



Е.С. СИДОРЕНКО,

инструктор по физической культуре

МБДОУ «Детский сад № 58», г. Барнаул

РАЗВИТИЕ ЛИДЕРСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ДОШКОЛЬНИКОВ В ПОДВИЖНОЙ ИГРЕ

Хотя о дошкольном возрасте говорится и пишется очень много, проблема изучения лидерских качеств дошкольников осложняется тем, что в психологической литературе внимание в основном уделяется волевым качествам характера, особенностям общения ребенка в коллективе, его поведению. Проблема выявления способов развития лидерского потенциала актуализируется лишь в единичных исследованиях.

Общепризнано, что для детей наиболее характерной является игровая форма поведения. Когда один ребенок играет с другим, он всегда стремится выиграть.

Подвижные игры – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания, морально-волевых качеств.

По определению П.Ф. Лесгафта, подвижная игра – упражнение, посредством которого ребенок готовится к жизни.

Подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств.

Подвижные игры важны для всестороннего развития ребенка. Ценность их не только в том, что они развивают движения детей, но и в том, что побуждают быть волевыми, активными, деятельными, добиваться успеха. Благодаря этим играм весь организм ребенка втягивается в работу, у него улучшается пищеварение, становится глубже дыхание, укрепляется нервная система, воспитываются

такие черты характера как воля, дисциплинированность, сдержанность и тому подобное.

Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего воспитания.

В подвижной игре развиваются волевые качества, активность, самостоятельность, от ребенка требуется проявление ловкости, точности, скорости движений или точности и скорости запоминания и воспроизведения информации. Эти качества способствуют развитию лидерского потенциала.

Однако возможности подвижных игр не используются в воспитательно-образовательном процессе в системе и не изучались в связи с формированием лидерского поведения ребенка. Следовательно, возникает потребность разработки педагогических условий, включающих подвижную игру в воспитательно-образовательный процесс дошкольного образовательного учреждения с целью развития лидерского потенциала в дошкольном детстве.

Такое понимание проблемы предполагает теоретическое обоснование необходимости развития лидерского потенциала личности ребенка, выявление комплекса педагогических условий, которые бы в наибольшей степени способствовали успешному протеканию процесса развития лидерского потенциала в дошкольном детстве.

Развитие лидерского потенциала детей дошкольного возраста будет успешным, если будет разработан комплекс педагогических условий, направленных на развитие лидерского потенциала дошкольников, где приоритетным является подвижная игра.

ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПОДВИЖНЫХ ИГР, ВЛИЯЮЩИХ НА РАЗВИТИЕ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ

Планирование воспитательной работы — это педагогическое моделирование деятельности воспитателя. Планирование позволяет не только значительно уменьшить долю неопределенности в развитии педагогической ситуации, но и обеспечить преемственность сегодняшних и завтрашних действий, а также упорядочить протекание процессов обучения и воспитания дошкольников.

При составлении перспективного плана были учтены программные задачи, возраст и индивидуальные особенности детей.

Качества личности детей, влияющие на развитие лидерского потенциала:

- упорство: добиваться успеха в какой-либо деятельности;
- решительность: быстро принимать решения, не сомневаясь, воплощать их в жизнь;
- самостоятельность: проводить действия без посторонней помощи;
- настойчивость: доводить начатое дело до конца;
- дисциплинированность: подчиняться установленным правилам в какой-либо деятельности;
- ответственность: выполнять поручения точно, в соответствии с правилами.

«КТО СКОРЕЙ К СВОЕМУ ФЛАЖКУ?»

Дети стоят на одной стороне площадки. На другой стороне лежат флажки по числу играющих. По сигналу воспитателя каждый ребенок бежит к своему флажку.

Вариант игры: играющие делятся на 4 команды и становятся в кружки. В центре каждого — ребенок с цветным флажком в поднятой руке. Все остальные по сигналу разбегаются по площадке, становятся лицом к стене и закрывают глаза. В это время игроки с флажками тихо и быстро меняются местами. Дается сигнал «Все к своим флажкам!», дети открывают глаза, ищут свои флажки, быстро бегут к ним и вновь образуют кружки. Побеждает команда, сделавшая это быстрее.

