

*Бердникова Виктория Сергеевна*

*Магистрант*

*3 курс, факультет «Физическая культура»*

*Новосибирский Государственный Педагогический Университет*

*Россия, г. Новосибирск*

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

***Аннотация:** Статья посвящена проблеме социализации, она насчитывает многолетнюю историю. Очень долго данная проблема считалась в основном проблемой психологического характера, и решение ее целиком и полностью ложилось на плечи психологов. Однако, с развитием общества и ряда наук проблема позитивной социализации легла на плечи многих специалистов, включая специалиста по физической культуре. Особенно это касается старших дошкольников, выходящих из дошкольного учреждения на школьный уровень. Уровень самостоятельного познания человеческих отношений, как со сверстниками, так и с педагогами.*

***Ключевые слова:** Дети старшего дошкольного возраста; Социализация; физическая культура; Социализирующая функция ФК; Подвижные игры.*

***Annotation:** The article is devoted to the problem of socialization, it has a long history. For a very long time, this problem was considered mainly a psychological problem, and the solution to it entirely fell on the shoulders of psychologists. However, with the development of society and a number of sciences, the problem of positive socialization fell on the shoulders of many specialists, including a specialist in physical culture. This is especially true for older*

*preschoolers leaving the preschool institution for the school level. The level of independent knowledge of human relations, both with peers and with teachers.*

**Key words:** *Older preschool children; Socialization; physical culture (FC); Socializing function of FC; Outdoor games.*

Социализация — процесс и результат усвоения и активного воспроизводства индивидом образцов поведения, психологических установок, социальных норм и ценностей, знаний, навыков, позволяющих ему успешно функционировать в обществе. Социальное развитие - это процесс, при котором ребёнок перенимает традиции, ценности, культуру общества, в котором он будет жить и развиваться. [12, с. 37]

В научной литературе представлен широкий спектр направлений исследований по проблеме взаимодействия детей друг с другом. Одним из них является изучение общения ребенка со сверстниками в рамках концепции коммуникативной деятельности, разработанной М.И. Лисиной. Согласно данной концепции, в целостной практике ребенка имеется тесная связь общения со всеми другими видами деятельности и с его общей жизнедеятельностью. Потребность в общении со сверстником выражается в стремлении дошкольника к самопознанию и самооценке посредством сравнения себя с ровесником как равным партнером.

Многие дети затрудняются выражать разные эмоции и понимать их. Для решения данной проблемы детей необходимо вовлекать в игру, обращать внимание на поведение и понимание другого, делать акцент на то какие эмоции может испытывать другой ребенок и принятие его.

Одним из условий успешной социализации детей является занятие физической культурой и спортом, в котором ребенок может почувствовать себя личностью и почувствовать свою значимость. Физическая культура выступает как средство для интеграции, адаптации и социализации личности,

так как способствует сохранению, укреплению и развитию физических качеств, позволяет раскрыть горизонты физического потенциала.

Физическая культура выступает как средство для интеграции, адаптации и социализации личности, так как способствует сохранению, укреплению и развитию физических качеств, позволяет раскрыть горизонты физического потенциала.

Подвижные игры выступают как часть физической культуры у детей дошкольного возраста. Главная цель подвижной игры – сделать самого ребенка активным участником работы по «самостроительству», воспитанию и развитию собственного «Я», создать необходимые условия для реализации права личности на самостоятельный выбор и принятия решения путем организации полной и адекватной ориентировки в проблемном поле, определяющим выбор.

Именно в подвижных играх с правилами развивается способность детей принимать правила и нормы и подчиняться им. Игры с правилами обязательно предполагают партнера, и педагог, создавая специальные условия, может повернуть внимание ребенка на играющих с ним сверстников, развивая их отношения. Игра с правилами предполагает также специфические формы общения – отношения равных внутри одной команды. Это дает возможность выйти за рамки ролевых отношений к отношениям личностным, развивает у детей чувство сплоченности. Это особенно важно в связи с тем, что возникающие внутри игр с правилами отношения начинают переноситься ими в дальнейшую реальную жизнь.

