Маленькие дети не умеют владеть собой и своим поведением. Эта их особенность причиняет много неприятностей родителям и воспитателям. Обычно взрослые пытаются воспитывать детей прямыми указаниями и наставлениями: "Не шуми", "Не сори", "Веди себя прилично". Но это не помогает. Дети все равно шумят, сорят и ведут себя "неприлично". Словесные методы совершенно бессильны в воспитании дошкольников. Для них гораздо более подходят другие методы.

Игра - традиционный, признанный метод воспитания маленьких детей. Игра соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, и потому в игре дети охотно и с удовольствием делают то, что еще не умеют в реальной жизни. Особенно велика роль игры в развитии младших дошкольников, которые еще не могут сами ставить перед собой конкретную цель и сознательно достигать ее. Если правила поведения, провозглашенные взрослыми, обычно плохо усваиваются детьми, то правила игры просто и естественно входят в их жизнь и становятся регулятором их деятельности. Ниже приводятся несколько игр для детей 3-4 лет, направленных на развитие произвольного поведения (З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова, 1991).

**Лохматый пес**

Цель этой игры - воспитание у детей выдержки, способности преодолевать свою робость и соблюдать некоторые элементарные правила. Игровая ситуация носит сюжетный характер: в ней создается образ персонажа, которого нужно опасаться. Задача ребенка состоит в том, что он должен идти навстречу этой опасности и не убегать от нее до определенного сигнала. Таким образом, игра учит детей управлять своим поведением. Проводится она следующим образом. Воспитательница чертит на земле кружок. Это дом для лохматого пса. На расстоянии 2-3 шагов от него проводится черта, до которой обязательно должны дойти дети. От этой черты на расстоянии 15-20 шагов рисуется вторая черта, где дети будут спасаться от лохматого пса. Одному из детей поручается роль лохматого пса - он идет в свой дом и ждет, пока дети придут к нему. Воспитательница подводит детей к черте их дома и выстраивает в шеренгу. Сначала воспитательница сама ведет шеренгу детей, задавая направление и темп движения, и произносит следующие слова, которые вместе с ней повторяют все дети: Вот сидит лохматый пес, В лапы свой уткнувши нос. Тихо, смирно он сидит, То ли дремлет, то ли спит. Подойдем к нему, разбудим И посмотрим, что-то будет!?... Под этот текст все дети, взявшись за руки, подкрадываются к черте рядом с домом пса. На последние две строчки они протягивают руки и дотрагиваются до него. Пес в это время не должен шевелиться: сидя с закрытыми глазами, он позволяет погладить себя. Вдруг, неожиданно для детей, пес открывает глаза и лает, а малыши убегают в свой дом (за черту). Пес бегает за детьми, лает на них, а когда все убегут за черту, возвращается в свой дом. Каждый ребенок, выбранный на эту роль, выполняет ее не более двух раз, после чего выбирается новый пес. Несмотря на развлекательный и, казалось бы, примитивный характер этой игры, она содержит определенные правила, которые не так-то легко выполнить трехлетним малышам: не дотрагиваться до пса до тех пор, пока не кончится текст; пес не шевелится и не открывает глаза до тех пор, пока его не тронут; бежать в свой дом и спасаться можно только после того, как пес залает. Выполнение этих правил приучает детей к выдержке и организованному поведению в коллективе.

