

# ЦНОИ

Центр непрерывного образования и инноваций

## Игра как средство воспитания



# Игра как средство воспитания

- В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средства воспитания. основополагающим является положение о том, что в дошкольном возрасте игра является тем видом деятельности, в котором формируется личность, обогащается ее внутреннее содержание. Основное значение игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созиданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы (кресло - космическая ракета, плюшевый пингвинчик - отважный путешественник).
- Взяв какую-то роль (врача, артиста цирка, шофера), ребенок не просто примеряет к себе профессию и особенности чужой личности: он входит в нее, вживается, проникает в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность.
- Однако не следует думать, что в любой игре приобретения ребенка имеют положительное значение. Представим себе, девочки играют в семью: Лиза изображает ласковую, заботливую маму, Настя - властно командует детьми, покрикивает на своего мужа. Если мы сравним чувства, испытываемые в играх «мамами», действия и способы общения, в которых они упражняются, то станет ясно, как по-разному скажутся подобные игры на формировании характера, отношения к окружающей жизни.

- ❑ В многочисленных психологических и педагогических исследованиях убедительно доказано, что в русле игры происходит разностороннее развитие ребенка. С одной стороны, игра - самостоятельная деятельность ребенка, с другой стороны, необходимо воздействие взрослых, чтобы игра стала его первой «школой», средством воспитания и обучения. Сделать игру средством воспитания, значит повлиять на ее содержание, научить детей способам полноценного общения.
- ❑ Важнейшим средством воспитания становится и игрушка, формирующая представления о мире, развивающая вкус, нравственные чувства.
- ❑ Многочисленные исследования свидетельствуют о том, что при тактичном, педагогически целесообразном руководстве игра содействует обогащению кругозора ребенка, развитию образных форм познания (образное мышление, воображение), упрочению его интересов, развитию речи.
- ❑ Велико значение игры в усвоении норм поведения, правил взаимоотношений. Но этим не исчерпывается ее значение для нравственного развития ребенка. Свобода игровой деятельности предполагает, что в ней ребенок чаще, чем в реальной жизни, ставится в условия, когда он должен сделать самостоятельный выбор (как поступить?).
- ❑ В играх развиваются творческие способности ребенка, которые проявляются в выстраивании замысла, в разыгрывании роли, при создании необходимых для игры игрушек - поделок, элементов костюма.
- ❑ Таким образом, воспитательные возможности всех видов игр чрезвычайно велики. Взрослым важно реализовывать их так, чтобы не нарушать естественный ход игры, не лишать ее «души» замечанием, указанием, нотацией, просто неосторожным словом.

# Игра как форма организации жизни и деятельности детей дошкольного возраста

- ❑ Одним из положений педагогической теории игры является признание игры как формы организации жизни и деятельности детей дошкольного возраста. Первая попытка организовать жизнь детей в форме игры принадлежала Ф. Фребелю. Он разработал систему игр, преимущественно дидактических и подвижных, на основе которых осуществлялась воспитательная работа в детском саду. Все время пребывания ребенка в детском саду было расписано в разных видах игр. Завершив одну игру, педагог вовлекал детей в новую.
- ❑ Научное обоснование игры как формы организации жизни и деятельности детей в детском саду содержится в работах А. П.Усовой. По мнению А. П.Усовой, воспитатель должен находиться в центре детской жизни, понимать происходящее, вникать в интересы играющих детей, умело их направлять. Чтобы игра выполняла в педагогическом процессе организующую функцию, воспитателю нужно хорошо представлять себе, какие задачи воспитания и обучения можно с наибольшим эффектом в ней решать. Целесообразно планировать задачи, относящиеся ко всей группе (учить детей объединяться в знакомой им подвижной игре), и задачи, которые касаются отдельных детей (вовлечь застенчивого Сережу в подвижную игру; попросить Сашу объяснить новичку Диме игру «Танграм»).

- Исходя из особенностей вида игры, задач, которые можно решать с ее помощью, уровня сформированности у детей игровой деятельности, педагог определяет меру своего участия в ней, приемы руководства в каждом конкретном случае. Так, новую дидактическую игру он объяснит и сам поиграет с детьми: сначала в роли ведущего, а затем - «рядового» партнера; увидев, что игра в «семью» зашла в тупик, возьмет на себя роль бабушки, которая приехала в гости издалека; мальчикам, спорящим о том, кто будет играть белыми, а кто черными шашками, напомним о существовании жеребьевки и т.д.
- Однако, направляя игру в русло решения воспитательно-образовательных задач, всегда следует помнить, что она - своеобразная самостоятельная деятельность дошкольника. В игре ребенок обладает возможностью проявлять самостоятельность в большей степени, чем в любой другой деятельности: сам выбирает сюжеты игры, игрушки и предметы, партнеров и т.д. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей. Игра позволяет детям уже в первые годы жизни самостоятельно использовать те или иные формы общения.

- В процессе игры между детьми складываются *два вида отношений*:
  - отношения, которые определяются содержанием игры (ученики подчиняются учителю, дети слушаются родителей, инженер руководит рабочими), правилами игры (по сигналу цапля выходит ловить лягушек, а те затаиваются, замирают, потом цапля неподвижно стоит на болоте, а лягушки прыгают и резвятся; с цаплей, поймавшей лягушку, спорить нельзя);
  - реальные отношения, которые проявляются по поводу игры (сговор на игру, распределение ролей, выход из конф-ликта, возникшего между играющими, установление правил).
- *Реальные отношения*, будучи личными, формируются не только в игре, но и в ходе всей жизни ребенка в детском саду. Испытывая к кому-то избирательные симпатии, малыш стремится к общению с ним: беседует, играет. В силу симпатий, интереса к сверстнику ребенок оказывается способным уступить игрушку, взять на себя не очень привлекательную роль, т. е. жертвует своими интересами ради общения с партнером. В игру не принимаются дети с низким уровнем развития отношений (ребенок настаивает на своем сюжете игры, ссорится с партнерами, выходит из игры до ее завершения). Таким образом, на основе реальных отношений у детей формируются (или не формируются) качества «общественности» (А. П. Усова): способность входить в группу играющих детей, действовать в ней определенным образом, устанавливать связи с партнерами, подчиняться общественному мнению. Иными словами, качества «общественности» позволяют ребенку успешно взаимодействовать с другими детьми.

- При благоприятных условиях дети овладевают *навыками общественного поведения*. А. П. Усова справедливо отмечала, что умение устанавливать взаимоотношения со сверстниками в игре - первая школа общественного поведения. На основе взаимоотношений формируются общественные чувства, привычки; развивается умение действовать совместно и целенаправленно; приходит понимание общности интересов; формируются основы самооценки и взаимооценки. Высокое значение игровой деятельности состоит в том, что она обладает наибольшими возможностями для становления детского общества.
- Однако без помощи взрослого путь формирования общественного поведения может быть долгим и болезненным, особенно для детей с проблемами развития (дети застенчивые, агрессивные, мало активные, с нарушениями речи и т.п.). Влияя на поведение детей, их взаимоотношения друг с другом, педагог должен учитывать их индивидуальные особенности, тенденции развития. Но у всех дошкольников без исключения необходимо поощрять желание быть самостоятельными, формировать умения, которые реально обеспечат самостоятельность.
- Как форма организации жизни и деятельности детей игра должна иметь свое *определенное место в распорядке дня и в педагогическом процессе* в целом. В настоящее время во многих дошкольных учреждениях складывается тенденция к использованию времени, отведенного на игры, для каких-либо занятий, репетиций, что недопустимо. В режиме дня обязательно должно быть время (до утренней гимнастики, на прогулке, после дневного сна), когда дети могли бы спокойно развлекаться, зная, что их не будут отвлекать, торопить.

- ❑ Педагог должен продумать, какие режимные процессы можно облечь в форму игры, чтобы вызвать у детей интерес, повысить их активность, вызвать положительные эмоции. Например, можно ввести детей в игровую ситуацию «Научим новенького», где в роли новенького может выступать медвежонок или кукла. В процессе самообслуживания, ухода за растениями дети показывают и объясняют ему, что и как надо делать. В форме игры проводятся многие занятия (занятие лепкой проводится в форме игры «Гончарная мастерская», для обобщения знаний о диких животных - игра-занятие «Экскурсия по зоопарку»), что повышает их эффективность.
- ❑ Воспитательно-образовательные возможности игры возрастают, если она органически соединена с каким-либо другим видом деятельности. Наиболее целесообразно связывать игру с трудом, изобразительной и конструктивной деятельностью. В процессе игры возникает потребность сделать новую игрушку (бинокль, весы, тетради), по-другому оформить уже имеющиеся атрибуты. С помощью воспитателя дети могут починить игрушку (закрепить колеса у автомобиля, пришить лапу мишке).

- Уже в возрасте 2-3 лет детям прививают привычку поддерживать порядок в «игрушечном хозяйстве», соблюдать правило «Поиграл - убери игрушки на место», привлекают к труду по уборке в кукольном уголке, мытью игрушек. У старших детей формируют привычку ответственно, бережно относиться к игрушкам, игровому материалу. Они по собственной инициативе или косвенному предложению педагога ремонтируют коробки для настольных игр, стирают кукольную одежду, чистят мягкие игрушки.
- Таким образом, педагог, организуя жизнь и деятельность детей в форме игры, последовательно развивает активность и инициативу, формирует навыки самоорганизации в игре.

# Классификация детских игр



## Творческие игры

- режиссерские
- сюжетно-ролевые
- театрализованные
- игры со строительным материалом

## Игры с правилами

- дидактические
- подвижные

- **Игры с правилами** - особая группа игр, специально созданных народной или научной педагогикой для решения определенных задач обучения и воспитания. Это игры с готовым содержанием, с фиксированными правилами, являющимися неизменным компонентом игры. Обучающие задачи реализуются через игровые действия ребенка при выполнении какого-либо задания (найти, сказать наоборот, поймать мяч и т. п.).

- ❑ В зависимости от характера обучающей задачи игры с правилами делятся на две большие группы - дидактические и подвижные игры, которые, в свою очередь, классифицируются с учетом разных оснований. Так, дидактические игры подразделяются *по содержанию* (математические, природоведческие, речевые и др.), *по дидактическому материалу* (игры с предметами и игрушками, настольно-печатные, словесные).
- ❑ Подвижные игры классифицируются *по степени подвижности* (игры малой, средней, большой подвижности), *по преобладающим движениям* (игры с прыжками, с перебежками и др.), *по предметам*, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и др.).
- ❑ Среди дидактических и подвижных игр бывают сюжетные игры, в которых играющие выполняют роли («Кошки-мышки», «Магазин сувениров»), и бессюжетные («Палочка-выручалочка», «Что изменилось?» и др.).
- ❑ В играх с правилами ребенка привлекает игровой процесс, желание выполнять игровые действия, добиваться результата, выигрывать. Но этот игровой процесс опосредован какой-то задачей (не просто переложить картинки, а разместить их попарно, подобрать по определенному признаку; не просто бегать, а убежать от лисы). А это делает поведение ребенка произвольным, подчиненным игровым условиям в виде правил. Как справедливо отмечал А. Н. Леонтьев, овладеть правилом игры - значит овладеть стоим поведением. Именно тот факт, что в играх с правилами ребенок учится управлять своим поведением, определяет их воспитательное значение.

□ В плане морального развития Д.Б. Эльконин особо выделил в играх с правилами те, в которых имеется двойная задача. Так, в игре в лапту ребенок может, поймав мяч, вернуть в круг игрока, «засаленного» ранее. Значит, поведение в игре направляется двойной задачей: самому бегать, увертываясь от мяча, и поймать мяч, чтобы помочь товарищу, в которого попали мячом. Действия ребенка могут ограничиться лишь ловким бегом, но он ставит перед собой и другую цель - помочь товарищу, хотя это связано с риском: если попытка поймать мяч окажется неудачной, придется покинуть круг играющих. Таким образом, в играх с двойной задачей ребенок по собственной инициативе оказывает помощь товарищу и радуется, когда это удается. В реальной жизни подобные ситуации складываются не часто, и поведение детей чаще направляется словесными указаниями педагога: «Помоги Артему завязать шарф»; «Помоги Лизе убрать кубики». Товарищескую солидарность такими указаниями воспитать трудно. Другое дело - игры с правилами, требующие от участников взаимопомощи, особенно если действуют и соревнуются команды («Чье звено скорее построит дом?», игры-эстафеты).

