательства.

С помощью данного приема были созданы многие игры, конструкторы и головоломки «Фантазеров», такие как конструктор игр «Сокровища Рыжего Пирата» (Настя Навернюк), в котором на поле с завинчивающимися крышечками можно играть в различные игры, развивающие не только мелкую моторику и координацию движений, но и память, внимание, разные виды мышления. Все это спрятано в истории о жадном Рыжем Пирате, который волею судьбы оказался на необитаемом

острове и вынужден переосмысливать свою жизнь, чтобы выжить в трудных условиях. По сути, эта игра в совокупности с книгой, написанной Настей, является игровым учебным пособием для подготовки ребенка к школе.

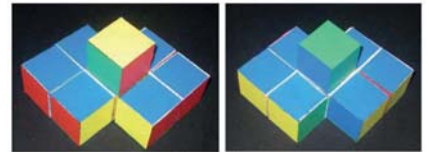
Или настольная логическая игра «Хопперсы» (Антон и Настя Навернюк), в которой смешным попрыгунчикам необходимо перебраться на другую сторону поля.



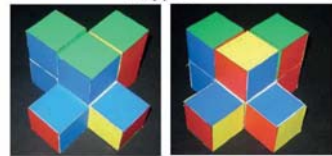
Или «Конструктор одежды» Ивановой Саши, в котором из фрагментов ткани в виде геометрических фигур можно составить целую коллекцию одежды.



Среди разработок ребят, созданных подобным образом, есть «Леко-конструктор игр и головоломок для детей с ОВЗ» (Антон Навернюк), предназначенный для детей с нарушениями зрения и опорно-двигательного аппарата, конструктор головоломок «Флексор» (Иванов Алексей, Антон Навернюк), позволяющий не только научиться решать головоломки, но и создавать собственные на основе кубиков, соединяющихся с помощью гибкого соединения, конструктор светильников «Светоформер» (Физиков Юра, Ермаков Федя), логические игры «Сыщики» и «Лягушки и цапли» (Елисеев Егор, Рыбаков Илья, Чертков Федя) или «Географика» (Браславский Андрей), позволяющая в легкой игровой форме запомнить символику, столицу, язык и другие характеристики любого государства.



Фигура 5



Количество игр и учебных пособий, созданных за десять с лишним лет ребятами из мастерской «Фантазеры», конечно же гораздо больше, чем описано в данной статье.

Ребятам нравится придумывать новое.

Насколько интереснее и эффективнее может становиться образовательный процесс, если главную роль в нем играют не взрослые, а дети, которые сами пытаются отыскать наиболее понятные им формы для изучения того или иного мате-

риала, разрабатывать пособия или игры, помогающие им изучать окружающий мир или осваивать необходимые навыки.

Создание собственных игр и конструкторов, разработанных детьми не только развивает участников процесса с разных сторон, но и вовлекает в творческий процесс и других детей, которые не только с удовольствием играют в них сами, но и начинают придумывать свои собственные игры.

«ПЕСОЧНЫЙ ПЛАНШЕТ» КАК УНИВЕРСАЛЬНАЯ СРЕДА ДЛЯ РАЗНОСТОРОННЕГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

СУЛЕЙМАНОВА Наида Камиловна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад №98 «Загадка»,
г. Норильск. E-mail: 7913167743@yandex.ru

Если бы меня попросили назвать универсальную всевозрастную игровую среду, то я бы, не сомневаясь ни на секунду, сказала: «Песочница!».

Песок — это нечто волшебное... Песок — загадочный материал, обладающий собственной энергетикой, способностью завораживать человека своей податливостью, способностью принимать любые формы: быть сухим, легким и ускользающим или влажным, плотным и пластичным. По сравнению с другими материалами для творчества — глиной, пластилином, красками — он имеет ряд преимуществ:

- рисование песком отличается простотой. Заниматься рисованием на песке могут даже совсем маленькие дети.

- развивать моторику и тактильную чувственность это занятие будет не хуже, чем рисование пальчиковыми красками. Рисунки можно выполнять ладонями и пальцами, одной рукой или обеими руками сразу. Песок можно сыпать горстями и щепотками. С помощью песка легко менять детали изображения, а если рисунок не нравится — смахнуть рукой и нарисовать все с начала!

- уменьшение снятия напряжения — еще одно из чудесных последствий искусства рисования песком. Манипулируя сыпучим материалом, ребенок избавляется от негативных эмоций, они как бы «заземляются», остаются в песке.

Летом, наблюдая за деятельностью детей в песочнице, обратила внимание, с каким наслаждением они зарываются в песок руками, как они с воодушевлением лепят куличики, прорывают тоннели, не боятся ошибиться или сделать что-то неправильно.

Однако довольно непродолжительное Северное лето не позволяет вдоволь насладиться этим замечательным материалом. Поэтому было решено пере-

нести «кусочек лета» в группу и начать с простого: создания мини-песочницы («песочного планшета»). Появление песочного оазиса улучшило микроклимат в группе, способствовало установлению доброжелательных отношений между детьми. И помимо этого — воспитанники каждый раз чувствуют себя настоящими волшебниками.

«Песочный планшет» занял важное место в совместной и самостоятельной деятельности. Сначала мы выполняли простые задания: рисовали основные геометрические фигуры, насыпали прямые, волнистые, замкнутые линии, набирали в кулак и потихоньку высыпали песок.

После появления устойчивого интереса появилось вдохновение расширить возможности мини-песочницы и познакомить детей с нетрадиционным направлением изобразительного искусства — пескографией.

В нашей группе открылась мини-студия рисования песком — «Волшебные песчинки», где центральное место занял световой стол, в котором живет волшебная Черепаха.

Для качественной и систематической работы с детьми разработаны:

- долгосрочный проект;
- картотека игр;
- картотека схем рисования;
- картотека пиктограмм;
- методические рекомендации;
- методическая литература;
- CD-диски, для музыкального сопровождения по тематикам занятий.

Подготовлены:

- кварцевый и цветной песок;
- песочные планшеты;
- инструменты для рисования (мячи, деревянные палочки, шпатели, расчески, кисти, соломинки и др.);
- компьютер для показа иллюстраций и видеороликов, при проведении ознакомительных бесед, для создания фона;
- фотоаппарат для съемки, так как рисунки из песка недолговечны.

Занятия и рисование фигур на «песочном планшете» коренным образом отличаются от игр в песочнице и имеют совсем иной смысл. В своей работе применяю как классическое рисование песком, когда у каждого ребенка свой планшет, а я — демонстрирую детям все элементы через проектор, так и рисование на одном большом световом столе с подсветкой. Образовательную деятельность провожу индивидуально или малыми группами (3-6 чел.) по 20-25 мин., два занятия в неделю. При работе с песком активно использую сказки, стишки, рассказы для маленьких. Детям нравится слушать истории, помогать героям, участвовать в придумывании сказки.

Каждое занятие состоит из следующих частей (см. табл. 1).

Таблица 1

Подготовительная	Использование упражнений для развития мелкой моторики, наблюдательности, подготовка руки к рисованию, психогимнастика на развитие эмоциональной сферы, внимания, памяти и воображения. Ритуал входа.
Вводная	Использование художественного слова, проведение игр для привлечения внимания детей; беседа по теме.
Основная	Рисование на песке. Свободная творческая деятельность детей.
Заключительная	Подведение итога образовательной деятельности. Упражнения на релаксацию. Рефлексия. Ритуал прощания.

Последовательность занятий не «завязана» друг с другом и дети могут включиться в работу в любое время.

Особая ценность заключается в том, что в процессе образовательной деятельности контролирующую и регулирующую роль выполняет персонаж. Присутствие сказочного контролера сдерживает порывы детей, даже самых гиперактивных. Важную роль играет музыкальное сопровождение, которое подбирается с учетом тематики. Для регулирования времени и проведения занятий на практике использую сюжет «День-ночь». В «дневное время» (в начале занимательной деятельности) песочница открыта, а на «ночь» она закрывается. Работы, выполненные детьми на «песочном планшете» фотографирую и распечатываю. Распечатанные работы оформляю в декоративные рамки, организовываю тематические выставки, фотографии дарю мамам и папам на праздники. Анимационные проекты демонстрирую на родительских собраниях.

За непродолжительный период времени дети научились аккуратно обращаться с песком, набирать песок в кулаки и рассыпать его равномерным слоем, рисовать геометрические фигуры и на их основе изображать простые сюжеты из любимых сказок.

Использование технологии рисования на песочном столе показывает ценность применения рисования песком в обучении и убеждает в том, насколько полезны для развития детей игры с песком и рисование на песке. У детей развиваются способности работать руками, выполнять более точные движения пальцами, совершенствуется мелкая моторика рук и глазомер. В эпоху тотального чувственного дефицита, в том числе и тактильного, получив приятные ощу-



щения и заряд положительных эмоций, ребенок будет стремиться повторить опыт, прикладывая к этому усилия — эмоциональные, волевые, когнитивные, что позволит перевести «взор» ребенка от плоскости электронного планшета на объемное пространство песочницы. Дети просто приходят в восторг, открывая в себе художественные способности, и это дает возможность для творческого саморазвития.

Список литературы

1. *Зейц М.* Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница. М.: ИНТ, 2010.
2. *Сатожникова О.Б., Гарнова Е.В.* Песочная терапия в развитии дошкольников. М.:ТЦ «Сфера», 2015. — 64 с. (Библиотека Логопеда).
3. *Грабенко Т.М., Зинкевич-Евстегнеева Т.Д.* Чудеса на песке. Песочная игротерапия. СПб.: Институт специальной педагогики и психологии, 1988.
4. *Белоусова О.А.* Обучение дошкольников рисованию песком // Старший воспитатель. 2012. № 5.

ОБОГАЩЕНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДОШКОЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ФИЗКУЛЬТУРНО-ИГРОВЫМ КОМПЛЕКТОМ «МАЛЫШ»

В.А. ШИШКИНА,

доцент кафедры педагогики детства и семьи, кандидат педагогических наук, доцент,

М.Н. ДЕДУЛЕВИЧ,

доцент кафедры педагогики детства и семьи, кандидат педагогических наук, доцент,
Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова

В жизнедеятельности современного дошкольника явно просматриваются два негатива. Первый связан с недостаточной двигательной активностью, тогда как она однозначно признана биологической потребностью, во многом определяющей рост, развитие и воспитание ребенка (И.А. Аршавский, С.И. Гальперин, М.П. Голощекина, Э.С. Вильчковский, Т.И. Осокина). В.Т. Кудрявцев указывает на то, что при всей признанности психологами и педагогами значимости двигательной активности для развития ребенка она вынесена на периферию образовательного процесса [3].

В последние годы все чаще отмечается тревожный факт вытеснения самостоятельной игры ребенка различными занятиями, направленными на интеллектуальное развитие, при том, что игровая деятельность дошкольника является ведущей (А.В. Запорожец, Д.Б. Эльконин, В.Т. Кудрявцев.). Детально эта проблема

раскрыта белорусским психологом Е.А. Панько [2]. Она пишет, что внимание к игре дошкольника, особенно самостоятельной, ослабевает, исчезает и сама игра из детского сада. В дошкольных учреждениях игра либо пускается на самотек, либо чрезмерно регламентируется. Отсутствует должное внимание и к созданию предметно-игровой среды.

Нам представляется, что одним из путей решения указанной проблемы является создание развивающей предметной среды на основе идеи интеграции двух важнейших видов деятельности ребенка-дошкольника — двигательной и игровой.

В литературе имеются многочисленные указания на взаимосвязь двигательной активности ребенка с игрой (К.Д. Ушинский, Е.А. Аркин, А.П. Усова, Р.И. Жуковская). Эту взаимосвязь можно проследить в следующих направлениях: в игре ребенок реализует свойственную ему потребность в движениях; разнообразие двигательных действий детей в игре обогащает ее содержание, поскольку, согласно замечанию Д.Б. Эльконина, движения являются операциональным составом игры. В свое время А.И. Быкова подчеркивала, что дошкольники отдают предпочтение играм, в которых они могут свободно и много двигаться, и что даже в сюжетных играх у детей преобладает двигательный компонент. А.П. Усова считала одной из главных задач самостоятельной игры воспитание у детей подвижности наряду с развитием у них инициативы, смелости, умения играть. Е.А. Флёрина, Е.А. Радина, М.И. Попова рассматривали движения основным содержанием игр детей раннего и младшего дошкольного возраста, предложили целый ряд пособий, ориентирующих ребенка на сюжетно-ролевые игры с движениями.

В настоящее время сформулированы основные концептуальные положения, отражающие требования к организации развивающей предметной среды в учреждении дошкольного образования. На этой основе созданы вариативные модели предметно-игровой среды для детей разного возраста. Большой вклад в теорию предметно-развивающей среды внесли С.Л. Новоселова, Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко. Интерес представляет модель развивающей окружающей среды для групп раннего возраста в условиях ДОО, разработанная Л.Н. Павловой [4].

Наше исследование было направлено на разработку физкультурно-игровой развивающей среды и выполнялось на базе Могилевского государственного университета имени А.А. Кулешова и учреждений дошкольного образования г.г. Могилева, Гродно, Бреста, Минска.

Концептуально-содержательная сторона структурных компонентов среды опирается на результаты научных исследований нескольких предшествующих десятилетий в области физиологии, биологии, психологии, физической культуры, педагогики.

Предметная развивающая среда в дошкольном учреждении рассматривается как важнейшее условие двигательного развития детей и является частью социаль-

ной среды. Она во многом определяет темпы и характер развития и воспитания ребенка. Предметы, окружающие ребенка, помимо утилитарного значения являются источником знаний, эмоций, одним из условий межличностного общения.

Физкультурно-игровая среда не только обеспечивает физическую и игровую активность детей, но и является своеобразной формой их саморазвития. Ребенок развивается за счет собственной оптимальной двигательной активности, разнообразия двигательных умений, включения в двигательное со-творчество со сверстниками, педагогами. Роль взрослых состоит в том, чтобы открыть привлекательность окружения для ребенка, научить взаимодействовать с ним, использовать элементы среды для развития двигательной и игровой деятельностей. Необходимо создание таких условий (место, оборудование и пособия), при которых бы дети могли по желанию упражняться во всех видах и способах основных движений в процессе общения.

Нами был разработан физкультурно-игровой комплект «Малыш», который запатентован и получил признание в практике, в том числе за пределами Республики Беларусь [1,7]. Комплект включает кубы-вкладыши со сквозными отверстиями для дополнительных деталей (досок разной длины и ширины, палок, дуг). В него входят также набор плоскостных дуг, геометрических фигур разного цвета и величины, переносные легкие лестницы, платформа на колесиках с отверстиями для мячей, заставки с изображениями (домик, автобус и пр.) как дополнительные пособия для игровой деятельности. Всего комплект включает до 30 деталей.