**Воробушки и автомобили**

Основная цель этой игры - учить детей управлять своим поведением. Задача ребенка состоит в том, чтобы вовремя выполнять порученные игровые действия, которые определяются ролью. Игровая ситуация предусматривает чередование двух групп игровых действий - активные движения и их торможение (ожидание), что требует от детей определенных усилий. Сдерживание своей двигательной активности особенно трудно для малышей. Вместе с тем в этой игре оно становится доступным и понятным, поскольку обусловлено сюжетом игры. Перед началом игры желательно обратить внимание детей на то, как летают воробушки, как они прыгают и чирикают, и как разлетаются в разные стороны, когда проезжают машины или приближаются люди. Напомнив детям их наблюдения, воспитательница предлагает поиграть в воробушков и автомобили. Она очерчивает на земле площадь, где могут летать и прыгать воробушки (пространство должно быть достаточно большим). По краям площадки она рисует домики для воробушков (кружочки, квадраты, и пр.). Сюда они полетят, когда поедет автомобиль. Воспитательница объясняет, что в своем домике воробьи не боятся машин, а как только автомобиль проедет, можно опять прыгать и летать. Сначала роль автомобиля берет на себя воспитательница, показывая как он едет и гудит. Проделав соответствующие движения, она говорит: "Летите, воробушки!" Дети выбегают на середину площадки, изображая, как летают и прыгают воробушки. Вдруг раздается гудок, и автомобиль снова проезжает по площадке, а воробьи убегают в свои домики, где спасаются от машины. Воспитательница раза два "проезжает" из конца в конец по площадке, возвращается на свою стоянку и дает сигнал: "Летите, воробушки!". Так повторяется несколько раз. Затем выбирается несколько детей, которые изображают автомобили. Теперь воспитательница подает только словесный сигнал, когда должны действовать автомобили, а когда воробушки (например, гудок может быть сигналом для автомобилей, а чириканье - для воробушков). При повторении игры дети могут меняться ролями. Эта простая по организации и увлекательная для малышей игра содержит очень трудный для них момент - торможение своей импульсивной двигательной активности, а также развивает способность действовать строго по сигналу. Причем здесь, в отличие от предыдущей игры, дети уже не держатся за руки, а действуют хотя и вместе, но самостоятельно. А это уже требует элементарного умения управлять своими движениями и контролировать себя.

