

## РАЗВИТИЕ ЛИДЕРСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ДОШКОЛЬНИКОВ В ПОДВИЖНОЙ ИГРЕ

**Х**отя 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 ребёнка 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 ребёнок играет с другим, он всегда стремится выиграть.

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

По определению П.Ф. Лесгафта, подвижная игра — упражнение, посредством которого ребёнок готовится к жизни.

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

Подвижные игры важны для всестороннего развития ребёнка. 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 ребёнка вытягивается 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 ребёнка 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 ребёнка. 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 ребёнка, 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 неопределённости 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 ребёнок бежит к своему флажку.

*Вариант игры:* играющие делятся на 4 команды и становятся в кружки. В центре каждого — ребёнок 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: «Стой» и, не открывая глаз, указывает направление звука. Если водящий указал правильно, дети возвращаются на свои места. Бежит следующая группа детей.

### **«Поспеси, но не урони»**

Дети (с мешочками песка на голове или на ладони вытянутой вперёд 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 «Стой!» идущие по кругу останавливаются и поднимают вверх сцепленные руки. Педагог считает до трёх. За это время стоящие в середине должны выбежать из круга. После счёта «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 па команды и выяснить, какая команда прыгает лучше или быстрее.

### «Пожарные на учении»

Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3–4 колонны (по числу пролётов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролёте 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 неё 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 правило 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 проскальзывать по полу вперёд. 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, прокатывать, ударяя по нему ногой и т. д. Игра усложняется, если для сбивания поставить 2–3 кегли для каждого ребёнка.

### «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 упадёт 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 партнёра, 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 мешочки с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева (по договорённости). Получив мешочки, дети бросают их двумя (или одной) руками снизу, стараясь попасть в обруч.

Воспитатель подсчитывает, сколько мешочков попало в обруч у первых поморов. Дети поднимают мешочки и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся 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 раздаёт играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу — удару в бубен, хлопку — дети разбегаются по площадке, помахиывают над головой флажками. По следующему сигналу — нескольким ударам 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 нечётное 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 выбирать 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». Заяц, 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.

### «Возьми платочек»

Дети выстраиваются в колонну парами на одной из сторон площадки. Один ребёнок — водящий — уходит на противоположную сторону площадки, встаёт 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 возьмёт платочек, тот становится водящим. Новая пара становится впереди колонны. Игра продолжается.

### «Два Мороза»

На противоположных сторонах площадки чертятся два «дома». В одном находятся все играющие, кроме двух «Морозов». Морозы 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 допрагиваясь 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» остаётся 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.

### «Колобок»

Дети, присев на корточки, размешаются по кругу. В центре круга находится водящий — «лиса». Играющие перекатывают мяч — «колобок» друг другу так, чтобы он уходил от «лисы». Водящего сменяет тот игрок, который прикатит «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 нашёл, подходит к воспитателю и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платочек, и становится на своё 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 найдёт платочек, не должен не только его брать, но и показывать вида, что он заметил платочек.

### Особенности проведения подвижной игры

Нормально развивающемуся ребёнку свойственно положительное отношение к себе, уверенность в своих силах и самоощущение «Я — хороший». Однако дошкольник более объективно может оценить результат деятельности сверстника, нежели разглядеть недочёты в своей работе. И это норма возрастного развития, так как самооценка начинает формироваться лишь в старшем дошкольном возрасте. К этому периоду ребёнок уже понимает, что он умеет делать, а что не умеет; осознаёт 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 ребёнка 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 жёсткой регламентации. Для подвижной игры с правилами характерны чётко определённые границы, состязательные 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 ребёнка, 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 ребёнка 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 ребёнка 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 ребёнка во время игры.

Не рекомендуется подводить итоги соревнования, эстафет непосредственно после их окончания из-за резкой смены возникшего во время игры динамического состояния организма ребёнка статическим (во время объяснения педагогом). Это может оказать отрица-

тельное воздействие на работу сердечно-сосудистой системы и весь организм ослабленного ребёнка. 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 ребёнка при распределении ролей в игре.

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

Необходимо обращать внимание на внешний вид ребёнка: 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 ребёнка.

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 непринуждённому 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 своё 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 подъёмом, радостью, весельём, 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. Ребёнок испытывает радость от удовлетворения потребности в движениях, от эмоциональной атмосферы игры, однако, особый эмоциональный подъём вызывает достижение реально, наглядно положительного результата — выигрыша.

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