

## Творческие подвижные игры как способ развития инициативы детей

Инициативность проявляется во всех видах деятельности, но ярче всего в общении, предметной деятельности, игре, экспериментировании. Это важнейший показатель детского интеллекта, его развития. Инициативность является непременным условием совершенствования всей познавательной деятельности ребенка, но особенно творческой. Особого внимания заслуживает такое понятие как «творческая инициатива». *Под творческой инициативой* следует понимать **включенность ребёнка в сюжетную игру**, как основную деятельность дошкольника.

Что же такое игра и «не игра»? Существует два критерия **самодетельной (или спонтанной) игры**. Это:

1. *Наличие роли* (по Эльконину)
2. *Наличие игрового мотива* (то есть самостоятельно инициированной деятельности) (по Леонтьеву)

**Самодетельная (спонтанная) игра** – это уникальная деятельность ребенка, мотив которой лежит в ней самой. *Суть самодетельной игры* – в ее процессуальности, в этом же заключается ее развивающее значение. То есть **важен сам процесс, а не продукт/результат**. Потенциальная ненасыщаемость игры и есть основа ее развития.

**Спонтанная игра** - это деятельность ребёнка, которая возникает по его инициативе тогда, когда ему захочется, с теми предметами, какие больше нравятся, и заканчивается, когда ребёнок наиграется. Спонтанные игры необходимы для того, чтобы повысить жизненный опыт и улучшить уже приобретённый. Играя в одну и ту же игру несколько раз, ребёнок всё лучше и лучше переигрывает её, добавляя новые варианты, игра становится всё более разнообразной и яркой.

Следует различать понятия «**инициатива в игре**» (ею обладает тот, кому принадлежат цели, способы и средства реализации данной игры) и «**инициатор игры**» (тот, кто начал или предложил игру, но не определяет вид игры). *Взрослый может инициировать игру, передав затем инициативу ребенку*. И если случится момент, когда инициатива взрослого будет подхвачена, и ребенок заиграет самостоятельно, игра перерастет в самодетельную или спонтанную.

С другой стороны, *игра может быть несамодетельной, даже если ребенок играет в нее самостоятельно* – например, игра в пирамидку или пазлы, где цель (собрать кольца в определенном порядке или собрать из частей общую картинку) уже заложена в самой игре, а не определяется ребенком.

### **Виды игровой деятельности**

1. Наличие роли + игровой мотив = самодетельная сюжетно-ролевая игра (инициированная самими детьми)

2. Наличие игрового мотива и отсутствие роли = игра-экспериментирование. Это тоже близко ребенку, ведь ребенок-дошкольник – это ребенок практик!

3. Наличие роли и отсутствие игрового мотива = организованная сюжетно-ролевая игра.

4. Отсутствие и роли, и игрового мотива = «не игра».

Итак, основная позиция самодеятельной игры – это наличие игрового мотива. Что это значит? Пока мы вовлекаем ребенка в игру, ее нельзя назвать самодеятельной. Это организованная педагогом игровая деятельность. Но в тот момент, когда ребенок берет в руки инициативу, начинает развивать сюжет, придумывать роли, игра становится самодеятельной.

**Инициативность наиболее ярко проявляется в играх с правилами.** По словам А.Н. Леонтьева, овладеть правилом – значит овладеть своим поведением. Поэтому **задача воспитателя мотивировать игровые действия детей, непосредственно участвуя и эмоционально включаясь в игры детей.**

Подвижные игры давно и прочно вошли в практический обиход воспитания детей. Однако в свете его традиционных приоритетов они не редко утрачивают свой развивающий потенциал, превращаясь еще в один способ «моторного тренажа» детей.

Специфика творческих подвижных игр состоит в том, что их сюжеты строятся на материале, который получен детьми, как в результате непосредственного наблюдения, так и через опосредованное познание природы и общества (книги, беседы, фильмы, картины и др.). В основу сюжета игр положена система конкретных знаний, отражающих ведущие закономерности природы и раскрывающая типы взаимоотношения: человека и природных объектов, природных объектов между собой, природных объектов со средой, а также смешанный тип отношений.

Фактически каждая сюжетная подвижная игра – ролевая игра. Поэтому необходимо принять во внимание значение роли, то есть образа, который ребенок воплощает в своей игровой деятельности.

В соответствии с принятым на себя образом, ребенку предстоит выполнять игровые действия. Таким образом, возникает проблемная ситуация, ведущая к проявлению творческих способностей детей и способствующая активизации их двигательного опыта.

Важно отметить, что в процессе создания подвижных игр детям предоставляется возможность проявить свои творческие способности не только в двигательной, но и в вербальной деятельности (сочинение сюжета игры), а также в организации предметно-игрового пространства (изготовление атрибутов и пособий, подбор физкультурно-игрового оборудования). Таким образом, вокруг двигательной сферы существует иная креативная деятельность, способствующая созданию творческой атмосферы в группе и ведущая к оптимизации образовательного процесса в целом.

