



**ЛЕБЕДЕВА ВИКТОРИЯ МИХАЙЛОВНА,
ИНСТРУКТОР ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ
МДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 7 «ЛЕНОК»
ГОРОД БЕЛОЗЕРСК ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

**РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ПОВЕДЕНИЯ У
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ
РЕАЛИЗАЦИИ ДОЛГОСРОЧНОГО ПРОЕКТА «ДВОРОВЫЕ ИГРЫ –
ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ»**

Во что играют современные дети? Всем известно, что нынешнее поколение - это поколение, которое все свое свободное время проводит за компьютером, планшетом или смартфоном. Часами дети играют в различные игры в интернете, иногда даже опасные. Рано или поздно дети перестают воспринимать реальный мир, полностью погружаясь в виртуальный. К сожалению, сегодня мы наблюдаем разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. В виртуальном мире можно перемотать проигрыш или неудачу и начать игру заново, а живое общение во время подвижной игры учит ребенка не сдаваться, с терпением относиться к неудачам и проигрышам. И все же, во что играют современные дети, когда отвлекаются от гаджетов и выходят во двор?

Анализ анкет родителей показал, что дошкольники, в основном, играют в песочнице, качаются на качелях, катаются на каруселях, горках, велосипедах. Хотя, иногда и играют в мяч, прятки, но набор этих игр ограничен, а большинство ребят и вовсе сидят в смартфонах. Многие просто бегают во дворе, дышат воздухом или совсем не гуляют. Оказалось, что это довольно стандартный набор способов времяпрепровождения современных детей во дворе.

Поначалу проект «Дворовые игры – прошлое и настоящее» задумывался таким образом, что дети должны были самостоятельно познакомиться с дворовыми играми, в которые играли их родители и другие

члены семьи, играми, в которые играют в их дворе, а затем научить в них играть сверстников в детском саду. Но анализ родительских анкет показал, что родители играли в основном в прятки, краски, пятнашки, догонялки, футбол, баскетбол, хоккей. В эти игры дети играют на занятиях по физической культуре, либо с воспитателями, т.е. они умеют в них играть. Поэтому, было принято решение научить играть детей в очень известные дворовые игры «Резиночка», «Городки», но неизвестные нашим детям.

Чтобы проект получился исследовательским, изучали правила данных игр постепенно, от простого к сложному, причем работа строилась таким образом, что дети самостоятельно подходили к правилам и особенностям игр.

Вид проекта: долгосрочный, оздоровительный, исследовательский.

Срок реализации проекта: 01.10.2021 г. - 01.05.2022 г.

Тип проекта: детский, спортивно-познавательный, практико-ориентированный.

Участники проекта: дети, родители, воспитатели старшей, подготовительной групп, инструктор по физической культуре.

Цель проекта: обобщение игрового опыта, развитие коммуникативных навыков и укрепление физического здоровья дошкольников через включение дворовых игр в организацию образовательного процесса ДОУ.

Задачи проекта:

Образовательные:

- знакомство с дворовыми играми путем исследования каждого этапа с целью самостоятельного вывода детей игровых правил;
- укрепление здоровья, повышение работоспособности детей;
- обогащение двигательного опыта, совершенствование двигательных умений и навыков;
- активизация полученных знаний и умений детей в свободной деятельности;

- повышение компетентности родителей в вопросах досуга детей на свежем воздухе, укрепления и сохранения психического и физического здоровья дошкольников.

Развивающие:

- развитие интереса к дворовым играм;
- развитие основных физических качеств и двигательных способностей детей;
- развитие культуры движений, сообразительности, смекалки, двигательного творчества;
- развитие коммуникативных навыков.

Воспитательные:

- воспитание дружелюбия, умения действовать в команде сверстников;
- воспитание волевых качеств.

Этапы реализации проекта:

1. Подготовительный: постановка целей, задач, составление плана работы над проектом, подбор и работа с методической литературой, сбор информации по теме проекта, подбор и оформление наглядной информации по теме проекта.

2. Практический: реализация проекта.

Взаимодействие с родителями:

1. Анкетирование родителей по теме: «Дворовые игры в моей семье» (Приложение 1).
2. Консультация для родителей: «Дворовые игры».
3. Помощь родителей в реализации проекта (выполнение домашних заданий).