«ПРОБЕГИ ТИХО»

Один из детей садится в центре площадки и закрывает глаза. Остальные дети стоят на одном конце площадки; 6 — 8 из них тихо перебегают с одного конца площадки на другой мимо сидящего посередине. Если дети бегут бесшумно, водящий не имеет права их остановить. Если же он услышит шум шагов, то говорит: «Стойте!» и, не открывая глаз,



указывает направление звука. Если водящий указал правильно, дети возвращаются на свои места. Бежит следующая группа детей.

«ПОСПЕШИ, НО НЕ УРОНИ»

Дети (с мешочками песка на голове или на ладони вытянутой вперед руки) перебегают с одного конца площадки на другой, стараясь обогнать друг друга.

«УСПЕЙ ВЫБЕЖАТЬ»

Дети образуют круг, в середине которого половина играющих. Взявшись за руки, стоящие в кругу идут (или бегут). Стоящие в центре круга хлопают в ладоши в такт ходьбы или бега. По сигналу педагога «Стойте!» идущие по



ВОСПИТАТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ

кругу останавливаются и поднимают вверх сцепленные руки. Педагог считает до трех. За это время стоящие в середине должны выбежать из круга. После счета «три» дети быстро опускают руки. Не успевшие выбежать считаются проигравшими.

«С КОЧКИ НА КОЧКУ»

Дети делятся на две группы и становятся на противоположных сторонах площадки. Между ними по всей площадке чертят кружки — кочки (расстояние между ними разное: 10, 20, 30, 40 см). Воспитатель вызывает по несколько детей то с одной, то с другой стороны площадки. Перепрыгивая с кочки на кочку, они перебираются на другую сторону площадки. Все следят, правильно ли прыгающие выполняют упражнение. Затем прыгают следующие.

Указания. В игре можно дать разные задания: перепрыгивать с кочки на кочку на двух ногах, с одной на другую, на одной ноге. Можно разделить детей на команды и выяснить, какая команда прыгает лучше или быстрее.

«ПОЖАРНЫЕ НА УЧЕНИИ»

Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3–4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя «Раз, два, три — беги!» все дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнить все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети слезали, а не спрыгивали с реек, если нужно, помогает. Нарушившему правилу выигрыш не засчитывается.

«БРОСЬ ЗА ФЛАЖОК»

Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мячи, мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4–5 м стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки с песком из-за головы двумя руками или одной, стараясь забросить их за линию флажков. Воспитатель подсчитывает, сколько детей забросили мешочки за флажки. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают их своей паре. Бросает следующая шеренга, затем сравниваются результаты.

Указания. Можно передавать мешочек своей паре и перебрасыванием. Нужно внимательно следить за местом

падения мешочка, так как после падения он может проскользывать по полу вперед. Результат броска отмечается по месту падения мешочка.

«СБЕЙ КЕГЛЮ»

Играющие (1/2 группы) становятся в шеренгу за линию, в 3–5 м от которой находятся кегли по числу детей. (У каждого играющего по два мяча средних размеров.) Нужно сбить кеглю мячом, прокатывая его по полу. Тот, кто не попал в кеглю первым мячом, прокатывает второй мяч. Затем по сигналу все играющие бегут, ставят на место кеглю, собирают мячи и возвращаются в исходное положение. Игра продолжается. Каждый играющий подсчитывает, сколько раз он сбил кеглю.

Указания. Мяч можно бросать, прокатывая, ударяя по нему ногой и т. д. Игра усложняется, если для сбивания поставить 2–3 кегли для каждого ребенка.