Физкультурно-игровой комплект «Малыш» направлен на оптимизацию двигательной и игровой деятельности. Педагогическая ценность комплекта:

- в методическом плане: моделирует содержание самостоятельной двигательной-игровой деятельности, инициирует саморазвитие детей через экспериментирование с расстановкой предметов, через подбор двигательных действий, соответствующих ситуации, дает толчок к развитию двигательной-игрового творчества;
- в функциональном плане: дает до 360 вариантов размещения деталей пособия в пространстве, обеспечивая ежедневную новизну среды; легко трансформируется от физкультуры к игре. Отдельные детали комплекта используются также для сенсорного и речевого развития, конструктивной деятельности;
- в простоте технологии изготовления: используется бездефицитный и недорогой материал.

Легкость конструкции позволяет детям самостоятельно искать варианты комбинации деталей комплекта.

Нами разработана также технология использования комплекта «Малыш» в практике дошкольных учреждений с учетом возрастных особенностей детей [5, 6]. В группах раннего и младшего дошкольного возраста педагог сам конструирует среду из деталей комплекта, меняя ее несколько раз в день. Детям предоставляется полная свобода действий. Они самостоятельно обыгрывают созданные

ситуации. Периодически педагог показывает отдельные движения, выполняет их с кем-то из детей.

В старших группах комплект представляется в качестве настоящей творческой лаборатории. Дети сами создают пространственные предметные ситуации из деталей комплекта, обыгрывают их. Апробация физкультурно-игрового комплекта «Малыш» показала высокую его эффективность.

Список литературы

1. *Зиганшина Л.* Игровое пособие «Кубы» / Л. Зиганшина // Обруч. 2003. № 4. С. 38–40.
2. Игра в жизни дошкольника: пособие для педагогов учреждений дошк. образования / Е.А. Панько [и др.]; под ред. Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. Мозырь: Белый Ветер, 2014. — 184 с.
3. *Кудрявцев В.Т.* Развивающая педагогика оздоровления (дошкольный возраст): программно-методическое пособие / В.Т. Кудрявцев, Б.Б. Егоров. М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2000. — 296 с.
4. *Павлова Л.Н.* Проблема развивающей среды в свете теоретических разработок А.В. Запорожца / Л.Н. Павлова // Наука о детстве и современное образование: материалы Междунар. юбилейной науч. конф., посвящ. 100-летию со дня рождения А.В. Запорожца. М.: Центр «Школьная книга», 2005. С. 21–22.
5. *Шишкина В.А.* Двигательное развитие дошкольника пособие для педагогов учреждений дошк. образования / В.А. Шишкина. Мозырь: Белый Ветер, 2014. — 136 с.
6. *Шишкина В.А.* Развитие движений детей в группе «Малыши» (по программе «Пралеска»): планирование в таблицах / В.А. Шишкина. Мозырь: Белый Ветер, 2005. — 25 с.
7. *Шишкина В.А.* Физкультурно-оздоровительный комплекс «Малыш» / В.А. Шишкина // Обруч. 2004. № 2. С. 40–42.

СЕКЦИЯ 7. Законодательное регулирование рынка игровой продукции для детей

ЭКСПЕРТИЗА ИГРУШЕК: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ, БУДУЩЕЕ

АВЕРИН Сергей Александровна,

кандидат физико-математических наук, президент ГК «ЭЛТИ-КУДИЦ»,
вице-президент МОО «Экспертиза для детей». E-mail: s-averin@vadm.ru

Перенасыщение современного рынка игровой продукцией и постоянно возрастающее число игрушек, не учитывающих возрастные особенности детей, содержащих в себе агрессию, сексуальный контекст, несущих антинаучные знания, наносящих вред психоэмоциональной сфере ребенка, к сожалению, становится все больше. Педагоги и активисты родительской общественности постоянно обсуждают вопросы, связанные с психолого-педагогической экспертизой игр и игрушек.

Несмотря на то, что педагогическая экспертиза в нашей стране существует уже более двух столетий, свое начало она берет от времен царствования Екатерины II. Вопрос, касающийся непосредственно экспертизы игрушек, относительно молод.

Так, начиная с 1934 года, специально созданный Комитет по игрушке при Наркомпросе РСФСР, берет под контроль создание, производство и распространение игрушек для детей всех возрастов. Данный комитет был наделен и функцией запрета, под который могли попасть игры и игрушки не отвечающим целям и задачам коммунистического воспитания, гигиеническим требованиям, а также технически плохо оформленные.

В начале 90-х прекратил свою деятельность Художественно-технический совет по игрушке (ХТС) и Правительство Российской Федерации в 1999 году дало право Минобразованию России ввести «Временный порядок проведения экспертизы настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей» и правопреемником ХТС стала секция «Игрушка» Федерального экспертного совета Министерства образования Российской Федерации (ФЭС Минобразования России).

В настоящее время в нашей стране вопросами психолого-педагогической экспертизы занимается очень незначительное число экспертных советов, наиболее активными являются «Московский городской Центр игры и игрушки», которым руководит Елена Олеговна Смирнова, и Межрегиональная общественная органи-

зация «Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей», которую по праву можно считать правопреемником секции «Игрушка» ФЭС Минобразования России. Если сравнить требования экспертов (<http://psytoys.ru/metodika-psihologo-pedagogicheskoy-ekspertizy>, <http://mo0-edd.ru/content/426>), то становится очевидным, что они не противоречат друг другу и являются развитием тех требований, который предъявлял к игрушкам ФЭС.

Именно несоблюдение этих требований и беспокоит сегодня общественность.

Но игрушка не существует сама по себе, она является частью образовательной среды ребенка, первые требования к которой были сформулированы Фрёбелем как описание образовательного пространства-сада для детей, что дало начало общественному институту «Детский сад» («kindergarten»).

Следующая важная веха — рекомендации Марии Монтессори по созданию детской развивающей среды. Один из принципов **педагогической системы М. Монтессори** можно выразить коротко: «Помоги мне это сделать самому!». Для этого используется так называемая «подготовленная **среда**»: специальные материалы и их особое расположение побуждает ребёнка самостоятельно раскрывать свои возможности.

Их можно использовать и сейчас как психолого-педагогические требования при экспертизе развивающего пространства, наполненного мебелью и игровой и дидактической продукцией для детей. М. Монтессори выделяет также ряд *качеств, которыми должны обладать все предметы*, окружающие ребенка. Вот эти четыре основных качества.

Первое. «Материал, предоставленный ребенку, должен, насколько это возможно, включать «контроль ошибок»...», — подчеркивает М. Монтессори [92, S. 116].

Второе из важнейших качеств материалов — их притягательный характер, *эстетика*.

Третье качество — *активность*. «Следующим качеством развивающего материала должна быть его пригодность для деятельности детей» [92, S. 118]. Возможность поддерживать заинтересованное внимание ребенка зависит не столько от того, насколько качественно выполнена вещь, но, главным образом, от того, какое руководство к действию она дает.

Четвертое качество, присущее всем предметам, — *ограниченность*. Ограниченность рассматривается в двух аспектах: количественные ограничения и ограничение путей в воспитании.

Количество материалов должно быть ограничено: «...Нормальный ребенок не нуждается ни в каких «особых средствах, которые его пробуждают» и «связывают его с реальным окружающим миром»» [92, S. 118]. Ребенок, считает Монтессори, и так пробужден и обладает бесконечным количеством связей со своей окру-

жающей средой. Наоборот, те хаотичные впечатления, которые он получает из окружающей среды, ему нужно упорядочить в своем сознании.

Соединяя прошлое и будущее психолого-педагогической экспертизы, можно сделать вывод, что подход Марии Монтессори к организации специальной развивающей среды всегда будет примером формирования жёстких требований к такой среде, невыполнение которых может «караться» отлучением конкретной школы или детского развивающего центра от статуса «Школа Монтессори» или «Монтессори-центр». В объединении, ассоциации таких школ психолого-педагогическая экспертиза развивающей предметно-пространственной среды и её отдельных составляющих становится фильмом, условием для пропуска в это объединение. Но регламентации в этом случае носят добровольный, саморегулирующий характер и не связаны с изданием законов и нормативных актов обязательных для всех. Другие программы или образовательные концепции в будущем могут вырабатывать свои критерии и требования при оценке компонентов образовательной среды, и заключения психолого-педагогической экспертизы в таких случаях могут носить регламентирующий, но ограниченный его добровольным принятием узким кругом последователей такой программы характер.

В нашей стране история психолого-педагогической экспертизы не заканчивается и продолжает развиваться по нескольким направлениям.

Во-первых, эксперты, которые работали в ФЭС Министерства образования Российской Федерации создали общественную организацию, которая задала направление развития массовой экспертизы, хотя и не стала таковой по числу экспертиз и экспертов по причине отсутствия в обществе осознанной потребности в ППЭ игровой продукции для детей, а также отсутствия концепции развития института ППЭ игровой и электронной продукции для детей в профильных министерствах и ведомствах. Попытки время от времени такую концепцию разработать и даже осуществить её реализацию, внедрить в систему образования и в розничную торговлю продукцией для детей оказались неудачными. Уже после расформирования ФЭС Министерством образования РФ был разыгран даже конкурс на организацию ППЭ игровой и дидактической продукции, результаты которого были предложены для внедрения в качестве обязательной ППЭ игровой продукции во всей стране. Не получилось. Было уже невозможно втиснуть десятки тысяч игрушек в узкое горлышко обязательной экспертизы. Несколько раз запросы на экспертизу приходили от родительской (как это произошло с MonsterHigh год назад) или педагогической общественности (как, например, произошло с куклами Bratz пять лет назад). Интерес вспыхивал и угасал в зависимости от активности прессы к этим вопросам. Казалось, обязательная экспертиза осталась в прошлом веке. И на смену разрешительной функции ППЭ игрушек пришли функции просветительская и рекомендательная. Как это с самого начала было принято на западе. Хотя в отдельных случаях, как в приведённом в начале

статьи примера с школами и центрами М. Монтессори принципы построения «специально организованной предметной среды» фактически являются требованием к школам, которые хотят получить от ассоциаций Монтессори школ лицензию на ведение занятий в них по программам М. Монтессори. По сути это общественные лицензии, которые не регламентированы юридически.

В США и в странах ЕС психолого-педагогическую экспертизу продукции для детей как правило связывают с различными знаками отличия, которые могут получать игрушки и игры, издания для детей, а в последнее время и электронные приложения от раскрученных экспертных объединений и просто отдельно взятых небольших, но очень квалифицированных консалтинговых компаний. Вот несколько примеров:

Интернет-портал <http://drtoy.com/>

Один из старейших ресурсов, который занимается выбором лучших игрушек для детей по различным номинациям. Ориентирован на родительскую аудиторию. Ещё десять лет назад авторы этой статьи скачали с вышеуказанного портала полезную памятку для родителей. По содержанию она похожа на психолого-педагогические требования к игровой продукции, которые используют Центр ППЭ Елены Олеговны Смирновой и Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей (МОО «Экспертиза для детей»).

Памятка Dr. Toy's (Доктор Игрушки) при выборе детской продукции (распечатано с сайта в 2006 году):

Поскольку Вы проверяете любую продукцию, предназначенную для использования детьми, то прежде, чем Вы приобретете ее, задаете ли Вы себе следующие вопросы:

1. Насколько продукция соответствует цели? Отвечает ли продукция возрасту ребенка, его способностям и умениям? Сможет ли эта игрушка, заинтересовать ребенка?

2. Хороша ли игрушка внешне, по дизайну? Безопасна ли она? Несет ли она в себе какой-либо потенциальный риск для здоровья ребенка, как, например, острые края, какие-то части, которые могут быть проглочены, нити, способные разорваться и связывающие мелкие детали? Содержит ли игрушка токсичные вещества? Отвечает ли она Стандартам безопасности потребительского продукта? Насколько она прочна? Можно ли ее быстро починить? Есть ли гарантия на эту Продукцию?

3. Привлекательна ли игрушка? Является ли она тем предметом, которым ребенок любит играть долго? Имеет ли эта игрушка постоянную ценность для игры? Универсальна ли она?

4. Стимулирует ли игрушка творческую сторону личности ребёнка? Правильно подобранные игрушки по изобразительному искусству, технической дея-

тельности, хобби, языку, чтению, музыке, драматическому искусству могут помочь расширить воображение ребенка, развить его мышление и понимание.

5. Соответствует ли игрушка упаковке и, наоборот, наоборот, упаковка игрушке? Если игрушка не соответствует упаковке в целом или рекламному описанию на упаковке, это может разочаровать ребенка.

6. Правильно ли определен возраст ребенка, для которого предназначена игрушка?

7. Обучает ли игрушка? Помогает ли она расширить позитивную самооценку, развить ценностные ориентации, понимание и осведомленность ребёнка. Способствует ли игрушка росту самооценки, позволяет ли попрактиковаться в формировании навыков, координации рук, глаз, в мелкой и крупной моторике? Помогает ли продукция развитию навыков коммуникации? Расширяет ли она понимание окружающей ребенка среды, общества и мира в целом? Учит ли или тренирует компьютерные навыки?

8. Доступна ли игрушка? Насколько цена соответствует ценности игрушки?

9. Расстраивает или развивает ребенка данная игрушка? Даст ли продукция возможность думать, узнавать что-то новое, развивать практические навыки или пробовать что-то сделать, что окажется позже полезным в жизни? Не будет ли она для ребёнка слишком сложной в использовании? Может ли продукция быть нужной для занятий, формирования строительных и технических навыков, хобби или просто для игры.

10. Может ли она являться важной частью получения игрового опыта ребенком в совместной игре в семье? Помогает ли игрушка воспитывать детей? Может ли ребенок использовать игрушку самостоятельно? Помогает ли она ему приобрести навыки независимости? Помогает ли она выражать чувства, получать опыт социального взаимодействия и заботы о другом человеке? Присутствует ли в продукции какой-либо намек на насилие, превосходство по признаку пола или иной отрицательный аспект?

11. Смешна ли или забавна игрушка? Будет ли ребенок любить игрушку? Заставит ли она его смеяться? Отдыхать? Почувствовать себя хорошо? Является ли игрушка средством хорошего времяпровождения? Обучение идет значительно легче, если оно происходит в игровой форме!