**Смелые мышки**

Цель этой игры - воспитание у детей выдержки, формирование самоконтроля (в четкости выполнения правил), способности преодолеть свою робость. По сравнению с предыдущими, задача ребенка в этой игре усложняется: она требует большей выдержки (сигналу к действиям предшествует длительная пауза), более зримой для детей становится опасность "быть пойманным", усложняются пространственные условия движений детей. Все это учит ребенка управлять своим поведением и способствует формированию произвольного поведения. Эта игра, как и предыдущие, связана с выполнением ролевых действий, с воображаемой ситуацией. Но, в отличие от предыдущих, активные действия выполняются небольшими группами (5-6 человек) по очереди. Остальные дети в это время выполняют роль жюри. Наблюдая и оценивая правильность действий других детей, они легко замечают их ошибки, и неточности. Это имеет важное значение для лучшего усвоения и осознания правил игры, более четкого и сознательного их выполнения. Таким образом, игра не только учит выдержке, но и создает важные предпосылки дня формирования самоконтроля. Игра начинается с организации игрового пространства, в которой активно участвуют сами дети: они ставят стульчики для всех участников. Впереди перпендикулярно к линии стульчиков проводятся две черты на расстоянии примерно 20 шагов; напротив стульчиков рисуется дом для ловишки ("кота")’ После этого все дети садятся на приготовленные стульчики. Воспитатель выбирает из них 5-6 человек на роль мышек, а одного - на роль кота. Мышки становятся у черты, а кот занимает свое место в доме. С началом стихотворного текста, который произносит воспитательница вместе со всеми детьми, мышки делают несколько шагов по направлению ко второй черте. Произносится следующий хорошо известный текст С.Я. Маршака: Вышли мыши как-то раз Посмотреть, который час. Раз-два-три-четыре – Мыши дернули за гири... (Остановившись примерно в середине пространства между двумя чертами, мыши делают движение руками, будто дергают за гири, а дети на стульчиках хлопают в ладоши). Вдруг раздался страшный звон! (... продолжительная пауза...) Убежали мыши вон! С последними словами, которые произносятся резко и неожиданно, мыши убегают, а кот их ловит. Спасаться от кота мыши могут за любой чертой, двигаясь либо назад, либо вперед (по своему выбору). Ловить их кот может только в пространстве между двумя чертами. Пойманными считаются только те мышки, до которых кот дотронулся (хватать и тащить детей нельзя). Сразу же производится оценка действий мышей и кота: это один из главных моментов игры. Дети на стульчиках, выполняющие роль жюри, вместе с воспитательницей отмечают, какие мышки были смелые, кого кот поймал, хороший ли был кот, не нарушил ли кто-нибудь правила игры. Воспитательница, задавая наводящие вопросы, должна помочь детям заметить все нарушения правил и поощрить тех детей, которые вовремя начали бежать и четко выполняли все правила. После этого выбираются новые мышки и кот и игра повторяется сначала. В первый раз эту игру лучше проводить в помещении, где меньше отвлекающих воздействий и легче сосредоточиться. В дальнейшем, когда дети усвоят правила игры, ее можно проводить на участке. Кто раньше дойдет до фляжка Как и в предыдущих случаях, цель этой игры - воспитание выдержки и способности управлять собой. Однако здесь задача усложняется тем, что, во-первых, отсутствует воображаемая ситуация (дети действуют от себя, а не от имени персонажа), а, во-вторых, дети должны преодолеть привычное и естественное для них, но запрещенное в данной игре движение (бег). Решение этой задачи представляет для маленького ребенка значительную трудность и учит владеть своими движениями. Игра носит характер соревнования в скорости ходьбы. Соревновательный характер этой игры способствует тому, что дети лучше оценивают свои возможности и стремятся к лучшим результатам. Как и в предыдущей игре, дети учатся оценивать четкость выполнения правил. Оценивая и контролируя друг друга, дети лучше осознают требования игры и таким образом приучаются к самоконтролю. Игра проводится как соревнование по "спортивной ходьбе". На земле чертится линия - это "старт". Напротив этой линии на расстоянии 25-30 шагов ставится стол или скамейка, на которой лежат флажки. Воспитательница вызывает сначала двух детей, предлагает им встать на старте и по сигналу (хлопок или удар бубна) идти к флажку. При этом она подчеркивает, что к флажку надо идти, а не бежать. Тот, кто побежит, уже проиграл, ему еще нужно учиться быстро ходить. Воспитательница дает сигнал, а двое детей наперегонки идут к флажкам; остальные дети наблюдают, и когда кто-то поднимет флажок, хлопают ему и оценивают выполнение правил. После такого объяснения воспитательница выбирает пять детей, предлагает им встать у черты (на старте), и подает сигнал, по которому начинается движение к флажкам. Выиграл тот, кто удержался от бега и быстрее всех подошел к флажкам. Победителю дается какая-нибудь награда (тот же флажок или бумажная медаль). Всем остальным детям, участвующим в соревновании, если они не нарушили основное правило, т.е. не побежали, все хлопают. Затем выбирается новая пятерка детей, взамен взятого флажка кладется новый, и соревнование продолжается. Если победителей будет двое или трое - все они получают награды. Чтобы дать детям двигательную разрядку, после соревнования нужно разрешить им возвращаться на свое место бегом, или крупными прыжками, или любым другим способом.

