

Пахальчук Н.А. Использование игр-путешествий в физическом воспитании детей старшего дошкольного возраста / Н.А. Пахальчук // Социально-педагогическая и медико-психологическая поддержка развития личности в онтогенезе : сб. материалов междунар. науч.-практ. конф., Брест, 15-16 апр. 2015 г. / Брест. гос. ун-т им. А.С.Пушкина ; редкол.: Г.Н. Казарчик, Т.В. Александрович, М.С.Ковалевич. – Брест : БрГУ, 2015. – С. 193-197.

УДК 373.2.091.33

**Н.А. ПАХАЛЬЧУК**

Украина, Винница, ВГПУ имени М.Коцюбинского

[orcid.org/0000-0001-7098-3821](https://orcid.org/0000-0001-7098-3821)

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР-ПУТЕШЕСТВИЙ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Национальная доктрина развития образования Украины ставит перед педагогами дошкольных учреждений важную задачу – создать каждому ребёнку условия для максимального его самоопределения и саморазвития. С этой целью процесс обучения и воспитания в отечественных дошкольных учреждениях, как правило, сконструирован с максимальным учётом запросов и возрастных возможностей детей. Действенным средством природосообразного приобщения дошкольников к образовательной деятельности, к получению радости от познания мира и себя в нём является игра-путешествие.

Технология игрового обучения опирается на принцип активности ребёнка, характеризуется высоким уровнем мотивации и определяется естественной потребностью детей. Роль педагога заключается в создании и организации театрализованной предметно-пространственной среды, в которой дошкольники последовательно посещают условные станции (остановки) на ранее подготовленном маршруте. Перед детьми разыгрывается спектакль на основе сказочной или реальной истории, в течение которой им необходимо выполнять задания, чтобы помочь героям. Результатом игры-путешествия является цель, достигнутая главными героями (ведущими) с помощью детей. Согласно методическим позициям украинских педагогов, условиями организации игры-путешествия является обязательное изготовление необходимых атрибутов для создания романтической атмосферы путешествия (развернутой карты игры-путешествия, маршрутных листов для экипажей, эмблем, бортовых журналов, телеграмм и т.п.); избежания формализма, принуждения, негативных оценок детской деятельности; максимальная активизация коллективной творческой деятельности детей и привлечение всех участников игры-путешествия к её подготовке, проведению и подведению итогов [1, с. 120-121].

Определим задачи, которые, как правило, решаются в процессе игры-путешествия: обогащение чувственно-эмоционального опыта путем усвоения детьми системных знаний; развитие мышления ребенка в плане осознания себя и своего места в мире природы и людей; развитие общей культуры дошкольников, включая речевую культуру, культуру общения в различных условиях; развитие у детей любознательности, активности, стремления самостоятельно находить решение проблем; повышение мотивации к занятиям физическими упражнениями; повышение эффективности освоения двигательных действий; формирование основы для самостоятельных занятий физическими упражнениями. В игре дети учатся выражать свое отношение к происходящему, погружаются в организованную взрослыми игровую ситуацию: превращаются в

«олимпийцев-юниоров», «матросов», «путешественников», «обитателей подводного царства» и т.д.

По месту проведения игры-путешествия бывают: в пространстве (путешествие к существующей стране, существующему городу и т.д.), во времени (в прошлое или будущее и в настоящем), фантастические (путешествие к вымышленному объекту на фантастическом транспорте). По продолжительности – кратковременные (на одно занятие), долговременные (на несколько занятий, на неделю, месяц и т.д.).

Игра-путешествие на физкультурном занятии отличается от сюжетного физкультурного занятия тем, что: организуется как коллективное творческое дело, в котором по мере своих возможностей участвуют все дошкольники; это путешествие от станции к станции с главным героем (героями) в соответствии с картой игры-путешествия; необходимо предусмотреть для перемещения от станции к станции транспорт, волшебные прибавки, комбинации движений и музыку; необходимо также предусмотреть систему и виды вознаграждений (переходные, накопительные, по итогам) в соответствии с концепцией игры.

Приведём пример этапов организации коллективной творческой дела [2, с. 188-189], адаптированных для детей дошкольного возраста:

1. *Коллективное целеполагание* (подготовительная работа воспитателя с целью заинтересовать детей предстоящей игрой): определение темы, цели, задач будущей деятельности, выдвижение перспектив.

2. *Коллективное планирование дела*: обсуждение различных предложений, вариантов плана. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, удовлетворённость от её решения.

3. *Коллективная подготовка дела*: изготовление определенных атрибутов, украшение физкультурной комнаты, спортивной площадки, проведение и придумывание элементов конкурсных задач, выполнение роли ведущих на станциях и т.д.

4. *Реализация дела*. В играх-путешествиях детям предоставляется возможность «проживания» интересной для них игровой ситуации и «погружения» в мир радости и творчества.

5. *Коллективный анализ* (Была ли игра-путешествие интересна детям? Были ли дети дружелюбными, организованными и доброжелательными? и др.) и организация выставки творческих работ дошкольников, фотоотчета об игре-путешествии. Целесообразно оформить «коллективный портрет путешествия», где в окошках в форме физкультурного инвентаря или других физкультурных атрибутов будут расположены маленькие портреты каждого члена коллектива.

6. *Ближайшее последствие*: выполнение решений, принятых после анализа дела; коллективное планирование программы последующих действий и праздников. Развивающий характер обучения, основанный на детской активности в экспериментировании, поисковой и познавательной деятельности, позволяет сформировать положительное отношение к учебе и желание учиться в школе.