Таким образом, дети учились в игровой ситуации разрешать конфликты, выражать эмоции и адекватно взаимодействовать с окружающими. Вступая в игру в реальные отношения со своими партнерами, ребенок проявляет присущие ему личностные качества и обнажает эмоциональные переживания.

### Использованные источники:

1. Абдулова, Т.П. Содержание и критерии мониторинга социализации современных дошкольников / Т.П. Абдулова, Г.Р. Хузеева // Московский педагогический государственный университет. 2015. № 3.
2. Андреева, И.А. Исследование уровня социально-коммуникативного развития детей / И.А. Андреева // Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review. 2014. № 4 (6). 244с
3. Артеменко, А.Б. Проблемы социализации дошкольников / А.Б. Артеменко, Т.Ю. Федорова // Материалы VI Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум». 2014. URL: <http://scienceforum.ru/2014/article/2014006452> (дата обращения: 24.09.2020).
4. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. - М.: Педагогика, 1991. – 536 с.
5. Евглевская, С.В. Критерии и уровни сформированности социальных навыков обучающихся, методики их диагностирования / С.В. Евглевская // Молодой ученый. 2018. № 44 (230). С. 268-270.
6. Елисеева, Ю.Н. Особенности социализации детей школьного возраста с ОВЗ / Ю.Н. Елисеева // Молодой ученый. 2016. №3. с. 959-964.
7. Клековкина, Т.П. Социально-коммуникативное развитие детей дошкольного возраста в условиях введения ФГОС ДО / Т.П. Клековкина // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2014. № 12. с. 37-41
8. Князева, Ю.Н. Подходы к определению уровней социально-коммуникативного развития детей старшего дошкольного возраста / Ю.Н. Князева // Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review. 2019. № 2 (24). с. 130-136.
9. Меджидова, Э.С. Социально-коммуникативное развитие детей дошкольного возраста как научно-педагогическая проблема / Э.С. Меджидова // Молодой ученый. 2016. №6. с. 799-80

- 10.Мудрик, А.В. Социальная педагогика /А.В. Мудрик. М.: Академия, 2002. 50 с.
11. Николаев, Ю.М. О системе социальных функций физической культуры / Ю.М. Николаев // Физическая культура и спорт. 1997. № 5. С. 45–67.
12. Смирнова, В.Н. Технология педагогического управления образовательным учреждением как условие успешной социализации дошкольника: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.07: Екатеринбург, 2002 185 с.
- 13.Уразова, А.Р. Педагогические условия социально-личностного развития ребенка дошкольного возраста / А.Р. Уразова // Вестник Бурятского государственного университета, 2014. № 15. с. 151-155
- 14.Шилова, М.И. Социализация и воспитание личности школьника в педагогическом процессе / М.И. Шилова / Красноярск: Изд-во КГПУ, 1998. 195 с

