

## **ОБОГАЩЕНИЕ ДВИГАТЕЛЬНОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

*Хижняк Олеся Викторовна*

воспитатель МБДОУ д/с № 64 г. Белгорода

Впервые в российской истории в соответствии с требованиями вступившего в силу 1 сентября 2013 года федерального закона «Об образовании в Российской Федерации», разработан Федеральный государственный стандарт дошкольного образования. Стандарт утверждает основные принципы, одним из которых является «создание благоприятной социальной ситуации развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями». Решение задач развития детей должно быть направлено на приобретение опыта в следующих видах деятельности: двигательной, коммуникативной, изобразительной, музыкальной, игровой. Игра в данном случае может выступать как форма социализации ребенка.

Ранний возраст – это период приобщения ребенка к познанию окружающего мира, период его начальной социализации. Высокая восприимчивость детей дошкольного возраста, легкая обучаемость, благодаря пластичности нервной системы, создают благоприятные возможности для успешного нравственного воспитания и социального развития личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью дошкольника. Поэтому в последнее время наиболее актуальным определяется проблема внедрения в образовательную практику дошкольных учреждений современных игровых технологий.

Рассмотрим понятие слова «технология». Оно происходит от греческих слов τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — «слово», «мысль», «смысл», «понятие» — совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; в широком смысле — применение научного знания для решения практических задач, средства или деятельность, с помощью которых человек изменяет свою среду обитания и манипулирует ей».

Что же такое игра? Например, ученые П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров давали следующее определение игры: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат». Не менее интересно определение игры у Г.К. Селевко «Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». Игра наряду с трудом и

учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском возрасте.

Право на игру зафиксировано в конвенции о правах ребенка (ст. 31) среди жизненно важных прав. Вместе с тем, данное право нарушается значительно чаще, чем другие права ребенка. Детская игра все чаще рассматривается взрослыми как развлечение, как бесполезный досуг, что весьма печально отражается не только на развитии игры, но и на общем психическом развитии ребенка. Для большинства взрослых раннее обучение представляется более важным и полезным занятием, чем игра. Значение образовательных достижений и приоритет обучающих занятий всё более вытесняет игру из жизни детей. Жёсткое программирование свободного времени в детских садах, постоянный контроль и запрограммированные формы деятельности детей не оставляют возможностей для свободной игры.

Изучая материалы ФГОС видно, что главная задача Стандарта для дошкольного образования – вернуть игровую деятельность и статус развивающих игровых занятий в детском саду. Это одна из фундаментальных вещей, связанных с полноценным проживанием детьми этапа дошкольного возраста. Важно не то, чему научили ребёнка, а то, мог ли он полноценно прожить этот возраст. Ребенок должен овладеть умением жить в мире с самим собой, получить в игре навыки индивидуальной работы и группового взаимодействия, обучение должно входить в жизнь ребёнка через ворота детской игры. В одном из своих интервью руководитель рабочей группы по созданию стандарта дошкольного образования академик Российской академии образования, заведующий кафедрой психологии личности МГУ имени Ломоносова Александр Асмолов сказал: «Для ребенка нужны игры, через которые он сможет учиться. Первые навыки в рисовании, пении, танцах, чтении, счете и письме войдут в мир познания ребенка через ворота детской игры и другие соответствующие возрасту ребенка виды деятельности. Через игру, сотрудничество, диалог дети знакомятся с окружающим их миром» Очень серьезное требование ФГОС дошкольного образования – вернуть игровую деятельность и статус развивающих игровых занятий в ДОУ. Построенная в игровой форме образовательная ситуация имеет большее педагогическое значение нежели учебное занятие по типу школьного урока.

В действующем ФГОС игровая деятельность не включена ни в одну из образовательных областей. Однако, признавая исключительную важность игровой деятельности, авторский коллектив проекта примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «Детство» определил, что при построении педагогического процесса основное образовательное содержание педагоги осуществляют в повседневной жизни, в совместной с детьми деятельности, путем интеграции естественных для дошкольника видов деятельности, главным из которых является игра. Поэтому особым разделом Программы стал раздел – Игра как особое пространство развития ребенка.