**Лети, голубок!**

В этой игре дети учатся выполнять указания воспитательницы и должны быть внимательными и совершать определенные умственные усилия. Решение умственной задачи сочетается с движением, которое приносит детям радость и является естественной эмоциональной разрядкой. Кроме того, в игре детям приходится действовать по очереди. Терпеливое ожидание своей очереди формирует выдержку, терпение, умение организованно вести себя в совместной деятельности. Выполнению этих достаточно сложных для трехлеток требований способствует особая организация игры, позволяющая наглядно видеть, как приближается их очередь. В игре участвуют все дети группы. По указанию воспитательницы они раскладывают игровой материал по всей комнате - на столах, стульях, свободных полочках и пр. Игровым материалом служат любые предметы основных тонов спектра (красные, синие, желтые и зеленые): флажки, ленточки, колечки, пирамидки, бумажные кружки и пр. Воспитательница следит за тем, чтобы одинаковые по цвету предметы располагались в разных местах. Игра проходит живо, весело. Вместе с тем, овладев ее правилами, дети делают важный шаг в развитии произвольного поведения. Ведь в ней они должны удержать цель, поставленную взрослым, не отвлекаясь на посторонние предметы другого цвета, выбрать из окружающей обстановки именно то, что поручил взрослый. А это требует уже не только умения управлять своим внешним поведением, но и овладение внутренними процессами - вниманием, памятью, и даже мышлением, поскольку нужно выбрать один значимый признак предмета из множества посторонних. И хотя это овладение собой происходит в элементарной форме, оно очень важно для формирования произвольности как качества личности. Покончив с подготовкой к игре, все дети садятся на стульчики в ряд, а воспитательница начинает рассказывать: "Давайте сегодня поиграем в голубей. Вы будете ученые голуби, которые любят свою хозяйку и хорошо ее слушаются, а она их кормит, учит и тоже очень любит". Для создания игрового образа воспитательница берет коробочку и "понарошку" кормит своих голубей, обходя их по очереди. "А теперь голуби поучатся выполнять разные поручения хозяйки", - говорит воспитательница и подзывает к себе трех детей, сидящих с краю. Остальным детям она предлагает передвинуться и занять их места, освободив тем самым три стула, на которые сядут "вернувшиеся голуби". Вызванным детям воспитательница предлагает принести любые предметы определенного цвета. Поручение хозяйки выглядит следующим образом: "Лети, голубок, и принеси нам что-нибудь синего цвета. Можно кружок, можно флажок, а можно и ленточку. Лети!" С последним словом дети разбегаются по комнате и ищут предметы названного цвета. Найдя нужные предметы, дети возвращаются к воспитательнице и показывают, что они принесли. Все остальные участники игры вместе с воспитательницей проверяют правильность выполнения поручения. Затем отыгравшие дети садятся на оставленные для них места, а воспитательница подзывает к себе следующих трех детей и предлагает им принести предметы другого цвета. Все дети при этом передвигаются на три стула. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль голубей, выполняющих поручения хозяйки. Мы привели лишь несколько из огромного количества игр, очень полезных для развития и формирования произвольного поведения дошкольников. Несмотря на кажущуюся примитивность и простоту, каждая из этих игр требует от ребенка определенных усилий, направленных на овладение собой и на достижение определенных целей. Эти усилия заключаются в том, что ребенок должен удерживаться от импульсивных движений, действовать строго по сигналу, преодолевать некоторые внутренние препятствия (например, страх быть пойманным (псом или котом), желание побежать или схватить любой привлекательный предмет и пр.). Преодоление этих внутренних препятствий является серьезным шагом в развитии произвольности дошкольников. И, что особенно ценно, это преодоление происходит не по приказу и принуждению взрослого, а добровольно, по желанию самого ребенка. Именно поэтому эта маленькая победа над собой, которая внешне выглядит всего-навсего как выполнение игровых правил, приносит так много радости и удовлетворения ребенку. Дидактическая игра как средство формирования произвольного поведения не теряет своего значения на протяжении всего дошкольного возраста. Понятно, что с возрастом правила этих игр все более усложняются, предъявляют все более серьезные требования к внешней и внутренней деятельности детей. Важно помнить, что необходимо постепенно подготавливать детей к выполнению этих правил и требований, идти от простых игр к все более сложным. Слишком сложные и невыполнимые правила игры могут понизить у неподготовленного к ней ребенка уверенность в себе, сформировать комплекс неполноценности и лишить всякого желания участвовать в коллективных играх. Здесь необходимо пошаговое планирование обучающих игр, их предварительный и специальный подбор. Если в младшем дошкольном возрасте игра является основным и главным средством воспитания произвольного поведения, то позже, в 5-7 лет не менее эффективным в этом отношении может быть специально организованное внеситуативно-личностное общение дошкольника со взрослым, которое развивает сознание ребенка, осознанное отношение к своему поведению. Это отношение может возникнуть только в таком общении, которое отражает деятельность и интересы ребенка, но все же не совпадает с ними, позволяет посмотреть на них со стороны. Напоминая детям события их недавнего прошлого и приоткрывая перед ними будущее, взрослый как бы растягивает их жизнь во времени, выводит за пределы воспринимаемой ситуации, дает те "точки опоры", с которых можно посмотреть на свои сиюминутные действия. В разговорах с детьми очень важно вместе планировать их жизнь, обращать их к тому, что было вчера, сегодня утром, что будет вечером или завтра. Нужно сделать так, чтобы его жизнь представлялась ребенку не как случайный набор разрозненных эпизодов, а как связный процесс взаимообусловленных событий, которые он сам планирует. Именно через речевую формулировку этих событий, которую может дать только взрослый, ребенок начинает осознавать мир и свою жизнь как временную и логически связанную целостность.