## Приложение

### Подвижные игры, направленные на социализацию дошкольников

Название игры	Основные упражнения, формируемая двигательная активность	Замечания по проведению и выполнению
«Прыгуны и ползуны»	Бег, внимание, прыжки, лазанье	Игроки рассчитываются на 1-2 и легким бегом движутся по залу, соблюдая дистанцию в 4-5 шагов. Бегущий дает зрительный сигнал: если он поставил руки в стороны, первые номера останавливаются в положении ноги врозь, а вторые номера проползают у них под ногами, если же ведущий поднял руки вверх, вторые номера останавливаются и принимают положение упора стоя согнувшись с опорой на колени, а первые номера перепрыгивают через них с опорой о спину, толкаясь двумя ногами («Чехарда»).
«Схвати змею»	Прыжки, вращение, ловкость	Участвуют 2-4 команды. Один из детей приводит в движение канат (скакалку, веревку) по полу таким образом, что она извивается наподобие змеи. Дети небольшими группами пытаются придавить «змею» или схватить ее руками. Тот, кто схватит канат, становится владельцем «змеи». Игра начинается сначала.
Следи за сигналом	Ловкость, бег, выносливость, быстрота	Две команды бегают туда и обратно, каждая по своей стороне зала, пока преподаватель не подаст сигнал (для каждой команды существует определенный сигнал). По своему сигналу члены команды начинают ловить противников.
«Удочка»	Меткость, броски, бег, ловкость, координация, выносливость, быстрота	Из общего числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг диаметром 1-2-3 м. Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком. Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5—10 см. Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить летящий мешочек. Тот, кого водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко. Подсчитывается общее число штрафных очков после того, как мешочек совершит 8—10 полных кругов. Побеждает тот, кого веревочка ни разу не задела по ногам. После смены водящего игра начинается сначала.
Туннель	Гибкость, выносливость	Необходим обруч. Постройте участников в одну шеренгу и попросите взяться за руки. Первому участнику дайте обруч. По вашей команде участники друг за другом, не задевая обруч и не расцепляясь, должны пролезть через него. Правила: 1. Участники не должны расцепляться. 2. Удерживать обруч могут участники, которые не выполняют задание, причём, не больше чем двух пролезающих 3. Задание считается выполненным, когда пролезет последний участник.

		<p>4. При нарушении правил начать сначала.</p> <p>После выполнения отметить самые интересные моменты. Варианты: 1. С двумя обручами разными по диаметру. 2. Обручи не должны касаться пола. 3. Вместо обруча одна, две верёвки со связанными концами.</p> <p>С каждым выполненным заданием у участников растёт интерес, командная самооценка и желание выполнять более сложные задания. Старайтесь всегда увидеть реальные возможности команды и давать варианты в соответствии с ними.</p>
Северные и южные ветры	Бег, скоростные, выносливость, гибкость	<p>Два игрока выполняют роль северных ветров, один – южного ветра. Северные ветры должны заморозить как можно больше детей, дотронувшись до них рукой. Южный ветер освобождает замороженных, ударяя их рукой и восклицая «Свободен!».</p>
Узел	Быстрота	<p>Подготовка. Предложите участникам образовать круг. Протяните вдоль каждого участника верёвку и свяжите её концами в большой узел. Каждый держится за верёвку рукой.</p> <p>Задание. По вашей команде участники должны пропустить узел через руки каждого в любом направлении. Когда узел вновь окажется у первого, остановите секундомер и объявите время, показанное командой в этом задании. Обязательно похвалите команду за то, как они быстро справились с этим заданием, и предложите им подумать и выполнить это задание снова. С каждой новой попыткой время выполнения будет сокращаться. Когда группа найдёт правильное решение, то включать секундомер будет бесполезно.</p> <p>Некоторые советы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Обязательно поддерживайте интерес группы своей уверенностью, верой в их наилучший результат, в росте их умения работать в команде.</li> <li>2. Обязательно проведите анализ выполненного задания и отметьте все инициативные предложения.</li> </ol>
«День и ночь»	Бег, силовая выносливость, быстрота реакции	<p>На игровой площадке на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой — девочки. Между ними находится ведущий. Команда мальчиков — «ночь», команда девочек — «день». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков. Правила игры: «осаленные» переходят в команду соперника.</p>
Толкание мяча	Метание, бег, сила, гибкость, выносливость, быстрота	<p>Играющие разбиваются на 2-4 группы. На каждую группу 2-4 набивных мяча. Один из участников стоит в центре отмеченного участка и является мишенью. Кто попадет в него мячом, сам становится в круг. Преподаватель определяет время. Кто продержится в круге дольше всех, тот и победит. Следите за тем, чтобы толкание мяча выполнялось при высоко поднятом предплечье. Не допускайте броска: толчковая нога должна начинать движение от нижней части шеи.</p>