Уже из содержания этих замечательных советов от Доктора Игрушки следует, что десять лет назад ППЭ игрушек носила просветительскую функцию, повышала образовательную компетенцию родителей. Одновременно, присваивая знак качества по этим критериям игрушкам, консалтинговая компания Dr. Toy's продавала свои услуги ППЭ коммерческим фирмам. Используя в коммерческих целях свою заработанную годами репутацию. Сегодня критерии, которые были в открытом доступе ещё 10 лет назад, на сайте найти не удастся. А на конкурирующем сайте

<http://www.academicschoice.com> для производителей, желающих получить для своих игрушек, например, знак продукции, эффективной для развития интеллекта детей («Brain Toy»), дана памятка, что заключение по продукции является интеллектуальной собственностью компании, которая проводит ППЭ для определения соответствия требованиям знака, а состав экспертов — закрытая информация.

И таких примеров можно привести много.

Для российской ППЭ будущее будет разумным балансом между Советской тотальной педагогической экспертизой и коммерциализированной западной ППЭ. ППЭ может применяться как фильтр и осуществлять отбор игровой продукции и других компонентов РППС только при её формировании под отдельные образовательные программы, как это сто лет назад впервые ввела для своей педагогической системы Мария Монтессори.

Тотальный фильтр для российского рынка игрушек ППЭ не сможет выполнить по нескольким причинам:

1. Невозможность организовать ППЭ для каждой игрушки при современном развитии рынка для детей, который вырос с советских времён в сотни раз.

2. Постоянное появление изделий с новыми свойствами, которые невозможно оценить в полной мере (например, многие игрушки имеют свойства программируемых гаджетов с бесконечным количеством вариаций их психолого-педагогического содержания).

3. Недостаток количества необходимых экспертов. Автоматизировать ППЭ невозможно без доступных и намного более продвинутых по сравнению с современным уровнем устройств с искусственным интеллектом.

Список литературы

1. *Иванова Е.В.* Методические рекомендации по психолого-педагогической оценке предметно-пространственной среды дошкольных организаций в мегаполисе /Е.В. Иванова // *Детский сад от А до Я.* 2016. №1 (79). С. 24–43.
2. Психолого-педагогические требования к играм и игрушкам в современных условиях// Методическое письмо МО РФ от 17.05.95 № 61/19-12.
3. Система Монтессори. Теория и практика / Сорокова М.Г. // М.: Изд. центр «Академия», 2013.
4. *Kosmische Erziehung / Montessori M.* // Freiburg; Basel; Wein. 1993.
5. Методика психолого-педагогической экспертизы//<http://psytoys.ru/metodika-psihtologo-pedagogicheskoy-ekspertizy>
6. Критерии экспертизы игровой продукции//<http://moo-edd.ru/content/426>
7. <http://www.academicschoice.com>
8. <http://drtoy.com/>

ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ В ЭКСПЕРТИЗЕ ИГРУШЕК: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

КАЗУНИНА Ирина Ивановна,
директор МОО «Экспертиза для детей», г. Москва.
E-mail: irina@vdm.ru

Роль игрушки в развитии детей дошкольного возраста трудно переоценить. Современная игрушка сегодня — это, прежде всего средство всестороннего развития личности, а игра, в которой эта игрушка используется, становится формой обучения и воспитания ребенка, маленьких граждан нашей страны.

Но наблюдения за игрой детей с использованием современных игрушек позволяют сделать следующий вывод, что не всякая игрушка полезна, а игра с ней подчас наносит вред не только физическому, но и психоэмоциональному здоровью ребенка. Об этом свидетельствуют и данные «Исследования мирового и российского рынка игры и игрушек», проведенного по заказу образовательного холдинга «Наследник» в 2002 г. в которых говорится, что «...ключевой фигурой рынка становится не материальный товар, а психическое воздействие само по себе. Продается и покупается переживание, некое «состояние души». ... На мировом рынке сила воздействия образа используется исключительно в рыночных целях, никакого контроля за воспитательными функциями образов, а также их психическом воздействии в мировом масштабе не существует».

Что мы знаем об истории экспертизы игрушек? Познакомимся с историей вопроса.

Прошлое. Педагогическая экспертиза в нашей стране существует давно, уже более двух столетий. Свое начало она берет от времен царствования Екатерины II, хотя официальной датой справедливо будет назвать другую. После учреждения при Александре I Министерства народного просвещения, функции экспертизы были возложены на специально образованный в 1803г. Комитет, перед которым правительство России одной из главных задач выдвинуло «ограждение учащихся от вредных учений», и было это связано с экспертизой учебных изданий. А вот вопрос, касающийся непосредственно экспертизы игрушек, относительно молод. Так, 21 января 1934 года,

Настоящее. Частично одна из задач сохранилась. О безопасности игрушки нам свидетельствует сертификат Соответствия, который в свою очередь, до II полугодия 2010 года выдавался только на основании санитарно-эпидемиологического заключения (Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека). В настоящее время, данная процедура упрощена. Сертификат Соответствия сегодня выдаётся Органом по сертификации продукции на основании Протоколов испытаний. кумента был и остается — один год. Вот такой значок вы должны увидеть на упаковке приобретаемой игрушки.

<p>Совет народных комиссаров РСФСР своим Постановлением утвердил «Положение о Комитете по игрушке при Наркомпросе РСФСР». Задачи, которые должен был решать данный орган, заключались в осуществлении политико-идеологического руководства и контроля за созданием, производством и распространением игрушек для детей всех возрастов. Для выполнения этих задач Комитет по игрушке при Наркомпросе РСФСР должен был:</p> <ul style="list-style-type: none">— разрабатывать и утверждать требования, которым должны отвечать игры и игрушки в отношении их тематики и ассортимента;— рассматривать и утверждать новые и уже освоенные производством образцы игр и игрушек;— запрещать производство и распространение игр и игрушек, не отвечающим целям и задачам коммунистического воспитания, и гигиеническим требованиям, а также технически плохо оформленных.	<p>и тем более представителей государственных органов ответственности не несет. А вот, что касается «содержания игрушки», то за него, к сожалению, никто из производителей, поставщиков</p>
<p>Прошлое. Продолжим экскурс в прошлое. Комитет по игрушке при Наркомпросе РСФСР должен был:</p> <ul style="list-style-type: none">— рассматривать планы производства игрушек по основным их видам (металлические, деревянные и т.д.);— рассматривать планы институтов, ведущих научно-исследовательскую работу в области игр и игрушек;— публиковать списки игр и игрушек как рекомендованных и допущенных к производству, так и запрещенных.	<p>Настоящее. Радует тот факт, что уже более 10 лет на защите прав детей стоит Межрегиональная общественная организация «Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей», которая на своем сайте (www.mo-edd.ru) регулярно публикует результаты психолого-педагогической экспертизы. Сегодня запрета на производство или ввоз игрушки из-за ее содержания никто наложить не может.</p>
<p>Прошлое. Продолжим знакомство с задачами, стоящими перед Комитетом по игрушке:</p> <ul style="list-style-type: none">— устраивает выставки игрушек и издает материалы и брошюры по этому вопросу. <p>Нам известен исторический факт, в городе Москве на Кузнецком мосту в 1959 году прошла выставка русской народной игрушки под названием — «Игрушки дают урок».</p>	<p>Настоящее. Название выставки мне кажется очень символичным. Сегодня по данным «Исследования мирового и российского рынка игры и игрушек», проведенного по заказу образовательного холдинга «Наследник» говорится, что «...ключевой фигурой рынка становится не материальный товар, а психическое воздействие само по себе. Продается и покупается переживание, некое «состояние души».</p>

	<p>... На мировом рынке сила воздействия образа используется исключительно в рыночных целях, никакого контроля за воспитательными функциями образов, а также их психическом воздействии в мировом масштабе не существует».</p> <p>Но эпоха возрождения русской народной игрушки настала, и начало этому положила серия «Родная игрушка»: со знаменитым Ванькой-встанькой, тусками с затеями, матрешкой «Семья» и другими русскими народными игрушками.</p>
<p>Прошлое. Интересен состав Комитета по игрушке. В него, кроме представителей Наркомпроса, еще входили представители Наркомздрава, Наркомлегпрома, Наркомлеса и еще шести ведомств, а также «Объединения художников, опытных педагогов-практиков, педологов, врачей и дошкольных работников».</p>	<p>Настоящее. Сегодня трудно себе представить представителей стольких ведомств за одним столом, регулярно собирающихся и занимающихся вопросами экспертизы игрушек для детей.</p> <p>Что касается факта вхождения в состав Комитета по игрушке представителей, например, Наркомлеса, то он, думаю, неслучаен. Ведь дерево являлось основным материалом для изготовления игрушек в России. Обилие лесных массивов с многовековыми традициями деревообработки положило начало сначала кустарному, а затем промышленному производству деревянных игрушек.</p> <p>Наши предки понимали, что с дошкольным детством не заканчивается игра, и игрушки не уходят из жизни школьников. Просто, для каждой возрастной группы они свои. Вот поэтому в составе Комитета отдельной строкой выделены как педагоги-практики, так и дошкольные работники. В современном мире слово «игрушка», совершенно несправедливо, все чаще связывают лишь с периодом дошкольного детства.</p> <p>Что касается факта безопасности игрушки, мне кажется, он сегодня не должен замыкаться на наличии сертификата соответствия. Поэтому</p>

	<p>современному Экспертному совету необходимо мнение специалистов здравоохранения, которые раньше входили в состав Комитета, ведь мы все чаще говорим о лечебной, здоровьесозидающей функции игрушек и игровой среды в целом, а кто как ни они могут подсказать нам ответы на эти вопросы (например, психиатры, ортопеды и т.д.).</p>
<p>Прошлое. 18 июня 1941г. Совет народных комиссаров РСФСР своим Постановлением за № 462 возлагает на Народный комиссариат просвещения РСФСР «идеологическое и художественное руководство работой по производству детских игрушек» и разрешает создать Художественно-технический совет по игрушке (ХТС). Несмотря на то, что основные документы, рассказывающие о деятельности ХТС, в годы войны и первые послевоенные годы отсутствуют, сохранились два упоминания. Первое относится к заседанию коллегии Наркомпроса (НКП) от 14 декабря 1942г., другой к 1943г., в которых Приказом НКП утверждался состав Художественно-технического совета по игрушке.</p> <p>Из этого мы можем сделать вывод, что даже в тяжелые для всей страны годы, «игрушка» не оставалась без внимания со стороны государства.</p> <p>Художественно-технический совет по игрушке был межведомственной организацией, которая, вместе с выполнением возложенных на нее задач, расширяла и свои функции. Так, уже в 1949 году Министр просвещения РСФСР, И. Каиров поручает ХТС «рассматривать ассортимент и качество выпускаемых игрушек и решать вопрос о возможности их производства или о снятии с производства». В дальнейшем ХТС взяло на себя функцию проведения «совместно с торгующими организациями периодических смотров состояния</p>	<p>Настоящее. В настоящее время вопросами психолого-педагогической экспертизы занимается очень значительное число экспертных советов, которые разрознены, имеют стихийную практику оценки игрушки, не имеют единой нормативно-правовой и методической базы.</p> <p>Однако, правопреемником секции «Игрушка» ФЭС Минобрнауки России по праву можно назвать Межрегиональную общественную организацию «Объединение независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей» (МОО «Экспертиза для детей»), учредителями и членами которой стали бывшие эксперты ФЭС Минобрнауки РФ, неравнодушные ученые, методисты, педагоги-практики, психологи, производители, авторы-разработчики, представители издательств и органов власти. Все члены этого Экспертного совета считают, что «Игрушка должна быть культуросообразной и соответствовать принятым в обществе нормам и духовно-нравственным ценностям».</p> <p>Рассмотрим <u>Основные критерии психолого-педагогической экспертизы игрушек</u>, которыми руководствуется МОО «Экспертиза для детей»</p> <p>1. Социальная и психологическая безопасность игрушки.</p> <p>1.1. В игрушке не должно быть явных признаков, провоцирующих ребёнка на агрессию и жестокость или вызывающих страх и тревогу.</p>

торговли игрушками и снабжения ими детских учреждений» с последующими предложениями «по вопросам улучшения ассортимента, повышения культуры торговли, участия в организации и проведении конкурсов на лучшие игрушки, игры, игровое оборудование». ХТС разрабатывал и издавал рекомендательные списки игрушек, игр, игрового оборудования для детских учреждений.

В начале лихих 90-х прекратил свою деятельность ХТС. Правительство РФ от 07.08.99 дало право Минобразованию России до утверждения постановления Правительства РФ ввести «Временный порядок проведения экспертизы настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей» и правопреемником ХТС стала секция «Игрушка» Федерального экспертного совета Министерства образования РФ (ФЭС Минобразования России).

1.2. В игрушке или в её описании не должно быть грубого натурализма, в том числе сексуального контекста, выходящего за рамки возрастной компетенции ребёнка.

1.3. Игрушка не должна унижать человеческое достоинство или оскорблять религиозные чувства, вызывать негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам людей.

1.4. Игрушка не должна вызывать психологической зависимости в ущерб полноценному развитию ребёнка.

2. Соответствие игрушки указанному в описании возрасту ребёнка.

3. Привлекательность игрушки для ребёнка.

4. Возможность полифункционального использования игрушки для развития способностей ребёнка (творчество, познавательное, физическое и духовное развитие).

5. Эстетичность внешнего вида игрушки и отсутствие ошибок в конструкции игрушки, логике игры и в их описании.

Дополнительные критерии:

1. Возможность использования игрушки в коллективной игре.

2. Возможность освоения игрушки детьми со специальными нуждами (с физическими недостатками и особенностями).

3. Прочность и долговечность игрушки.

4. Использование экологически чистых материалов.

5. Качество описания игрушки.

6. Качество упаковки игрушки.

Будущее. Как показывает анализ, на разных исторических этапах развития сначала педагогической, затем психолого-педагогической, и наконец, социальной и психолого-педагогической экспертизы игрушек, решались задачи, стоящие перед системой образования на данном этапе.

Стремясь к творческому поиску созидательной деятельности по улучшению качества игрушек в целом, давайте попробуем, изучив опыт прошлого и учитывая современные условия развития психолого-педагогической экспертизы, подумать о будущем:

— нам необходим пакет документов, регламентирующих деятельность экспертных советов на территории России;

— на мероприятиях, проводимых в рамках Парламентских слушаний, выставок игрушек и т.п. обязательно должны заслушиваться (главное — быть услышанными) педагоги, непосредственно соприкасающиеся с детской игрой и использующие в своей деятельности игрушки и игровое оборудование;

— экспертным советам не помешает анализ и состояние производства, рынка и оснащения игровых комнат в образовательных организациях и культурно-медицинских учреждениях игровой продукцией, с целью оказания информационной и методической помощи, а также защиты детей от негативных воздействий. Для выполнения данной задачи, прежде всего, необходимо предусмотреть:

— формирование единых реестров продукции, прошедшей экспертизу (для всех организаций, занимающихся экспертизой);

— в каталогах игровой продукции, обязательно должны быть маркеры, указывающие на продукцию, прошедшую психолого-педагогическую экспертизу.