Взаимодействие с детьми – участниками проекта:

Старшая группа

«Резиночка»

1. Подвижные игры с использованием резиночки (Приложение 2) (+ выполнение домашнего задания: «Придумать и научить играть сверстников в подвижную игру, используя резиночку»).

2. Прыжки в высоту (на разных уровнях) (Приложение 3), (перепрыгивание через резиночку удобным способом, меняется высота) + проверка домашнего задания предыдущего занятия.

3. Способы перепрыгивания через резинку, предложенные детьми (+ выполнение домашнего задания: «Придумать и показать способ перепрыгивания через резинку»).

4. Проверка домашнего задания. Изучение способов перепрыгивания через резиночку (по схематическому изображению) (Приложение 4).

1 занятие: Изучение способа, рассматривание схемы прыжка, словесное объяснение (по возможности детьми), отработка прыжка.

2 занятие: Отработка способа перепрыгивания через резиночку.

3 занятие: Проверка способа перепрыгивания через резиночку (ребенок самостоятельно объясняет и показывает способ без вмешательства взрослого).

5. «Мы в резиночку играем» (занятие – соревнование по игре в резиночку).

Подготовительная группа:

«Городки»

1. Игры с городошными фигурами, предложенные детям (+ выполнение домашнего задания: «Придумать и научить играть в подвижные игры с использованием городошных фигур»).

2. Проверка домашнего задания. Подвижные игры с городошными фигурами (Приложение 5).

3. «Строим фигуры» (даем им название).

4. «Строим фигуры» по схематичному изображению, даем им название, знакомимся с истинным названием (Приложение 6).

4. Метание биты (способы метания, предложенные детьми). Поза городошника.

5. Выбивание фигуры из городка.

6. «Городки на новый лад» (открытое занятие по теме проекта) (Приложение 7).

Методы реализации проекта:

- Наглядные
- Словесные
- Практические
- Игровые

Ресурсное обеспечение:

1. Спортивный зал
2. Физкультурное оборудование и спортивный инвентарь

Результат реализации проекта:

- приобретение опыта двигательной деятельности;
- обогащение знаний детей по теме проекта;
- проявление у детей возможности самостоятельно использовать полученные знания и умения в свободной деятельности;
- привитие интереса к занятиям физической культурой.

Дети, участвовавшие в проекте, увидев инвентарь (резиночку, рюхи и биты) или, услышав знакомые названия «Резиночка», «Городки», с гордостью могут ответить «Я умею играть!». Это - лучший результат реализации проекта «Дворовые игры – прошлое и настоящее».

Приложение 1

**Анкета для родителей по теме:
«Дворовые игры в моей семье»**

Анкета двухсторонняя:

(1 сторона) **Анкета для родителей:**

1. Укажите ваш пол:
а) мужской б) женский
2. часто ли в детстве Вы играли во дворе с друзьями?
а) часто б) не очень часто в) редко г) вообще не играл(а)
3. Какие дворовые игры были популярны во времена Вашего детства?
Назовите их.

4. Назовите Вашу любимую игру (игры)

5. Знаете ли Вы, во что играют Ваши дети во дворе? (Укажите во что?)

(2 сторона) **Анкета для детей:**

1. Часто ли Вы гуляете во дворе?
а) часто б) редко в) совсем не гуляю
2. Чем Вы занимаетесь во время прогулки? _____

3. Назовите вашу любимую дворовую игру (игры) _____

4. Знаете ли Вы, во что играли ваши родители в детстве?

- а) Я не знаю, во что играли родители
- б) Знаю, это (назовите игры) _____

Приложение 2

Подвижные игры с использованием резиночки

«Луна – Солнце»

Все участники встают в круг и натягивают резиночку. Выбирается ведущий. Все идут по кругу за ведущим, который говорит: «Луна, Луна, Луна...», а когда ведущий скажет: «Солнце!» - дети должны выпрыгнуть из круга. Тот, кто не выпрыгнул – проиграл.

«Пещера»

Двое ребят берут резиночку в руки и натягивают ее. Вначале поднимают руки высоко вверх - дети по очереди перебегают, затем резиночку потихоньку опускают – дети перебегают под ней, наклоняясь. Опуская резиночку ниже - дети переходят на лазание. Кто при выполнении упражнения задел резиночку – проиграл.