**Можно выделить этапы становления творческой подвижной игры.**

1-й этап: *самостоятельное придумывание* детьми *вариантов знакомой подвижной игры, усложнение ее содержания, добавление правил.*

2-й этап: *перекладывание (при помощи воспитателя) сюжетов литературных произведений, сказок, рассказов*, а также сюжетов, взятых в результате наблюдений в природе, *на язык подвижных игр.*

3-й этап: на более высокой ступени интеллектуального и творческого развития, определяемого систематическим руководством воспитателя, дети благодаря свойственному им вербальному творчеству, могут *создавать подвижные игры на придуманные ими самими сюжеты.*

Рассматривая *алгоритм организации подвижных игр*, можно выделить следующие части:

### **1. Предварительная часть:**

- выбор темы игры (определение ролей – о ком игра);
- сочинение сюжета игры (определение места действий, придумывание игровых двигательных действий);
- определение правил игры (набор правил, сигналов);
- организация предметно-игрового пространства (изготовление атрибутов и пособий, подбор спортивного инвентаря и оборудования).

### **2. Основная часть:**

- распределение ролей, выбор водящего;
- вживание в роль и обыгрывание игровых действий, используя методы экологической идентификации и эмпатии;
- проведение подвижной игры.

### **3. Заключительная часть:**

- подведение итогов игры;
- внесение изменений или уточнений в сюжет или правила игры;
- придумывание вариантов игры.

Итак, наиболее эффективным средством развития инициативы и преобразования двигательного опыта ребенка являются подвижные игры.

Прежде всего, необходимо **начать с выяснения знаний детей о структуре подвижных игр.** Дети должны четко выделять *сюжет игры, правила, сигналы, двигательные действия*, необходимые для достижения игровой цели. Кроме этого, согласно содержанию игры, **создавать предметно-двигательную среду**, подбирать необходимое оборудование и атрибуты. А также **знать способы распределения ролей в игре, выбора водящего и деления на команды.** После того, как дошкольники (на примере знакомых им игр) научились свободно выделять элементы игры, без которых она не может быть подвижной, подводят детей к самостоятельному придумыванию вариантов игры.

*Приемами модификации подвижных игр* являются следующие:

- введение «запрещенного места» - куда нельзя попасть, когда убегаешь;

- изменения места расположения «домиков» (например, с конца зала в середину), что может привести к изменению двигательной задачи (например, скоростной бег заменяется на бег с увертыванием);
- введение дополнительных препятствий (например, чтобы попасть в «домик», надо перелезть через скамейку);
- введение новых сигналов;
- увеличение количества «ловящих»;
- изменение двигательных действий играющих (например, смена бега на прыжки);
- добавление правил.

Следующий этап – это переключивание при помощи воспитателя сюжетов литературных произведений, сказок, рассказов, а также сюжетов, взятых в результате наблюдений в природе, на язык подвижных игр.

Из многообразия игр мы рекомендуем использовать сюжетные подвижные игры и эстафеты экологического содержания. Так как природная среда является неисчерпаемым источником вдохновения для преобразования двигательного опыта человека.

Рассматривая **алгоритм сочинения подвижной игры**, можно выделить следующие части:

1. *Образный и логичный рассказ воспитателя, с установкой на придумывание игры по сюжету рассказа.*

2. *Беседа с детьми после прочтения:*

- а) выделение главных героев рассказа - определение игровых ролей;
- б) выявление «конфликта» между героями - выделение игрового задания;
- в) характеристика героев - вживание в игровой образ (какой должна быть «лисица» или «зайчик»); определение игровых двигательных действий;
- г) характеристика места событий - определение предметно-игрового пространства (где происходит событие, где находятся «домики»).

3. *Придумывание сигналов и правил игры.*

4. *Подбор необходимых атрибутов и оборудования.*

**Приемами, способствующими осознанию детьми сюжета игры, являются:**

- Описание игры воспитателем до ее проведения, с акцентом на элементах, без которых игра не может быть подвижной.
- Краткое изложение содержания игры, хода игровых действий и определение предметно-игрового пространства одним ребенком и перечисление правил (сигналов) другим.
- Организация инсценировки игры (при помощи игрушек или предметов-заместителей, изображение хода игры на листе бумаги).
- Придумывание названия игры детьми.

Например, подвижная игра «Лиса и мыши».

<b>Вопросы – задания.</b>	<b>Игровые упражнения (показать, как они это делают, рассказать какие они?).</b>
Как мышка выходит из укрытия?	Осторожно, на цыпочках, оглядываясь.
Что мышка может делать на лугу?	Искать зерна, откапывать корешки, чистить шерстку, кушать, играть с другими мышками, попискивать и т.д.
Как себя чувствуют мыши? Какое у них настроение?	Они веселы, бодры, игривы.
А что может делать лисица в это время?	Спать, наблюдать, подкрадываться, принюхиваться, облизываться И т.д.
Зачем она хочет поймать мышей?	Чтобы кушать, накормить своих детей, поиграть.
Что делают мыши в случае опасности? Какие они?	Убегают, пищат, уворачиваются, прячутся в норках. Испуганные, Шустрые, торопливые.
Что чувствует мышь, когда ее: - не поймали? - Поймали? Что она делает?	- радость, облегчение; - желание вырваться. Спротивляется, пищит, радуется.
Какой должна быть лисица, когда ловит мышей? и т.д.	Внимательной, хитрой, ловкой, сосредоточенной, быстрой и т.д.