Час тишины и час «можно». (Н. Кряжева)

*Описание игры:* взрослый договаривается с детьми о том, что у них теперь будет час тишины и час «мож­но». Это значит, что в час тишины дети будут вести себя тихо и заниматься спокойными делами — рисова­нием, лепкой и т. д. Зато в час «можно» они смогут делать все, что захочется — бегать, прыгать, кричать, петь и т. д. При этом желательно заранее предупредить, что даже в час «можно» нельзя драться, ругаться, оби­жать кого-либо и т. д.

*Комментарий:* эти часы можно чередовать в течение дня или играть в них в разные дни, но они должны стать привычными в группе детского сада или дома, тогда взрос­лому будет проще контролировать поведение детей в лю­бой момент. Например, когда нужно, чтобы разгоряченные дети успокоились, им предлагается поиграть в час тишины, а во время прогулки можно предложить час «можно».

Зеваки

*Необходимые приспособления:* колокольчик или по­гремушка.

*Описание игры:* дети становятся в ряд или в круги идут в какую-нибудь сторону. По сигналу, подаваемому коло­кольчиком или погремушкой, они разворачиваются, хло­пают в ладоши четыре раза и идут в обратном направле­нии. Запоздавший с выполнением инструкции выбывает из игры. У детей младшего возраста выполнение этого правила может вызвать плач. Поэтому можно предло­жить ребенку, чтобы не расстраивать его, лишь посидеть 1—3 минуты на лавочке в качестве штрафа, а затем снова включиться в игру.

*Комментарий:* сигнал может подаваться через разные промежутки времени, что усложнит задачу для детей.

«Кричалки - шепталки – молчалки». Для проведения упражнения из разноцветного картона необходимо приготовить три силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это - сигналы. Когда ведущий поднимает красную ладонь – «кричалку», то можно бегать, кричать, шуметь; желтую ладонь – «шепталка» является сигналом к тому, что нужно тихо передвигаться и перешептываться; синяя ладонь – «молчалка» означает, что дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчалкой». После того, как дети в конце игры лягут на пол, можно включить спокойную музыку.

«Шалуны». Воспитатель по сигналу (удар в бубен, колокольчик и т. д.) предлагает детям пошалить: бегать, прыгать, кувыркаться. По второму сигналу все шалости должны прекратиться. Упражнение повторяется несколько раз.

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ

ЮГО-ВОСТОЧНОЕ ОКРУЖНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ШКОЛА №509

Консультация: «Развитие произвольности

у детей младшего дошкольного возраста».

Подготовила: педагог-психолог Рыжова Е.С.

Москва 2014