В проекте примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы», авторы дополнили программу приложением, посвященным игре. В приложении раскрывается содержание психолого-педагогической работы по развитию игровой деятельности в каждом возрастном периоде в поступательном развитии.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, в воспитании. Игра – это жизненная лаборатория ребенка, ядро «разумной

школы» детства. Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Педагогические игры делятся по виду деятельности на:

- физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые,
- социальные
- психологические.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Три большие группы составляют:

- игры с готовыми «жесткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых наличествует и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Важнейшие из других методических типов:

- предметные,
- сюжетно-ролевые
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации.

Спектр целевых ориентаций:

- дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

- воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

### Концептуальные основы игровых технологий:

- психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации;
- игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе);
- игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский);
- игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев);
- игра - школа жизни и практика развития детей (С.Л. Рубинштейн);
- способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности;
- содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми;
- в возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание.

Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса - одно из самых сложных действий педагогов. Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами. Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни.

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них. У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение. Использование игровых технологий в развитии ребенка дошкольного возраста обеспечивает готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья. Специфические особенности детей раннего возраста диктуют определённые методические требования, необходимые при педагогической работе с ними. Прежде всего, это индивидуальный контакт с

ребёнком. Необходимость индивидуального подхода педагога к каждому ребёнку очевидна во всех возрастах. Однако в младшем возрасте индивидуальный подход имеет огромное значение, так как маленький ребёнок реагирует на воздействие, которое адресовано лично ему. Малыши не воспринимают призывы, обращенные к целой группе. Необходимо индивидуально ласковое прикосновение, взгляд в глаза, обращение по имени. Только в этом случае они могут принять и понять предложения взрослого.

Ещё одна важная особенность работы с детьми раннего возраста — неэффективность чисто вербальных методов воспитания. Любые инструкции, объяснения правил, призывы к послушанию оказываются бесполезными. Даже не потому, что дети ещё плохо понимают их, а потому что до 2 - 3 лет малыши не могут регулировать своё поведение посредством слова. Они живут только настоящим, и воздействия ситуации (окружающие предметы, движения, звуки) являются для них гораздо более сильными побудителями, чем значение слов взрослого. Эта особенность маленьких детей предъявляет высокие требования к действиям воспитателя, которые должны быть предельно выразительными, эмоциональными и «заразительными». Только собственной увлечённостью какой-либо деятельностью можно передать интерес к ней маленькому ребёнку. Здесь требуется повышенная чувствительность к состояниям малыша, выразительные движения и мимика, артистизм. Это вовсе не значит, что с маленькими детьми не нужно говорить. Но слова воспитателя обязательно должны быть включены в контекст реальных действий, иметь яркую интонационную окраску, сопровождаться соответствующими жестами и движениями. Следует помнить, что педагог воспитывает не словами, а своими чувствами, действиями и поступками. Из этого следует, что с маленькими детьми нельзя проводить организованных фронтальных занятий, когда воспитатель что-то объясняет или показывает, а дети «усваивают». Такие занятия не только не эффективны, но и вредны, поскольку могут парализовать собственную активность детей. Задача же воспитания в этом возрасте состоит в том, чтобы стимулировать активность каждого ребёнка, вызывать его желание действовать, общаться, играть, решать практические задачи. Для этого совершенно недостаточно сообщать детям новую информацию или демонстрировать нужные способы действия. Здесь необходимы эмоциональное вовлечение детей, создание общего смыслового поля, эмоциональное воздействие взрослого. Только так можно передать ребёнку интерес к новой деятельности, привлечь к ней и увлечь ею, и таким образом вызвать его собственное желание.

В.Н. Кругликов относит игровые технологии к методам активного обучения, которые включают игровые действия или отдельные, единичные элементы активизации незначительной или дискретной продолжительности, не имеющие правил, не предусматривающих поэтапную процедуру действий конкретных участников с контролем времени. Организуется со всей группой, но при непосредственном участии только отдельных детей, чаще всего по личному желанию. Главная цель применения игровых технологий - изменение эмоционального состояния детей к новой информации или

процессу обучения. Используются в основном для активизации традиционных форм занятий. Универсальным методом воспитания для маленьких детей, как известно, является игра. Любая игра обладает комплексным воспитательным воздействием: она требует и умственных, и волевых, и физических усилий, и координации своих действий с другими и (если ребёнок по-настоящему включён в неё) приносит эмоциональное удовлетворение. В физическом развитии игровые технологии, направлены на развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики рук. Вместе с тем применительно к раннему возрасту существуют специфические и конкретные задачи развития.

