

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад №15»

Методическая разработка

**Картотека игр для развития инициативы
в образовательном процессе детского сада**

Номинация 1 «Лучшая методическая разработка с использованием
современных технологий обучения и воспитания в дошкольном образовании»

Приоритетная технология обучения/воспитания:
игровая технология

Исполнитель: Чилингер Наталья Михайловна,
педагог-психолог МБДОУ «Детский сад №15»

Троицк, 2023

Пояснительная записка

В Конституции Российской Федерации, в «Концепции модернизации российского образования», в Законе Российской Федерации «Об образовании в РФ» и других нормативных документах Российской Федерации сформулирован социальный заказ государства системе образования: воспитание инициативного, ответственного человека, готового самостоятельно принимать решения в ситуации выбора.

Одним из основных принципов дошкольного образования, отмеченным ФГОС ДО, является поддержка детей в различных формах социальной активности, носящих продуктивный характер. Однако, в большинстве своем, эти формы социальной активности дошкольника инициируются педагогом (изобразительная и конструктивная деятельность), а если и реализуются ребенком, то их результат не выступает как важное достижение дошкольника, связанное с его личностным ростом. Личностный рост предполагает, что ребенок выступает в качестве субъекта социальных отношений, проявляющего самостоятельность и инициативу.

Инициативность и самостоятельностью являются близкими понятиями, но самостоятельность ребенка - это непосредственное осуществление самим ребенком какой-то деятельности, действие, процесс. А инициативность - это способность личности, выраженная в стремлении к самостоятельным общественным начинаниям, активности, предприимчивости, т.е. инициативный человек самостоятельно ставит цели и организует себя так, чтобы их достичь.

Инициатива детей в этом возрасте сама находит выход в различных играх и физической активности, и очень важно предоставить ребёнку свободный самостоятельный выбор формы и вида активности.

Игровые технологии являются эффективным средством воспитания познавательных процессов, активизации деятельности детей, развития инициативы и самостоятельности.

Игровые технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей и стимулируют развитие партнёрских отношений с взрослыми и сверстниками.

Инициативность и самостоятельность наиболее ярко проявляются не только в творческих играх, а так же в играх с правилами. Поэтому задача воспитателя мотивировать игровые действия детей, непосредственно участвуя и эмоционально включаясь в игры детей.

В роли организатора игры воспитатель вводит правила в жизнь ребенка, а в роли отстраненного наблюдателя - анализирует и контролирует действия детей. Только совмещение этих ролей может обеспечить развитие воли, произвольности, самостоятельности дошкольников.

В картотеке представлены 39 игр по 4 разделам: 8 дидактических игр, 10 подвижных игр, 4 сюжетно - ролевые игры, 13 режиссерских игр. Подборка игр апробирована в образовательной деятельности МБДОУ «Детский сад №15», г. Троицк Челябинской области.

Картотека игр для развития инициативы у детей дошкольного возраста

№	Название игры	Игровые действия
1. Дидактические игры		
2.		
1.1	Запоминалка Автор: Смирнова	<p>Цель - развитие стремления включиться в процесс деятельности (зрительного восприятия) без отчетливой цели</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - на столе расставляется небольшое количество разных предметов (3/7), но предварительно конкретная цель не формулируется - дошкольнику предлагается посмотреть и сразу закрыть глаза (отвернуться), - один предмет необходимо убрать, а ребёнку, в свою очередь, предлагается этот предмет назвать. <p>В дальнейшем игру можно постепенно усложнять, убирая два предмета и больше.</p>
1.2	Придумай свой вопрос	<p>Цель - освоение умения инициировать парное взаимодействие со сверстником через краткое речевое предложение-вопрос; развитие умения задавать вопросы, связанные с предметом и его свойствами, лежащими за кругом непосредственно данного («Как? Почему? Зачем?»); упражнять избирательность в выборе партнера общения.</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дети садятся в круг, - одному ребёнку в руки дается любой предмет (мяч, игрушка, карандаш), который становится ведущим и задает другим детям 1 вопрос о предмете (в различной форме), - ребёнок, ответивший на вопрос, принимает роль ведущего и адресует свой вопрос следующим детям.
1.3	Найди предмет	<p>Цель - развитие стремления к упорядочиванию и систематизации конкретных предметов, совершенствование ориентировки в пространстве группы, внимательно слушать задания.</p> <p>Содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дошкольникам предлагается найти, предметы по форме, цвету или признаку предмета в пространстве группы (например, найти что-нибудь квадратное), - способ поиска предметов дети определяют самостоятельно, - после того, как все дети выполнили задание и принесли