«Кто выше»

Двое ребят берут резиночку в руки и натягивают ее. Вначале резиночка поднята низко – дети с разбега перепрыгивают ее. Далее резиночка поднимается все выше и выше. Побеждает тот, кто взял самую большую высоту, проигрывают те, кто зацепил резиночку.

«Воротики»

Двое ребят берут резиночку в руки и натягивают ее, поднимают руки вверх и располагают руки на ширине плеч. Остальные дети, стоя в колонне по очереди пробегают под воротиками. Ведущие неожиданно опускают руки и, если внутри резиночки оказался ребенок, то он проиграл.

«Веревочка» (1 вариант)

Игроки становятся в круг и берут резиночку в руки перед собой. Ведущий входит в круг. Его задача – осалить кого-либо по рукам, которые держат резиночку. Это основное условие. Поэтому участники могут, уворачиваясь от водящего, отрывать руки по одной или сдвигать в стороны. Тот, кого водящий осалил, сам становится ведущим.

«Веревочка» (2 вариант)

Можно играть по-другому. В этом случае ведущий называет какую-либо фигуру, а задача игроков – расположить свои руки, держащие резиночку, таким образом, чтобы она образовала заданную фигуру (треугольник, звезду, решетку и т. д.).

«Съедобное-несъедобное»

Игроки стоят в кругу, а резиночка, завязанная в кольцо, надета на них сзади, на уровне колен. Ведущий называет предметы, если они съедобные, то все остаются на своих местах, а если нет — должны выпрыгнуть из круга. Проигравший — тот, кто останется последним (это будет очевидно, т. к. у него на ногах останется резиночка). Он становится ведущим. Для разнообразия резиночку можно надевать на разные уровни: на талию, шею, на уровне плеч.

«Олимпиада»

Двое игроков берут резиночку для прыжков, завязанную в кольцо. Затем кричат: «О-ЛИМ-ПИ-А-ДА, раз, два, три» и запутывают резинку, используя руки, ноги, шею, плечи и туловища, чтобы получилась сетка с ячейками. Задача остальных — пролезть или перепрыгнуть через препятствие, не коснувшись резинки. Если все смогли, то игра продолжается дальше. Если кто-то задел, то он сменяет «держателя».

Приложение 3

Уровни сложности по высоте (этажи):

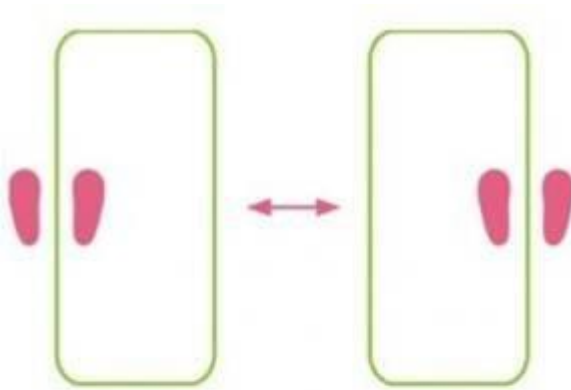
- 1 — резинка находится на уровне щиколоток
- 2 — резинка на уровне колен
- 3 — резинка на уровне бедер («под попой»)
- 4 — резинка на уровне пояса
- 5 — резинка на уровне груди («под мышками»)
- 6 — резинка на уровне шеи

Приложение 4

Способы перепрыгивания через резиночку

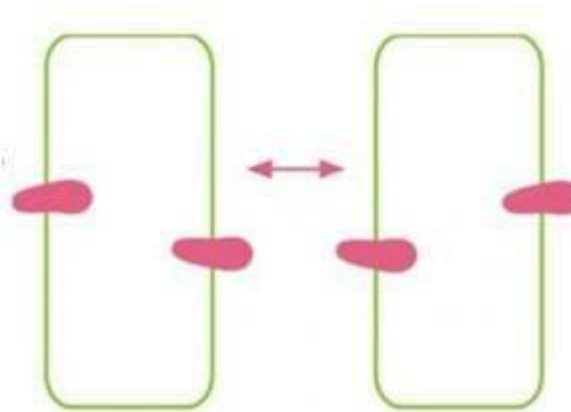
«Березка»

Исходное положение: стоя к резиночке боком. Перепрыгиваем сначала через одну половинку резиночки, а затем через вторую таким образом, чтобы резинка оставалась между ногами. Выпрыгиваем за резиночку.