Закономерная последовательность	Быстрота, ловкость	<p>Задание. Участники становятся в круг. У одного - небольшой мяч.</p> <p>Задание начинается с передачи мяча игроку - напротив. Далее выполняется то же, но другому участнику. Важно, чтобы мяч дважды не передавался одному игроку. Когда определится последний из принимающих, предложите участникам выполнить передачи в той же последовательности, но наоборот. Мяч вновь должен оказаться у последнего игрока. Обязательно отметьте выбранную ребятами тактику передач и хорошую зрительную память. Теперь дайте по одному мячу первому и последнему участнику. Предложите группе выполнить передачи в той же последовательности, но двумя мячами и в разных направлениях. Обычно группа при выборе определённой тактики передач, справится с этим заданием сразу.</p> <p>Некоторые советы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Если группа большая и задание представляет большую трудность, разделите их на две команды.</li> <li>2. Если мяч упадёт на пол или будет нарушена последовательность передач, попросите участников начать сначала.</li> <li>3. Если возникнут затруднения, наметните участникам, что залог любого успеха - в закономерности и системе. Каждый в ней - необходимое звено, без которого система работать не будет.</li> </ol>
Лабиринт	Быстрота, ловкость	<p>Подготовка. Группа образует круг. У каждого участника есть верёвка длиной не меньше диаметра круга. Правой рукой участник держит один конец верёвки, а левой - конец верёвки другого участника.</p> <p>Из полученного переплетения нужно распутаться, не выпуская верёвки. Правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Верёвки не должны образовывать пары.</li> <li>2. Если участники отпустят верёвку, попросите их начать сначала.</li> <li>3. Задание считается выполненным, когда участников будут соединять верёвки по бокам, а группа будет стоять в кругу.</li> </ol> <p>Если группа большая, поделите её на две команды. При нечётном количестве участников попробуйте внести особый колорит в игру своим присутствием.</p> <p>Обязательно отметьте самые интересные моменты и все инициативные предложения ребят.</p>
Скакалка на бедрах	Сила, выносливость	<p>Играющие соревнуются в парах. Стоящий сзади оказывает сопротивление, не давая двигаться вперед партнеру. Пройдя дистанцию, равную длине зала, партнеры меняются местами. Если нет длинных скакалок, можно связать пару коротких.</p>
Переноска	Быстрота	<p>Дети делятся на несколько команд, каждой из которых принадлежат различные предметы в специальных ящиках. По сигналу преподавателя каждая команда должна захватить как можно больше предметов из ящика и перенести их в свой ящик. За одну перебежку разрешается брать только один предмет. Все команды в начале игры имеют равное количество предметов.</p>
Платформа равновесия	Координация	<p>Подготовка. Подготовить две длинные и широкие доски (длина 5 м, ширина 40 см, ширина 70 см (5 x 0,4 x 0,7)). Обе доски положите серединой на невысокую опору, так, чтобы получилось что-то в виде качели.</p> <p>Задание. Предложить участникам по очереди подниматься на разные стороны платформы. Когда это выполнит вся группа, объявите им задание - как можно дольше удержать равновесие.</p> <p>Правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Во время выполнения нельзя сходить с платформы.</li> <li>2. Участникам не разрешается стоять на середине.</li> <li>3. Во время подготовки участники могут перемещаться с одной стороны на другую и время переключения - в момент касания пола (земли) одного из краёв платформы.</li> </ol> <p>Некоторые советы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Можно проводить это задание в виде соревнований, предварительно разделив большую группу на команды. Это усилит интерес, но в конце можете предложить выполнить это всем вместе.</li> <li>2. В ходе выполнения объявите, что их группа растёт с каждым новым результатом.</li> </ol>
Круг в круге	Гибкость, быстрота	<p>Подготовка. Попросите участников взяться за руки и встать в круг. На противоположных сторонах - обручи. Но они не должны быть большими. Это придаст больший интерес.</p> <p>Задание. Накиньте обручи на сжатые руки участников. По вашей команде игроки по порядку пролезают через обруч и передают его следующему. Они должны как можно быстрее закончить круг. Когда каждый обруч опишет круг, спросите команды, кто выиграл. Это задание заставит многих задуматься, что все участники играли одной командой. Нет проигравших и выигравших.</p>
Монстр	Сила, быстрота, ловкость, выносливость	<p>Подготовка. Разделите группу на команды по пять-семь человек. На полу начертите линию старта и финиша.</p> <p>Задание. Команда, используя только 2 части тела в контакте с полом, должна перейти линию финиша. Опорой может служить нога, рука, колено и т.д.</p> <p>Правила: 1. Все члены команды должны быть в постоянном физическом контакте друг с другом, пока выполняется задание. 2. Группа из пяти человек может использовать 3 опоры.</p> <p>Некоторый совет. Если выполнение этого задания для группы представляет большую сложность, добавьте им ещё одну опору, но при этом добавьте расстояние до финиша.</p>