Это совсем незначительная часть того, что сегодня мы можем и должны сделать. Думаю, что многие руководители современных ДОО, смогли бы не просто поддержать, но и предложить свои ориентиры деятельности Экспертных советов, которые автор статьи с удовольствием готов принять к рассмотрению.

Список литературы

1. *Иванова Е.В., Цаплина О.В., Казунина И.И., Акимова Ю.А.* Организация игровой среды ребенка до трех лет / Е.В. Иванова: Учебно-методическое пособие / Под ред. Е.В. Ивановой, О.В. Цапфиной. М.: МГПУ, 2014. — 63 с.
2. *Савенков А.И., Акимова Ю.А., Вачкова С.Н., Ключко О.И., Цаплина О.В.* Психолого-педагогическая экспертиза игрушки как условие когнитивно-личностного развития ребенка // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и Психология. М.: МГПУ. 2015, №1 (31). С. 8–17.



ТЕХНОЛОГИЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ ИГРУШКИ (КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ)

ЦАПЛИНА Ольга Викторовна,

*доцент общепедagogической кафедры психологии образования
Института педагогики и психологии образования Московского городского
педагогического университета, г. Москва, E-mail: tsaplina_ola@mail.ru*

В современном обществе уже ни один год идет полемика о возможности внедрения процедуры психолого-педагогической экспертизы в практику производства детской игровой продукции. В данном споре много заинтересованных участников: родители, педагоги, психологи, производители игрушек, маркетологи и сами дети. Большинство мнений совпадает — такая экспертиза нужна! Но возникает закономерный вопрос: кем и на основании каких критериев она будет проводиться?

Мнение сообщества о необходимости экспертизы было поддержано на законодательном уровне, и в 2015-2016 гг. начинается активное рассмотрение изменений в национальном законодательстве сторон Таможенного союза. Совет Евразийской экономической комиссии в качестве инициативы предложил для публичного обсуждения проект изменений №2, вносимых в технический регламент Таможенного союза «О безопасности игрушек». В частности, ст. 2 была дополнена важным абзацем, раскрывающим содержание термина психолого-педагогическая экспертиза как процедуры, устанавливающей соответствие детских товаров критериям психолого-педагогической безопасности для обеспечения нравственно-эмоционального благополучия детей [4].

Нужно отметить, что ранее технический регламент Таможенного союза (ТР ТС 008/2011) содержал требования только к защите жизни и физического здоровья ребенка, к отсутствию вредных гигиенических показателей, вопрос безопасности для психологического здоровья детей в данный документ включен не был.

В 2013-2014 гг. в Московском городском педагогическом университете было проведено научно-практическое исследование по разработке и апробации критериев и методики психолого-педагогической экспертизы игрушки как фактора когнитивно-личностного развития ребенка. Коллективом соавторов (А.И. Савенков, С.Н. Вачкова, О.И. Ключко, О.В. Цаплина, П.В. Смирнова, Ю.А. Акимова) была разработана концепция психолого-педагогической экспертизы игрушек, базирующаяся на отечественном и зарубежном опыте [1]. На основе данной концепции авторами-разработчиками были обоснованы критерии и показатели психолого-педагогической экспертизы игрушки. Рекомендованные инструменты оценки основывались на принципах психологической безопасности игрушки, а также на уровне ее развивающего ресурса для когнитивного и личностного развития ребенка.

Всего представлено было десять критериев, которые были распределены на три группы: общие критерии, когнитивные и личностные критерии.

Общие критерии

Наиболее важный критерий психолого-педагогической экспертизы игрушки — это ее безвредность для психики ребенка.

Оценка психолого-педагогической безопасности игрушки осуществлялась по следующим показателям:

- побуждение ребенка на агрессивные действия — в игрушке не должно быть явных признаков, провоцирующих ребенка на агрессию и жестокость или вызывающих страх и тревогу;
- вызывание у ребенка проявления жестокости по отношению к персонажам игры, в роли которых выступают играющие партнеры (сверстники, взрослые) или сама сюжетная игрушка;
- провоцирование игровых сюжетов, связанных с безнравственностью и насилием;
- создание нездорового интереса к сексуальным проблемам, выходящим за рамки возрастной компетенции ребенка – в игрушке или в ее описании не должно быть грубого натурализма, в том числе сексуального контекста, выходящего за рамки возрастной компетенции ребенка;
- провоцирование ребенка на пренебрежительное или негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей, т.е. игрушка не должна унижать человеческое достоинство или оскорблять религиозные чувства, вызывать негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам людей;
- развитие интереса к азартным играм взрослых – игрушка не должна вызывать психологической зависимости в ущерб полноценному развитию ребенка.

Если эксперт выявил наличие хотя бы одного из вышеперечисленных показателей, то игрушка автоматически не рассматривалась как объект психолого-педагогической экспертизы, в силу своего отрицательного воздействия на психо-эмоциональное развитие ребенка.

Исключения могут составлять игрушки, представляющие предметы для организации сюжетно-ролевых игр социально-приемлемой направленности: война, армия, полиция и т.п.

Первый критерий психолого-педагогической экспертизы — это соответствие игрушки возрастным особенностям развития ребенка. Данный критерий не маловажен, т.к. базируется на деятельностном подходе и периодизации психического развития ребенка Д.Б. Эльконина. **Цель осваиваемого в игре действия должна соответствовать задачам возраста.** Каждый возрастной этап имеет свой спектр задач, которые решаются за счет правильно организованного подбора игрушек и игровой деятельности с ними.

Например, игрушка для раннего возраста должна развивать сенсорные ощущения и эталоны, моторные действия и т.д. Игрушка для дошкольного возраста должна содержать потенциал для освоения отношений. Причем оценка этого критерия не всегда может совпадать с той возрастной категорией, которая указана на упаковке, так как производитель часто завышает или занижает возрастной диапазон игрушки в соответствии со своими корпоративными интересами.

Второй критерий психолого-педагогической экспертизы содержал оценку культуросообразности игрушки. Этот критерий учитывал общекультурные условия, в которых находится ребенок; оценивал одну из важнейших социальных функций игрушки — консолидация детей, их родителей и педагогов вокруг общей системы духовных, нравственных ценностей.

В соответствии с данным критерием высоко оценивалась та игрушка, которая соответствует культурным традициям родной страны, принятым в обществе нормам и духовно-нравственным ценностям; способствует воспитанию патриотических чувств; приобщает ребенка к родной истории, языку, миру искусства и народному творчеству, но данные требования не относятся к игрушкам-сувенирам.

Когнитивные критерии

Следующие четыре критерия входили в группу когнитивных критериев психолого-педагогической экспертизы игрушки, которые призваны были оценить уровень ресурсных возможностей игрушки для развития познавательных процессов.

Третий критерий психолого-педагогической экспертизы был направлен на оценку способности вызывать устойчивый интерес ребенка к познанию и самостоятельной активности. Данный критерий возможно было оценить только при периодическом наблюдении за детьми. Эксперт выяснял, как долго ребенок увлечен игрушкой, насколько часто возвращается к игре с ней. Высоко оценивалась та игрушка, которая вызывала устойчивый, возобновляемый интерес, стимулировала самостоятельные, продолжительные действия ребенка.

Четвертый критерий психолого-педагогической экспертизы оценивал полифункциональность игрушки, ее способность вызывать разнообразные игровые действия. Эксперт отмечал возможность игрушки для придумывания новых ролей, конструкций, сюжетов. Насколько она способна стимулировать познавательный интерес и творческие способности при самостоятельной игре; в какой степени игрушка может быть гибко использована в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом индивидуальной и коллективной игры в разных функциях.

Пятый критерий психолого-педагогической экспертизы выявлял дидактическую ценность игрушки. Оценивалось, насколько игрушка способствует расширению знаний детей о мире, развивает его познавательные функции, дает воз-

возможность вносить те или иные дополнительные компоненты самим ребенком (достроить, дорисовать декорации, включить в игру другие игрушки и пр.).

Шестой критерий психолого-педагогической экспертизы оценивал сенсорную привлекательность игрушки и ее возможности в развитии восприятия ребенка. Эксперт должен был выявить спектр возможностей, которые предоставляет игрушка ребенку для всестороннего сенсорного развития. Высокий бал в соответствии с данным критерием могла получить игрушка, сделанная из натуральных, различных на ощупь материалов и вызывающая приятные тактильные, звуковые и зрительные ощущения.

Личностные критерии

Следующая группа была представлена тремя личностными критериями.

Седьмой критерий психолого-педагогической экспертизы выявлял способность игрушки вызывать и формировать гуманные чувства у ребенка. В соответствии с данным критерием наиболее высоко могут оцениваться игрушки, которые способны формировать сюжеты и содержание игр, отличающиеся особой доброжелательностью, дружелюбием и позитивностью, положительно влияющие на эмоциональное здоровье ребенка. Игрушки должны способствовать развитию эмпатии, волевых качеств, нравственных и родительских чувств.

Восьмой критерий психолого-педагогической экспертизы — это способность игрушки вызывать художественно-эстетические чувства. Наиболее высоко оценивается игрушка, если она: реалистична, не искажает картину мира ребенка, не детализирована, гармонично окрашена, соразмерна и пропорциональна.

Девятый критерий психолого-педагогической экспертизы призван определить, насколько игрушка способна побудить ребенка к социальным действиям, общению, овладению социальными ролями, обогащению эмоционального развития, всему тому, что составляет основу социального развития ребенка и коллективной деятельности.

Последний десятый критерий психолого-педагогической экспертизы, но не менее важный, обсуждает **способность игрушки к замещениям** в игре. Оценивается то, как игрушка позволяет развиваться креативности и надситуативности, умению «оторваться» от видимого объекта; дает ли она возможность заменять любой реальный или вымышленный предмет игрушкой, что абсолютно необходимо в игровой деятельности.

Каждый критерий оценивался от 0 до 2-х баллов, следовательно, максимальный балл, который могла получить игрушка, составлял 20 баллов. Экспертиза должна проводиться несколькими экспертами, баллы которых усредняются (считается среднее арифметическое) по каждому показателю и суммируются. Завершается экспертиза общим выводом о возможности использования игрушки для

конкретной возрастной группы, а также указанием на специфические области использования игрушки.

Безусловно, у бизнес-сообщества есть масса вопросов и тревог по поводу введения психолого-педагогической экспертизы игрушки, например, не скажется ли это негативно на ассортименте и уровне продаж игровой продукции, какой орган будет осуществлять данную оценку, насколько эксперты будут компетентны и какими полномочиями будут наделены? Профессиональному сообществу педагогов и психологов еще предстоит дать ответы на многие важные вопросы.

Список литературы

1. *Акимова Ю.А.* Психолого-педагогическая экспертиза игрушки как условие когнитивно-личностного развития ребенка / А.И. Савенков, Ю.А. Акимова, С.Н. Вачкова, О.И. Ключко, О.В. Цаплина // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология. 2015. №1 (31). С. 8–17.
2. *Виноградова И.А.* Критерии оценивания детских игрушек участниками образовательного процесса // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2015. № 35. С. 7–11.
3. *Виноградова И.А.* Особенности оценивания предметно-пространственной среды педагогами дошкольной образовательной организации // 7-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы / Отв. ред. М.О. Мдивани. М.: ФГБНУ «Психологический институт РАО»; СПб.: Нестор-История, 2015. С. 90–93.
4. Изменения, вносимые в технический регламент Таможенного союза «О безопасности игрушек» (ТР ТС 008/2011) http://www.eurasiancommission.org/ru/act/tehnreg/deptexreg/tr/Documents/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%20%D0%B8%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B9_2_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8.pdf. (Дата доступа 14.09.2016)
5. *Иванова Е.В.* Домашняя игровая среда: какая она? // Детский сад от А до Я. 2011. № 4. С. 126–130.
6. *Иванова Е.В., Никитаева М.В.* Игровое оборудование и игрушки как часть развивающей предметно-пространственной среды детского сада // Воспитание и обучение детей младшего возраста. 2014. №2. С. 32.
7. *Найбауэр А.В.* Что мешает педагогам создавать образовательную среду в детском саду? // Воспитание и обучение детей младшего возраста. 2015. Т. 5. С. 70.

О ПРОБЛЕМАХ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ ИГРОВОЙ ПРОДУКЦИИ В КОНТЕКСТЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ: ЗАКОНОДАТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ

ЦИЦУЛИНА Антонина Викторовна,

президент Ассоциации предприятий индустрии детских товаров (www.acgi.ru),

Национальной ассоциации игрушечников России (www.rmta.ru),

Руководитель рабочей группы «Доступность качественного обучения и воспитания, культурное развитие и информационная безопасность детей» Координационного совета при Президенте РФ по реализации Национальной стратегии действий в интересах детей.

Игровая среда ребенка в стремительно меняющемся мире становится все более значимым фактором интеллектуального, нравственного и духовного развития юного человека. Динамика социокультурных изменений в России объективно обуславливает переоценку некоторых общественных ценностей при сохранении тех из них, которые являются базовыми для развития личности и социальных групп.

На воспитательную и развивающую роль игры, значение традиций игровой культуры указывают практически все исследователи проблем игры и игровой культуры. Игрушка — это одна из фундаментальных универсалий человеческого бытия, служащая для передачи ценностей культуры и опыта поколений. Игрушка является инструментом социализации, своеобразным звеном между ребенком и предметным миром, а также частью детской игровой реальности.

Значение детской игрушки сложно переоценить. Для общества игрушка — важнейший элемент культуры («зеркало культуры»), посредством которого передается в особой «свернутой форме» значения и состояние современной культуры (цивилизации). Для взрослого игрушка — важнейшая составная часть образовательной среды, инструмент, посредник общения (малыша со взрослым и сверстником), а также средство обучения, средство развлечения и даже средство лечения. Для ребенка игрушка — источник радости, предмет для творчества, психологическое средство овладения ребенком предметным миром и собственным поведением.

В последние годы заметны усилия ученых по разработке критериев игрушки, которые включают, помимо медицинских и экологических критериев (качество материала и степень обработки), а также эстетических (красота и совершенство), еще и психо-эмоциональных (радость и удовольствие), педагогических (развитие способностей, умений) и других требований, согласно которым игрушка должна также соответствовать требованиям: креативности (развитие, творчество, сотрудничество), культуросообразности (соответствие культурным архетипам прежде всего той страны, где проживает ребенок) и психо-терапевтичности (установки на здоровье, позитивные перспективы).