Прежде всего, это развитие предметной деятельности, как ведущей на данном этапе. Все виды предметных действий предполагают индивидуальную работу ребёнка. Маленькие дети ещё не умеют действовать совместно: предметы и действия с ними всецело поглощают интересы малышей, они не могут при этом ориентироваться на действия партнёра, учитывать чужие желания и пр. Поэтому не нужно принуждать их к совместной деятельности с предметами раньше времени - это может только вызвать ненужные конфликты с ровесниками. У каждого ребёнка должна быть в руках своя игрушка и свои способы действия с ней. Такая индивидуальная деятельность с предметами вызывает сосредоточенность и концентрацию на предмете, своеобразную «завроженность» своими действиями. Это очень важное и ценное состояние.

М. Монтессори видела в концентрации малышей на действиях с предметами начало воли ребёнка. Поэтому ни в коем случае нельзя прерывать индивидуальную работу ребёнка с предметами; напротив, нужно всячески поддерживать её и создавать для неё все возможные условия. Действия с предметами - это не только увлекательное для малыша занятие, но и движущая сила его развития.

Методы и технологии подразделяются на игровые, словесные, наглядные и практические. Игровые методы в обучении детей:

- игры-занятия,
- дидактические игры,
- подвижные игры,
- игры-забавы,
- инсценировки.

Технологии:

- внесение игрушек;
- создание игровых ситуаций (сегодня мы будем рыбками);
- обыгрывание игрушек, предметов;
- элемент - сюрприз, эмоциональность (показ "Петушок и кошечка" - воспитатель показывает пицалку, вызывает желание прислушиваться);
- внезапность появления, исчезновение игрушки;

- изменение местонахождения игрушек (мишка на столе, под шкафом, над шкафом);
- показ предметов в разных действиях (спит, ходит, кушает);
- интригующие обстановки.

Успешному проведению игровой деятельности способствует умелое педагогическое руководство. Доброжелательность взрослого, благодаря которой и появляется сотрудничество, обеспечивает желание ребенка действовать вместе с взрослым и добиваться положительного результата. При отборе игр и упражнений необходимо учитывать особенности развития детей раннего возраста. Например, некоторые дети имеют нарушение или недоразвитие мелкой моторики и зрительно-двигательной координации. Движения рук бывают неловкими, несогласованными, у них часто не выделяется ведущая рука. Дети порой не в состоянии одновременно действовать двумя руками сразу. Например, ребенок не может держать одной рукой основание пирамидки, а другой нанизывать кольца на стержень, или просто держать предмет (брать рукой) в одной руке, а другой подхватить другой предмет и т.п. Недостаточное развитие зрительно-двигательной координации приводит к тому, что ребенок часто промахивается при попытке взять предмет, так как неверно оценивает направление, не может проследить зрительно за движением руки.

Важное условие результативного использования игр и упражнений в обучении – это соблюдение последовательности в подборе игр и упражнений. Следует учитывать следующие дидактические принципы: - доступность, - повторяемость, - постепенность выполнения заданий. Использование подвижных игр в процессе обучения детей раннего возраста: - моторные игры – бег, прыжки, лазанье, кружение, характерны для детей от 1 года до 3 лет. В основном, дети играют в такие игры в одиночку, без сверстников, хотя зачастую они начинают подражать другому ребенку, начинают прыгать и скакать так же, как он. - игра-возня – часто раздражает взрослых и запрещается ими. Но, по мнению М.В. Осориной, игра-возня – один из примеров, который «куча – мала» - учит детей взаимодействию друг с другом. Подобные игры дают ребенку возможность выплеснуть отрицательные эмоции, продемонстрировать положительные, учит регулировать как свои чувства, так и силу физического воздействия на партнера, контролировать импульсивные желания. - языковые игры – главное в этих играх не передача информации, а экспериментирование со звуками, со словами. Как отметил психолог Г. Крайг, «дети играют со словами, чтобы посмеяться над миром и проверить, насколько хорошо они его понимают». Ролевые игры – в этих играх дети принимают на себя определенные роли, воспроизводят действия других людей. В процессе взаимодействия в ролевой игре дети получают навык сотрудничества.