		свой предмет, необходимо назвать что нашли и объяснить свой выбор (желательно не повторяться).
1.4	Сочинялка	Цель - научить детей слушать друг друга, придумывать собственный сюжет. Содержание: - Дети садятся в круг, предмет (мяч, игрушка. карандаш) в руках определяет рассказчика который начинает придумывать историю, далее по сигналу предмет передается следующему ребенку, он продолжает начатую историю. Истории можно записывать.
1.5	Почтальон	Цель - выучить домашний адрес, описывать свой дом. Содержание: - Дети заняты самостоятельной деятельностью. Один из детей «почтальон». Он разносит письма. Тот, к кому он «постучится», должен назвать домашний адрес и рассказать от кого он ждет письмо: описать его внешний вид, особенности. Кто справился с заданием, получает конверт (письмо). Дети достают из конверта белые листочки бумаги и рисуют письмо следующему ребенку (можно на листочке «написать» письмо своему другу).
1.6	Что в чудесном мешочке?	Цель - знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности. Содержание: - Воспитатель: «Дети, у меня в мешочке что-то есть. Хотите угадать, что там лежит? Чтобы угадать, надо задавать вопросы. А я буду на них отвечать». Вопросы задаются по очереди: кому попадет мяч и руки, тот и задает вопрос. Каждый, кто задал вопрос, берет фишку. Повторять вопросы нельзя. В конце игры выясняют, кто больше наберет фишек.
1.7	Я никогда не...	Цель- Содержание: Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т.д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.
1.8	Представиться по-разному	Цель- Содержание: Каждый человек в кругу должен «представить себя»: изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

2. Подвижные игры

Цель: Совершенствование двигательной активности детей старшего дошкольного возраста. Развитие осознанности физических движений. Расширение новых типов двигательной активности.

2.1	Человек к человеку	Для игры необходимо нечетное число игроков. Все игроки свободно перемещаются, водящий произносит: «Рука к руке!». И все участники игры, в том числе ведущий, должны найти себе пару и соприкоснуться с партнером руками. Тот, кто остался без пары, становится, водящим. Игра продолжается. Команды могут быть разнообразными, например: «Мизинец к мизинцу», «Пятка к пятке», «Ухо к уху», «Локоток к локотку» и т.д.
2.2	Поздороваться носами	За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками, ушами, локотками и т.д.
2.3	На одну букву	Каждый желающий может предложить букву, начиная с которой все присутствующие должны по очереди перечислять предметы, находящиеся в этой комнате. Например, на букву "С" можно назвать "стул, стекло, стол" и т. д. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово. Предложивший букву, в паузах может громко считать до 3.
2.4	Поздороваться за руку с максимальным количеством людей	Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Варианты: обязательно называть свое имя; подсчитать количество людей, с которыми поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 3 людьми? А больше чем с 5?" Так определяются несколько лучших игроков/ победитель.
2.5	Зеркало Автор: Смирнова О.А.	Дети становятся в полукруг («зеркала»), а ведущий становится в центре перед детьми. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим. Напомнить детям, что они «зеркало» ведущего и должны точно отражать все движения (той же рукой (ногой), что и «зеркало»).
2.6	Передай мяч Автор: Смирнова О.А.	Стоя (сидя на стульях) по кругу, дети стараются как можно быстрее передать мяч сверстнику, предварительно назвать его имя и не уронить мяч. Важно передавать мяч в максимально быстром темпе. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами, одновременно с несколькими мячами, бросать или передавать мяч, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину.
2.7	Рыбак	Выбирается рыбак, остальные дети «рыбы» (важно определиться и назвать вид рыб). Рыбы «подплывают» к рыбаку со словами: «Рыбак, рыбак что плетешь?», - «Невод!», - «А зачем?».