Детская игрушка лежит в основе формирования национальной ментальности, является хранителем национального суверенитета и иммунитета.

Именно российская детская игрушка помогает специалистам образования воспроизводить национально ориентированную элиту, являясь на протяжении первых лет жизни первичной развивающей средой ребенка, направленной на формирование ценностных установок, соответствующих стратегическим задачам общества. Производство продукции для социализации детей в российском культурном пространстве, формирования менталитета и нравственных ценностей, культурной и языковой самоидентификации, национального иммунитета, любви к нашей Родине — одна из важнейших задач государственной и отраслевой политики в области детства.

Игры существуют в трех измерениях: в прошлом, настоящем и будущем.

К прошлому относится впитанный в игру многовековой опыт народа; в настоящем — удовлетворение потребностей развивающегося ребенка; к будущему — закрепление умений и навыков, необходимых для его формирования как личности с целью подготовки к жизни.

Игрушка как «зеркало жизни» — уникальное детище человека. Она хранитель памяти народа, и транслятор его исторических, культурных, религиозных традиций и произведение искусства, и специфический предмет для обучения и воспитания. В ней не только аккумулирован опыт многих поколений людей, но и воплощены основные жизненные ценности того или иного народа, той или иной эпохи, передаваемые из поколения в поколение.

Справедливо известное изречение: если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и чем играют его дети. Игра сопровождает человека с колыбели. Ученые давно заметили, что именно детские игры помогают зримо представить седую старину. Многие из того, что было характерно для быта, с веками исчезло, но кое-что сохранилось лишь в детских играх.

Игрушка — инструмент познания всего богатства человеческой культуры для ребенка, она же показатель тенденций развития самой культуры для взрослого.

Игра — исторически обусловленный, естественный и органический элемент культуры, представляющий собой самостоятельный вид деятельности индивида, в которой происходит ретрансляция, воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире, осуществляется реализация человеком своих «природных сущностных сил» (К.Маркс), творческого потенциала, ориентированных на достижение игрового результата. Такая деятельность мобилизует и актуализирует возможности личности, побуждает ее искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых

(жизненных!) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений. Игра является частью культуры народа, а игровая культура личности — составной частью общей культуры личности. Игровую культуру следует рассматривать как постоянно развивающуюся систему, сочетающую традиционные и новые, вновь зарождающиеся формы игрового поведения.

Игрушка — специфическое средство информационного воздействия на детей, поскольку в игрушке зафиксированы все основные тенденции воздействия на сознание и поведение человека, способы и средства его формирования. Средство, транслирующее социальные сценарии, являясь тем самым мощной сферой пропаганды, способной предвосхитить ход истории.

«Несерьезная», на первый взгляд, сфера человеческой деятельности способна повлечь серьезные последствия своего использования в качестве одного из методов моделирования социокультурной и политической реальности. Создание образа человека и народа, образа мыслей, образа будущего, смыслообразования — это признак действующей нации. Если народ не производит сам образы и смыслы, если он не посылает сообщения другим народам, то он в политическом и культурном смысле не существует. Поэтому задача нашей культуры в широком смысле слова — и художественной ее части, и политической культуры — создать свою систему образов и смыслов. И именно детской игрушке это удастся сделать наиболее емко и действенно.

Современная теоретическая разработка различных аспектов феномена игры осуществляется в нескольких направлениях: изучение психолого-педагогической сущности игры; изучение культурологических оснований игры; изучение социологических свойств и качеств игры; изучение организационно-деятельностных игр; изучение возможностей игры в производственно-экономической сфере, в профессиональной ориентации ребенка.

Известен исторический факт, когда в Германии XIX столетия Бисмарк реализовал государственную политику формирования интереса к военным профессиям при помощи игрушек: были пущены в продажу прекрасно сделанные игрушки военных кораблей, морского снаряжения, фигурки военных моряков. Эта политика в немалой степени способствовала тому, что через 10-15 лет Германия стала страной с мощным патриотическим мировоззрением и менталитетом, с сильнейшими армией и флотом.

Игрушка — предмет для обучения, развития и воспитания, средство диагностики психического состояния и личностного развития, коррекции и реабилитации.

Педагогический потенциал игровой деятельности (как средства образования, развития и социализации индивида) определяется целями и содержанием игровой деятельности, наличием условий для самореализации личностью своих

природных задатков и способностей, смыслов и перспектив собственного бытия, апробации способов познания окружающего мира, его преобразования в соответствии с социально одобряемыми нормами и представлениями.

Развитие познавательной сферы зависит от действий ребенка с дидактическими (обучающими) и автодидактическими игрушками (пирамидками, игрушками-вкладышами, уменьшенными копиями орудий труда и т.п.), а развитие эмоционально-нравственной — от действий с куклами и, особенно, мягкими игрушками.

Законодательные аспекты регулирования промышленностью

Основополагающим документом, определившим важность детской игры, стала Конвенция о правах ребёнка — международный правовой документ, определяющий права детей в государствах-участниках (вступила в силу для СССР 15.09.1990). Правительство Российской Федерации приняло Постановление № 848 от 23 августа 1993 года «О реализации Конвенции ООН о правах ребёнка и Всемирной декларации об обеспечении выживания, защиты и развития детей».

Статья 31

1. Государства-участники признают право ребенка на отдых и досуг, право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, и свободно участвовать в культурной жизни и заниматься искусством.

2. Государства-участники уважают и поощряют право ребенка на всестороннее участие в культурной и творческой жизни и содействуют предоставлению соответствующих и равных возможностей для культурной и творческой деятельности, досуга и отдыха.

Международная практика регулирования рынка игрушек использует принципы саморегулирования и взаимодействия с профессиональным сообществом. Наиболее широкое распространение получили разработанные ICTI (International Council of Toy Industries) принципы, к которым присоединились профессиональные ассоциации более 20 стран.

Принципы рекламы и маркетинга в отношении детей

Игры, где значимое место занимают игрушки, являются эффективным инструментом, способствующим здоровому развитию ребенка. В этой связи необходимо с ответственностью подходить к использованию маркетинговых инструментов, направленных на информирование детей, родителей, нянь о пользе и преимуществах тех или иных игрушек.

Международный Совет Игрушечной Индустрии и его члены обязуются придерживаться государственных правил и требований в каждой отдельной стране

и оставаться верными этическим нормам в маркетинге и рекламе в отношении детей, что должно являться частью самостоятельно регулируемой каждым участником Совета программой.

Цель данного перечня принципов обратить внимание специалистов по рекламе и маркетингу в области детской индустрии на, что они выполняют в высокой степени социально ответственную работу. Данный список принципов не является сводом правил или кодексом.

Скорее, эти принципы должны быть в обязательном порядке включены в национальные и международные кодексы и инструкции (руководства). Совет изъявляет желание не столько, чтобы данные принципы заменили имеющиеся иные правила, сколько, чтобы они были приняты за основу в деятельности мировой игрушечной индустрии. Принципы Совета, адаптируясь под основные нормы и правила сообществ (Ассоциаций, Союзов), могут быть также внесены в качестве поправок в их местные уставы и кодексы.

В кодексах по рекламе и маркетинговым коммуникациям отдельных государств должны быть разработаны комментарии по следующим принципам рекламы и маркетинга в отношении детей:

- Содержание рекламы и место ее размещения должны соответствовать категории детей, на которую она направлена;
- В рекламе должны отсутствовать сцены сексуального характера;
- Представление продукции должно быть действительным, не завуалированным и недвусмысленным;
- Продукция должна соответствовать возрасту детей, для которых она предназначена, и быть безопасной;
- Инструменты рекламы и маркетинга должны быть социально приемлемы;
- Должна продвигаться и поддерживаться концепция уважения к родителям;
- Цена продукции, если она указывается, должна быть точной, ясной и очевидной для детей, на которых направлена реклама;
- Конкуренты не должны быть очернены, должны быть представлены объективно и в вежливой форме;
- Любые оценочные и уточняющие заявления, положения, предназначенные для детей, должны быть изложены в ясной для них форме;
- Известные персонажи должны быть представлены в приемлемой форме;
- Необходимо ответственно подходить к стоимости товара. Не допускается оказание давления на детей с целью продать продукцию в, т.ч. стимулируя покупателя скидками;
- Абсолютное невмешательство в личную жизнь ребенка;
- Не допускаются упоминания или ассоциирование с какими-либо товарами/компаниями, имеющими отношение к алкоголю;
- Должен быть представлен здоровый образ жизни и питания;

- Должно быть проведено четкое различие между рекламой и программой внушения (навязывания);
- Реклама в on-line режиме должна подразумевать полную анонимность присутствия на web-сайтах и других on-line ресурсах.

Международная организация по стандартизации, ИСО (International Organization for Standardization, ISO) — международная организация, занимающаяся выпуском стандартов, разработала стандарт, определяющий возрастную маркировку игрушек — ISO-TR 8124-8:2016 — техническое руководство по соответствию игрушек возрасту (International guidance exists: ISO- TR 8124-8:2016 — technical guidance on the appropriateness of toys by age).

В 1961 году в Европе была основана неправительственная международная ассоциация поддержки игры (IPA — International Play Association) [1; 2]. Целью этой ассоциации является защита и реализация права ребенка на игру как фундаментального права человека, а также деятельность по поддержанию ценности детской игры и создание для нее благоприятных условий. IPA также ставит своей задачей консолидацию усилий специалистов для исследования состояния детской игры в разных странах мира.

IPA провела масштабное исследование игры в разных частях света, в результате были выявлены тревожные тенденции, касающиеся детства и детской игры:

безразличие общества к теме игры и непонимание ее важности; правительства всех стран мира не понимают природу игры и не учитывают ее значение для здоровья и благосостояния ребенка;

приоритет образовательных достижений и обучающих занятий, акцент на теоретические научные знания все более вытесняют игру из жизни школы и детских садов, и учреждений сопровождения детства;

дух нездоровой соревновательности, успеха и «победы любой ценой», царящий на различных детских соревнованиях и состязаниях;

редукция культурных традиций, маркетингизация и коммерциализация детства;

отсутствие или недоступность образовательных программ, направленных на повышение родительской и педагогической компетентности.

В 2008 г. Международная ассоциация игры направила в Комитет по правам ребенка ООН предложение о пересмотре Общего комментария к статье 31 ООН Конвенции о правах ребенка. Предложенное дополнение должно способствовать общему для разных стран пониманию сущности игры и выработке единой стратегии мероприятий по обеспечению прав ребенка на игру. Дополнение содержит развернутое определение игры и предложения по реализации мер для ее поддержки. Право ребенка на игру, заявленное ООН в Декларации прав ребенка, признается приоритетным и отражено в Соглашении по правам ребенка. 1 февраля 2013 года данные дополнения и комментарии к статье 31 внесены в текст Декларации о правах ребенка и утверждены ООН. Данные дополнения и реко-

мендации уже стали руководством к действию во многих развитых странах мира (Великобритании, Швеции, Японии, Германии и др.).

Определение термина «игра»

Игра — это способ понимания жизни и главная форма активности ребенка. Потребность в игре является жизненно важной для ребенка наряду с базовыми потребностями в питании, здоровье, защите, обучении. Играя, ребенок укрепляет чувство собственного достоинства и своей идентичности;

игра — это добровольная свободная детская деятельность, предполагающая единство мысли и действия, коммуникации и самовыражения (экспрессии);

игра приносит позитивные эмоции, переживание своих достижений и уверенности в себе;

игра интуитивна и спонтанна, она не может быть запрограммирована и управляема извне, автоматизирована.

ИРА предложила развернуть движение по реализации просветительских и практических мероприятий, направленных, с одной стороны, на понимание ценности игры и ее роли в жизни и в развитии детей, а с другой — на конкретные меры по поддержке и развитию игровой деятельности.

Мероприятия по реализации права на игру

Первый ряд мер связан с организацией консультаций о праве ребенка на игру в различных регионах мира. Эти меры предусматривают:

включение игры в общественные программы поддержки психического и физического здоровья детей;

создание условий для игры во все сферы, где присутствуют дети, включая больницы, поликлиники, предприятия торговли и другие социальные учреждения. Для этого необходима организация детских игровых сред как целостной части всех социальных учреждений;

обеспечение базовых условий для здорового образа жизни детей и их развития, а именно предоставление места и времени для свободных игр детей, их свободной активности как на улице, так и в помещении.

Игра должна занять достойное место в образовательных учреждениях, в семье и местах досуга детей и в инфраструктуре городов.

Игра в образовательных учреждениях

Обеспечить возможности для инициативы, общения, проявления творческих возможностей через игру во всех образовательных учреждениях;

разработать и осуществить программу исследования значения игры для детского развития в разных возрастах; разработать методы развития и поддержки игры и включить их в обучение специалистов, волонтеров и всех специалистов, работающих с детьми;

усилить поддержку игры в начальной школе для повышения мотивации и эффективности обучения;

преодолеть разрыв между учебной работой и свободной активностью посредством включения игровых программ в жизнь школ, колледжей и других образовательных учреждений;

работающие дети обязаны иметь возможность играть вне официальной образовательной системы.

Игра в семейной и общественной жизни

Игра должна быть включена в жизнь семьи как интегрирующая часть социальной среды и как форма заботы взрослых о детях;

любая инициатива, способствующая позитивным отношениям между детьми и родителями, должна быть всячески поддержана государством;

игра должна быть включена в систему мер по интеграции детей с особыми нуждами в общество;

для детей должна быть создана безопасная игровая среда, которая защищает их от любого рода насилия (сексуального, физического, похищений и пр.).

Условия для детской игры

Обеспечить специальное место, время и оборудование для игры с участием квалифицированных специалистов;

создавать для педагогов, родителей и других желающих взрослых программы поддержки игры, позволяющие детям свободно и творчески играть, и получать удовольствия от игры;

обеспечить возможности игрового взаимодействия между детьми разных возрастов, социальных страт, разных национальностей, физических и интеллектуальных возможностей;

способствовать сохранению и распространению традиционных фольклорных игр;

остановить коммерческое использование детской игры, предотвратить выпуск и продажу игр и игрушек, провоцирующих насилие, агрессию, разрушительные действия;

поддерживать осуществление командных игр и спортивных, подвижных игр с правилами;

обеспечивать всех детей, включая детей с особыми нуждами, разнообразием игровых сред, адекватных игрушек, игровых материалов через общественные акции и программы, такие как дошкольные игровые группы, игротeki, игровые площадки, автобусы и др.