Игра-путешествие, рассчитанная на одно занятие, подобно сюжетному занятию должна: соответствовать действующим программам воспитания и

развития детей дошкольного возраста; учитывать принципы обучения физических упражнений, принципы и закономерности воспитания двигательных качеств дошкольников; организовываться с помощью словесных, наглядных и практических методов обучения физическим упражнениям (особое внимание – игровым и соревновательным методам); содержать подготовительную, основную и заключительную части с соответствующими структурными элементами (построение, общеразвивающие упражнения, основные движения, подвижные игры, дыхательные упражнения и т.д.); обеспечивать высокую двигательную активность каждого участника игрового действия.

Ориентировочными названиями игр-путешествий, главных героев, возможного транспорта, названиями станций и особенностей игрового перемещения могут стать следующие:

1. *Физкультурно-оздоровительная тематика игр-путешествий*: «Путешествие на остров Футболяндию», «Туристический поход спортивными тропами», «Большое физкультурное путешествие», «В поисках здоровья», «Путешествие в страну Олимпийскую», «В город Волшебных гимнастов», «В город Физических движений», «Регата «Физкультурные изюминки», «Турнир физкультурников», «Физкультурно-оздоровительное авторалли», «Музыкально-двигательный уимблдон», «Физкультпутешествие к оздоровительному водопаду», «Путешествие в Чудо-мир силачей», «Путешествие на Танцевально-игровые планеты», «В Стретчинград», «В город веселых Физкультмастеров», «Авторалли «Казацкие забавы», «К истокам силы, грации и здоровья», «В Игромир», «В Летоленд», «Путешествие в зимнее Царство», «Путешествие с городками» и др. Также целесообразно проводить интегрированные занятия типа «Путешествие в страну Геометрию» (физкультурно-математическое), «Сказочное морское приключение» (физкультурно-речевое занятие) и др.

2. *Главные герои путешествия*: реально существующие животные (Ёжик, Зайчик, Лисичка и др.); сказочные и мультипликационные положительные персонажи (Чебурашка, Колобок, Незнайка, Красная Шапочка, Белоснежка, Кот в сапогах, Пингвины из Мадагаскара, Лило и Стич и др.); вымышленные персонажи (Спортксик, Движок, Игромайстер, девочка Помогайка, Игрूसик, Добрячок, Изюминка, Почемусик и др.).

3. *Игровой транспорт*: реальный (велосипед; игрушечные автобус, поезд, самолет, яхта, космический корабль, воздушный шар и т.д.); фантастический (физкультурный инвентарь, который наделен способностью перемещаться в пространстве: гимнастическая скамейка, фитболмяч, йогамат, коврик, степ-платформа, ракетка и т.д.); фантастические сказочные персонажи и объекты: ковер-самолёт, метла, ступа, гуси-лебеди, пегас, дракон, облако, летучий корабль, летучий сундук, цветок-семицветик и т.д.).

4. *Названия игровых станций*: станция «Строевая», станция «Общеразвивающих упражнений», станция «Сможешь - пробег», станция «Игровая», станция «Победная»; остановка «Поздравительная», остановка «Наши любимые упражнения», остановка «Поиграй с Сонцелучиком», остановка «Дыхательная» и др. (названия могут состоять из одного слова или целого предложения, они не привязаны к природным или архитектурным объектам); город Туристический, улица Лечебная, дом Евритмичный, театр Здоровье, село Гимнастическое, мост Двигательный, лес Закалки, поляна Ритмическая, горы Спортивно-оздоровительные, поле Баскетбольное, река Силы и Грации, озеро Суперосанки, остров Подвижных игр, мыс Беговой, залив

Пластик-шоу, бухта Олимпийская, планета Конькобежная и др. (названия должны быть привязаны к природным, архитектурным, географическим объектам в зависимости от названия игры-путешествия).

5. *Особенности перемещения от станции к станции*: с помощью волшебной прибаутки, пословицы, стихотворения-речёвки типа «Спорт – это жизнь. Это легкость движенья. Спорт вызывает у всех уважение. Раз, два, три – на станцию лети!»; с помощью комбинации движений или ритмического рисунка, сопровождаемого ритмической музыкой и т.д.

*Карты для игр-путешествий* можно условно разделить по особенностям изготовления на: линейные (элементы карты располагаются в одной плоскости) и объёмные (элементы карты располагаются в разных плоскостях и имеют объём); по особенностям прохождения маршрута на: открытые (все станции сразу представлены на карте) и закрытые (следующая станция открывается по мере прохождения предыдущей); по особенностям перемещения элементов карты: подвижные и статические. С целью поддержания высокого эмоционального фона на занятии целесообразно предусмотреть подвижные элементы на карте, в частности, это может быть транспорт, который ведущие перемещают от станции к станции.

Таким образом, игра-путешествие имеет большое значение в удовлетворении детской потребности познания мира, входя в психический и физический мир ребёнка с первых дней его рождения и развития. Игра для дошкольников является ведущей деятельностью, потому даёт огромные возможности комплексно организовать физкультурно-оздоровительную деятельность детей.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тарасенко, Г.С. Дивосвіт: уроки естетико-екологічної культури (на матеріалах українознавства) : посібник для вчителя / Галина Сергіївна Тарасенко. – К. : МПП Центр «Київ», 1995. – 210 с.

2. Освітні технології : навчально-методичний посібник / за ред. О.М. Пехоти ; [О.М. Пехота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.]. – К. : АСК, 2003. – 255 с.