

Произвольность является важнейшим качеством личности человека. Именно сформированность произвольности позволяет ребенку управлять своим поведением, организовывать свою работу.

Во ФГОС дошкольного образования предусмотрено, в целевых ориентирах на этапе завершения дошкольного образования: «...ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками...».

Психологические характеристики произвольности:

Произвольность внимания –это умение направлять свое внимание и удерживать его на необходимых в данный момент предметах и явлениях не отвлекаясь на более яркие, броские.

Произвольность восприятия – умение самостоятельно, целенаправленно наблюдать, выделять наблюдаемый объект, событие из массы других.

Произвольность памяти – умение самостоятельно поставить цель запомнить и вспомнить.

Произвольность поведения – умение управлять своими поступками, стремлениями, настроением.

Как же происходит созревание произвольности познавательных процессов, действий и поведения у дошкольников?

3 года действия приобретают намеренный характер:

- ребенок берет на себя роли и подчиняет им свое поведение;
- действует с заранее намеченной целью, которая еще может «теряться».

К 4-6 годам повышается уровень произвольного управления своим поведением, что очень важно для образования предпосылок к учебной деятельности.

К 7 годам развивается произвольное поведение, необходимое для обучения в дальнейшем, однако детям еще трудно регулировать свои мотивы и побуждения.

Игровая деятельность является важнейшим условием формирования произвольности познавательной сферы и поведения. Систематическая работа по формированию произвольности с помощью игры с правилами существенно облегчает подготовку детей к обучению в школе.

Настольную игру «Лепешка» разработал немецкий психотерапевт Гюнтер Хорн. Это психологическая игра, которая помогает развить социальный интеллект — умение предвидеть возможные реакции другого человека в различных ситуациях общения и адекватно реагировать на них социально приемлемым способом. С ее помощью вы научите детей договариваться, отстаивать свои интересы. Также игра поможет ребенку прожить негативные эмоции в игровой форме

Для игры необходимо игровое поле, кубик, пластилин разного цвета. Количество цветов соответствует количеству игроков. Игровое поле состоит из двух зон: «хлев» и «небо людей». Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина фигурку животного — это игровая фишка. Игроки являются владельцами всех полей того же цвета, что и их фигурки.

Старт игры на поле «хлев». Начинает игру самый младший из участников. Он кидает кубик и переставляет свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей. Как правило, попадает на поле другого цвета.

Игрок, на чье поле попало чужое животное, должен обвинить его за какой-то проступок, например: «ты вел себя слишком шумно», «разрушил в моем доме...», «съел мои ромашки». После этого владелец животного должен соответствующим образом извиниться за него или предложить исправить содеянное. Если владельца поля устроят извинения или возмещение ущерба — он может отказаться от наказания. Тогда кубик бросает следующий игрок. Если владелец поля не удовлетворен, он может наказать попавшую к нему фигуру — щелкнуть по ней, изменить как угодно ее форму или одним ударом смять «в лепешку».

Если участнику выпадает количество ходов, которое позволяет достичь собственного поля, он может восстановить фигуру, изменить ее («развить»).

Цель игры — стать человеком и попасть на «небо людей». Но сам игрок не может просто превратить себя в человека. Он должен выбрать кого-то из игроков и убедить его аргументированно перелепить

фигурку своего животного. Это можно сделать, только если фигурка целая и неповрежденная и находится на поле своего цвета. Если фигурка животного попадает на свое поле поврежденной, владелец должен сам исправить ее — долепить до целого животного и повторить свою просьбу, когда ход в следующий раз перейдет к нему.

Игрок, чьей фигурке-животному два раза отказали в желании стать человеком, может во время своего хода вернуться назад, на ближайшее поле своего цвета, и там самостоятельно превратиться в человека. Кубик при этом кидать не надо.

В чем польза игры для детей? Игра «Лепешка» предназначена для игры в группе сверстников от 5 лет. Если используете эту игру в коррекционной работе с детьми, вы решаете несколько задач. Дети смогут отреагировать подавленные чувства и эмоции. Когда ребенок выражает злость, гнев, разочарование, ненависть, родители и педагоги предпочитают наказывать и запрещать, вместо того чтобы принять негативные эмоции ребенка. В результате «запретные» эмоции и чувства никуда не исчезают — он загоняет их внутрь, и позже они проявляются соматическими расстройствами и психологическими комплексами. В пространстве «Лепешки» позволено выражать любые чувства, а игровой процесс поможет ребенку научиться выражать эти чувства приемлемым способом.

Гиперактивные, медлительные, агрессивные, застенчивые и тревожные дети изменяют поведение. Гиперактивные дети научатся ждать и следить за игрой. Медлительных игра растормошит. Агрессивным детям игра поможет направить агрессию в положительное русло, например, в творчество. Застенчивым — проявить себя. Тревожных научит защищать свои границы, принимать решения и отстаивать свое мнение.

Дети научатся принимать правила и нормы игры. Ребенок чувствует себя свободным и защищенным в пределах правил игры, не оказывает сопротивления к их установлению. При этом он самостоятельно принимает решения по поводу игровых взаимоотношений и несет за это ответственность.

Чтобы достичь положительного результата, проводите игру 3–5 раз. Идеальное количество участников — 7 человек.