- ❑ Игры с правилами дают возможность каждому участнику сравнивать свои действия и их результаты с действиями и результатами других (Сереза очень ловкий - ловишке трудно поймать его; Саша часто нарушает правила, спорит, когда ему об этом говорят, играет нечестно; я плохо ловлю мяч и, хотя, знаю много растений, проигрываю в игре «Назови растение»). Ценно и то, что ребенок пытается самостоятельно оценить свои действия и действия других играющих (в отличие от иных видов деятельности, где это делают взрослые). Таким образом, игры с правилами благоприятны для развития у дошкольников способности к взаимооценке и самооценке. То, что ребенок в конкретной ситуации игры, которая ему интересна, ярко, эмоционально окрашена, видит свои промахи, несоответствие требованиям и осознает это в сравнении, вызывает у него желание стать лучше, т.е. рождает стремление к самосовершенствованию. Также и успех в игре (был ловким, сообразительным, сложил узор из мозаики) поднимает его в собственных глазах и глазах других детей, побуждает к новым усилиям и достижениям.

### **Виды дидактических игр:**

- ❑ дидактические игры с предметами (сюжетно-дидактические игры, игры-инсценировки)
- ❑ для развития координации мелких движений и зрительного контроля за ними
- ❑ настольно-печатные игры
- ❑ словесные игры.

## *Игры с предметами*

- ❑ В них используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различия предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством.
- ❑ В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задачи. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: дети упражняются в определении по какому-либо одному признаку, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, величине), что важно для развития логического мышления.
- ❑ Детям младшей группы дают предметы, резко отличающиеся друг от друга и по свойствам, т.к. малыши еще не могут находить едва заметные различия между предметами.
- ❑ В средней группе используются такие предметы, в которых разница становится менее заметной. В играх с предметами дети выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождения соответствующего предмета. Играя, дети обретают умения складывать целое из частей, выкладывать узоры из разнообразных форм.

- ❑ В дидактической игре широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, назначение, величина, материал, из которого они сделаны. Это позволяет воспитателю упражнять детей в решении определенных дидактических задач. Например, отобрать все игрушки, сделанные из дерева или игрушки необходимые для различных творческих игр ( в семью, строителей и т.д.)
- ❑ Используя дидактические игры с подобным содержанием, воспитателю удастся вызвать у детей интерес к самостоятельной игре, подсказать замысел игры с помощью отобранных игрушек.

### ***Настольно-печатные игры.***

- ❑ Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.
- ❑ Подбор картинок по парам. Самое простое задание в такой игре - нахождение среди разных картинок двух совершенно одинаковых ( 2 куклы, 2 мячика). Затем задание усложняется: ребенок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу. Например: найти среди всех картинок 2 самолета, 2 яблока. И самолеты и яблоки могут быть различны по форме, по цвету, но их объединяет, делает похожими принадлежность к одному виду предметов.

- ❑ Подбор картинок по одному признаку (классификация). Здесь требуется некоторое обобщение, установление связей между предметами. Например, в игре «Что растет в саду?» дети подбирают картинки с соответствующими изображениями растений, соотносят их с местом произрастания, объединяют по этому признаку картинки.
- ❑ Запоминание состава, количества и расположения картинок. Игры проводятся также как и с предметами. Например, в игре «Отгадай какую картинку спрятали?» дети должны запомнить содержание картинок, а затем определить какую из них спрятали. Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания.
- ❑ Игровыми дидактическими задачами этого вида игр является закрепление у детей знаний о количественном и порядковом счете, о пространственном расположении предметов(картинок) на столе (справа-слева, сбоку, рядом).
- ❑ Составление разрезных картинок и кубиков. Задача этого вида игр - учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет. Усложнением в этих играх могут быть увеличение количества частей. А также усложнение содержания, сюжета картинок.
- ❑ Если в младшей группе картинки разрезаются на 2-4 части, то в средней группе на 8-10 частей. При этом в младшей группе на картинке изображен один предмет. Для старших детей сюжетное требование следующее: предметы на картинках должны быть знакомы детям. Для младшей группы необходимо вначале давать картинку для рассматривания, а затем давать задание сложить картинку.

## *Словесные игры*

- ❑ Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах углублять знания о них, т.к. в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя их характерные признаки сходства и различия, находят алогизмы в суждениях и т.д.
- ❑ В младшей и средней группах игры со словами направлены в основном на развитие речи, воспитание правильного звукопроизношения, активизацию словаря, развитие ориентировки в пространстве (пастух шел около и бил кнутом).
- ❑ В старшем дошкольном возрасте, когда у детей активно формируется логическое мышление, словесные игры чаще используют для формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач.
- ❑ Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе, их условно можно разделить на 4 основные группы:
  - ❑ Игры, с помощью которых формируется умение выделять существенные признаки предметов, явлений («Отгадай»).
  - ❑ Игры на развитие умения сравнивать, обобщать, замечать алогизмы, делать умозаключения («Похож – непохож»).
  - ❑ Игры на развитие умения обобщать и классифицировать предметы по различным признакам («Кому что нужно?», «Назови одним словом»).
  - ❑ Игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, чувства юмора («Испорченный телефон», «Летает – не летает»).

- ❑ **Структура дидактической игры:** обучающая или дидактическая задача, игровые действия, правила.
- ❑ Таким образом, игры с правилами - важнейшее средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста.

## Творческие игры

### *Режиссерские игры*

- ❑ Режиссерские игры являются разновидностью творческих игр. В них, как и во всех творческих играх, есть мнимая или воображаемая ситуация.
- ❑ Предметы и игрушки используются не только в своем непосредственном значении, но и в переносном, когда они выполняют функцию, не закрепленную за ними общечеловеческим опытом (диванная подушка становится бегемотом, а пояс от маминого махрового халата - змеей в режиссерской игре в зоопарк; кубики разных размеров превращаются в учителей и детей в игре в школу; из карандаша получается дирижерская палочка или микрофон для куклы-певицы). К игрушкам-заместителям дети охотно прибегают и в сюжетно-ролевых играх, что говорит о развитии воображения.
- ❑ Само название режиссерской игры указывает на ее сходство с деятельностью режиссера спектакля, фильма. Ребенок сам создает сюжет игры, ее сценарий. Взяв какую-либо тему (урок в школе, праздник в детском саду), малыш развивает ее в зависимости от того, как понимает отображаемое событие, что считает наиболее значимым для себя.

- В основе сценария лежит непосредственный опыт ребенка: он отражает событие, зрителем или участником которого был сам (выступление артистов на площади го автодорожное происшествие, лечение в кабинете док празднование дня рождения). Нередко сюжетом игры становятся знания, почерпнутые ребенком из просмотренного мультфильма, прочитанной ему книги, рассказов других людей (режиссерская игра в школу под влиянием сказов старшего брата-ученика). Для этих игр свойственны комбинирование впечатлений из кого опыта ребенка с тем, что он узнал из книг, наблюдений, мультфильмов, причудливое соединение реального и вымышленного. Сюжеты режиссерских игр представляют собой цепочки действий (кукла поет в микрофон, др.) аккомпанирует; автомобили едут трассе, сталкиваются, происходит авария). Отдельны эпизоды (сцены) в игре ребенок придумывает, затем исполняет, действуя за персонажи (игрушки, предметы), или объясняет все, что происходит.
- В режиссерской игре речь - главный компонент. Часто звучит как «дикторский текст за экраном». Например, разыгрывает день рождения куклы Маши: «Маша сказала гостям «спасибо» за подарки, гости сразу стали садиться за стол. Маша наливает всем чаю. Помимо описательные высказываний используются и оценочные: «Гости хорошие, принесли Машеньке много подарков. А волчонок был жадный: он подарок принес, но не отдал Маше».

- ❑ В ролевых режиссерских играх ребенок использует речевые выразительные средства для создания образа каждого персонажа: меняются интонация, громкость, ритм высказываний, логические ударения, употребление различных суффиксов звукоподражаний. Так, изображая семейную сценку с ребенком-капризулей, Наташа говорит за него, за бабушку, папу. За ребенка она говорит тоненьким голоском с требовательными нотками: «Дайте другую кашу! Эта противная!», за куклу-бабушку - ласково с упрощающими интонациями: «Поешь, поешь, Вовочка!», за папу - громко, подчеркнуто медленно: «Это что же, каша не нравится? Другую варить никто не собирается. Быстро все съесть!»
- ❑ В режиссерской игре часто используется много персонажей (куклы-зрители в концерте, машинки и другие виды игрушек).
- ❑ Особенностью режиссерской игры является то, что партнеры (игрушки, их заместители) - неодушевленные предметы, и не имеют своих желаний, интересов, претензий. Естественно, что такое игровое общение для маленького ребенка легче, чем общение со сверстниками, в котором необходимо учитывать позицию, настроение партнеров, искать с ними общий язык. Малыш исподволь готовится к этому общению, овладевая в режиссерской игре умением «видеть» картину игры, планировать ее, исходя из замысла, который зарождается у него в голове раньше, чем начнет выполнять игровые действия. Происходит то, особенно ценит в детских играх К. Д.Ушинский: ребенок учится распоряжаться своими силами.
- ❑ Для развития сюжетно-ролевой игры немаловажное значение имеет умение посмотреть на игровую ситуацию с различных позиций. Именно таким образом, глазами разных персонажей, ребенок видит событие, отображаемое в режиссерской и потому, что исполняет не одну роль, а несколько. Овладев режиссерской игрой, он сумеет взаимодействовать и с реальным партнером в сюжетно-ролевой игре.

## *Сюжетно-ролевые игры*

- ❑ На протяжении всего дошкольного детства, пока ребенок растет и развивается, приобретает новые знания и умения, сюжетно-ролевая игра остается наиболее характерным видом его деятельности.
- ❑ Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, А. В. Запорожец) и педагогов (Р. И. Жуковская, Д. В. Менджерицкая, А. П. Усова, Н. Я. Михайленко). Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке. Например, играя в школу, изображает учителя, ведущего урок с учениками (сверстниками) в классе (на ковре).
- ❑ Самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре - одна из ее характерных черт. Дети сами выбирают тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, где развернут игру, и т.п. Каждый ребенок свободен в выборе средств воплощения образа. При этом нет ничего невозможного: можно, сев в кресло - «ракету», очутиться на Луне, при помощи палочки - «скальпеля» - сделать операцию. Такая свобода в реализации замысла игры и полет фантазии позволяют дошкольнику самостоятельно включаться в те сферы человеческой деятельности, которые в реальной жизни еще долго будут ему недоступны. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнеров, сами устанавливают игровые правила, следят за их выполнением, регулируют взаимоотношения.

- ❑ Но самое главное - в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает. На эту особенность игры указывал К. Д. Ушинский: «...в игре же дитя - зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» (Ушинский К. Д. Собр. соч. - 1950. - Т. 8. - С. 438).
- ❑ Творческий характер сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого сопряжена с активной работой воображения, с развитием у ребенка способности отображать свои впечатления об окружающем мире. При разыгрывании роли творчество ребенка принимает характер перевоплощения. Успешность его непосредственно связана с личным опытом играющего, степенью развития его чувств, фантазии, интересов. Дети проявляют большую изобретательность, подбирая игрушки, предметы, необходимые для игры, старшие дошкольники сами мастерят игрушки, помогающие полнее реализовать замысел, лучше справиться с ролью.
- ❑ Как всякая творческая деятельность, сюжетно-ролевая игра эмоционально насыщена и доставляет каждому ребенку радость и удовольствие уже самим своим процессом.
- ❑ Сюжетно-ролевая игра имеет следующие **структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.**
- ❑ Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его **игровые действия** (крутит руль автомашины, готовит обед» учит рисовать учеников и др.) - одно из основных средств реализации сюжета.