Социальное взаимодействие детей в игре проходит в своем развитии пять уровней:

- игра в одиночку – на этом уровне взаимодействие полностью отсутствует, характерна и для младенцев, и для детей раннего возраста;



- игра-наблюдение – ребенок наблюдает за игрой товарища, но не вступает в игру;
- параллельная игра – ребенок играет в непосредственной близости, рядом с другим ребенком, подражает ему, но взаимодействия еще не наступает. Это игра "рядом", но не "вместе", характерна для детей от 1,5 до 2 лет.
- ассоциативная игра – дети уже в какой-то степени взаимодействуют, делятся игрушками, но у каждого из них свой сюжет. Такой тип игры может сформироваться к 3 годам.

Совместная игра – дети во время такой игры заняты общим делом: играют в семью, строят дом, возникает к 3 годам.

Таким образом, использование игровых методов и приемов является действенным способом обогащения двигательного опыта детей раннего дошкольного возраста.

В контексте целевых ориентиров физического воспитания и развития дошкольников, определенных ФГОС ДО, актуализируется проблема обретения двигательного опыта уже на этой возрастной ступени. Анализ современных исследований свидетельствует о том, что в настоящее время наблюдается оторванность содержания двигательного-игрового опыта, получаемого в дошкольных образовательных учреждениях, от реальных потребностей ребенка, что отрицательно сказывается на уровне его физической подготовленности. Так, по данным исследований Л.В. Абдульмановой, А.Ю. Журавлевой, М.А. Зайцевой около 45 % дошкольников 5–6 лет имеют низкий уровень физической подготовленности. Дети не владеют элементарными игровыми умениями и действиями с мячом, ракетками, воланами. Всё реже во дворе можно увидеть увлеченное игрой разновозрастное детское сообщество. Это отрицательно сказывается не только на состоянии физического развития и здоровья детей, но и на их социализации.

Сложившаяся проблемная ситуация является следствием недостаточной реализации потенциала игровых технологий в системе физического воспитания дошкольников.

Большое разнообразие и широкая направленность подвижных игр, спортивных игр и игровых общеразвивающих упражнений позволяют не только существенно обогатить двигательный опыт растущего человека, но и сблизить между собой детей разных возрастов, разных социальных групп, интегрировать виды детской деятельности, возродить игровое пространство детства. Как отмечает Л.В. Абдульманова, двигательный опыт ребенка складывается из осознания своих движений, их выразительности, самостоятельного получения двигательного опыта, позволяющего не только выразить свои чувства, переживания, но облегчающего понимание чувств окружающих.

Двигательно-игровой опыт, приобретенный ребенком в процессе применения игровых технологий можно рассматривать с позиции активности личности в его освоении как совокупность освоенных двигательных

действий и способов их применения, элементарных знаний о содержании и правилах спортивных игр, эмоционально-ценностного отношения к этому виду деятельности, способности детей к взаимодействию. Анализ современных исследований свидетельствуют о том, что использование игровых технологий как средства и формы организации физического воспитания детей раннего возраста способствует формированию всех компонентов двигательного-игрового опыта: деятельностного (владение способами игровых действий), аксиологического (осознанное отношение к социально-нравственным нормам поведения и ценностям, осознание личностной готовности к игровой деятельности), когнитивного (знание социально-нравственных норм поведения, содержания игровых способов взаимодействия в спортивных играх) и коммуникативного (передача информации в процессе спортивно-игрового взаимодействия)

Работая с детьми раннего возраста, нужно уделять большое внимание формированию двигательных функций. Для организации работы по данному направлению реализуются основные задачи:

- формирование устойчивого интереса детей к игровым упражнениям, подвижным и народным играм с предметами, желание использовать их в самостоятельной двигательной деятельности;
- создание условий, побуждающих детей к двигательной активности;
- обогащение двигательного опыта детей новыми действиями с различными предметами;
- содействие развитию двигательных способностей детей: ловкости, быстроты, координации движений, гибкости, силы, выносливости;

Опыт у малышей еще невелик, поэтому самостоятельная двигательная деятельность организуется под наблюдением воспитателя при непосредственном его участии. Наблюдая за детьми, играя с ними, формируются интересы малышей, к чему они больше склонны. Личное участие взрослого в играх активизирует малышей, создает у них радостное настроение. Воспитатель помогает ребенку своевременно сменить вид деятельности, чтобы не допустить утомления. Пособия необходимо периодически менять, чтобы у детей не пропал интерес к ним. Постепенно, по мере овладения детьми действием с пособием, игрушкой, приучаем малышей действовать совместно с одним предметом, например, покатать мяч друг другу или прокатить его по очереди по дорожке.

