

*Комарова Ольга Борисовна,*

*воспитатель, МАДОУ ДС № 348,*

*г. Челябинск*

### РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ 5 ЛЕТ

**Аннотация:** формирование игрового взаимодействия детей является одной из важнейших проблем современного общества. В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определены условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, в том числе и поддержка спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства.

**Ключевые слова:** игровое взаимодействие, сюжетно-ролевая игра, творческое воображение, бингом фантазии.

В разном возрасте дети воспринимают игру по - разному, но на пятом году жизни у ребенка появляется интерес к общению со взрослыми и сверстниками. В этот период времени ребенок пытается «примерить» на себя различные социальные роли, дублирует действия других людей (как взрослых, так и детей), начинает обосновывать свои действия, ориентироваться в социуме. Однако в процессе игры ребенок как бы выходит из подчинения взрослому и действует свободно, проявляя свои чувства, желания.

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр. При этом основная задача воспитателя состоит в том, чтобы сосредоточить внимание играющих на таких

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

целях, которые вызывали бы общность чувств и действий, способствовать установлению между детьми отношений, основанные на дружбе, справедливости, взаимной ответственности.

Таким образом, игра является очень важной составляющей в жизни ребенка, но в современном мире дети играют, в основном, в компьютерные игры, а взрослые мало времени уделяют своим детям, редко занимаются с ними полезными для развития видами деятельности.

На сегодняшний день программы дошкольных образовательных учреждений, в рамках реализации Федерального государственного стандарта дошкольного образования должны быть ориентированы на формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, организацию совместных видов деятельности детей со сверстниками и взрослыми, видов деятельности способствующих развитию мышления, воображения и детского творчества, личностного и художественно-эстетического развития ребенка.

Проблеме развития игрового взаимодействия посвятили свои труды Л.С. Выготский, Л.Н. Галигузова, С.Л. Новоселова, Н.Я. Михайленко, Д.Б. Эльконин и др. Как показывают их исследования, игровые умения развиваются именно в сюжетно-ролевой игре дошкольника. А сензитивным периодом развития игрового взаимодействия является возраст 5 лет.

К 5 годам возрастает дружелюбность и эмоциональная вовлеченность ребенка в деятельность и переживания сверстников. Дети старшего дошкольного возраста внимательно наблюдают за действиями сверстников и эмоционально включены в них. Часто вопреки правилам игры они стремятся помочь сверстнику, подсказать ему правильный ход.

Конкурентное, соревновательное начало в общении детей в 5 лет сохраняется. Однако наряду с этим у детей старшего дошкольного воз-

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

раста появляется умение видеть в партнере не только его игрушки, промахи или успехи, но и его желания, предпочтения, настроения.

Дети старшего дошкольного возраста уже не только рассказывают о себе, но и обращаются с вопросами к сверстнику: им интересно, что он хочет делать, что ему нравится, где он был, что видел. В этих наивных вопросах отражается зарождение бескорыстного, личностного отношения к другому человеку.

В пятилетнем возрасте у многих детей возникает желание помочь сверстнику, подарить или уступить ему что-то. Зависть, злорадство, конкурентность проявляются достаточно остро в пятилетнем возрасте. Однако стоит отметить, что иногда дети уже способны сопереживать как успехам, так и неудачам ровесников.

К концу старшего дошкольного возраста между детьми возникают устойчивые избирательные привязанности, появляются первые ростки дружбы. Дошкольники собираются в небольшие группы (по 2-3 человека) и оказывают явное предпочтение своим друзьям. Споры и проблемы возникают в основном в связи с тем, «кто с кем дружит», или «водится».

Ребенок может серьезно переживать отсутствие взаимности в таких отношениях. Ребенку необходимо с кем-то поделиться своими бедами, высказать свои обиды. Серьезное и сочувственное отношение близких взрослых, их совет, поддержка помогут ребенку пережить эти первые переживания и найти себе друзей. Тем более что дети ссорятся и мирятся очень легко и, как правило, быстро забывают обиды. Благодаря ролевой игре дошкольник может почувствовать себя участником таких социальных действий, которые недоступны ему в обыденной жизни.