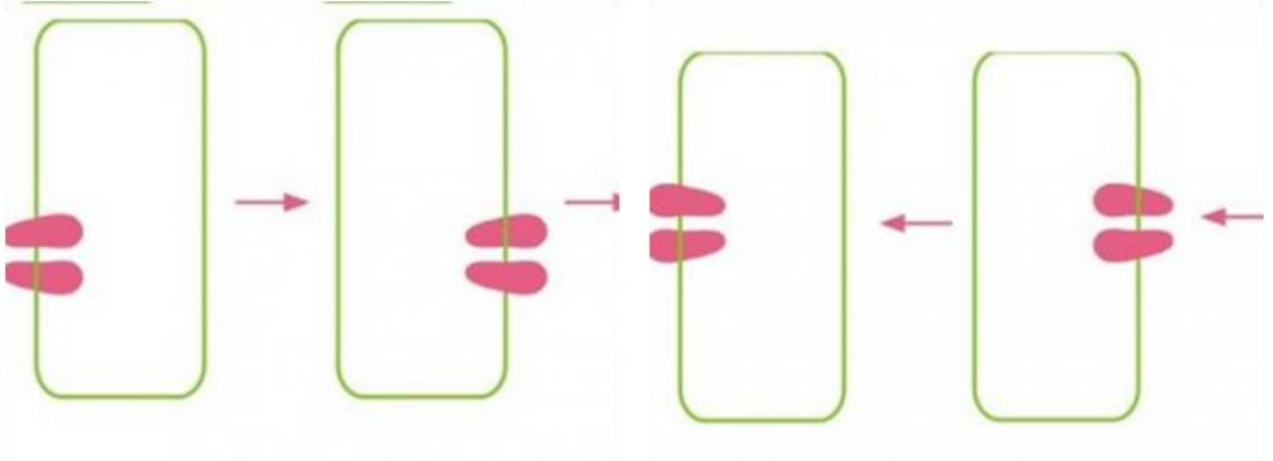
«Пешеходы»

Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на резиночку таким образом, чтобы прижать каждую половинку к земле ногой, затем меняем ноги.



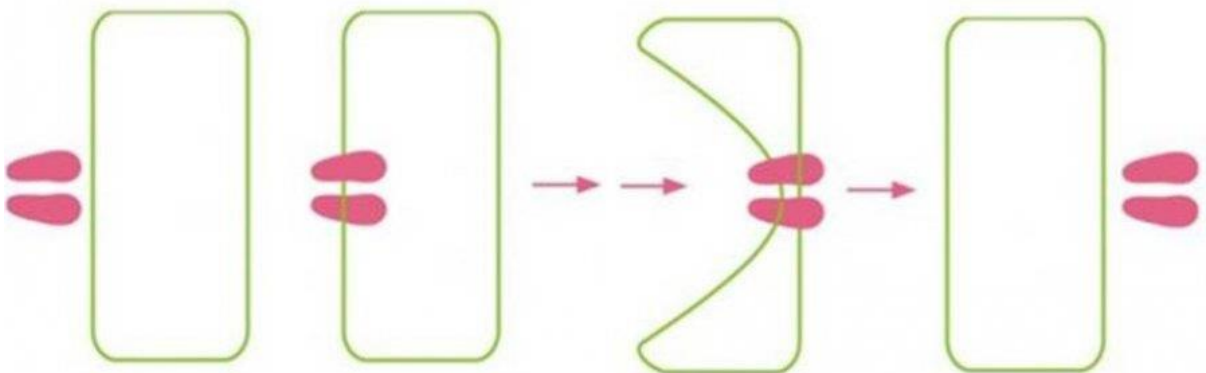
«Ступеньки»

Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на ближнюю половину резиночки так, чтобы одна нога была под ней, а другая прижимала ее к земле. Перепрыгиваем на вторую половину резинки, меняя положение ног. Выпрыгиваем из резиночки и повторяем упражнение в обратную сторону.