Со скакалкой парами	Прыжки, быстрота, выносливость, гибкость	Игроки двух команд располагаются по парам и встают в колонны. В 10- 12 метрах перед командами ставятся стойки. Игроки в парах стоят плотно друг к другу. У одного из них в руках скакалка. По сигналу оба игрока устремляются вперед, перепрыгивая через скакалку. Добежав до поворотной стойки, они возвращаются назад, однако скакалку вращает другой игрок. Игра заканчивается после финиша последней пары.
Прыжки по полоскам	Прыжки в длину, сила, выносливость	<p>Подготовка. Линиями обозначается коридор шириной 1-2 м. Поперек коридора проводятся линии, образующие узкие (30 см) и широкие (50 см) полоски, которые чередуются между собой. Таких полосок может быть по 6-8. Через узкие полоски дети прыгают, а от широких отталкиваются при прыжках. Класс делится на три-четыре команды, которые встают шеренгами.</p> <p>Содержание игры. По сигналу первые номера каждой команды начинают прыжки с начала коридора (толчком двумя ногами) через узкие полоски, делая промежуточный прыжок на каждой широкой полосе. Выполнившие все прыжки правильно (не наступив на узкие полоски) приносят своей команде очко. Так же прыгают вторые номера и т.д. Если игрок наступит на узкую полоску, он продолжает прыгать дальше, но не приносит команде очко. Быстрота выполнения прыжков не учитывается.</p> <p>Побеждает команда, игроки которой получили больше очков.</p> <p>Правила игры. 1. Ширина полосок постепенно увеличивается (до 60, 90, 100 см). 2. Команды располагаются в таком же положении и соблюдают ту же последовательность. 3. Тот, кто прыгнул на первую полоску, получает одно очко, на вторую — два очка и т.д. 4. Тот, кто неточно приземлился на очередной полоске или не устоял на ней, выходит из игры и очков не получает.</p>
Лиса и курицы	Прыжки с возвышения, на возвышение. Сила, быстрота	<p>Подготовка. Посередине зала ставятся четыре гимнастические скамейки в виде квадрата рейками вверх, это — «наест». Выбираются один водящий — «лиса» и один — «охотник». Все остальные играющие — «куры». В одном углу зала очерчивается «нора», в которой помещается «лиса». В другом углу встает «охотник». «Куры» располагаются вокруг «наеста».</p> <p>Содержание игры. По сигналу «куры» начинают то взлетать на «наест», то слетать с него, то просто ходить около «курятника» (около скамеек, образующих «курятник»). По второму условленному сигналу «лиса», подобравшись к «курятнику», ловит любую «курицу», касающуюся земли (пола) хотя бы одной ногой. «Лиса» берет осаленного за руку и ведет в свою «нору». Если по пути ему встречается «охотник», «лиса» выпускает пойманного, а сам убегает в «нору». Пойманный возвращается в «курятник», после чего все «куры» слетают с наеста. Если «охотник» поймает «лиса», выбирается новый «лиса». Играют 4—6 раз.</p>