«ШКОЛА МЯЧА»

Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Ударить мяч о землю и поймать его одной рукой. Подбросить мяч вверх, хлопнуть в ладоши (1–3 раза) и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену и поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, после того как он упадет на пол и отскочит, поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать его одной рукой. В парах: ударить мяч о стену так, чтобы он отскочил под углом в сторону партнера, который должен поймать его. Ударить мяч о стену снизу вверх и поймать его. Ударить мяч о стену, бросив из-за спины, из-за головы, из-под ноги, из-под руки, и поймать его.

«СВОБОДНОЕ МЕСТО»

Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «Раз, два, три — беги!» бегут в разные стороны, добегают до своего места и садятся. Играющие отмечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается.

Указания. Можно вызывать для бега и детей, сидящих в разных местах круга.

«ПОПАДИ В ОБРУЧ»

Дети стоят по кругу диаметром 8–10 м, через одного. У каждого в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках ме-



шочки, передают их товарищам справа или слева (по договоренности). Получив мешочки, дети бросают их двумя (или одной) руками снизу, стараясь попасть в обруч.

Воспитатель подсчитывает, сколько мешочков попало в обруч у первых номеров. Дети поднимают мешочки и возвращаются на свои места в круг. Снова раздается сигнал, и дети передают мешочки своим соседям — вторым номерам и т. д. Воспитатель сравнивает, какие номера бросали точнее. Игра возобновляется.

Указания. Забрасывать мешочки можно и другими способами: двумя и одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях и т. п.

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу—удару в бубен, хлопку — дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу — несколькими ударами в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» — дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:

Петя, Петя, не зевай.
Быстро пару выбирай.

Затем по сигналу дети снова разбегаются по площадке. Игра повторяется.

Указания. В игре может участвовать нечетное количество играющих; тогда в игру включается воспитатель. У воспитателя должны быть флажки всех цветов; при повторении игры он меняет их у нескольких детей. Играющие должны выбрать себе по сигналу разные пары.

«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»

Играющие, кроме двух водящих, становятся в обручи, расположенные по кругу (или в разных местах площадки). Это — «дома». Один из водящих — «волк», другой — «бездомный заяц». «Зяц», спасаясь от преследования, забегает в любой «дом». Игрок, к которому забежал «бездомный заяц», лишается места и сам становится «бездомным зайцем». Если «волк» запятнает «зайца», они меняются ролями.

«ДВА МОРОЗА»

На противоположных сторонах площадки чертятся два «дома». В одном находятся все играющие, кроме двух «Морозов», которые стоят посередине площадки и говорят:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые
Я Мороз — Красный Нос. Я Мороз — Синий Нос.
Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Все ребята отвечают:

Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!

После этих слов перебегают за черту на другую сторону площадки. «Морозы» ловят и «замораживают» перебегающих, Осаленные останавливаются. Затем «Морозы» обращаются к ребятам с теми же словами. Ответив, ребята перебегают обратно в дом, по дороге дотрагиваясь до замороженных — «размораживают» их. Те присоединяются к остальным игрокам. «Морозы» «пятнают» перебегающих и тем самым мешают выручить «осаленных». После 2–3 перебежек выбирают новых «Морозов».

«ВЫШИБАЛЫ»

Играющие делятся на «вышибаемых» и «вышибающих». «Вышибающие» встают с двух сторон, а «вышибаемые» располагаются между ними.

Задача «вышибающих»: перебрасываясь мячом попасть им в «вышибаемых» игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, отходит в сторонку. Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

«ВОЗЬМИ ПЛАТОЧЕК»

Дети выстраиваются в колонну парами на одной из сторон площадки. Один ребенок — водящий — уходит на противоположную сторону площадки, встает лицом к детям. Он держит в вытянутой руке платочек и говорит: «Кто успеет добежать и платочек забрать. Раз, два, три — беги!». После этих слов дети, стоящие последними в колонне, расцепляют руки и бегут вдоль детей каждый со своей стороны за платочком. Кто быстрее возьмет платочек, тот становится водящим. Новая пара становится впереди колонны. Игра продолжается.