- ❑ Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, животноводческую ферму), общественные (игры в празднование Дня рождения города, в библиотеку, школу, полет на Луну).
- ❑ На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических, природных условий. Так, в играх детей народов Севера отражаются охота на тюленей, моржей, труд оленеводов. Дети, живущие в приморских регионах, играют в кораблестроителей, работают в порту, встречают туристов.
- ❑ Но, кроме того, в каждую эпоху происходили серьезные, иногда экстремальные события, которые существенно отражались на жизни людей, вызывали эмоциональный отклик у детей и взрослых. Такие события всегда порождали новые сюжеты детских игр. На протяжении многих лет дети нашей страны играли в Великую Отечественную войну (в сражения, бомбежки, эвакуацию мирных граждан, госпиталь, партизан, блокаду Ленинграда, парад Победы и др.). После полета Юрия Гагарина в космос (12 апреля 1961 г.) дети многих стран мира стали играть в освоение межпланетного пространства (строят ракеты, отправляются на Марс, Луну, работают на космической станции Мир).
- ❑ В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей: игры в семью, школу, лечение больных и др. Естественно, эти сюжеты в играх детей разных времен и народов отличаются своим содержанием, как отличаются и в самой жизни.
- ❑ **Содержание игры**, отмечает Д. Б. Эльконин, - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

□ В зависимости от глубины представлений ребенка о деятельности взрослых меняется и содержание игр. Например, дети младшей группы, изображая в игре врача, многократно повторяли одни и те же действия: измеряли температуру, смотрели у больного горло. После того как малышам сделали прививки, в игровом изображении врача прибавились новые действия. Дети старшей группы, договариваясь об игре в больницу, уточняли, какие специалисты будут лечить больных: хирург, окулист, детский врач. В зависимости от специализации врача каждый играющий выполнял специфические действия, при этом врачи ласково разговаривали с пациентами, уговаривали их не бояться укола, операции, перевязки, смелее принимать лекарства. Таким образом, в содержании игры выражены разные уровни проникновения ребенка в деятельность взрослых. Первоначально «схватывается» в реальной жизни и отражается в игре только внешняя сторона деятельности (с чем человек действует: «человек - предмет»). Затем, по мере понимания ребенком отношения человека к своей деятельности, элементарного постижения общественного смысла труда, в играх начинают отражаться взаимоотношения людей («человек - человек»), а сами предметы легко заменяются (кубик - кусок мыла, хлеб, утюг, машинка) или только мысленно представляются («как будто у меня акваланг и я опускаюсь на дно океана»).

- *По содержанию игры детей младшего дошкольного возраста* отличаются от игр детей более старшего возраста. Эти отличия связаны с относительной ограниченностью опыта, особенностями развития воображения, мышлений, речи. Ребенок не может представить игру до ее начала, не улавливает логическую последовательность между реальными событиями. Поэтому и содержание игр, как отмечала А.П.Усова, отрывочное, нелогичное. Малыши часто повторяют в игре действия с игрушками, показанные взрослыми и связанные с бытом: покормил мишку - уложил спать; снова покормил - и снова уложил спать. А. П. Усова охарактеризовала такие игры как игры-действия. Причем интерес к действиям часто доминирует, поэтому цель игры ускользает из поля зрения ребенка. Например, Оля усадила своих дочек за стол, пошла готовить обед, увлеклась действиями с кастрюльками, сковородками, а дочери так и остались ненакормленными.
- *Однако на границе третьего и четвертого года жизни* игры становятся более содержательными, что связано с расширением представлений детей об окружающем мире. Дошкольники начинают комбинировать разные события, включая в игры эпизоды из собственного опыта и из литературных произведений, которые им читали или, что особенно ценно, показывали посредством сюжетно-дидактических игр, иллюстраций в книгах, настольного театра, диафильмов.

- На *четвертом и пятом году жизни* в играх детей наблюдаются целостность сюжета, взаимосвязанность отражаемых событий. У дошкольников складывается интерес к определенным сюжетам, в которые они играли и раньше (в семью, больницу, строителей, транспорт и др.). Дети живо откликаются на новые впечатления, вплетая их, как сюжетные линии, в знакомые игры. Обогащению содержания помогает взаимодействие детей в игре, когда каждый вносит что-то свое, индивидуальное. Например, Сережа, папа которого капитан речного парохода, предлагает «воспитательнице» покатать детей по Москве-реке. Получив согласие, строит из стульев пароход, встречает пассажиров на его борту. В этом возрасте начинаются обобщение и усечение изображаемых в игре ситуаций, которые хорошо освоены ребенком в реальной жизни и не вызывают у него особого интереса. Так, если малыши, играя в детский сад, долго едят, пьют из чашек, то дети пятого года жизни завершают обед, едва поднеся ко рту ложку. Иногда дети ограничиваются символическими действиями: матрос плавает по комнате, которая стала «как будто море».
- *Дети старшего дошкольного возраста* обдуманно подходят к выбору сюжета, обсуждают его предварительно, на элементарном уровне планируют развитие содержания. Появляются новые сюжеты, которые навеяны впечатлениями, почерпнутыми за пределами дошкольного учреждения: по мотивам мультсериалов, прочитанных дома книг, рассказов родителей и др. В настоящее время распространены игры в путешествия, в том числе и космические: расширилась сфера отображения труда взрослых (обслуживающий труд в банке, на транспорте, служба охраны и правопорядка и др.).

- ❑ В старшем и дошкольном возрасте продолжается обобщение игровых ситуаций; помимо условных и символических действий (положил голову на ладошку - уснул) дети активно используют речевые комментарии («Все как будто поспали - и сразу идем в зал на праздник!»; «Давайте так: мы уже прилетели в Африку!»). Эти речевые комментарии представляют собой словесное замещение каких-либо событий. Дети прибегают к ним, чтобы не нарушать логику развертывания содержания игры.
- ❑ Таким образом, на протяжении дошкольного детства развитие и усложнение содержания игры осуществляется по следующим направлениям:
  - ❑ усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связности изображаемого;
  - ❑ постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий, словесных замещений).
- ❑ Разнообразие содержания сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре, созвучностью этих знаний интересам, чувствам ребенка, его личному опыту. Наконец, развитие содержания игр зависит от умения ребенка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.
- ❑ Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет. Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

## *Театрализованные игры*

- Настоящая театрализованная игра представляет собой богатейшее поле для творчества детей. Отметим, прежде всего, что текст произведения для детей - только канва, в которую они вплетают новые сюжетные линии, вводят дополнительные роли, меняют концовку и т.д. Например, в игре по сказке «Теремок» следом за зайчиком-побегайчиком на пороге дома появляется белочка - пушистый хвостик, затем детям стало жалко медведя, лису, волка, которые просились в теремок и обещали никого не обижать. Игра закончилась дружным хороводом персонажей сказки. Так, дети «переделали» общеизвестную сказку сообразно своим представлениям о необходимости жить в дружбе и мире, не видеть врага в тех, кто чем-то не похож на тебя.

□ Творческое разыгрывание ролей в театрализованной игре значительно отличается от творчества в сюжетно-ролевой игре. В последней игре ребенок свободен в передаче изображении особенностей ролевого поведения: мама может быть доброй, суровой, заботливой или равнодушной к членам семьи. В театрализованной игре образ героя, его основные черты, действия, переживания определены содержанием произведения. Творчество ребенка проявляется в правдивом изображении персонажа. Чтобы это осуществить, надо понять, каков персонаж, почему так поступает, представить себе его состояние, чувства, т. е. проникнуть в его внутренний мир. И сделать это следует в процессе слушания произведения. Надо сказать, что современный ребенок, в жизнь которого рано и прочно входят аудио-визуальные средства информации (ТВ, видео), привыкает к облегченному восприятию художественных произведений. Облегченному, потому что ему преподносится готовый образ в отличие от образа, который складывается на основе представлений, работы воображения в процессе слушания книги (а позже и самостоятельного чтения). Поэтому, хотя психологи и уверяют, что любовь к актерству, театрализованным играм присуща всем детям без исключения, эти игры (настоящие игры, а не инсценировки, которые показывают на детских утренниках) не столь распространены, как это должно быть, учитывая их особое влияние на развитие личности ребенка.

□ Итак, полноценное участие детей в игре требует особой подготовленности, которая проявляется в способности к эстетическому восприятию искусства художественного слова, умении вслушиваться в текст, улавливать интонации, особенности речевых оборотов. Чтобы понять, каков герой, надо научиться элементарно анализировать его поступки, оценивать их, понимать мораль произведения. Умение представить героя произведения, его переживания, конкретную обстановку, в которой развиваются события, во многом зависит от личного опыта ребенка: чем разнообразнее его впечатления об окружающей жизни, тем богаче воображение, чувства, способность мыслить. Для исполнения роли ребенок должен владеть разнообразными изобразительными средствами (мимикой, телодвижениями, жестами, выразительной по лексике и интонации речью и т. п.). Следовательно, подготовленность к театрализованной игре можно определить как такой уровень общекультурного развития, на основе которого облегчается понимание художественного произведения, возникает эмоциональный отклик на него, происходит овладение художественными средствами передачи образа. Все эти показатели не складываются стихийно, а формируются в ходе воспитательно-образовательной работы.

- В самой природе театрализованной игры заложены ее связи с сюжетно-ролевой игрой: раз необходимы зрители, значит, надо соединить ее с игрой в театр. Такое соединение будет успешным при условии, что дети представляют себе, что такое театр, кто там служит, какие выполняет обязанности. Конечно, педагог может рассказать о театре, показать иллюстрации, однако впечатления детей вряд ли будут столь яркими, чтобы возникло желание играть в театр. Иное дело, если дети узнают театр «изнутри», побывав зрителями. На помощь могут прийти родители, которые, откликнувшись на просьбы, советы педагога, сводят ребенка в театр. Целесообразно устроить так называемый театральный день в дошкольном учреждении: силами педагогического и обслуживающего персонала (еще лучше с привлечением родителей) подготовить спектакль, оформив соответствующим образом зрительный зал и т.д.
- Соединение театрализованной игры (показ спектакля) с сюжетно-ролевой (игра в театр) дает возможность объединить детей общей идеей, переживаниями, сплотить на основе интересной деятельности, позволяющей каждому ребенку проявить свою активность, индивидуальность, творчество.

## *Игры со строительным материалом*

- ❑ Особенностью игр со строительным материалом является то, что в их основе лежат конструктивные умения и способности, вследствие чего они в большей степени, чем какие-либо другие виды детской игры, приближаются к созидательной продуктивной человеческой деятельности. Игры со строительным материалом (как и театрализованные, дидактические, подвижные игры) можно отнести к разряду рубежных (по определению А. Н. Леонтьева), посредством которых у ребенка формируются умения, качества и свойства личности, подготавливающие его переход к новому виду деятельности. Эти игры способствуют развитию мышления, пространственного воображения, лежащих в основе конструкторской деятельности, что убедительно доказано в исследованиях Н. Н. Поддьякова, Л. А. Парамоновой и др.
- ❑ Содержанием игр со строительным материалом является созидание, воспроизведение окружающей действительности с помощью различных материалов. Различаются следующие виды строительного материала:
  - ❑ специально созданный (напольный, настольный строительный материал, наборы типа «Юный архитектор», «Старинный замок», конструкторы);
  - ❑ природный (песок, снег, глина, камни);
  - ❑ подсобный (доски, ящики, коробки и др.).