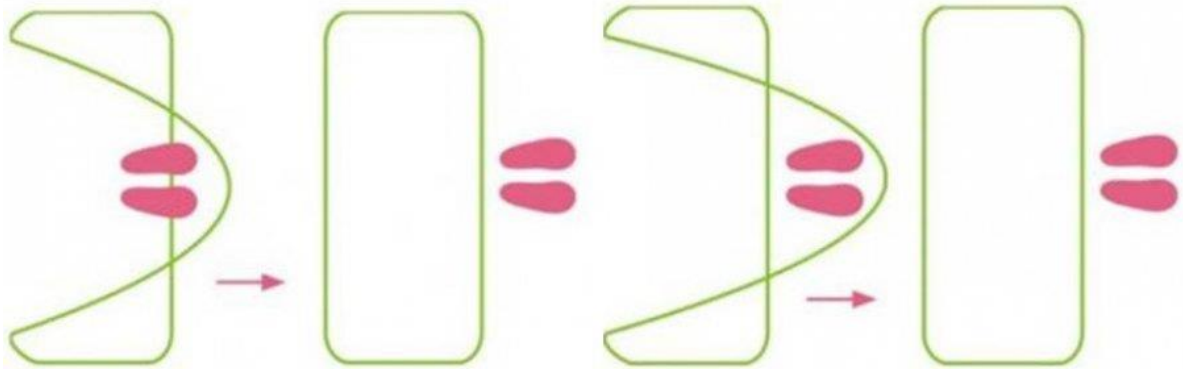
«Бантик»

Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на ближнюю половину резиночки так, чтобы одна нога была под ней, а другая прижимала ее к земле. Не отпуская резиночку, прыгаем на вторую половину, располагая ноги симметрично. Выпрыгиваем за пределы резинки.



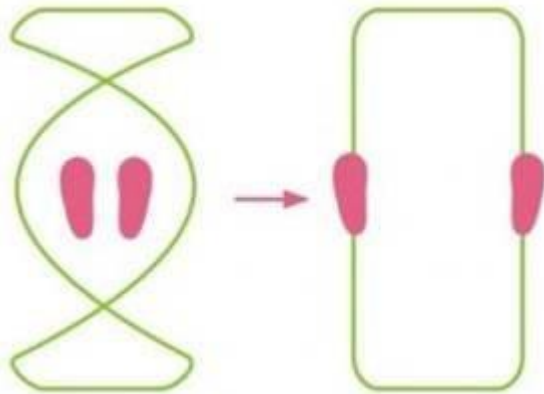
«Платочек»

Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на дальнюю половинку резинки, прижимая ее двумя ногами к земле. Ближняя половина резинки при этом должна зацепиться за ноги. Выпрыгиваем за пределы резиночки. В другом варианте необходимо не напрыгнуть, а перепрыгнуть через дальнюю половину резиночки.



«Конфетка»

Исходное положение: внутри перекрученной, на подобие конфеты, резиночки. Подпрыгиваем, давая резиночке раскрутиться, и приземляемся ногами на половинки резинки.



Приложение 5

Подвижные игры с городошными фигурами (рюхи, биты)

Возьми городок

Для игры нужны городки в количестве на 1 единицу меньше, чем число участников игры. Например, 6 городков ставят по кругу (в метре один от другого), а 7 играющих встают с внешней стороны в шаге от них.

По сигналу все идут, затем бегут вокруг городков (вправо и влево) до свистка или команды «Взять!». Тогда каждый играющий стремится схватить городок. Кому предмета не досталось, выбывает. Игроков остается на 1 меньше, поэтому снимают из круга и 1 городок. Когда на кону останется 1 городок и 2 участника, они разыгрывают между собой первое место.

Шесть городков

Двое играющих становятся у черты. Перед каждым на одной прямой линии расставлены шесть городков на расстоянии 1 м один от другого. По сигналу игроки бегут, собирают городки и возвращаются обратно. Побеждает тот, кто вернется первым, не уронив по дороге ни одного городка.

Сбей городок

На площадке чертят линию длиной 6—8 м. Через каждый метр на этой линии делают отметку. В центре линии ставят городок. Двое играющих становятся на концах линии и по очереди бросают свой мяч в городок. Кто сбьет мячом городок, переставляет его на одну черту ближе к себе. Тот, кто первым приведет городок в свой город, выигрывает.

«У кого городок»

В этой игре играющие, стоят вплотную плечом к плечу, передают городок за спиной из рук в руки, а водящий стоящий в центре должен угадать у кого городок.

Приложение 6

Схемы городошных фигур