«КОЛОБОК»

Дети, присев на корточки, размешаются по кругу. В центре круга находится водящий — «лиса». Играющие перекатывают мяч — «колобок» друг другу так, чтобы он ухо-



ВОСПИТАТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ

дил от «лисы». Водящего сменяет тот игрок, который прикати «колобок» так, что «лиса» сможет его поймать.

«НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ»

Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу воспитателя они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платочек. Затем по сигналу дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платочек. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к воспитателю и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платочек, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платочек. Игра повторяется 3 – 4 раза.

Указания. Надо пояснить детям, что тот, кто найдет платочек, не должен не только его брать, но и показывать вида, что он заметил платочек.

ОСОБЕННОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ ПОДВИЖНОЙ ИГРЫ

Нормально развивающемуся ребенку свойственно положительное отношение к себе, уверенность в своих силах и самооощение «Я – хороший». Однако дошкольник более объективно может оценить результат деятельности сверстника, нежели разглядеть недочеты в своей работе. И это норма возрастного развития, так как самооценка начинает формироваться лишь в старшем дошкольном возрасте. К этому периоду ребенок уже понимает, что он умеет делать, а что не умеет; осознает не только свои действия, но и свои желания, предпочтения, настроения; он способен понимать и принимать речевые инструкции, требования взрослых, сознательно выполнять задание в том случае, если оно не противоречит его интересам. На фоне эмоциональной зависимости от оценок взрослого у ребенка развивается притязание на признание, выраженное в стремлении получить одобрение и похвалу, подтвердить свою значимость.

Чтобы дошкольник научился понимать, почему результаты его деятельности оцениваются так или иначе, следует создавать ситуации, которые ставили бы его перед необходимостью реалистически оценивать свои способности.

В дошкольном детстве наиболее ярко выражена потребность в фантазировании и движениях. Потребность в фантазии удовлетворяется в сюжетно-ролевых играх, а потребность в движении наилучшим образом реализуется в подвижных играх. Помимо эффективного влияния на укрепление здоровья, повышение выносливости детского организма и совершенствование двигательных навыков подвижные игры можно использовать в качестве средства формирования самооценки дошкольников.

Действия в сюжетной игре не требуют реального результата и жесткой регламентации. Для подвижной игры с правилами характерны четко определенные границы, составительные отношения между участниками, наличие реального результата – выигрыша, обозначающего окончание деятельности, повторяемость неизменных по форме конов. Такие игры вырабатывают у детей волевые качества (выдержку, смелость, стремление преодолевать трудности), умение выслушивать замечания и в соответствии с ними корректировать свои действия, умение ориентироваться в окружающей обстановке. В результате создаются условия, способствующие становлению начальных форм самооценки и самоконтроля ребенка, что имеет огромное значение и для учебной деятельности (настоящей и будущей), и для полноценной жизни в коллективе.

Развитие лидерских качеств старших дошкольников неразрывно связано с их общим развитием. Значит, развивать лидерский потенциал ребенка в отрыве от общего развития невозможно.

Правильно организованная игровая деятельность способствует развитию лидерских качеств, таких как ответственность, настойчивость, упорство, решительность, дисциплинированность, самостоятельность. В подвижной игре создаются условия, требующие от ребенка достижения личного успеха.

Говоря о ценности подвижных игр в развитии лидерских качеств, можно выделить следующее: в подвижной игре ставятся задачи, которые решаются детьми незаметно для них самих.

РЕКОМЕНДАЦИИ ВОСПИТАТЕЛЯМ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ПОДВИЖНЫХ ИГР

При выборе игр необходимо учитывать возраст детей, их здоровье, уровень физического и умственного развития, интересы и пожелания.

При определении величины нагрузки подвижной игры нужно учитывать не только физическую сторону, но и степень эмоциональной насыщенности игры.

Нельзя допускать большое число участников игры в группе ослабленных и маленьких детей. Это лишает их возможности быть активными в игре, а взрослых осуществлять контроль над состоянием каждого ребенка во время игры.