Исследователи, изучающие игровую деятельность дошкольника едины во мнении, что у детей каким-то образом всегда получается нащупать возможность разрешить имеющееся противоречие социаль-

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

ной ситуации, отчего дети испытывают радость и удовлетворение, что заставляет их вновь и вновь возвращаться к игровой деятельности. Благодаря играм дети начинают понимать сущность некоторых проблем. Решая их совместно со взрослыми во время игры, дети пробуют на себе социальные нормы и роли, которые не соответствуют пока их статусу.

Чтобы разнообразить сюжетно-ролевую игру, мы в своей работе используем методы развития творческого воображения «Бином фантазии», «Префиксы фантазии», автором которых является известный итальянский писатель Джанни Родари. Ведь дети, играя в эти игры, учатся сотрудничать, искать вместе нестандартные решения. Потом, играя в сюжетно-ролевую игру, они с удовольствием используют свои творческие «придумки». Это разнообразит игру, способствует развитию игрового взаимодействия.

**БИНОМ ФАНТАЗИИ.** Одним из эффективных методов развития творческого воображения и причинно-следственного стиля мышления является «Бином фантазии». Приставка «би-» обозначает «два»: бинокль, би-план, би-цепс и др. Соответственно, «бином» — это «состоящий из двух частей». Для использования Бинома фантазии берутся два слова, лучше случайных, никак не ассоциирующихся друг с другом. Джанни Родари проводил такую аналогию: как один электрод не вызовет искру — необходимо два электрода, так и для фантазии необходимо два слова, провоцирующих друг друга, соседство которых необычно и необъяснимо на первый взгляд.

«Надо, чтобы два слова разделяла известная дистанция, чтобы одно было достаточно чуждым другому, чтобы соседство их было скольконибудь необычным, — только тогда воображение будет вынуждено активизироваться, стремясь установить между указанными словами родство, создать единое, в данном случае фантастическое, целое, в котором оба

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

чужеродных элемента могли бы сосуществовать. Вот почему хорошо, когда "бином фантазии" определяется случаем. Бином фантазии используется в двух сферах развития воображения:

- для генерирования идей новых объектов или преобразования имеющегося объекта;
- для получения идей написания сказочных или фантастических рассказов (речетворчество).

Сочетание двух несвязанных между собой слов осуществляется через изменение падежных окончаний и использование предлогов.

Например: ПЧЕЛА и ЛАМПА. Лампа-пчела, пчелиная лампа, ламповая пчела, пчела В лампе, лампа В пчеле, пчела ИЗ лампы, лампа ИЗ пчелы, пчела НА лампе, лампа НА пчеле, пчела ПОД лампой, лампа ПОД пчелой, пчела МЕЖДУ лампами, лампа МЕЖДУ пчелами.

Алгоритм работы по методу:

1 шаг. Постановка цели (создание нового или совершенствование имеющегося объекта; получение идеи для написания фантастического рассказа).

2 шаг. Выбор двух слов, не связанных между собой по смыслу. В случае усовершенствования имеющегося объекта одно из слов будет обозначать этот объект.

3 шаг. Составление (запись) возможных сочетаний этих слов с помощью предлогов и изменения падежных окончаний.

4 шаг. Рассмотрение полученных сочетаний, их оценка и отбор наиболее полезных для реализации или наиболее интересных для написания рассказа.

В работе с детьми дошкольного возраста есть свои нюансы. Так как мы используем изображения, схемы, рисунки для обозначения определенных слов и предлогов, дети зачастую воспринимают слова слишком

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

предметно, отталкиваясь от предложенного образа. Поэтому следует обращать внимание на то, что каждый образ имеет разнообразные варианты воплощения.

Так, например:

- пчела может быть реальным насекомым, стилизованной поделкой, нарисованной и т.п.;

- лампы бывают настольными, карманными, потолочными и др.;

- предлоги могут обозначать разные сочетания: ИЗ – может быть как сделанный/состоящий ИЗ..., так и «выходящий», извлекаемый ИЗ..., и т.д.