Особое внимание нужно уделять созданию условий для удовлетворения потребности в двигательной активности посредством организации подвижных игр с детьми. Они привлекают малышей своей эмоциональностью, разнообразием сюжетов и двигательных заданий. Кроме этого, подвижные игры способствуют также развитию внимания, памяти, воображения, формированию личностных качеств (самостоятельность, активность). Участвуя в этих играх, дети приобретают опыт общения со сверстниками и взрослыми. Взрослый является организатором и активным участником игр: выполняет роль ведущего (читает текст, который служит

сигналом к началу и окончанию движений) и одновременно действует вместе с ребенком, являясь образцом для подражания.

Можно использовать в работе с детьми игры различного содержания:

- с ходьбой и бегом;
- с ползанием;
- с бросанием и ловлей мяча;
- с подпрыгиванием;
- на ориентировку в пространстве;
- с разнообразными движениями и пением.

Для обогащения двигательного опыта детей применяются следующие приемы:

- поддержка инициативы ребенка,
- поощрение действий ребёнка; что вызывает у него желание еще раз повторить какое-нибудь упражнение (пройти по широкой и узкой дорожкам, перепрыгнуть через ручек, бросить не только мешочек с песком, но и «снежный комочек», и т. д.),
- введение игрового персонажа;
- обогащение игровых сюжетов предметами.

С детьми раннего возраста для обогащения двигательного опыта можно использовать следующие виды игровых технологий:

1. Совместные игры с несколькими партнерами - эти игры помогают детям чувство общности, воспитывает у них умение вступать в эмоционально практическое взаимодействие с группой сверстников. («Паровозик», «Птички в гнздышках»).

2. Хороводные игры - эти игры созданы по образу народных игр и построены на основе сочетания простых повторяющихся движений и физических контактов участников («Каравай», «Раздувайся пузырь» и т. д.)

3. Совместные игры с предметами – помогают ребенку видеть в сверстнике не соперника по борьбе за право обладания игрушкой, а партнера по игре («Мой веселый звонкий мяч»).

4. Словесные игры и игры с текстом - они построены на словах и действиях играющих («Мишка косолапый», «Зайка беленький сидит»).

5. Театрализованные игры (Репка) совместно с музыкальным руководителем;

### **Методические рекомендации по применению игровых технологий в образовательном процессе ДОО**

Педагогам необходимо стараться не занимать время, отведенное для игры детей, другими видами деятельности. Моделировать игровую среду в соответствии с возрастными особенностями, учитывать уровень развития детей, их интересы, половые различия. Игровая среда должна быть динамичной. Атрибуты сюжетно-ролевой игры располагаем в легкодоступном для детей месте. Иногда атрибуты формируются в специально установленном порядке, детям предоставляется возможность создавать игровую среду самостоятельно. Эффективным приемом руководства играми детей младшего дошкольного возраста является прямое

участие педагога в игре детей на главных ролях, причем первоначально рекомендуется использовать индивидуальную игру с данным ребенком, а в конце четвертого года жизни рекомендуется применять игру педагога с подгруппой детей. В руководстве детей большое место занимает косвенные приемы руководства, чтобы не мешать ребенку, играть самостоятельно, т.к. только самостоятельная сюжетно-ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию ребенка. Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей. Педагог должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности детей.

Таким образом, роль игры в воспитании состоит в том, что именно в играх дети раскрывают свои положительные и отрицательные качества и воспитатель получает полную возможность влиять должным образом на всех вместе и на каждого в отдельности. Используя игровые технологии в образовательном процессе необходимо создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумке и фантазии ребенка.

Результат использования игровых технологий – это радость, эмоциональный подъем, развитие и увеличение физических сил ребенка, эффективное оздоровительное воздействие на организм в целом. На основе положительных эмоций, связанных с понятным, близким сюжетом и доступности движений у малыша постепенно появляется желание участвовать не только в играх, но и в упражнениях во время занятий.

В ходе реализации игровых программ и технологий актуализируется двигательный опыт детей, что способствует оптимизации их двигательной активности, обеспечивает разносторонний характер содержания двигательной деятельности. Приведенные факты можно считать весомым доказательством эффективности игровых программ и технологий в формировании двигательного опыта дошкольников, целесообразности их внедрения в образовательный процесс дошкольных учреждений для создания вариативной системы физического воспитания.