Планирование инфраструктуры населенных пунктов с учетом потребностей детей

Нужды детей должны быть приоритетными при планировании пространства жизни людей:

дети и молодежь могут участвовать в обсуждении и принятии решений, когда дело касается их окружения и тех объектов, к которым они имеют непосредственный доступ;

при планировании новых построек и реконструкции имеющихся необходимо учитывать физические возможности и психологические особенности детей разных возрастов, возможности их активной деятельности. Для этого важно:

распространять имеющиеся знания о роли игры, о средствах и методах ее поддержки среди специалистов и политических деятелей;

выступать против постройки высотного жилья («точечных застроек») и по возможности нивелировать неблагоприятное воздействие городской среды на детей и семью;

создавать условия для беспрепятственного передвижения детей в социальном пространстве, обеспечивать безопасный пешеходный доступ к различным сооружениям, паркам и площадкам. Немаловажную роль в этом играет организация безопасного дорожного движения и четкая работа общественного транспорта;

учитывать повышенную уязвимость детей, живущих в стесненных условиях, арендуемых квартирах, а также бездомных детей;

сохранять соответствующее пространство для игры и отдыха согласно установленным законом требованиям.

ИРА признает, что каждая страна ответственна за подготовку ее собственных программ, общественных и политических мер, направленных на защиту детства в соответствии с ее культурой, природными и социально-экономическими особенностями. Общество должно принимать активное участие в развитии программ и услуг для удовлетворения потребностей, желаний и стремлений детей.

ИРА обращается ко всем странам и организациям с призывом принять меры по осуществлению долгосрочных программ, обеспечивающих и подтверждающих право ребенка на игру.

Широкое распространение имеют отраслевые и специализированные **конкурсы выбора лучших игрушек**, в экспертизе которых принимают участие

специалисты в области возрастной физиологии, детской психологии, педагогики, социологии, дизайна. В России наиболее известный из них, использующий междисциплинарную оценку — национальная премия в сфере товаров и услуг для детей «Золотой медвежонок», с 2010 года выбирающий лучшие игры и игрушки для детей и имеющий этап для родителей — знак родительского доверия «Выбор родителей» и детский — детский знак качества «Выбор детей». А также «Детские психологи и педагоги рекомендуют», проводимой объединением независимых экспертов игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей «Экспертиза для детей», «Детские психологи рекомендуют», проводимой Московским психолого-педагогическим университетом.

Также игрушки регламентируются следующими законодательными актами Российской Федерации:

Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ, статья 14. Защита ребенка от информации, пропаганды и агитации, наносящих вред его здоровью, нравственному и духовному развитию.

3. В целях обеспечения безопасности жизни, охраны здоровья, нравственности ребенка, защиты его от негативных воздействий в порядке, определенном уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти, проводится экспертиза (социальная, психологическая, педагогическая, санитарная) настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей.

Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 N 436-ФЗ, которые четко определяет возрастные ограничения.

Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 N 38-ФЗ, статья 6. Защита несовершеннолетних в рекламе

В целях защиты несовершеннолетних от злоупотреблений их доверием и недостатком опыта в рекламе не допускаются:

- 1) дискредитация родителей и воспитателей, подрыв доверия к ним у несовершеннолетних;
- 2) побуждение несовершеннолетних к тому, чтобы они убедили родителей или других лиц приобрести рекламируемый товар;
- 3) создание у несовершеннолетних искаженного представления о доступности товара для семьи с любым уровнем достатка;
- 4) создание у несовершеннолетнего впечатления о том, что обладание рекламируемым товаром ставит их в предпочтительное положение перед их сверстниками;
- 5) формирование комплекса неполноценности у несовершеннолетних, не обладающих рекламируемым товаром;

б) показ несовершеннолетних в опасных ситуациях, включая ситуации, побуждающие к совершению действий, представляющих угрозу их жизни и (или) здоровью, в том числе к причинению вреда своему здоровью;

7) преуменьшение уровня необходимых для использования рекламируемого товара навыков у несовершеннолетних той возрастной группы, для которой этот товар предназначен;

8) формирование у несовершеннолетнего комплекса неполноценности, связанного с их внешней непривлекательностью.

Большие надежды мы связываем с разработанным нами профессиональным стандартом «Дизайнер детской игровой среды и продукции», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «18» ноября 2014 г. №892н. На его основе будет разработан образовательный стандарт, который позволит заложить критерии в разработку методами промышленного дизайна детской игровой среды и продукции, обладающей познавательной и развивающей функциями, с учетом требований безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии.

Об обязательной психолого-педагогической экспертизе игр и игрушек, предлагаемой Республикой Казахстан

В настоящее время научных исследований, которыми были бы определены методика, механизмы, инструменты и критерии определения вреда, наносимого игрушкой ребенку не проводились. Все ссылки на исследования, приводимые коллегами в рамках встреч и публикаций в СМИ носили исключительно оценку полезного воздействия на ребенка игровой среды, т.е. изучались ценности детской игры, ее влияния на развитие ребенка, оценивался развивающий потенциал тех или иных категорий игр и игрушек, важность игры для развития детей.

Предлагаем необходимым провести анализ данных исследований членов ЕАЭС на предмет применимости для принятия решения и/или использования при проведении экспертизы и ее критериев, включая критерии психолого-педагогической безопасности, обеспечения нравственно-эмоционального благополучия детей играми и игрушками.

Для подтверждения риска (методы оценки риска, конкретных критериев для принятия решения по анализу риска и указаний по применению методов анализа риска, определение количественным или качественным способом величины (степени) рисков для конкретной игрушки), влияющего на нравственно-эмоциональное благополучие детей, в части:

— провоцирование ребенка на агрессивные действия;

- вызывание у ребенка проявления жестокости по отношению к персонажам игры, в роли которых выступают играющие партнеры (сверстники, взрослые) или сама сюжетная игрушка;
- провоцирование игровых сюжетов, связанных с безнравственностью и насилием;
- вызывание нездорового интереса к сексуальным проблемам, выходящим за рамки возрастной компетенции ребенка;
- провоцирование ребенка на пренебрежительное или негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей;
- вызывание развития интереса к азартным играм взрослых, способствующего развитию игромании (патологическое увлечение азартными играми).

Полагаю, что проведение междисциплинарное исследования о причинении вреда здоровью ребенку при использовании игр и игрушек, включая оценку наносимого вреда «страшных» игрушек дадут серьезные основания для принятия взвешенных решений. В данном исследовании, проводимом например, такими уважаемыми научными школами Российской академии образования — Психологического института, Института возрастной физиологии (единственного института, имеющего специализированное оборудование для инструментальных показателей физического состояния детей при психологических исследованиях), Института изучения детства, семьи и воспитания, Института коррекционной педагогики; Московского государственного психолого-педагогического университета; Национального научно-практического центра здоровья детей Министерства здравоохранения РФ при участии ведущих промышленных предприятий индустрии и коллег из ЕАЭС можно получить валидные данные для принятия решений.

Беспокоит, что в настоящее время образовательных программ подготовки специалистов по игре на предмет проведения психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек и определения соответствия игрушек критериям психолого-педагогической безопасности для обеспечения нравственно-эмоционального благополучия детей нет. Отсутствует профессиональный стандарт специалиста по игре, соответствующая образовательная программ, национальные стандарты, включая технических экспертов для испытательных лабораторий и сертификационных центров, аккредитованных в соответствии с законодательством.

Считаем, что введение в область аккредитация для существующих испытательных лабораторий и сертификационных центров данных требований приведет к массовому исключению из области применения проведение подтверждению игр игрушек на соответствие требованиям технического регламента «О безопасности игрушек» (ТР ТС 008/2011) по объективным причинам отсутствия аккредитованных технических экспертов по определению психолого-педагогической безопасности игр и игрушек нравственно-эмоционального благополучия детей.

Анализ законодательства в области проведения экспертизы в социальной сфере показал, что психолого-педагогическая экспертиза (ППЭ) — это вид экспертизы, проводимый с использованием специальных знаний в области психологии и педагогики. Данный вид экспертизы предусматривает оценку событий на психику ребенка, влияние на ценностные установки и поведенческие привычки. Психологическая экспертиза — это исследование, обусловленное необходимостью установления психологического состояния ребенка, включая категории правовых и экспертных понятий, когда нормы материального права связывают с этим обстоятельством наступление вполне конкретных юридических последствий. Проведение такого вида экспертизы не предусмотрено действующим законодательством в сфере технического регулирования.

Полагаем, что данный вид экспертизы конфликтует в категории правовых и экспертных понятий, что не представляет возможным включить данный вид экспертизы в область технического регулирования. Существуют альтернативные (менее затратные) и более эффективные способы решения проблемы, уже предусмотренные в действующем законодательстве, описанные ранее.

Список литературы

1. Труды Канта И., Корчака Я., Локка Д., Песталоцци И.Г., Платона, Рабле Ф., Руссо Ж.Ж., Фрёбеля Ф. и др.
2. Труды зарубежных философов и психологов по общей теории игры (Берн Э., Вунд В., Гессе Г., Гросс К., Спенсер Г., Фрейд А., Хейзинга Й., Шиллер Ф. и др.).
3. Исследования по игре отечественных педагогов и психологов: Блонский П.П., Выготский Л.С., Газман О.С., Григорьев С.В., Каптерев В.Ф., Леонтьев А.Н., Лесгафт П.Ф., Макаренко А.С., Марц В.Г., Михайленко Н.Я., Рубинштейн С.Л., Сухомлинский В.А., Шацкий С.Т., Щедровицкий Г.П. и др.); работы о роли традиций игровой культуры в обучении и воспитании (Абраменкова В.В., Виноградов Г.С., Волков Г.Н., Сухомлинский В.А., Толстой Л.Н., Ушинский К.Д., Элашвили В.И. и др.), а также современные исследования по игровой и празднично-игровой культуре (Бибарцева Т.С., Вульфов Б.З., Манусова Я.Ю., Репринцева Е.А., Фришман И.И., Фролов А.С., Шмаков С.А. и др.);
4. Активация учебно-воспитательного процесса посредством игры: (Лившиц О.Я., Козлова Т.Б.); формирование детского коллектива посредством игровой деятельности (Газман О.С., Шмаков С.А.), влияние игры на межличностные отношения взрослых и детей (Воронова В.Я., Фришман И.И. и др.), формирование социально-ценного опыта личности через игровую деятельность (Нужнова Н.М., Репринцева Е.А. и др.); развитие творческой активности детей через игру (Гринёва А.В., Камаева Г.И., Ткаченко А.И., Орлова Л.В., Шевченко Н.В. и др.); коррекционные возможности игры в преодолении недостатков личностного развития (Воробьёва О.А., Вайнер М.Э., Ивочкина Н.В. и др.); развитие личностных качеств школьников через игровую деятельность (Гринь Н.Н.,



- Ефимова Л.Г., Колесник Н.П., Красова Т.Д. и др.); роль игры к подготовке в профессиональной деятельности (Бедерханова В.П., Бибарцева Т.С., Репринцева Е.А.) и др.
5. *Смирнова Е.О., Соколова М.В.* Право на игру: новый комментарий к статье 31 конвенции о правах ребенка // Психологическая наука и образование. 2013. № 1. С. 5–10.
 6. International Council of Toy Industries.
 7. International Play Association.
 8. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ.
 9. Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 № 436-ФЗ.
 10. Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 № 38-ФЗ.
 11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации «18» ноября 2014 г. №892н.
 12. Материалы Евразийской экономической комиссии о психолого-педагогической экспертизе игрушек.

ТІЕ ТЩАТЕЛЬНО ИЗУЧАЕТ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРУШЕК

Ларс ФОП,

руководящий сотрудник Европейской ассоциации производителей игрушек (ТІЕ)

Цель ТІЕ заключается в распространении ценностей ассоциации среди всех заинтересованных лиц для формирования максимально благоприятной среды, способствующей совершенствованию индустрии игрушек и сохранению её роли в психологическом, физическом и социальном развитии детей.

Европейская ассоциация производителей игрушек (ТІЕ) представляет авторитетных и ответственных производителей. Мнение ТІЕ учитывается следующими организациями:

- институтами Евросоюза;
- национальными правительствами;
- научными организациями, например, экспертной группой ЕС по безопасности игрушек, научным комитетом по рискам для здоровья и окружающей среды Европейской комиссии (SCHER);
- европейскими, национальными и международными органами стандартизации;
- организациями потребителей;
- международными организациями, например, ЮНИСЕФ.

Ценности ТПЕ

1. Первоочередное внимание уделяется безопасности производимых игрушек.
2. Производство в соответствии с этическими нормами.
3. Маркетинговая адаптация с учетом детского восприятия и ответственная реклама.
4. Популяризация полезной роли игр.
5. Соблюдение прав интеллектуальной собственности.
6. Создание условий для гармоничного социального развития.

Характеристики сектора игрушек в ЕАЭС:

99 % производителей — предприятий малого и среднего бизнеса.

Сезонность: в России 40 % продукции продается в IV квартале (Новый год), 20 % — в период между Днем защитника Отечества и 8 марта.

Дети очень любят новые игрушки: 50—60 % — инновационные модели.

Тесное сотрудничество с Евразийским экономическим союзом: 2-й самый крупный партнер (Республика Казахстан).

Сотрудничество с экспертами в области науки и образования:

ТПЕ участвует в обсуждении технологических вопросов на уровне ЕС относительно определения возраста для использования игрушек, пригодности игрушек, вероятного предназначения и т. д.

Национальные ассоциации производителей игрушек тесно сотрудничают с ведущими экспертами в области образования по вопросам полезной роли игр, пригодности игрушек, возраста для использования игрушек и т. д.

Все крупнейшие компании-производители игрушек:

проводят собственные исследования и разработки (в том числе получают непосредственную и «нефильтрованную» обратную связь от родителей и детей);

регулярно сотрудничают с ведущими экспертами в области образования, педагогами и учеными.

Технический регламент Таможенного союза «О безопасности игрушек» (**ТР ТС 008/2011**)

Законодательство относительно производства игрушек полностью унифицировано в Евразийском союзе: прозрачность и предсказуемость для производителей.

ТР ТС 008/2011 содержит пакет мер по контролю за каждым аспектом качества продукции. Одни из самых строгих нормативных требований по безопасности игрушек во всем мире. Охватывает не только стандарты, но и методы, необходимое оборудование и другие элементы испытаний. Стандарты и строгие процедуры контроля гарантируют адекватное реагирование на любую угрозу безопасности.

Предлагаемая поправка о введении обязательной психолого-педагогической экспертизы:

Значение игры — играют ВСЕ

Игры — важный аспект жизни детей и подростков, влияющий на развитие их умственных и физических способностей, а также на социальное и эмоциональное благополучие.