- Игры со строительными материалами связаны с другими видами игр (сюжетно-ролевыми, театрализованными, подвижными, дидактическими). Необходимость сделать постройку, например сцену для представления, ракету для полета в космос, комнату для куклы Наташи, возникает в процессе реализации замысла игры, создания игрового образа. В таких случаях постройка может иметь условный характер (стульчик за стульчиком - поезд) или подчиняться своему практическому назначению (зависимость конструкции сцены от жанра искусства, от величины «артистов»).
- Часто ребенка увлекает сам процесс созидания, конструирования (строительство из песка горной автострады с тоннелями, мостами; сооружение снежной крепости, постройка из строительного материала железной дороги и конструирование сигнализации для движения по однопутному пути и др.). В сооружении постройки, изготовлении игрушки и заключается игра; дети договариваются, что будут строить, какими способами, распределяют роли (начальник строительства, инженер, шофер и др.).

- Наличие игрового замысла, его свободное развитие, вариативность решения созидательной задачи, интерес детей к процессу деятельности - все это определяет творческий характер игр со строительным материалом. Следует добавить и присущую этим играм работу воображения. В самих играх заложены стимулы, побуждающие ребенка воображать, фантазировать. Освоение конструктивных особенностей материала наталкивает детей на создание новых предметов, изменение их свойств: положил кирпичик на широкую грань - можно строить дорожку, скамейку, тележку, поставил этот же кирпичик на узкую короткую грань - можно строить высокий забор, ворота, семафор. Возможность выполнить постройку на одну и ту же тему разными способами также активизирует воображение. Заимствование образцов из окружающей жизни (сооружение Большого театра, детской игровой площадки) требует умений выделять главное, отвлекаться от частности, принимать условность собственного созидания, переносить функции одного предмета на другой (использовать в качестве колонны цилиндр, заменять треугольной призмой крышу), что способствует развитию воображения.
- **Особенностью игр** со строительными материалами является то, что для усвоения конструктивных умений необходимо специальное обучение. Выше уже говорилось, что игровая деятельность не возникает сама по себе, без соответствующего обучения детей. Тем более это относится к играм со строительным материалом: без последовательного формирования конструктивных умений игры остаются на уровне манипуляций, что, к сожалению, можно видеть во многих детских садах. Между тем в дошкольной педагогике разработана методика формирования у детей конструктивных умений (Е. А. Флерица, З.В. Лиштван, А.Н. Давидчук, Л. А. Парамонова).

- ❑ Главная идея этой методики заключается в том, чтобы вести ребенка от подражания действиям взрослого к самостоятельному решению конструктивных задач возрастающей трудности. Основные умения дети приобретают на занятиях, в совместной деятельности со взрослым, а затем переносят их, преобразуя, дополняя и варьируя, в самостоятельные игры со строительным материалом.
- ❑ Эффективность любого обучения, в том числе и конструктивным умениям, зависит от того, насколько оно интересно ребенку, насколько вызывает его активность. Для того чтобы формировать у детей интерес к играм со строительным материалом, педагог использует *различные приемы*. Строит сам в присутствии детей младшего дошкольного возраста, вовлекает малышей в обыгрывание постройки (в зоопарке поселяются в клетках разные животные, туда приходят дети со своими родителями). Использует прием сотворчества: предлагает детям (в разных возрастных группах) достроить, перестроить, преобразовать постройку, которую он соорудил (пристроить крыльцо, балкон; возвести высокий или низкий забор вокруг дома; изменить высоту горки; сделать из горки трамплин для лыжников; удлинить мост; расширить дорожку).

- Для возникновения и укрепления интереса к играм со строительным материалом много дает *ознакомление со строительством в действительной жизни*. На прогулках, экскурсиях целесообразно обращать внимание дошкольников на особенности разных сооружений: как построен мост, чем отличается жилой дом от здания художественного назначения (музей, театр), чем похожи и чем различаются виды городских транспортных средств и т. п. Интересным для детей может стать и ознакомление с характером труда строителей, со строительной техникой. Внимание старших дошкольников следует привлекать к архитектурным особенностям сооружений, развивая при этом их умения сравнивать постройки по назначению, конструкции, способам украшения. В исследовании А.Н. Давидчук детям предлагалось сравнивать современные и старинные здания, что важно для формирования первоначальных исторических представлений. Обогащая детей впечатлениями, знаниями о различных сооружениях, педагог должен вести их к усвоению обобщенных представлений, т. е. что постройки имеют определенное назначение (здания, мосты), составные части, формы, пропорции, расположение в пространстве, украшения.
- На протяжении всех возрастных этапов воспитатель использует игры со строительным материалом для обогащения сенсорного опыта детей.

- ❑ В процессе обучения конструктивным умениям используются различные *методические приемы*: демонстрация образца; показ способов постройки с объяснением приемов конструирования; постановка проблемной задачи (как перестроить гараж, чтобы в нем поместилось 2-3 машины); сообщение темы постройки с указанием условий, которым она должна соответствовать (построить комнату для семьи с определенным количеством человек).
- ❑ *Конструирование по заданной теме* подводит ребенка к творческому воплощению поставленной задачи, но пределы ее решения ограничены темой. *Малышам* можно предлагать в качестве темы постройку мебели, оборудования участка (скамейки, песочница, качели). Для ребенка этого возраста важно наличие игровой мотивации («Построим комнату для куклы Кати»). В средней группе в качестве темы предлагают конструирование транспортных средств («На чем люди ездят и перевозят грузы»). *Детям старшей группы* интересны такие темы, как военная или строительная техника; жилища людей («В каких домах живут люди на Земле»); музеи, театры нашего города и др. В *подготовительной к школе группе* целесообразно проводить тематическое конструирование из конструкторов разного типа. Детей учат выполнять подвижные конструкции, поэтому их могут увлечь темы «Аттракционы в парке отдыха», «Виды транспорта» и т. п.

- ❑ **Конструирование по собственному замыслу** - сложный вид конструирования, в котором ребенок решает все задачи самостоятельно: ставит перед собой цель деятельности, планирует ее, подбирает необходимый материал, реализует замысел. Опытный педагог, организуя этот вид конструирования, начинает с формирования замысла, иначе дети строят то, что делали уже не раз. *Малышам* он подсказывает замысел: показав игрушку, предлагает что-нибудь построить для нее. Например, матрешка вышла погулять, а на участке сыро, что надо построить, чтобы она не промочила ноги? Матрешка устала, что надо построить, чтобы она посидела и отдохнула? Поскольку конструктивный замысел - результат преобразующей умственной деятельности, с детьми среднего и старшего дошкольного возраста рекомендуется провести беседу; предложить вспомнить, какие сооружения они наблюдали на прогулке, что особенно понравилось; рассмотреть фотографии, рисунки с изображением зданий. Надо помочь каждому ребенку при реализации замысла по-новому использовать ранее усвоенные умения, добиться решения задачи, испытать радость от своего творчества.
- ❑ **Конструирование по условиям** содержит большие развивающие возможности. Проводится после того, как дети научатся строить тот или иной предмет, здание (мост, корабль). В предложении выполнить постройку задаются определенные параметры (ширина реки, высота моста должны соответствовать высоте корабля, яхты, которые должны под ним проплыть). Исходя из заданных условий, ребенок должен самостоятельно определить длину и высоту постройки и др. В исследованиях Н.Н. Поддьякова, Л. А. Парамоновой раскрыто влияние этого вида конструирования на развитие преобразующей мыслительной деятельности, на формирование обобщенных представлений.

- *«Стройка по моделям»* - вид конструирования, разработанный А. Р. Лурия. Ребенку предлагается модель постройки (рисунок, выполненная педагогом постройка, оклеенная бумагой), на которой очертания составляющих элементов конструкции скрыты (модель дивана, ворот, автомобиля). Ребенок сначала анализирует модель: выделяет составные части (сиденье, спинка, подлокотники у дивана), потом подбирает те формы, которые нужны для воссоздания модели. Начинаются мысленное комбинирование предполагаемых геометрических фигур, их перемещение по отношению друг к другу (для сиденья можно взять три кубика, а может быть, заменить их двумя короткими пластинами? Спинка дивана получится из четырех кирпичиков, поставленных на узкую короткую грань. А не лучше ли взять две пластины, поместив их одна на другую?).
- У каждого из рассмотренных видов конструирования свои достоинства, поэтому необходимо сочетать их в образовательной работе с детьми на протяжении всего дошкольного периода. При организации любого вида конструирования необходимо разумное комбинирование обучающего воздействия педагога и самостоятельности, творчества детей.

- ❑ *Игры с природным материалом* бывают однообразными и малосодержательными. Между тем они содержат большие возможности для развития у ребенка мышления, воли и настойчивости. Эти возможности во многом определяются характером природного материала. Он очень разнообразен и обладает различными свойствами, диктующими разные приемы его использования в качестве строительного материала.
- ❑ Многие из свойств природных материалов ребенок познает чувственным путем. Способы чувственного познания, умение выделять те или иные свойства и качества предметов развиваются в процессе содержательной интересной деятельности, прежде всего в игре. Однако это происходит при условии, что педагог последовательно обучает детей, развивая у них анализирующее восприятие предметов, формируя действия обследования, добиваясь усвоения правильных словесных обозначений признаков.
- ❑ *Игры с водой* проводятся уже в младшей группе. Это могут быть игры в групповой комнате и на участке детского сада. Используются тазы с водой, разные сосуды (баночки, кувшины, стаканы), воронки, игрушки и предметы (плавающие и тонущие). Малыши переливают воду из сосуда в сосуд, купают кукол, вовлекаются в несложные опыты, знакомясь со свойствами предметов (плавают-тонут). На участке детского сада малыши собираются около лужи, весеннего ручейка, пускают лодочки; сделанные из бумаги, коры, дерева, бросают разные предметы, чтобы узнать, какие плавают, а какие тонут.

- ❑ В результате в *младшем возрасте* дети подводятся к пониманию, что вода течет. Дети 4-5 лет усваивают представление о том, что вода растекается, не имеет своей формы, одни предметы в ней плавают, а другие тонут, что она прозрачная.
- ❑ В *старшем дошкольном возрасте* дети могут объяснить, почему не все предметы плавают, не всякая вода прозрачная, рассказать, что вода меняет свое состояние в зависимости от температуры воздуха.
- ❑ *Игры со снегом* требуют усвоения приемов его преобразования. Самый простой прием - лепка. Педагог предлагает *малышам* вылепить комочки - снежки, зайчика с ушками, морковку, чтобы его накормить, и т. п. В присутствии детей воспитатель лепит снеговика, потом все вместе из камешков, сучков, сухих веточек делают ему глаза, рот, уши, волосы. Собравшись вокруг снеговика, дети радуются, что снег липкий, славный получился снеговик! Так малыши усваивают представления о свойстве снега. А *дети 4-6 лет* осваивают новый прием строительства из снега - лепку из накатанных комьев. Так делаются фигуры человека (Дед Мороз, Снегурочка), крепости. Катая комья, дети подходят к пониманию еще одного свойства влажного снега - тяжести. Сооружениям из комьев снега можно придать большую прочность, если облить водой (это дети делают вместе с педагогом), заделать отверстия между комьями снежным тестом (в ведре снег смешивается с водой).

- *Игры с песком.* На протяжении дошкольного возраста ребенок усваивает несколько приемов строительства из песка. Педагог учит малышей лепить из влажного песка. Важно подобрать формочки, которые легко захватывает ладонь ребенка, подобрать маленькие ведерки, обеспечить место, где вылепленные формы будут выкладываться. Вовлекая детей в игры с песком, педагог обогащает их сенсорный опыт, обращая внимание на величину предметов, называя их признаки. В старшем возрасте дети учатся строить способом выкапывания (колодец, река, канал, туннель). Дети объединяются в совместные игры, сооружая не отдельные предметы, а целые комплексы построек, объединенных единым сюжетом.
- Фантазия детей проявляется в комбинировании строительных материалов: глина, песок, камни, сухие ветки и т.д.