		- «Рыбу ловить», - «А какую?». Рыбак называет вид рыб и ребёнок, чей вид рыбы назвали, убегает, а рыбак должен ее догнать. Пойманная рыба становится рыбаком.
2.8	Кто соберет больше всего шишек?	Оборудование: шишки, корзинки, колокольчик. Шишки высыпаются на землю, по команде (колокольчик) дети начинают собирать, только не горстями, а поштучно, снова звонит колокольчик, останавливаются, подсчитывают у кого больше всех шишек (победитель).
2.9	Времена года	Тканевое полотно разделено на 4 сектора: «зима» - белый цвет, «весна» - зеленый цвет, «лето» - красный цвет, «осень» - желтый цвет. Дети держат полотно, в середине мяч. Ведущий дает команду «зима» - дети должны переместить мячик в этот сектор и т.д.
2.10	Салют	Дети держат полотно с шариками. По команде «Салют!» дети подбрасывают шарики и ловят их на полотно, стараясь не уронить шарики на пол.
3. Сюжетно-ролевые игры Цель – активизировать самостоятельность при выстраивании взаимоотношений со сверстниками в соответствии с замыслом /сюжетом игры: способность продумывать и планировать свои дальнейшие действия, договариваться с товарищами, объективно оценивать результаты игры, выражать благодарность друг другу.		
3.1	Семья	Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут в устройстве праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу.
3.2	Нам весело	Воспитатель предлагает детям устроить конкурс. Можно придумать и показать веселую историю, небылицу, показать фокус и т. д. Для оценки результата выбирается жюри/ открытое голосование. После каждого выступления они выставляют свои оценки. В конце игры баллы подсчитывают и объявляют победителя. Его награждают медалью «Весельчак».
3.3	Цирк	Воспитатель сообщает детям, что сегодня состоится представление. Дети могут выступать и в роли артистов, и в роли зрителей. Артисты (по желанию) объединяются в группы или индивидуально, придумывают себе номер, приобретают билеты в кассе проходят в зал, занимают места. Артисты выступают в порядке очереди, которую заранее распределяют между собой. Они показывают представление. Это могут быть уже знакомые номера, или вновь придуманный сюжет. В конце представления дети аплодисментами благодарят друг друга за представление.
3.4	Космическое приключение	Ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Кто решил отправиться в космос, должен подойти к станции с необходимыми для полета вещами. Дети выбирают, на какую планету они отправятся. Туристы делятся своими знаниями и

		впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.
<p align="center">4. Режиссёрские игры</p> <p>Цель игр: развитие творческой инициативы в развёртывании/комбинировании разнообразных сюжетных эпизодов в новую связную последовательность, принятии различных ролей, использовании предметов – заместителей, условных действий; совершенствование ролевой речи детей старшего дошкольного возраста.</p>		
4.1	Фотосессия	Водящий ребенок – «фотограф». По своему желанию и фантазии он выбирает несколько участников (или всю группу детей) для «фотографии», расставляет их в интересных позах, просит изобразить определенную мимику на лице (радость, удивление, скуку, восторг и др.). Затем он проводит «фото-сессию», имитируя действия фотографа и меняя позы и расположение участников. После нескольких «снимков» на роль фотографа выбирают нового водящего.
4.2	Я научу тебя	<p>Дети играют по кругу (вправо или влево, по договоренности). Первый участник обращается к соседу, говоря: «Я научу тебя.....» и показывает действие или имитирует его через подражание. Второй участник повторяет действие первого и затем обращается к следующему соседу: «Меня научили..., а я научу тебя....».</p> <p>Игра продолжается аналогичным образом до тех пор, пока очередь не доходит обратно до ребенка, первым начавшим игру. Затем дети обмениваются со своими «наставниками» рукопожатиями, благодарят друг друга словами: «Спасибо! Это было просто здорово!»</p> <p>Например: Первый ребенок говорит второму: – Я научу тебя строить дом. Второй ребенок говорит третьему: – Меня научили строить дом, а я научу тебя прыгать на скакалке. Третий ребенок говорит четвертому: – Меня научили прыгать на скакалке, а я научу тебя играть на барабане. Четвертый ребенок говорит пятому: – Меня научили играть на барабане, а я научу тебя складывать пазлы... и т.д.</p>
4.3	Интервью журналиста	При помощи считалки дети выбирают "журналиста", а остальные роли распределяются. Затем ведущий объясняет правила: "Представьте себе, что в вашу сказочную страну прилетел хитрый журналист, которому надо определить, кто кем является. Он будет просить вас выполнить его задание или задавать вопросы. Но напрямую спрашивать "Кто ты?" он не может. Например, журналист в лесу видит персонажа, занятого собиранием ягод и грибов - это может быть грибник. А может быть, это лиса варит журавлю кашу. Журналист должен спросить: "Что вы варите?", "Кому вы хотите помочь?", "А станцуйте для меня!" - но все вопросы обязательно должны быть добрыми и веселыми. Угадав персонажа, журналист может взять у него интервью. Дети играют между собой. Каждый из них должен вообразить себя мамой, бабушкой, дочкой, сыном, внучкой (ом), сестрой или даже папой. Как и в обычной жизни, любая мелочь сначала продумывается, обсуждается, а затем приводится в исполнение. Например,

		<p>"мама" отводит "дочку/сыночка" в детский сад, сама идет на работу, дома хозяйничает "бабушка". Вечером они вместе собираются, пьют чай, беседуют. Потом "мама" садится за рукоделие, "дочь" идет рисовать, «сыночек» играет, а "бабушка" включает ненастоящий телевизор, с работы приходит "папа"...Каждый «ребёнок» рассказывает о том, что с ним произошло. Итак, мы видим сцену из нашей жизни, только у детей все немного приукрашивается, упрощается.</p>
4.4	Дочки-матери	<p>Девочка – мама, куклы – дочки. Ей приходится самой спрашивать, самой отвечать, самой действовать и придумывать различные ситуации, то есть – участие принимает только один ребенок. Играя с куклами, девочка старается скопировать действия и слова своей мамы, тети, бабушки, старшей сестры или кого-то из родственников, кто ей наиболее симпатичен. В зависимости от места действия, меняются ее настроение, голос, прическа. Необходимо в этой ситуации дать ребенку полную свободу. Дети могут находиться в разных частях комнаты или площадки. Один из детей якобы плохо себя чувствует и вызывает по телефону «скорую помощь». Через три минуты появляется «доктор» с игрушечными медикаментами и оказывает «больному» первую медицинскую помощь, задавая вопросы: что болит, где, как сильно, что этому предшествовало, какие лекарства были использованы. При необходимости, «больного» направляют на лечение в «больницу» (медикаменты и перевязочные материалы вынесены на воображаемый уровень)</p>
4.5	Детский сад	<p>Используются различные мягкие игрушки, детская посуда, кровати и коляски для кукол. Девочки распределяют роли: «воспитатель», «помощник воспитателя», «музыкальный руководитель», и др. Дети/куклы – воспитанники детского сада. Завтрак, прогулка, разучивание считалочек – все идет по порядку. События развиваются как в обычном детском саду: утром зарядка или танцы под веселую музыку, завтрак, занятия (веселый счет, рисование, пазлы), прогулка, обед, тихий час, подготовка к полднику (куклам необходимо сделать прически, нарядить), полдник, различные игры в комнате или на уличной площадке. В игре могут принимать участие взрослые (в роли методиста или старшего повара).</p>
4.6	Веселый поезд	<p>Дошкольники – «работники железной дороги». Поезд собирается из стульев, скамеечек, больших коробок. Главные действующие лица: машинист, проводники, пассажиры, дорожный патруль, повар в вагоне-ресторане. "Машинист" ведет состав и объявляет названия станций. "Проводники" проверяют наличие билетов, рассаживают "пассажиров", разносят чай. "Дорожный патруль" следит за порядком. Каждый ребенок в пути рассказывает какую-либо веселую историю или исполняет песенку.</p>