Не рекомендуется подводить итоги соревнования, эстафет непосредственно после их окончания из-за резкой смены возникшего во время игры динамического состояния организма ребенка статическим (во время объяснения педагогом). Это может оказать отрицательное воздействие на работу сердечно-сосудистой системы и весь организм ослабленного ребенка. Поэтому по окончании соревнований, перед подведением итогов рекомендуется проводить с детьми игры малой подвижности или упражнения, направленные на релаксацию организма.



Необходимо правильно расставлять детей в игре для роста лидерских качеств.

Необходимо поощрять правильность выполнения правил игры для роста самооценки детей.

При распределении роли в игре, подаче команд, нужно принимать во внимание степень возбудимости детей. С возбудимыми детьми тон разговора руководителя должен быть негромкий, строгий; с тихими детьми — поощрительный, мягкий. Каждое, даже небольшое достижение в игре таких детей надо отмечать, тем самым, придавая им бодрость и уверенность в своих силах.

Необходимо правильно оценивать индивидуальные особенности ребенка при распределении ролей в игре.

Нежелательно концентрировать внимание группы детей на успехах в игре застенчивого ребенка с целью его поощрения, что нередко ведет к обратному нежелательному результату: ребенок теряется, замыкается. Такого ребенка хвалить надо тихо, без свидетелей.

Необходимо обращать внимание на внешний вид ребенка: аккуратность в одежде, наличие носового платка, чистоту лица, шеи, ушей, носа для воспитания самоконтроля.

Нельзя предлагать подряд игры, требующие длительного сосредоточенного внимания детей, или нагрузки на одни и те же мышечные группы, или тренировки одного и того же навыка, что приводит к быстрому утомлению ребенка.

Привлекать внимание детей к многообразию игровых упражнений и подвижных игр, их пользе для поддержания хорошего настроения, самочувствия, бодрости и полноценного здоровья.

Воспитывать у детей желание узнавать больше игр и упражнений, учить играть как под руководством воспитателя, так и самостоятельно.

Стремиться к созданию хорошей дружеской атмосферы, располагающей детей к непринужденному участию в различных игровых упражнениях и подвижных играх, к проявлению активности, творческой инициативе.

Подвижная игра — сложная эмоциональная деятельность детей, активные движения, обусловленные содержанием игры, вызывают у детей положительные эмоции. Необходимость подчиняться правилам и соответствующим образом реагировать на сигнал организует и дисциплинирует детей, приучает их контролировать свое поведение, развивает сообразительность, двигательную инициативу и самостоятельность. Подвижные игры расширяют общий кругозор детей, стимулируют использование знаний об окружающем мире, человеческих поступках, поведении животных; пополняют словарный запас; совершенствуют психические процессы.



Для подвижных игр характерно нравственно ценное содержание. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, совестливость, организованность, инициативу. Кроме того, проведение подвижных игр сопряжено с большим эмоциональным подъемом, радостью, весельем, ощущением свободы. Подвижные игры создают атмосферу радости, активные движения, обусловленные содержанием игры, вызывают у детей положительные эмоции.

Для подвижных игр характерно нравственно ценное содержание. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, совестливость, организованность, инициативу. Кроме того, проведение подвижных игр сопряжено с большим эмоциональным подъемом, радостью, весельем, ощущением свободы. Подвижные игры создают атмосферу радости, активные движения, обусловленные содержанием игры, вызывают у детей положительные эмоции.

Характерными чертами подвижной игры являются разнообразие и свобода применения игровых действий, большая возможность для проявления инициативы и творчества.

Одна из характерных особенностей подвижной игры — стремление к результату. Ребенок испытывает радость от удовлетворения потребности в движениях, от эмоциональной атмосферы игры, однако, особый эмоциональный подъем вызывает достижение реального, наглядно положительного результата — выигрыша.

Подвижная игра предлагает детям решать индивидуальную двигательную задачу, вступая во взаимоотношения с другими играющими, учитывая их поведение.