## □ **Виды детских игрушек:**

- сюжетные (образные)
- дидактические
- музыкальные
- спортивные
- игрушки — забавы
- театрализованные
- технические
- строительные и конструктивные
- игрушки — самоделки
- игрушки по степени готовности (готовые, сборно-разборные, заготовки и полуфабрикаты, набор разных материалов для изготовления)
- игрушки по виду применяемого сырья
- игрушки по величине (мелкие, средние, крупногабаритные)
- игрушки по функциональным свойствам (простые, без подвижных деталей, с подвижными деталями, механические, магнитные и т.д.)
- игрушки по художественно — образному решению (реалистические, условные, конструктивные).

# ИГРА КАК ОСОБОЕ ПРОСТРАНСТВО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА ОТ ТРЕХ ДО СЕМИ ЛЕТ

## Четвертый год жизни. 2-я младшая группа

- ❑ Игра самая любимая и естественная деятельность младших дошкольников. Игра сопровождает младших дошкольников в течение всего времени пребывания в детском саду. Веселые хороводные и имитационные игры, игры с сюжетными и заводными игрушками поднимают настроение, сближают детей. Игровые моменты во время умывания, приема пищи, сборов на прогулку повышают интерес детей к выполнению режимных процессов, способствуют развитию активности и самостоятельности.
- ❑ **Задачи воспитателя по развитию игровой деятельности** конкретизируются с учетом разных игр:
  - ❑ Развивать игровой опыт каждого ребенка.
  - ❑ Поддерживать новые возможности игрового отражения мира.
  - ❑ Развивать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками.

## Сюжетно-ролевые игры.

- ❑ Проявление интереса к разнообразному содержанию сюжетно-ролевых игр на основе отображения семейных отношений, непосредственных впечатлений от посещения магазина, поликлиники, событий прочитанных книг, мультфильмов, картинок. Отражение в сюжете элементарного взаимодействия взрослых (мама-дочка, врач-пациент, парикмахер-клиент, капитан-матрос и др.), включение в сюжет нескольких взаимосвязанных действий.
- ❑ Освоение умений принимать игровую роль, участвовать в несложном ролевом диалоге, называть свою игровую роль и игровые действия, отвечать на вопросы об игре («Как зовут твою дочку? Что ты ей сварила?»). Участие в элементарном планировании игровых действий в совместной с воспитателем игре («Может быть твоя дочка хочет погулять? Куда вы пойдете?»).
- ❑ Использование в играх разных игрушек, предметов-заместителей, атрибутов одежды (халат и шапочка врача, бескозырка матроса, фуражка и жезл милиционера). По побуждению воспитателя использование развертывание игры в определенном игровом уголке (парикмахерская, кабинет врача). Проявление инициативы в дополнении игровой обстановки, использовании предметов-заместителей, деталей костюмов.
- ❑ Освоение способов игрового общения со сверстниками в паре, в малой группе: элементарно договариваться о совместных действиях («Давай катать машинки», «Давай кидать мяч»), о ролях («Я буду лечить, приносите своих детей»). При поддержке и помощи воспитателя вступать в игровое общение со сверстниками – в парное, в малой группе, во втором полугодии – самостоятельно договариваться со сверстниками о выполнении знакомых игровых действий в общем игровом сюжете.

- ❑ Участие в создании построек из разных деталей (игровые модули, крупный строитель, коробки, стульчики): автобусы, поезда. Поддержка желания использовать простейшие постройки в игровом сюжете, развития сюжета при помощи постройки («Кукла смотрит из домика, выходит гулять по дорожке, садится на скамейку»).

### **Режиссерские игры.**

- ❑ Участие в режиссерских играх по сюжетам сказок, стихотворений, мультипликационных фильмов, несложных иллюстраций и картинок. Освоение способов показа сценок при помощи игрушек, выполнение несложных игровых заданий («покажи, как Колобок убежал от волка», «покажи, как Машенька легла спать в мишуткину кроватку» и пр.), использование способов передвижения игрушки по игровому пространству, действий с двумя игрушками (две куколки идут на прогулку; волк догоняет зайчика; Машенька прячется от медведя и др.), освоение способов их озвучивания — ролевой речи и комментария («Мишка идет, топ-топ», («Зайчик испугался волка и убежал»)).
- ❑ Проявление желания отвечать на вопросы воспитателя о происходящем в игре, о том, что произойдет дальше, активно реагировать на появление нового игрового персонажа, на проблемные ситуации («Шла Машенька по лесу и заблудилась. Кто помог ей найти дорогу домой?»).

## Игровые импровизации.

- ❑ Участие в играх-имитациях, освоение характерных движений и звукоподражаний на основе примера воспитателя: наседка и цыплята, кошка и котята, самолеты, автомобили, комарики и пр., отражение характерных действий («Мы — мышки, бегаем тихо-тихо и пищим, мы ищем сыр и сухарики»).
- ❑ Самостоятельное воспроизведение игровых действий, соответствующих тексту стихотворения, потешки; выполнение различных движений под музыку: скакать как лошадки, летать как бабочки. Создание игровых образов в соответствии с разным настроением музыки, ее темпом: изображать неуклюжих медведей, веселых зайчиков, птиц, цветы, раскрывающиеся под лучами солнца и засыпающие вечером.
- ❑ Участие в совместных со сверстниками играх-имитациях, поддержка проявлений воображения и творчества: кружатся снежинки, летят большие и маленькие птицы, веселые и грустные бабочки и т. п. При поддержке воспитателя создание игрового образа и отражение его в движениях в разном темпе («Маленькие ножки бегут по дорожке, огромные ноги бредут по дороге; бабочки летают — солнышко сияет, дождик полил — крылышки замочил, трудно лететь — на цветочек нужно сесть»).
- ❑ Участие в хороводных играх, организуемых воспитателем и по собственной инициативе, использование в играх предметов для ряженья. Проявление желания импровизировать с персонажами пальчикового театра (на пальцы надеваются головки зверюшек или кукол), с куклами-варежками (на варежку нашиваются аппликации мордочек зверей); передавать игровые действия, сопровождать их речью, вступать в игровой диалог с другим ребенком.

## Игра-экспериментирование с различными предметами и материалами.

- **Игры с песком и снегом.** «Лепим колобки», «Делаем фигурки» (дети экспериментируют с разными формочками и материалами: мокрый и рассыпчатый снег, влажный и сухой песок), «Делаем дорожки и узоры из песка» (дети тонкой струйкой сыплют песок на землю, асфальт, цветную бумагу из малой лейки без наконечника, ведерка с дырочкой в дне, кулечка с небольшим отверстием, делая разные узоры). «Цветной снег» (дети поливают уплотненный снег тонкой струйкой окрашенной воды, рисуя узоры). «Разные ножки бегут по дорожке» (дети экспериментируют, отпечатывая следы разной обуви на снегу, оставляя отпечатки следов игрушек с колесами или полозьями, изображают «трактор», протаптывая узкие и широкие дорожки к домикам игрушек).
- **Игры с водой и мыльной пеной.** «Веселые путешественники», «Веселые кораблики» (дети запускают в таз с водой, в лужу, в ручеек разные предметы — лодочки, щепочки, кораблики; наблюдают за ними, делают «волны», «ветер», отправляют в плаванье мелкие игрушки). «Нырки» (дети топят в тазу или в ванночке маленькие мячи, резиновые надувные игрушки, шарики от пингпонга, разжимают пальцы — и игрушки выпрыгивают из воды). «Вот какая пена!» (дети соревнуются, кто лучше взобьет пену в тазике). «Ловкие пальчики» (дети мочат в воде поролоновые губки разного цвета и формы и отжимают их, переливая воду из одного тазика в другой). «Бульбочки» (в тазу с водой дети булькают воздухом из резиновых игрушек и наблюдают за пузырьками воздуха, булькают разными бутылочками, погружая их в воду и наполняя водой, наблюдают, в каких случаях получается больше «бульбочек»).
- **Игры с бумагой.** «Снежки» (дети комкают бумагу, делают «снежки» и бросаются ими); «Блестящие комочки» (дети комкают тонкую фольгу, делают разные комочки и играют с ними); «Бумажный вихрь» (дети нарезают ножницами кусочки цветной тонкой бумаги и сдувают ее с помощью «ветра», создаваемого листом плотной бумаги, веером или дыханием, наблюдают за «полетом»).

- ❑ **Игры с тенью.** Воспитатель закрепляет источник света так, чтобы на стене четко обозначилась тень, и дети по своему желанию экспериментируют с тенями: с отражением своих рук, движений различных игрушек, предметов.

### **1. Игры с готовым содержанием и правилами. Дидактические игры**

- ❑ Совместное с воспитателем участие в играх с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Развитие умения выделять различные сенсорные признаки в предметах и их изображениях (цвет, размер, форму); выделять в предмете несколько признаков: его назначение, части, материал; различать «правильные» и «неправильные» предметы (ведерко с донышком и без донышка, варежка с пальчиком и без пальчика).
- ❑ <sup>1</sup> Дополнительные данные о дидактических, развивающих играх, математического, природоведческого, речевого содержания, а также о подвижных и строительно-конструктивных играх отражены в соответствующих образовательных областях программы.
- ❑ При помощи воспитателя принимать игровую задачу, выполнять действия в определенной последовательности, начинать действовать по сигналу, действовать по образцу и в соответствии с игровой задачей, понимать несложные схемы (вести игровой персонаж по игровому полю, согласно направлению стрелок «Умные тропинки»). замещать реальные предметы геометрическими фигурами.

## *Результаты развития игровой деятельности*

<b>Достижения ребенка («Что нас радует»)</b>	<b>Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Ребенок отражает в играх разные сюжеты.</li><li>❑ активно осваивает способы ролевого поведения: называет свою роль и обращается к сверстнику по имени игрового персонажа;</li><li>❑ охотно вступает в ролевой диалог с воспитателем и со сверстником;</li><li>❑ у ребенка есть любимые игры и роли, которые он охотнее всего выполняет;</li><li>❑ использует разнообразные игровые действия, называет их в ответ на вопрос воспитателя;</li><li>❑ в дидактических играх принимает игровую задачу и действует в соответствии с ней;</li><li>❑ проявляет интерес к игровому общению со сверстниками.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Игры однообразны, ребенок воспроизводит одни и те же игровые действия;</li><li>❑ в совместной игре с воспитателем мало инициативен;</li><li>❑ проявляет неустойчивость в игровом общении: дружеское отношение часто сменяется конфликтами, попытками завладеть игрушками других детей;</li><li>❑ игровое сосредоточение недостаточное: начинает игровые действия и быстро прекращает их, переходит к новым игрушкам и так же быстро оставляет игру, не развив сюжет.</li><li>❑ в дидактических играх часто не принимает игровую задачу и просто манипулирует с игровым материалом.</li></ul>

## Пятый год жизни. Средняя группа

- ❑ В средней группе воспитатель продолжает обогащение игрового опыта детей.
- ❑ **Задачи развития игровой деятельности:**
- ❑ Развивать все компоненты детской игры (обогащать тематику и виды игр, игровые действия, сюжеты, умения устанавливать ролевые отношения, создавать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и воображаемой игровых ситуациях).
- ❑ Обогащать содержание детских игр, развивать воображение, творчество, интерес к игровому экспериментированию.
- ❑ Формировать умение следовать игровым правилам в дидактических, подвижных, развивающих играх.
- ❑ Воспитывать доброжелательные отношения между детьми, обогащать способы их игрового взаимодействия.

## Сюжетно-ролевые игры.

- ❑ Проявление интереса к отображению в сюжетно-ролевых играх семейных и несложных профессиональных отношений взрослых (врач-пациент, парикмахер-клиент, капитан-матрос и др.), к объединению в одном сюжете разнообразных по тематике событий (мама с дочкой собрались идти в гости, сначала они зашли в парикмахерскую, а затем в магазин за подарками). Поддержка эмоционального вовлечения в содержание, которое находит отражение в игре.
- ❑ Освоение новых способов ролевого поведения: способности строить сюжеты с большим количеством персонажей, самостоятельно вести ролевые диалоги, выполнять по ходу развития сюжета не одну, а несколько ролей. Развитие умений до начала игры определять тему, одно-два игровых события («Во что будем играть? Что произойдет?»), распределять роли до начала игры.
- ❑ Самостоятельное использование в играх предметов-заместителей (разнообразные кубики, бруски, флаконы, веревки, бечевки, которые могут быть использованы в качестве других предметов). По побуждению воспитателя использование изобразительных игровых действий («чик-чик, это чек»). Освоение способа развития игрового замысла через проблемную ситуацию: потеря какого-либо предмета (у парикмахера исчезли все расчески), невозможности достичь цель (корабль сбился с курса).