4.7	Зоопарк	Воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.
4.8	Путешествие на автобусе	Воспитатель предлагает детям отправиться в веселое путешествие на автобусе. Выбирается Водитель автобуса, проводится обсуждение, что должен делать водитель в дороге, какие инструменты нужно взять с собой на случай поломки. Пассажиры собирают вещи, необходимые в дороге. Педагог напоминает, что нужно соблюдать правила дорожного движения, и все отправляются в путь. В дороге можно читать стихи, петь любимые песни. Автобус делает остановки, пассажиры отдыхают, а водитель проверяет состояние автомобиля и при необходимости ремонтирует.
4.9	В библиотеке	Дети сами выбирают 2–3 библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один библиотекарь, который показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры детям, которые затрудняются выбрать книгу, дают советы библиотекарю необходимо быть внимательным к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.
4.10	В кафе	В гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.
4.11	В мастерской Самоделкина	В группу приносят письмо для детей от Самоделкина. Читаем письмо. Самоделкин просит детей помочь ему приготовить подарок для малышей. Им нужна шкатулочка, чтобы складывать туда мелкие картинки, пазлы от мозаики. У нас есть такая мастерская, и мы с удовольствием поможем Самоделкину. Дети по желанию становятся мастерами, помощниками и приступают к работе. По окончании работы они рассматривают свои поделки и готовят посылку, чтобы отослать ее Самоделкину.
4.12	На станции технического обслуживания автомобилей	Сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их

		знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов).
4.13	МЧС спешит на помощь	<p>Воспитатель предлагает детям поиграть и представить, что игровой зал – это центральный пункт МЧС. Здесь работают очень смелые, сильные люди, которые готовы помочь всем при любых несчастных случаях. Вот здесь сидит диспетчер (выбранный детьми заранее) и принимает звонки от населения, которые просят помощи (пожар, сломалась дверь/ замок и люди не могут зайти к себе домой, забрался на высоту и спускаться боится).</p> <p>Диспетчеру сообщают адрес, где случилось несчастье, и бригада скорой помощи спешит на объект. Дети самостоятельно распределяют между собой роли диспетчера, бригады пожарных, бригады врачей, бригады, работающей на высоте, на глубине и т. д. Дети обыгрывают разные ситуации. В конце игры они делятся своими впечатлениями.</p>

Библиографический список

1. Афанасьева О.С. Методика воспитания и стимулирования инициативности у детей // Материалы VII Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <https://scienceforum.ru/2015/article/2015008195>
2. Брагина Н.В. Поддержка детской инициативы в игре дошкольников средней группы ДООУ / Н.В. Брагина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru>
3. Верещагина Т.Ю. К вопросу инициативности и целеполагания детей дошкольного возраста: сборник трудов конференции. / Т.Ю. Верещагина, Г.Н. Голоухова // Научное и образовательное пространство: перспективы развития : материалы IV Междунар. науч.-практ. конф.
4. Инструментарий оценки качества дошкольного образования [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://fironir.ru/index.php/instrumentariy/materialy-dlya-izucheniya/rekomend-pri-monitoringe.html>
5. Нечаева Н.В. Поддержка детской инициативы в контексте ФГОС ДО / Н.В. Нечаева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.herzen.spb.ru>
6. Смирнова Е.А. Современный дошкольник - особенности игровой деятельности // Дошкольное воспитание. - 2002. - №4 - С. 70-73.
7. Смирнова Н.В. Методы и методика развития инициативы у детей. // Материалы VII Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <https://scienceforum.ru/2015/article/2015008038>