«Право ребенка на игры» признано ЮНИСЕФ фундаментальным правом.

Любые виды игр, начиная с воображаемых и заканчивая импровизированными, имеют важное значение в развитии ребенка.

В качестве инструментов игр игрушки стимулируют и увеличивают продолжительность игр.

Широкий ассортимент игрушек открывает для детей новые возможности.

Ни одно исследование не нашло взаимосвязи между играми и отрицательным поведением.

Согласно имеющимся научным данным, «сомнительные» игры не зависят от типов игрушек, доступных детям; если ребенок хочет инициировать агрессивную или жестокую ситуацию, он сделает это при помощи любых подручных материалов.

«Конфликтная» игра — это естественный вариант игры между детьми, который помогает им справляться с конфликтами в реальной жизни. Дети различают «конфликтную» игру, физическую игру и реальную агрессию.

Множество источников влияния:

Игрушки имеют важное значение в развитии ребенка, тем не менее эта роль заметно слабее по сравнению с социокультурным влиянием, оказываемым на ребенка:

Люди, окружающие ребенка: родители, семья, друзья и т.п.

Высокоохватные каналы информации: телевидение, социальные сети, музыка, видеоигры.

Задача родителей контролировать окружение детей, помогая им адаптироваться в окружающем мире и защищая их.

Родители играют важную роль в выборе игрушек, ведь именно они обладают покупательной способностью.

Предлагаемая поправка не будет эффективной.

Ассортимент игрушек очень разнообразен: невозможно стандартизировать их проверку. К тому же, органы стандартизации не имеют достаточных ресурсов для этого.

Каким образом будет проводиться оценка?

На основе каких объективных/научных критериев?

Кто будет проводить оценку?

Высокий уровень инноваций + сезонность: система будет перегружена.

Для производителей игрушек: убыточно, непредсказуемо и затратно по времени, что окажет негативное влияние на местные и иностранные компании:

Особенно тяжело придется предприятиям малого и среднего бизнеса.

Для потребителей:

Игрушки станут дороже.

Выбор уменьшится.

Никакой реальной выгоды.

Подобные прецеденты в мире отсутствуют.

Альтернативные варианты

Пример из Германии: Spiel Gut («Хорошая игра»)

Частная благотворительная инициатива, начатая в 1954 г. Сегодня поддерживается Федеральным министерством по делам семьи Германии. Оценивает функциональность игрушек, соответствие возрасту, популяризирует воображаемые игры, творческий подход, физическое и механическое соответствие и прочность.

Имеет свой знак качества, который помогает родителям принять решение о пригодности той или иной игрушки для детей (особенно детей младшего возраста).

Решение о том, какие игрушки или игры необходимо тестировать, принимает Spiel Gut, а не производитель. Игрушки получают знак качества «хорошая игрушка», который можно использовать на упаковке продукции. Это положительный стимул, который не ограничивает выбор потребителя.

Возрастные группы/рекомендации:

Рекомендации по возрасту, например, посредством маркировки.

Существует международное руководство: ISO-TR 8124-8:2016 — техническое руководство по соответствию игрушек возрасту.

Основано на стандартных данных о развитии определенных качеств у ребенка, например, умении отличать реальность от вымысла, способности понимать риски и т. п.



ИТОГИ

I МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «Игровая культура современного детства» Москва 28–30 сентября 2016 г.

ИТОГОВЫЙ ДОКУМЕНТ

I Международная научно-практическая конференция «Игровая культура современного детства» (далее Конференция), состоявшаяся в городе Москве с 28 по 30 сентября 2016 года, стала первой в России дискуссионной площадкой по осмыслению и анализу развития детской игровой культуры, в том числе социокультурных и педагогических аспектов игрового пространства. На конференции рассматривались вопросы, связанные с развитием игры, как особого культурного феномена, включающего социальную роль, образовательный потенциал и использование психотерапевтических и коррекционных возможностей игры и игрушки. Важной темой конференции стала поддержка отечественных производителей детской игровой продукции и продвижения национальной игрушки, а также эффективности функционирования современной системы оценки безопасности детских игр и игрушек.

В рамках конференции состоялось публичное обсуждение новых подходов к психолого-педагогической экспертизе детской игровой продукции и предложений Евразийской экономической комиссии по данному вопросу.

Актуальность и значимость конференции подтверждена широким представительством научных школ, российских и зарубежных компаний, авторитетным составом модераторов и спикеров.

В научном форуме приняли участие делегации из 9 стран и 50 регионов Российской Федерации, более 350 ученых и специалистов в области детской игровой культуры, в том числе ведущие преподаватели, аспиранты и студенты педагогических и психологических вузов, представители федеральных и региональных органов государственной власти, отраслевых союзов и ассоциаций, предприятий индустрии детских товаров, эксперты в области технического регулирования и стандартизации; специалисты сферы образования и социальной помощи (педагоги, психологи, учителя-дефектологи, тифлопедагоги, логопеды, воспитатели,

работники учреждений ДПО, реабилитационных центров), представители социально ориентированных некоммерческих организаций и другие.

Международное участие в форуме было представлено спикерами и участниками из Бельгии, Израиля, Великобритании, Литвы, Республики Беларусь, Республики Казахстан, Узбекской Республики, Украины.

Организаторы Конференции:

Национальная ассоциация игрушечников России,
Московский *городской педагогический университет*.

Научные партнеры:

- Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования
- Институт коррекционной педагогики Российской академии образования
- Институт образования НИУ ВШЭ
- Московский государственный психолого-педагогический университет (ГБОУ МГППУ)

- Московский городской педагогический университет (ГБОУ ВО МГПУ)
- Федеральный институт развития образования (ФГАУ ФИРО)

Конференция проводилась при поддержке:

- Координационного совета при Президенте Российской Федерации по реализации Национальной стратегии действий в интересах детей;
- Российской академии образования;
- Министерства образования и науки Российской Федерации;
- Министерства промышленности и торговли Российской Федерации;
- Евразийской экономической комиссии;
- Агентства стратегических инициатив;
- Ассоциации предприятий индустрии детских товаров;
- Национальной родительской ассоциации.

Отличительной особенностью Конференции стало сочетание различных форматов обсуждения ключевых проблем. Наряду с пленарными заседаниями, экспертными и практическими сессиями в рамках конференции были представлены постерные доклады, интерактивные круглые столы, проекты и тематические выставки. Были организованы специализированные выездные секции, а также *посещение образовательных и научных организаций, игровых центров, детских площадок, музеев игрушек, промышленных предприятий и выставки детских товаров «Мир детства»*.

Всего в рамках Конференции состоялось более 40 специальных мероприятий.



Основные итоги работы Конференции были представлены на пленарной сессии, где выступили:

- **Н.Н. Малофеев** Вице-президент Российской академии образования, академик РАО, д.п.н., профессор, директор ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования»;
- **А.И. Савенков**, д.п.с.н., д.п.н., профессор, директор Института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ
- **Т.В. Волосовец** к.п.н., профессор, директор ФГНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» Российской академии образования»;
- **К.К. Поливанова** д.п.с.н., профессор, руководитель Центра исследований современного детства Института образования НИУ ВШЭ;
- **Е.О. Смирнова** д.п.с.н., профессор, научный руководитель Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет»;
- **А.В. Цицулина** президент Ассоциации предприятий индустрии детских товаров;
- **Н.А. Козырева** к.п.с.н., доцент, зав. лабораторией игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета им. А.А. Кулешова (Республика Беларусь).

Отметив актуальность, высокую научную и социальную значимость проблем, обсуждавшихся на научном форуме, **участники конференции:**

признали игру самоценной формой свободной активности детей и всех возрастных групп населения, подтвердили необходимость создания условий для ее поддержки и развития и обеспечения соответствующей инфраструктуры;

выразили общее мнение о важности активного продвижения научных идей, проектов, лучших практик в области формирования социокультурной игровой среды современного детства будет способствовать принятию комплекса специальных решений;

считают целесообразным предложить следующие меры и рекомендации:

1. Координационному совету при Президенте Российской Федерации по реализации Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 – 2017 годы» при разработке обновленной концепции Национальной Стратегии действий в интересах детей включить специальный раздел «Развитие социальной инфраструктуры для детей и обеспечение благоприятной социокультурной игровой среды».

2. Совету Федерации Федерального Собрания Российской Федерации (Комитету по науке, образованию и культуре) рассмотреть предложение Ассоциации предприятий индустрии детских товаров о проведении в декабре 2016 года на площадке Совета Федерации выставки «Российская игрушка», в рамках которой предусмотреть деловую встречу сенаторов, руководителей исполнительных органов государственной власти, представителей научных и деловых кругов и представить презентацию проекта информационно-промышленного кластера «Территория детства», а также итоги I Международной научно-практической конференции «Игровая культура современного детства».

3. Правительству Российской Федерации:

предложить Министерству промышленности и торговли Российской Федерации:

а) проработать вопрос о применении дополнительных мер государственной поддержки российских производителей детской игровой продукции;

б) отдельным разделом включить мероприятия по развитию национальной игрушки в Подпрограмму «Развитие индустрии детских товаров» Государственной программы «Развитие промышленности и повышение ее конкурентоспособности», утвержденной постановлением Правительства Российской Федерации от 15 апреля 2014 г. № 328;

в) поддержать предложение Ассоциации предприятий индустрии детских товаров о создании научно-исследовательского института «Инфраструктура детства».

4. Государственной Думе (Комитету по вопросам семьи, женщин и детей, Комитету по культуре) актуализировать разработку проекта федерального закона «О детской игровой продукции» с учетом рекомендаций Конференции.

5. Российской академии образования:

разработать с участием профессиональных и научных объединений предложения о расширении фундаментальных научных исследований современного детства, в Российской Федерации на долгосрочный период (2013 — 2020 годы);

инициировать широкомасштабные долгосрочные программы исследований игры, включая междисциплинарные эмпирические исследования новых игр и игрушек, в том числе в сфере «рисков игры» (игромании, игрозависимости) и различные виды лонгитюдного мониторинга в сфере детства;

предусмотреть в государственном задании на 2017-2020 годы реализацию проектов «Международный научно-практический форум «Игровая культура современного детства», «Проектирование игровых площадок», «Проектирование пособий и изделий для детей с ОВЗ».

5.1. ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО» подготовить предложения:

по созданию «Атласа инфраструктуры игры», содержащего информацию о состоянии инфраструктуры игры в Российской Федерации в целом и отдельных регионах;

по внесению дополнений в План мероприятий по реализации в 2016 — 2020 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р, в части формирования социокультурной игровой среды.

5.2. ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики РАО»:

обобщить фундаментальные, поисковые и прикладные научно-исследовательские данные и инновационные разработки в области игры и создания игровой и учебной продукции для детей с ограниченными возможностями здоровья (далее — с ОВЗ);

организовать и обобщить результаты фундаментальных, поисковых и прикладных исследований с целью получения новых знаний об особых образовательных потребностях детей с ОВЗ для разработки Концепции адаптивной/специальной предметно-развивающей среды и игрового оборудования как средства социализации ребенка с ОВЗ;

организовать масштабное исследование по оценке рынка игровой и дидактической, печатной продукции с позиции их соответствия особым образовательным и психологическим потребностям детей с ОВЗ разных возрастных групп;

провести исследования по выявлению связей между особыми образовательными и психологическими потребностями детей с ОВЗ и существующими конструктивными решениями игровых материалов для определения требований к конструктивно-технологическому решению, а также психолого-педагогических критериев оценки их эффективности;

разработать методические пособия, руководства и рекомендации по использованию игровой продукции в образование детей с ОВЗ;

создать единую информационную среду, обобщающую сведения о научных данных и практических услугах для детей с ОВЗ с использованием современных цифровых технологий;

дать научное обоснование и разработать нормативные требования к характеристикам игровой, дидактической, печатной и учебной продукции для детей с ОВЗ всех возрастных групп;

определить критерии психолого-педагогической экспертизы и оценки безопасности игровой и печатной продукции для детей с ОВЗ всех возрастных групп.

6. Министерству образования и науки Российской Федерации:

поддерживать междисциплинарные научные проекты, связанные с тематикой игрового пространства детства, с изучением феноменов и эффектов игровых

действий, с классификацией настольных и компьютерных игр с картографированием детских площадок, площадок игр и общения, квестов и т.д.;

разработать рекомендации об оптимизации взаимодействия образовательных организаций с представителями индустрии детских товаров и с этой целью провести деловую встречу с ведущими отечественными производителями школьного оборудования, образовательной и игровой продукции;

осуществить информационно-методическое сопровождение реестра товаров, работ и услуг для детей, рекомендуемых к использованию в Российской Федерации (в качестве рекомендуемого ресурса в системе государственных закупок и закупок государственных корпораций, государственных компаний, акционерных обществ с государственным участием);

принять меры для обеспечения образовательных организаций, осуществляющих обучение и воспитание детей с ОВЗ, материалами для диагностики психического развития и выявления особых образовательных потребностей, игровыми наборами и пособиями с учетом научно-обоснованных требований к характеристикам игровой продукции для детей с ОВЗ, принять меры для обеспечения печатной информационной продукцией родителей этих детей и специалистов;

организовать разработку программ, дисциплин, модулей, учебных курсов по темам «Психолого-педагогическая оценка экспертизы игрушки», «Игровые технологии и методы воспитания и социализации», «Промышленный дизайн детской игровой среды и продукции» «Проектирование игр и игрушек для системы образования», «Использование игры в образовательном процессе»;

способствовать участию детей-разработчиков игр в разнообразных международных программах «Дети-изобретатели», «Дети-предприниматели» и других.

7. Министерству экономического развития Российской Федерации

ускорить принятие решения о национальной технологической платформе индустрии детских товаров «Инфраструктура детства», предусмотренной распоряжением Правительства РФ от 11.06.2013 №962-р, и обеспечить поддержку ее функционирования.

8. Министерству промышленности и торговли Российской Федерации:

привлечь к подготовке реестра товаров, работ и услуг для детей, рекомендуемых к использованию в Российской Федерации (в качестве рекомендуемого ресурса в системе государственных закупок и закупок государственных корпораций, государственных компаний, акционерных обществ с государственным участием), экспертов и представителей профессиональных объединений;

совместно с Минобрнауки России, заинтересованными федеральными органами исполнительной власти и с участием заинтересованных организаций обеспечить меры по профессиональной переподготовке, повышению квалификации, включая международные стажировки, специалистов индустрии детских товаров, в том числе отечественных авторов-разработчиков детских игр, дизайнеров детских товаров и детской игровой среды. Поддерживать предложения об организации стажировочных площадок с привлечением зарубежных специалистов и представителей компаний, работающих в сфере индустрии детской игровой продукции и товаров для детей;

обеспечить меры, стимулирующие закупки продукции отечественных производителей детских товаров, в том числе образовательной и игровой продукции.