- ❑ Развитие умения вести разные ролевые диалоги – в начале года в совместной игре с воспитателем, а во втором полугодии – в совместной игре со сверстниками. В совместной игре с воспитателем изменять содержание диалога в зависимости от смены ролей, обмениваться ролями с воспитателем, действуя в соответствии с новой игровой позицией (диалоги по телефону в разных ролях — мамы, папы, бабушки, детей).
- ❑ Освоение способа сокращения предметных игровых действий детей за счет обозначения части сюжета в речевом плане («Как будто мы уже покормили кукол, и теперь будем одевать их на прогулку»).
- ❑ Самостоятельное включение в игровой сюжет новых событий, ролей, проявление творчества в выборе предметов-заместителей и создании игровой обстановки (устраивать комнату для кукол, обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т. п.). Использование по собственной инициативе в играх ряженья, масок, музыкальных игрушек (бубен, металлофон, дудочки-свистульки). К концу года самостоятельное придумывание реплик игровых персонажей, использование разных интонаций в ролевых диалогах, комбинирование в сюжете 3-4 эпизодов, разнообразного содержания,
- ❑ Развитие доброжелательности в игровом общении с партнерами-сверстниками. Проявление инициативности в игровом взаимодействии со сверстниками, добрых чувств по отношению к сверстникам и игрушкам, интереса к общему замыслу и к согласованию действий с играющими детьми.

## Режиссерские игры.

- ❑ Участие в режиссерских играх на основе литературного опыта, впечатлений от просмотра мультипликационных фильмов, комбинирования событий из разных мультфильмов или сказок. Отображение в индивидуальных играх эмоционально значимых событий (посещение врача, приход гостей, поездка в поезде и пр.).
- ❑ Освоение умения представить готовую сюжетную ситуацию и показать ее зрителю (взрослому). Проявление самостоятельности в осуществлении режиссерской игры (передвижение игрушек по игровому полю, озвучивание событий, комментирование происходящего в игре.) По побуждению воспитателя, а впоследствии самостоятельно озвучивание диалога между персонажами, выражение оценки персонажей, их действий («Зайчик-трусишка, испугался волка, побежал»). Проявление инициативы в выборе необходимых материалов и игрушек для создания обстановки режиссерской игры, использовании предметов-заместителей.
- ❑ Проявление интереса к режиссерской игре на основе ситуации, служащей завязкой сюжета (например, в кроватке лежит мишка с перевязанной бинтом лапой; кукла Маша накрыла стол и ждет гостей). По побуждению воспитателя высказывание предположений о том, что произойдет дальше, разыгрывание продолжение ситуации, передача диалогов героев. К концу года самостоятельное придумывание и создание ситуаций-завязок сюжета режиссерской игры при помощи игрушек и предметов, их показывают воспитателю, сверстникам.

## Игровые импровизации и театрализация.

- Участие в творческих имитационных играх, развитие умения мимикой, жестами, движениями передавать разное эмоциональное состояние персонажей (Зайчик заблудился, испугался, но его нашли медвежата, приласкали, отвели домой, и все смеются, хлопают в ладоши, радуются). Использование жестов и движений для передачи физических особенностей игрового образа (Летят большие птицы и маленькие птички, идет по снегу большой медведь и маленькая обезьянка). Освоение умений жестом показать: маленькая бусинка, куколка — вот такая; огромный снежный ком, дом, гора — вот такие, передать интонацией и силой голоса игровой образ (маленькая мышка и великан, гномик и дракон). В играх на темы литературных произведений освоение умений выразительно передавать особенности движений, голоса, эмоциональные состояния. Участие в театрализациях на темы любимых сказок («Репка», «Кот, петух и лиса», «Колобок»). Самостоятельное использование предметов для ряженья: элементов костюмов сказочных героев, масок животных, эмблем с изображениями любимых литературных персонажей (Винни-Пух, Буратино). Проявление желания самостоятельно воспроизводить в играх-драматизациях полюбившиеся эпизоды сказок, мультипликационных фильмов.

## **Игра-экспериментирование с различными предметами и материалами.**

- ❑ ***Игры с водой, снегом, льдом.*** «Волшебная вода» (смешивание подкрашенной воды и получение разнообразных «волшебных» цветов и оттенков). «Цветные капельки» (капанье из пипетки в баночки с водой жидкой краски различной густоты и насыщенности и наблюдение за «путешествием» капельки). «Льдинки» (замораживание окрашенной воды в разных формочках и украшение льдинками построек из снега). «Ледяные узоры» (замораживание в воде узоров из камешков, бусинок, листьев и рассматривание их). «Освобождение из плена» (размораживание маленьких игрушек, замороженных во льду «ледяной колдуньей»). «Тонет — не тонет» (испытание на «плавучесть» игрушек из разного материала). «Снежные фигуры» (лепка из снега снежных баб, снегурочек, зайчиков, игра в снежное царство), Кто прошел? (узнавать следы на снегу по отпечаткам).
- ❑ ***Игры с мыльной водой и пеной.*** «Мыльные пузыри» (пускание мыльных пузырей с помощью разных предметов: соломинок, трубочек, деревянных катушек из-под ниток и пр.). «У кого пена выше и пышней» (выдувание воздуха через трубочку и т. п. в мыльную воду с целью получения самой «большой»). «Подушка из пены» (испытание: какие предметы, из каких материалов могут лежать на поверхности пены).

- ❑ **Игры с зеркалом.** «Поймай солнышко» (маленьким зеркалом поймать луч солнца и пустить «зайчика»). «Солнечные зайчики» (воспитатель и дети пускают веселые солнечные зайчики). «Что отражается в зеркале» (пытаться увидеть, что находится за спиной, справа, слева, на потолке, только с помощью зеркала).
- ❑ **Игры со светом.** «Театр теней», «У кого тень интересней», «Угадай, чья тень» (экспериментирование с тенью), «Прятки и поиски» (поиск спрятанного предмета с помощью фонарика в темноте).
- ❑ **Игры со стеклами.** «Мир меняет цвет» (рассматривание окружающего через стекла разного цвета). «Таинственные картинки» (рассматривание цветных картинок через стекла разного цвета и наблюдение: какие изображения на картинке становятся невидимыми). «Все увидим, все узнаем» (рассматривание предметов, мелких картинок, знаков, узоров через увеличительное стекло).
- ❑ **Игры со звуками.** «Погремушки» (испытание: какие предметы лучше гремят в коробочках из разных материалов). «Звонкие бутылочки» (испытать, какой звук издает молоточек, если ударять по бутылочкам, наполненным водой, песком, или по пустым). «Угадай, что шуршит, что гремит» (узнать с закрытыми глазами разные звуки: разрывания или сминания бумаги, колебания фольги, насыпания песка, переливания воды и пр.).

## **Дидактические игры. Игры с готовым содержанием и правилами.**

- ❑ Совместное с воспитателем участие в играх на сравнение предметов по различным признакам (размеру, форме, цвету, назначению и т. п.), группировку предметов на основе общих признаков (это — посуда, это — обувь; здесь ленты одинаковой длины и одинакового цвета); составление целого изображение из 6—8 частей («Составь картинку», «Пазлы»); выстраивание «ряда» из одинаковых предметов по убыванию или возрастанию того или иного признака (по размеру, по ширине, высоте, интенсивности цвета и т. д.); составление простого плана-схемы с использованием разнообразных замещений реальных объектов (игры «Угадай картинку», «Найди по схеме», «Волшебные знаки»).
- ❑ Освоение способов планирования своей поисковой игровой деятельности, реализация образов воображения (развивающие игры «Сложи узор», «Точечки», «Уголки», «Уникуб» и др.).

- Развитие умения принимать поставленную воспитателем игровую задачу или выдвигать самостоятельно свою задачу в знакомой игре. Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя действовать по правилам, стремиться к результату, контролировать его в соответствии с игровой задачей.
- Освоение правил игр в настольно-печатные игры: объединяться со сверстниками, действовать по очереди, по простой схеме и т.п. В совместной с воспитателем игре пояснять ход игры, рассказывать, как правильно действовать в игре. Формулирование в речи, достигнут или нет игровой результат («У меня получилось правильно — картинка составлена»). Самостоятельно замечать неполное соответствие полученного результата требованиям. Проявление желания объяснить сверстникам, как правильно играть в игру; не смеяться над проигравшим сверстником.

## Результаты развития игровой деятельности

Достижения ребенка («Что нас радует»)	Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> В играх наблюдается разнообразие сюжетов. Ребенок называет роль до начала игры, обозначает свою новую роль по ходу игры.</li><li><input type="checkbox"/> Проявляет самостоятельность в выборе и использовании предметов-заместителей, с интересом включается в ролевой диалог со сверстниками.</li><li><input type="checkbox"/> Выдвигает игровые замыслы, инициативен в развитии игрового сюжета или в создании интересных (выразительных) образов игровых персонажей.</li><li><input type="checkbox"/> Вступает в ролевой диалог, отвечает на вопросы и задает их соответственно принятой роли. Играя индивидуально, ведет негромкий диалог с игрушками, комментирует их «действия», говорит разными голосами за разных персонажей.</li><li><input type="checkbox"/> Проявляет интерес к игровому экспериментированию с предметами и материалами.</li><li><input type="checkbox"/> Проявляет творчество в создании игровой обстановки, в театрализации эпизодов любимых сказок, в имитации действий животных, сказочных героев и пр.</li><li><input type="checkbox"/> В играх с правилами принимает игровую задачу, проявляет интерес к результату, выигрышу.</li><li><input type="checkbox"/> Доброжелателен в общении с партнерами по игре.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> В игре ребенок повторяет однообразные сюжетные эпизоды. Затрудняется исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре, придумать новый вариант сюжета или новую роль.</li><li><input type="checkbox"/> Испытывает затруднения в согласовании игровых действий с партнерами-сверстниками, вступает в конфликты, не пытается вникнуть в общий замысел. Нуждается в помощи воспитателя для установления игрового взаимодействия со сверстниками.</li><li><input type="checkbox"/> В игре с воспитателем проявляет интерес к его игровым действиям, повторяет их, но испытывает трудности в ролевом диалоге.</li><li><input type="checkbox"/> В играх с правилами путает последовательность действий, вступает в игру раньше сигнала, упускает правила.</li><li><input type="checkbox"/> Затрудняется назвать и перечислить любимые игры.</li></ul>

## Шестой год жизни. Старшая группа

- ❑ В старшей группе необходимо создать условия для активной, разнообразной творческой игровой деятельности.
- ❑ **Задачи развития игровой деятельности:**
- ❑ Развивать умение играть на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии — через сложение новых творческих сюжетов.
- ❑ Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и др.), активизировать воображение на основе сюжетов сказок и мультипликационных фильмов.
- ❑ Совершенствовать умение следовать игровым правилам в дидактических, подвижных, развивающих играх.
- ❑ Развивать умение сотрудничать со сверстниками в разных видах игр: формулировать собственную точку зрения, выяснять точку зрения своего партнера, сравнивать их и согласовывать при помощи аргументации.