Пример организации игры.

1 шаг. В преддверии Нового года предлагается придумать новые интересные новогодние украшения и/или оформление помещения.

2 шаг. Двум детям предлагается выбрать, не советуясь, две картинки: из серии новогодней атрибутики и любую на выбор. ЕЛКА и ЗЕРКАЛО.

3-4 шаг. Составление возможных сочетаний с использованием схем предлогов и падежных окончаний. Обоснование – как такое сочетание возможно. Зеркальная елка – искусственная елочка из блестящей зеркальной мишуры. Елочное зеркало – настенное зеркало в форме елки.

Зеркало на елке – маленькие зеркала-елочные украшения. В них будут отражаться огоньки гирлянды, другие игрушки, и елка будет выглядеть более нарядно даже с небольшим количеством украшений. Елка на зеркале – наклейки на зеркала, трафареты. Зеркало в елке – футляр для карманного зеркальца, наподобие пудреницы, в виде елочки. Елка в зеркале – поставить елку напротив большого зеркала: будет казаться, что в комнате 2 елки. Зеркало под елкой – зеркальная подставка-крепление для большой новогодней елки. Елка под зеркалом – верхушка для елки в виде крутящегося зеркально шара: отражая огоньки гирлянды и елоч-

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

ные игрушки, шар будет отбрасывать блики на потолок, стены, пол. Зеркало над елкой – Потолочная зеркальная наклейка, украшенная снежинками, можно объемными – создает эффект снежного неба.

Елка над зеркалом – композиция, воссоздающая участок леса с ледяной гладью озера, которое изображает зеркало и возвышенным берегом, на котором находится елка и т.д.

5 шаг. Отбор вариантов и обсуждение возможностей реализации идей. При необходимости – альтернативные средства и способы реализации. Расширение возможностей — приветствуется.

Зеркало можно заменить фольгой. Изготовление елочных игрушек из фольги. Наклеить на окна трафареты. Создать настольную композицию в виде участка леса с озером, с использованием маленькой елочки, снеговичка из ваты, фигурок зверей и Деда Мороза.

**ПРЕФИКСЫ ФАНТАЗИИ.** Не так-то просто с нуля сочинить рассказ, да еще такой, который понравится ребенку. А надо ли начинать «с нуля»? Достаточно взять какой-нибудь префикс (например, «не» или «дважды») и добавить его к уже существующим словам. «Я придумал целую страну с отрицательным префиксом, – пишет сеньор Родари, – где вместо пушки в ходу «непушка», применяемая не для ведения войны, а для ее «отведения». «Осмысленная бессмыслица» – вот что это такое». Префикс «дважды» дарит нам двойное перо, которое служит двойной срок (а может быть, двум школьникам близнецам). Еще писатель выдумал «антизонт», но так и не придумал ему практическое применение. Может быть, у вас получится? Джанни Родари называет такие приставки «префиксами фантазии» и уверяет, что с их помощью проще простого буквально на ходу сочинять веселые истории.

Для детей дошкольного возраста префиксы желательно изобразить схематически. Игра проводится в парах или группах детей. Один ре-

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

бёнок придумывает слово. Другие дети присоединяют к этому слову префиксы. Префиксы могут быть абсолютно любыми: пере-, при-, анти-, сверх - супер-, би-, не-, без- бес-, на-, под-, пред- и т.д. Сначала идёт работа со словом. Потом с этим словом придумывается предложение. Потом история. А там и до игры недалеко!

После этого детьми придумывается история, связанная с этим новым словом. Как вариант, можно использовать и слово исходное и с новым префиксом в одной истории, а то и с несколькими префиксами одновременно.

Таким образом, воображение, фантазия помогают ребенку восполнить пробелы в знаниях об окружающем мире и замещать необходимые для игры предметы. И не просто замещать, а замещать творчески. Игра в данном случае - своеобразный мостик, дающий возможность ребенку переходить от действительности в область фантазии и наоборот.