9. Министерству культуры Российской Федерации совместно с заинтересованными федеральными органами исполнительной власти разработать предложения по разработке проекта (программы) поддержки российских компаний по продвижению высокохудожественных культурных и национальных образов и национальной игрушки.

10. Евразийской экономической комиссии принять во внимание консолидированное мнение участников конференции о том, что внесение изменений в Технический регламент Таможенного союза ТР ТС 008/2011 «О безопасности игрушек» в части введения обязательной психолого-педагогической экспертизы не соответствует предмету и области его применения. Для введения обязательной экспертизы в настоящее время нет соответствующих экономических и организационно-технических условий, в том числе специально созданной инфраструктуры (научных лабораторий, экспертных организаций, подготовленных экспертов и т.п.).

Участники конференции полагают также, что психолого-педагогическая экспертиза должна иметь рекомендательный, а не запретительный характер. В основу разработки концептуальных положений процедуры ее проведения должны быть положены принципы:

а) участие производителей детской игровой продукции в такой процедуре должно осуществляться на добровольной основе;

б) презумпции соответствия продукции Техническому регламенту Таможенного союза, а также требованиям национальных законодательств в части обеспечения безопасности детской игровой продукции для интеллектуального, духовного и нравственного развития ребенка.

Кроме того, в целях обеспечения соответствия детской игровой продукции возрастным и физиологическим особенностям развития ребенка необходимы меры регулирующего воздействия: последовательное совершенствование наци-

ональных законодательств; использование инструментов администрирования, дополнительное финансирование научной и исследовательской деятельности в данной области.

Рекомендовать поддержать предложение Ассоциации предприятий индустрии детских товаров о создании Межгосударственного технического комитета по детским играм.

Разработать стандарт на основе международного стандарта по соответствию игрушек возрасту ребенка: ISO-TR 8124-8:2016 — техническое руководство по соответствию игрушек возрасту (International guidance exists: ISO- TR 8124-8:2016 — technical guidance on the appropriateness of toys by age).

Важно придерживаться нормы о недопустимости ухудшения условий взаимного доступа, введения дискриминационных мер, аннулирования предоставляемых Договором о Союзе выгод новыми разрешительными требованиями и процедурами, применения количественных и инвестиционных ограничительных мер, об обеспечении необременительности и транспарентности разрешительных и уведомительных процедур и о введении риск-ориентированного подхода при контроле (надзоре).

При этом важно развивать различные институты профессиональной психолого-педагогической и общественной экспертизы, в том числе на основе государственно-частного и муниципально-частного партнерства, а также способствовать осуществлению просветительских программ для родителей и детей.

11. Ассоциации предприятий индустрии детских товаров:

поддержать предложение участников конференции о проведении в России ежегодного Международного форума «Игровая культура современного детства»;

предусмотреть в ноябре 2017 года и в последующие годы проведение в рамках форума конкурса для разработчиков и изобретателей игр, игрушек и игрового оборудования «Инновации детям», организации профессионального конкурса и программы повышения квалификации для дизайнеров игровой среды для детей, интерактивного фестиваля и единого дня игры «Да игра»;

инициировать предложение о пересмотре Общего комментария к статье 31 ООН Конвенции о правах ребенка в Российской Федерации.

Программа Конференции:

1. ПЛЕНАРНОЕ ЗАСЕДАНИЕ, на котором выступили Первый заместитель Председателя Комитета Государственной Думы по международным делам С.С. Журова, (ЕЭК), заместитель Руководителя Роспотребнадзора Б.П.Кузькин, представители Министерства образования и науки Российской Федерации, Министерства промышленности и торговли Российской Федерации, руководители делегаций зарубежных стран и другие.

Основные итоги работы секций и экспертных сессий Конференции на пленарном заседании были представлены:

- Н.Н. Малофеевым Вице-президентом Российской академии образования, академиком РАО, д.п.н., профессором, директором ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования»;
- К.К.Поливановой д.п.с.н., профессором, руководителем Центра исследований современного детства Института образования НИУ ВШЭ;
- Е.О.Смирновой д.п.с.н., профессором, научным руководителем Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет»;
- Т.В. Волосовец к.п.н., профессором, директором ФГНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» Российской академии образования»;
- А.В. Цицулиной президентом Ассоциации предприятий индустрии детских товаров;
- Н.А. Козыревой, к.п.с.н, доцентом. зав. лабораторией игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета.

2. СЕКЦИИ:

Секция 1. Философия детской игровой культуры и социально-культурные контексты (модераторы — Поливанова К.К., д.п.с.н., профессор, руководитель Центра исследований современного детства Института образования НИУ ВШЭ, Черная А.В., доктор психологических наук, профессор кафедры организационной и возрастной психологии Южного Федерального Университета)

Основные содержательные линии дискуссии: новые тренды детской игры; феноменология традиций игровой культуры: опыт историко-генетического исследования; иллюзия трансформации взгляда «взрослого» на детскую игру на протяжении XIX–XXI веков; социокультурный аспект трансформаций игры, игрушки, игрового пространства; современные игрушки: новые возможности и новые риски.

Игровые практики детей и взрослых: нереальные игрушки; социально-культурный потенциал электронных ресурсов в организации общения ребенка и специалиста; игры и игрушки, как медиатор при общении и взаимодействии в семье (новые тенденции).

Секция 2. Традиционные и инновационные игровые технологии воспитания, обучения и развития детей (модератор — Савенков А.И., д.п.с.н., д.п.н., профессор, директор Института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ, Ключко О.И., доктор философских наук, профессор, доцент института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ)

Основные содержательные линии дискуссии: игра и игрушка как факторы развития исследовательского поведения ребенка; какая игрушка нужна ребенку:

позиции взрослого; игровые технологии в образовательном пространстве современной дошкольной образовательной организации; как научить взрослых по всему миру играть с малышами: опыт онлайн обучения.

Игровые практики: игротека настольных игр в детском саду — взаимодействие с семьей и возрождение семейных традиций игры; игровое обучение дошкольников на дополнительных занятиях по английскому языку (на примере познавательных-развивающих игр); организационно-деятельностные игры дошкольников в мини-лаборатории естественных наук; роль игры и игрушки в формировании билингвизма у детей: от 6 месяцев до 11 лет.

Секция 3. Игра и игрушка как фактор развития (модератор — Смирнова Е.О., д.п.н., профессор, научный руководитель Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет», Старжинская Н.С., доктор педагогических наук, профессор кафедры методик дошкольного образования УО «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», Республика Беларусь)

Основные содержательные линии дискуссии: игрушка как средство воспитания и фактор развития ребенка; формирование отношений со сверстниками и взрослыми через игрушку; игра и исследовательское поведение современного ребенка раннего возраста; развивающее значение динамических игрушек; влияние игры на развитие социального интеллекта дошкольников; народная игрушка как средство развития детей дошкольного возраста, особенности игрушки для детей раннего возраста; психолого-педагогическая оценка игр с правилами; книжки-игрушки и их роль в развитии ребенка.

Секция 4. Игровое пространство детства (модераторы — Волосовец Т.В., к.п.н., профессор, директор ФГНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» Российской академии образования», Иванова Е.В., заведующая лабораторией образовательных инфраструктур Института системных проектов ГАОУ ВО МГПУ, к.п.н., доцент)

Основные содержательные линии дискуссии: развивающая предметно-пространственная среда детства; игра как средство гуманизации социальных отношений в деятельности детских общественных организаций; экология предметного мира как основа социального благополучия детства; игрушки в мире детства: культурно-педагогический аспект; детское миромоделирование в современном городском дворе; пространственные игровые решения; игры в реальности — новое направление развития детских игровых пространств; игровые основы познавательных квестов; стратегические игры по конструированию миров; развивающий потенциал игровой площадки; опыт трансляции игровой культуры в условиях нарушения естественного механизма ее передачи; «Площадка игры и общения».

Секция 5. Психотерапевтические и коррекционные возможности игры и игрушки (модератор — Малофеев Н.Н. Вице-президент РАО, академик РАО, д.п.н., профессор, директор ФГБНУ Институт коррекционной педагогики Российской академии образования)

Основные содержательные линии дискуссии: игра в пространстве современной культуры; взгляд дефектолога; сюжетное рисование как направление игровой коррекционной работы при аутизме; роль игры в коррекционной работе с аутичным дошкольником; компьютерные игры для детей с задержкой психического развития, нарушениями речи, слуха: миссия и особенности; игра и игрушка в коррекционной помощи детям первых лет жизни; настольно-печатные игры в воспитании самостоятельности у детей с легкой умственной отсталостью; возможности игры в развитии эмоционально-смысловой сферы дошкольников с ОВЗ (аутизм, синдром Дауна, умственная отсталость); роль и место звучащих игрушек в игровой реабилитации детей с кохлеарными имплантами; игровые технологии в комплексном использовании традиционных и цифровых дидактических пособий в работе над речью у детей с ограниченными возможностями здоровья; применение игровых динамических массажеров в коррекции нарушений опорно-двигательного аппарата у дошкольников.

Секция 6. Проектирование игр и игрушек (модераторы — Козырева Н.А., к.пс.н, доцент, зав. лабораторией игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета им. А.А. Кулешова (Республика Беларусь)).

Основные содержательные линии дискуссии: перспективы развития мирового рынка игровых кукол: анализ тенденций 2010-16 гг.; куклы: что меняется на рынке игрушек для девочек; системное проектирование игровой развивающей среды ДОУ; процесс разработки и изготовления игр как средство организации педагогического взаимодействия в пространстве дополнительного образования; игры как элемент будущего: профессии, рынки, компетенции, особенности проектирования игр и игрушек с высоким игровым потенциалом, игровая технология интеллектуально-творческого развития детей, правильные игрушки для правильных детей, естественная предметно-пространственная среда обитания детей.

Секция 7. Законодательное регулирование рынка игровой продукции для детей (модераторы — Цицулина Антонина Викторовна, президент Национальной ассоциации игрушечников России, Казунина Ирина Ивановна, директор МОО «Экспертиза для детей», заместитель генерального директора по научно-методической работе ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ», отличник просвещения РФ).

Основные содержательные линии дискуссии: экспертиза игрушек: прошлое, настоящее, будущее; ограничительный и рекомендательный подход к психолого-педагогической экспертизе игрушек; технология психолого-педагогической экспертизы игрушки» (критерии и показатели); плюсы и минусы психолого-педагогической экспертизы с позиции малого предприятия.

3. **Круглый стол**

Дискуссия о формах и методах психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек

4. **Мастер-классы:**

«Современная игра как интерактивная практика общения»;

«Игрушки и литература, или как создать бренд в культуре детства»;

«Архикард и другие игры: как сделать учебный процесс азартным и увлекательным».

5. **Проблемные лекции**

«Игра в пространстве современной культуры: взгляд дефектолога»

6. **Постерные доклады:**

«Игрушка как средство стимуляции психической активности младенцев с очень низкой и экстремально низкой массой тела»;

«Текстильные игровые пособия для детей с болезнями нервной системы».

7. Программа повышения квалификации Московского городского педагогического университета «Традиционные и инновационные игровые технологии в воспитании, обучении и развитии детей в условиях реализации ФГОС»

8. Профессиональные туры, посещение образовательных и научных организаций, специализированной выставки детских товаров «Мир детства» предприятий промышленности, игровых центров, детских площадок, музеев игрушек. (Хорошевская прогимназия, Дом детского творчества «Полигон — Про», Московский городской центр психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек МГППУ, площадка игры и общения, Фабрика игрушек «Русский стиль — Подмоскovie», Художественно-педагогический музей игрушки).

* * *

Состав Программного комитета:

1. Драгункина Зинаида Федоровна, Председатель Комитета Совета Федерации по науке, образованию и культуре, руководитель программного комитета

2. Асмолов Александр Григорьевич, директор Федерального института развития образования, ФГАУ (ФИРО)

3. Волосовец Татьяна Владимировна, кандидат педагогических наук, профессор, директор ФГНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования»

4. Гусев Алексей Владимирович, ответственный секретарь Координационного совета Национальной родительской ассоциации

5. Казунина Ирина Ивановна, директор МОО «Экспертиза для детей», заместитель генерального директора по научно-методической работе ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ», отличник просвещения РФ



6. Козырева Нелли Арнольдовна, кандидат психологических наук, доцент, зав. лабораторией игровых технологий в образовании Могилевского государственного университета им. А.А. Кулешова (Республика Беларусь)

7. Лукша Екатерина Федоровна, руководитель программы направления «Социальные проекты» Агентства стратегических инициатив

8. Малофеев Николай Николаевич, вице-президент РАО, академик РАО, доктор педагогических наук, профессор, директор ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования»

9. Поливанова Катерина Николаевна, доктор психологических наук, профессор, руководитель Центра исследований современного детства Института образования НИУ ВШЭ

10. Реморенко Игорь Михайлович, кандидат педагогических наук, ректор Московского городского педагогического университета,

11. Савенков Александр Ильич, доктор психологических наук, доктор педагогических наук, профессор, директор Института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ

12. Смирнова Елена Олеговна, доктор психологических наук, профессор, научный руководитель Московского городского Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет»

13. Хохлова Елена Васильевна, директор Художественно-педагогического музея игрушки

14. Черная Анна Викторовна, доктор психологических наук, профессор кафедры организационной и возрастной психологии Южного Федерального Университета

15. Цицулина Антонина Викторовна, член Координационного совета при Президенте Российской Федерации по реализации Национальной стратегии действий в интересах детей, президент Национальной ассоциации игрушечников России

**Материалы I международной научно-практической конференции
«Игровая культура современного детства»
28–30 сентября 2016 г.**

Том 2

Сдано в набор 23.02.17. Подписано в печать 23.03.17.

Формат 60 x 90 1/16.

Усл. печ. л. 42,5. Тираж 1000 экз. Заказ 02-16Э

Издательство НАИР

121165, Россия, г. Москва, ул. Студенческая, дом 33, стр.14

Тел./факс: +7 (499) 519 0283

E-mail: info@da-igra.ru

Интернет-сайт: www.da-igra.ru

ISBN 978-5-9909575-0-3



9 785990 957503



**ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА**
МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ

Официальная поддержка



Координационный совет при Президенте
России по реализации Национальной стратегии
действий в интересах детей



Министерство
образования и науки
Российской Федерации



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ



РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Организаторы



Московский
Государственный
Психолого-Педагогический
Университет



При поддержке



Информационные партнеры