## Сюжетно-ролевые игры.

- ❑ Проявление интереса к сюжетно-ролевым играм, содержанием которых является отображение социальной действительностью, к комбинированию в одном сюжете реальных и фантастических событий, разнообразных ситуаций взаимодействия людей, коллизий; появление сюжетно-ролевых игр новой тематики («Музей», «Книжный гипермаркет», «Туристическое агентство» и др.) и игр «с продолжением» сюжета в течение нескольких дней.
- ❑ Самостоятельное участие в создании игровой обстановки с учетом темы игры и воображаемой ситуации, совместное с воспитателем изготовление игрушек-самоделок и предметов-заместителей до игры или по ее ходу. Освоение нового содержания сюжетно-ролевых игр в процессе общения и сотворчества воспитателя и детей, направленного на подготовку к игре: накопление содержания для игр, придумывание возможных игровых ситуаций, творческого создания обстановки для игр. Освоение умения фиксировать придуманные ситуации, события при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания сюжетных событий воспитателем под диктовку детей и пр.
- ❑ Освоение способов сюжетосложения: придумывание целостных сюжетных событий в совместной с воспитателем и сверстниками игре-придумке; проговаривание части игровых событий во время игры, речевое обозначение места действия.

- ❑ Самостоятельное называние своей роли до начала игры, обращение к партнеру по имени игрового персонажа. Проявление инициативы в ролевом диалоге со сверстником, изменение интонации голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа. Проявление способности передавать действия, отношения, характеры и настроения персонажей: требовательный учитель, любящая мама, капризная дочка использовать средства выразительности: мимика, жесты, движения, интонация.
- ❑ Самостоятельное или с небольшой помощью взрослого согласование общего игрового замысла с использованием разнообразных способов (считалки, жребий, договор по желанию), установлению договоренности о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры.
- ❑ Самостоятельное создание игровой обстановки в зависимости от замысла игры, использование изобразительной или продуктивной деятельности детского коллекционирования (театральные программки, билеты, открытки, значки и пр.) для создания игровой обстановки.

## Режиссерские игры и игра-фантазирование

- ❑ Самостоятельное отображение в режиссерской игре и игре-фантазировании литературного опыта, впечатлений от просмотра мультипликационных фильмов, комбинирование событий из разных источников, внесение в них изменений (новые события, герои), придумывание новых сюжетов по аналогии с известными. Освоение способов фиксирования новых сюжетов при помощи записей, пиктограмм, рисунков; составление альбомов «Наши игры», моделей сюжета при помощи условных обозначений.
- ❑ Понимание необходимости изменять интонацию голоса в зависимости от создаваемого образа, самостоятельно передвигать игрушку по игровому полю, имитировать движения персонажей, использовать звукоподражание, комментировать события, происходящие в сюжете режиссерской игры, оценивать поступки героев.
- ❑ Активное стремление к согласованию развития сюжета со сверстниками, координации движения персонажей по игровому полю, ведению диалогов от имени игровых персонажей. Проявление творчества при создании обстановки для режиссерской игры: в подборе необходимых игрушек и предметов заместителей, оформлении игрового поля (лес, волшебная поляна, дом и пр.). С помощью воспитателя использовать полифункциональный игровой материал, участвовать в создании полифункционального игрового материала в совместной с воспитателем деятельности.
- ❑ В совместной с воспитателем игре-фантазировании использование приема частичного преобразования сюжета (замена места действия, замена героя, изменение характера персонажа), согласование придуманных событий с замыслами других игроков.

## **Игровые импровизации и театрализация.**

- ❑ В **театрализациях** с помощью педагога и самостоятельно дети определяют место для «сцены» (ограждать, ставить ширмочки), создают игровую обстановку (готовят простейшие декорации: домики, силуэты деревьев, цветными шнурами или ленточками изображать реку, дорожку), согласовывают свои действия с другими «артистами». Действуют и говорят от имени разных персонажей, отражают в игре содержание любимых литературных произведений, комбинировать сюжеты.
- ❑ В **играх-имитациях** детей побуждают выразительно и детально передавать разнообразные игровые образы, имитировать характерные движения, передавать в мимике и жестах различные эмоциональные состояния (медвежонок увидел бабочку и убежал за ней; мама-медведица ищет медвежонка, горюет, прислушивается к звукам леса, находит медвежонка, ласкает его, радуется; медвежонок счастлив). Воспитатель поддерживает стремление детей исполнять стихи, петь песенки в соответствии с игровым образом (медведица говорит густым, низким голосом, маленький зайчонок поет песенку тоненьким голоском).

## **Игра-экспериментирование с различными предметами и материалами.**

- **Игры с водой, льдом, снегом.** «Очистим воду» (очистка воды от разных примесей с помощью различных фильтров — бумаги, марли, сетки). «Игра цвета» (делать цветную воду и получать новый цвет путем смешивания разных цветов в разных пропорциях). «Вырастим кристаллы» (делать насыщенный солевой раствор и путем испарения воды получать кристаллы соли). «Волшебная соль» (выращивание кристаллов соли на веточках, опущенных в солевой раствор). «Царство цветных льдинок» (заливать цветную воду в разные формочки и замораживать). «Брызгалки» (в мягких флаконах из-под шампуня проделать дырочки, залить воду и брызгаться, устраивать соревнования: чья «брызгалка» дальше брызнет и пр.). «Соревнование мыльных пузырей» (выдувание мыльных пузырей с помощью разных средств, соревнование на самый большой пузырь, самый «летучий», самый веселый). «Наливаем — выливаем» (наполнять водой разные сосуды с узким и широким горлом с помощью разных средств: воронок, пипеток, трубочек, мензурок, шприцев). «Делаем фонтан» (с помощью резиновой трубки, на одном конце которой воронка, а на другом наконечник, наливая воду, наблюдать, когда фонтан бьет выше, когда ниже). «Испытание кораблей» (делать разные корабли из бумаги, ореховой скорлупы, коробочек, испытывать их плавучесть на спокойной воде, во время ветра, нагоняя ветер разными способами, делая «бури»).

- ***Игры со светом.*** «Пускаем солнечные зайчики», «Солнечные зайчики догоняют друг друга» (пытаться на стене поймать своим зайчиком солнечный зайчик другого ребенка). «Подаем сигналы фонариками», «Поиск» (в темной комнате с помощью фонарика разыскивать спрятанную вещь). «Цветные сигналы» (придумать, с помощью каких средств можно изменить цвет сигнала фонарика). «Теневой театр» (на стене с помощью рук показывать тени разных зверей и птиц). «Рисование свечой» (вместе с воспитателем накапать воск на поверхность бумаги, затем покрыть краской — проступит восковой узор).
- ***Игры с магнитами, стеклом, резиной.*** «Испытание магнита» (экспериментирование с магнитом: притягивание разных предметов, какие притягиваются, какие нет; проверка подъемной силы магнита; какие предметы магнит поднимает, какие нет; через какие преграды может действовать магнит — через бумагу, картон, ткань, фанеру, воду и т. п.). «Таинственные фигурки» (с помощью магнита заставлять двигаться на листе бумаги или экране различные металлические фигурки, предметы: булавки, шпильки, проволочных человечков). «Попрыгунчики» (привязывать к длинной резинке разные предметы — колечки, мячики, фигурки — и, дергая за резинку, заставлять их подпрыгивать). Игры с увеличительными стеклами или микроскопом: рассматривание разных предметов, материалов, поиск оставленных «следов» (игра «Сыщики»). «Мир в цветном стекле» (рассматривать окружающее через стекла разного цвета, узнавать, какие цвета «похищает» то или иное цветное стекло; специально рисовать «волшебные» картинки, накладывать одно цветное изображение на другое, а затем «находить» их, рассматривая в цветное стекло, и пр.).

□ *Игры с бумагой.* Изготовление фигурок и предметов по типу «оригами». «Вертушки» (изготовление разных бумажных вертушек и испытание их). «Гармошка» (с помощью тонкой бумаги и расчески гудеть, играть, как на губной гармошке). «Отпечатки» (делать отпечатки на бумаге с помощью самодельных печаток: вырезать их из картофеля, моркови, пробок и т. п.). «Таинственные письма» (рисовать или писать на бумаге молоком, лимонным или луковым соком, затем вместе с воспитателем нагревать бумагу и узнавать, что написано в таинственном письме). «Цветные брызги» (брызгать на положенные на бумагу силуэты цветной краской, затем убирать силуэты и получать изображение на цветном фоне). Экспериментирование с копировальной бумагой разного цвета (рисовать, делать несколько копий и пр.). «Борьба с наводнением» (на пластиковой или деревянной поверхности располагаются капли воды, небольшие лужицы; дети ищут способ осушить их, используя разную бумагу, марлю, ткань и пр.).

## **Дидактические и развивающие игры. Игры с готовым содержанием и правилами.**

- Игры на сравнение предметов по нескольким признакам, установление сериационных рядов по разным основаниям, на группировку объектов на основе существенных признаков (живое — неживое; реальное — фантастическое; домашние — дикие животные). Игры на узнавание предметов по описанию, по вопросам («Угадай, что задумали»; «Вопрос — ответ»). Составление целого из частей (10—12 частей). Игры, связанные с ориентировкой по схеме, модели, плану, условным знакам, сигналам («Найти путь к домику»; «Найти клад по схеме»). Игры на осуществление контрольно-проверочных действий («Найди ошибку», «Контролер», «Найди отличия»). Речевые игры. Народные игры («Садовник», «Краски», «Катилась торба с высокого горба»). Игры с запрещающими действиями и правилами («Фанты», «Черное и белое», «Да и нет не говорите»). Различные виды лото. Интеллектуальные, развивающие игры (головоломки, лабиринты, смекалки, «Геоконт», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Волшебный квадрат»).
- Умение детей сознательно принимать игровую задачу, выполнять игровые действия по правилам, добиваться правильного результата. Понимание необходимости действовать в игре согласованно, соблюдать очередность действий, проявлять выдержку. Контролировать свои действия и действия других играющих, исправлять ошибки. Проявление настойчивости в поиске решения, умение видеть правильность результата. Самостоятельное объяснение сверстнику хода решения игровой задачи. Знание нескольких игр с правилами и уметь их организовать. Проявление инициативы в придумывании новых правил в играх, стремление разнообразить их содержание за счет новых игровых действий.

## Результаты развития игровой деятельности

Достижения ребенка («Что нас радует»)	Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> У детей присутствует предварительное обозначение темы игры, и создание игровой обстановки;</li><li><input type="checkbox"/> Дети заинтересованы совместной игрой, эмоциональный фон общения — положительный. Согласовывают в игровой деятельности свои интересы и интересы партнеров, умеют объяснить замыслы, адресовать обращение партнеру. Характерно использование просьб, предложений в общении с партнерами;</li><li><input type="checkbox"/> В сюжетных и театрализованных играх активность детей проявляется по-разному:</li><li><input type="checkbox"/> Для детей - <i>«сочинителей»</i> наиболее интересны игры, которые осуществляются в вербальном плане. Заметен переход к игре-фантазированию, придумывание игровых событий преобладает над их практической реализацией через выполнение игровых действий. Для детей - <i>«исполнителей»</i> наиболее интересен процесс создания игровых образов в сюжетно-ролевой игре, управления персонажами в режиссерской игре. Для детей - <i>«режиссеров»</i> характерна высокая активность, как в инициировании игровых замыслов, так и в создании образов игровых персонажей. Они выступают посредниками в разрешении спорных ситуаций, дирижируют замыслами игроков, способствуют их согласованию. Для детей - <i>«практиков»</i> интересны многоплановые игровые сюжеты, предполагающие вариативные переходы от игры к продуктивной деятельности и обратно. Часто продуктивная деятельность предшествует игре и обогащает игровой замысел.</li><li><input type="checkbox"/> Дети проявляют интерес к игровому экспериментированию, к развивающим и познавательным играм;</li><li><input type="checkbox"/> В играх с готовым содержанием и правилами действуют в точном соответствии с игровой задачей и правилами</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> В сюжетно-ролевых играх дети отражают элементарные бытовые сюжеты, характерно стереотипное разыгрывание одних и тех же сюжетов и ролей;</li><li><input type="checkbox"/> не умеют согласовывать свои действия и замыслы в игре с другими детьми;</li><li><input type="checkbox"/> в играх с готовым содержанием увлекаются процессом игры и не следят за правилами;</li><li><input type="checkbox"/> нет интереса к развивающим играм, дети отказываются от игрового решения при первых трудностях, часто оставляет игру до ее завершения;</li><li><input type="checkbox"/> знают мало игр, затрудняется в объяснении игровых правил другим.</li></ul>

## Седьмой год жизни. Подготовительная группа

- В подготовительной группе важно обеспечить дальнейшее развитие самостоятельности в игре, интереса к новым видам игр, развивать игровое творчество детей. Игры с готовым содержанием и правилами содержат в себе черты будущей учебной деятельности. В них ребенок должен понять стоящую перед ним задачу (составить узор, найти правильный путь в лабиринте), осознать игровые правила (соблюдать очередность, учитывать запрещающие сигналы и знаки, продвигаться только по «своим» дорожкам, не произносить запретные слова), следить, чтобы правила соблюдались всеми играющими (если играют несколько партнеров), контролировать себя, добиваться выигрыша и первенства.

## **Задачи развития игровой деятельности:**

- ❑ Поддерживать проявления активности, самостоятельности и творчества детей в разных видах сюжетных игр; обогащать игровой опыт каждого ребенка на основе участия в интегративной деятельности (познавательной, речевой, продуктивной), включающей игру;
- ❑ Формировать умение не только следовать готовым игровым правилам в дидактических, подвижных, развивающих играх, но и самостоятельно создавать новые правила.
- ❑ Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками, развивать дружеские взаимоотношения и способствовать становлению микрогрупп детей на основе интереса к разным видам игр.

## Сюжетно-ролевые игры.

- Развитие интереса к отображению в сюжетно-ролевых играх разнообразных событий, связанных с их непосредственным опытом (посещение гипермаркета, кафе, парикмахерской), впечатлений, полученных от просмотра телевизионных передач, чтения художественной литературы, ожиданий, связанных с перспективой поступления в школу. Участие в играх проектного типа, в которых, принимая на себя роли, дети создают определенный продукт, который в дальнейшем может быть использован в других играх; стремление к играм «с продолжением» сюжета в течение нескольких дней.
- Самостоятельное использование совместного со сверстниками сюжетосложения, переход от внесения изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события) к сложению новых творческих сюжетов. Участие в подготовительном этапе сюжетно-ролевой игры: самостоятельное придумывание новых сюжетных линий, комбинирование и согласование вариантов развития сюжета со сверстниками. Активное использование приема словесной передачи воображаемых игровых событий, места действия («Здесь море. Это корабль, — он плывет к замку волшебника») приемом условного проигрывания части сюжета — «как будто».

- ❑ Проявление инициативы и активности в использовании продуктивной деятельности детей для создания необходимых атрибутов для игры (изготовление рекламных плакатов для игры в «Цирк», коллажей, талончиков для лотереи, призов для победителей конкурсов и пр.), участие в создании коллекций предметов для разных игр (коллекция новогодних украшений для игры «Новогодний базар к гипермаркету», коллекция школьных принадлежностей для игр «Школа», «Школьный базар»).
- ❑ Участие в согласовании общего игрового замысла с использованием разнообразных способов (считалки, жребия, договора по желанию), установление договоренности о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры.
- ❑ Самостоятельное стремление детей совместно с партнерами распределять роли, обращаться к партнеру по имени игрового персонажа, вступать в разнообразные ролевые диалоги со сверстниками, передавать при помощи интонации, мимики, жестов характер и настроение ролевого персонажа, изменять интонацию голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа.

## Режиссерские игры.

- ❑ Проявление интереса к отображению в режиссерских играх содержания знакомых литературных произведений, мультипликационных фильмов, творческому объединению в сюжете событий из разных книг, мультфильмов, самостоятельно придуманных событий.
- ❑ Участие в индивидуальных и совместных режиссерских играх, управление 1-2 игрушками, согласование действий с действиями сверстников, изменение интонации голоса в зависимости от создаваемого образа, передвижение игрушки по игровому полю, имитируя движение персонажа, использование звукоподражаний, комментирование событий, происходящих в сюжете режиссерской игры, оценка поступков игровых персонажей. Проявление стремления к согласованию сюжета со сверстниками, ведению диалогов от имени игровых персонажей, импровизации по ходу развития сюжета.
- ❑ Самостоятельное создание обстановки для режиссерской игры: подбор необходимых игрушек и предметов-заместителей, оформление игрового поля (лес, волшебная поляна, дом и пр.), использование готового полифункционального игрового материала, проявление инициативы в создании нового полифункционального игрового материала при помощи продуктивной деятельности.

## **Игра-фантазирование.**

- ❑ Проявление интереса детей к совместному со сверстниками фантазированию, инициативы в предложении темы игры, сюжетных линий, развертывания сюжета в воображаемом речевом плане, а также дополнения замыслов друг друга («Когда мы ушли в пещеру, со мной вот что случилось....», «Мы увидели, что к тебе приближается страшный великан, и решили его обмануть...»).
- ❑ Самостоятельное использование разнообразных средств придумывания сюжета: карты сказочной страны, своих рисунков, картинок с изображением героев. Сочинение новых игровых сюжетов, используя прием частичного преобразования готового сюжета (замена места действия, замена героя, изменение характера персонажа), согласовывание придуманных событий с замыслами партнеров-сверстников.
- ❑ Совместное с воспитателем участие в играх-фантазировании разнообразного содержания (краеведческого, природоведческого и пр.), создание вместе с детьми продуктов-сюжетов, зафиксированные разными способами (рисунки, пиктограммы, карты сказочной страны и пр.).

### **Игра-экспериментирование с разными материалами.**

- ❑ Содержание данных игр аналогично содержанию в старшей группе. При их организации дети проявляют большую самостоятельность, педагог поддерживает инициативу детей в выборе игр, материалов, уборке пространства группы по окончании игры.

### **Дидактические и развивающие игры. Игры с готовым содержанием и правилами.**

- ❑ **Содержание:** Игры на составление целого из частей, от 10-12 частей и более: «Лоскутное одеяло», «Пазлы», «Собери волшебный узор», «Создай ковер-самолет». Игры на освоение отношений «целое – часть»: «Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнурзатейник», «Маленький дизайнер». Игры на группировку предметов и объектов на основе существенных признаков (живое — неживое; реальное — фантастическое; домашние — дикие животные), на разбиение совокупности объектов по группам одновременно по 2-3 присущим им свойствам (цвет, форма, размер): «Сложи в корзину», «Заполни ячейки», «Что не подходит». Игры на сравнение предметов по нескольким признакам: «Найди пять отличий», «Общее и отличное», «Найди одинаковых гномиков», «Помоги найти нужный дом», «Одинаковые фото».

- Игры на установление последовательности по степени возрастания или убывания признака: «Установи порядок», «Разложи по яркости цвета», «От сладкого к кислому», «От твердого к мягкому». Игры на поиск недостающей в ряду фигуры: «Найди, что пропущено», «Потеряшки», «Догадайся, кто спрятался», «Для кого это письмо». Игры на узнавание предметов по описанию, или по вопросам («Угадай, что задумали?»); «Задай вопрос и узнай», «Что предмет рассказывает о себе», «Догадайся и найди такой же». Игры, связанные с ориентировкой по схеме, модели, плану, условным знакам, сигналам («Найти путь в пещеру Алладина», «Найти клад по схеме»; «Лабиринт»). Игры на плоскостное моделирование: головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо», «Чудесный круг», «Три кольца». Игры на объемное моделирование: «Кубики–затейники», «Трансформер», «Собирайка», «Тетрис» (объемный). Игры на осуществление контрольно-проверочных действий: «Сколько ошибок сделал художник», «Исправь ошибки», «Контролер», «Путаница», «Кто быстрее найдет все ошибки». Народные игры. Речевые игры. («Садовник», «Краски», «Катилася торба с высокого горба»). Игры с запрещающими действиями и правилами («Фанты», «Черное и белое», «Да и нет не говорите»). Различные виды лото. Шашки. Шахматы. Крестики и нолики.
- Сознательное принятие игровой задачи, выполнение игровых действий по правилам, умение добиваться правильного результата, проявлять настойчивость в поиске решения и достижении результата. Проявление стремления рассуждать, анализировать, обдумывать свои ходы и действия, пояснять и комментировать свои действия в процессе игры.

- ❑ Освоение умения объяснить воспитателю или сверстникам содержание и правила игры, ответить на вопросы об игре. Активное стремление действовать в совместной игре согласованно, соблюдать очередность действий, проявлять выдержку; контролировать свои действия и действия других играющих на основе правил, исправлять ошибки. Понимание того, что некрасиво смеяться над проигравшим сверстником. Проявление инициативы в организации нескольких знакомых игр (речевых, подвижных, развивающих, познавательных и др.).
- ❑ Самостоятельное придумывание новых правил в знакомых играх, внесение разнообразия в их содержание за счет включения новых игровых действий. Совместное с воспитателем, а затем самостоятельное придумывание по аналогии со знакомыми новыми играми: оформление с помощью рисунков или готовых картинок игрового поля, обозначение при помощи стрелок маршрута, условных знаков – препятствий; согласование общих правил игры, условий выигрыша, придумывание названия игры («Путешествие по стране сказок», «Опасный маршрут», «Космические приключения»).
- ❑ Проявление инициативы в процессе создания в группе игротеки, поддержка порядка, бережное отношение к играм и игровым материалам.

## Результаты развития игровой деятельности

Достижения ребенка («Что нас радует»)	Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Дети проявляют интерес к разным видам игр. Выражены индивидуальные предпочтения к тому или иному виду игровой деятельности.</li><li><input type="checkbox"/> Способны согласовать в игровой деятельности свои интересы и интересы партнеров, умеют объяснить замыслы, адресовать обращение партнеру.</li><li><input type="checkbox"/> Разнообразно проявляют свою активность в сюжетных играх: Детям-«сочинителям» наиболее интересны игры, которые осуществляются в вербальном плане. Придуманные ими сюжеты отличаются оригинальностью. Они становятся носителями игрового замысла. Дети-«исполнители, артисты» проявляют интерес к воплощению игровых образов и ролей. Используют при этом разнообразные средства — мимику, жест, речевую интонацию, комментирующую речь. Для детей-«режиссеров» характерна высокая активность, как в инициировании игровых замыслов, так и в создании образов игровых персонажей, выполнении игровых действий. Детям-«практикам» интересны многоплановые игровые сюжеты, предполагающие переходы от игры к продуктивной и конструктивной деятельности и обратно.</li><li><input type="checkbox"/> Ребенок проявляет интерес к игровому экспериментированию с предметами и материалами, а так же к развивающим и познавательным играм. Настойчиво добивается решения игровой задачи.</li><li><input type="checkbox"/> В играх с правилами точно выполняет нормативные требования, может объяснить содержание и правила игры другим детям, в совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Ребенок тяготеет к шаблонным игровым сюжетам и действиям. В игровой роли маловыразителен. Речевая активность снижена. Сосредоточен на однообразных, стереотипных действиях с игрушками; ролевой репертуар беден;</li><li><input type="checkbox"/> в совместных играх наблюдается неумение согласовывать игровое взаимодействие с общим игровым замыслом. Предложения других играющих по изменению сюжета принимает, но затрудняется соответственно изменить рисунок своей роли. Часто оставляет общую игру до ее завершения.</li><li><input type="checkbox"/> знает мало игр, затрудняется в объяснении игровых правил другим. При попытках объяснить не заботится о том, чтобы быть понятным партнеру, раздражается, выражает недовольство, если сверстник задает вопросы.</li><li><input type="checkbox"/> в играх с готовым содержанием упускает отдельные правила. Возможности саморегуляции с позиции игровых правил снижены.</li><li><input type="checkbox"/> не проявляет настойчивости в решении игровой задачи, если это требует интеллектуальных усилий (развивающие игры, головоломки и пр.), отказывается от игры, сразу обращается за подсказкой и помощью или переводит игру в простое манипулирование с игровым материалом.</li></ul>