**Методическая разработка занятия по развитию волевой сферы ребенка старшего дошкольного возраста**

Введение

 Воля – сознательная саморегуляция человеком своей деятельности и поведения, обеспечивающая преодоление препятствий на пути достижения цели. Проблема волевого развития поднималась в исследованиях Л. С. Выготского, А. В. Запорожец, Н. И. Непомнящей, И. И. Щербинской и др.

 Существует три основных направления волевого развития в дошкольном возрасте:

 1. Развитие произвольных движений.

 2. Становление основных этапов волевого действия.

 3. Овладение ребенком своим поведением, сознательным управлением своей деятельностью (умение подчинять свои действия назначенной цели, планировать, контролировать, преодолевать препятствия).

 Основное содержание волевого развития – переход от импульсивных (неподвластных) действий к волевым, сознательно контролируемым.

 Именно научение сознательно контролировать свои действия и поведение есть цель занятий по развитию волевого компонента эмоционально-волевой сферы ребенка.

 Одной из основных особенностей детей со слабо развитой волевой сферой является повышенная импульсивность. Сама по себе импульсивность является нормой для ребенка, но неспособность ее контролировать в ситуациях, когда это необходимо, является препятствием для успешного когнитивного развития и успешной социализации.

 На занятиях по развитию волевой сферы дошкольника важно создать условия заинтересованности ребенка, при которых он будет активировать волевой компонент; не менее важны правила в игре, которая ему интересна, таким образом, формируем мотивацию к соблюдению этих правил и прикладыванию волевых усилий.

 Ролевая игра предоставляет большое поле возможностей для творчества педагога, создания сценариев, сюжетов, которые могут заинтересовать ребенка. Проигрывание каждым ребенком своей роли, ее четкое придерживание заставляют ребенка использовать волевую сферу как инструмент для получения удовлетворения от игры. Регулярная активация волевой сферы посредством игры развивают ее, и ее использование становится естественным для ребенка.

Ролевая игра «Пожарная часть»

Описание игры

 Данный вариант игры рассчитан на 5-7 человек. Как и в любой ролевой игре, детям распределяются роли. Формируются два расчета: «пожарный расчет» и «медицинский расчет». Впоследствии, после завершения игры дети могут поменяться ролями, и проиграть ситуацию еще раз в новых ролях.

 *Ход игры. Начало.*

 Для того, чтобы создать интригу, и тем самым заинтересовать детей, можно использовать загадку. Например:

 Смел огонь – они смелее!

 Он силен – они сильнее!

 Их огнем не испугать,

 Им к огню не привыкать.

 (Пожарные)

 Далее следует узнать, какие профессии, по их мнению, нужны в этой игре. Распределяются роли на «пожарных» и «врачей».

 Ввиду того, что мы имеем дело с импульсивными детьми, их концентрация внимания очень непродолжительна, и долгие разговоры их утомляют, внимание быстро рассеивается, и их поведение быстро перестает контролироваться. Для того чтобы удерживать их в рамках игры и сценария, необходима частая смена деятельности, переключение внимания, новый стимул концентрировать внимание.

 После загадки устраивается подвижная разминка-зарядка:

 Ежик печку топил (стоят на месте),

 Уголек уронил (наклон вниз),

 Вот и сделался пожар (дети поднимают руки вверх, машут)!

 Ежик кнопочку нажал (движение пальцем вперед),

 И пожарных он позвал (машут рукой, подзывая к себе).

 Притащился медведь (наклоны влево-вправо),

 На весь лес стал реветь (подъем рук вверх и опускание через стороны)!

 Примчался лось (бег на месте),

 Кричит: «Тушить брось» (приседание со взмахом руками)!

 Стоит ёжик на улице,

 Больше всех волнуется (поворот вправо-влево).

 А рядом стоит крот,

 Вздыхает во весь рот (вдох-выдох).

 Прилетел комар (подпрыгивания со взмахами кистями),

 Ничего не сказал,

 Крылом помахал (взмахи одной рукой),

 Потушил пожар (наклон вниз).

 **Ресурсы:** игрушечные пожарные каски, жилеты (накидки); детские халаты врачей, детская игрушечная аптечка, повязки; картонная имитация огня; имитация пожарного рукава (игрушечный пожарный шланг, канат и т.п.); кукла, телефон, веревка, листы бумаги.

*Основной ход игры*

На телефон диспетчера поступает звонок. «Алло, пожарная часть слушает! Говорите, что случилось? Назовите адрес. Выезжаем».

 Обращение к пожарной команде: «Внимание, пожарная команда № 1! Поступило сообщение о пожаре. На выезд»!

 Пожарные организуются в одну колонну за ведущим (становятся «паровозиком»). Команда врачей становится в колонну рядом с командой пожарных. Такая расстановка делается с целью удержания в фокусе всех детей, управления их движением по заданному курсу.

 Во время движения на пути могут встречаться различные препятствия, которые необходимо преодолеть. Для их преодоления есть некоторые условия. Например:

 1. Узкая тропинка. Границы тропинки могут определяться веревкой. Для ее преодоления необходимо аккуратно проходить по одному, не выступая за ее края. Тот, кто заступит, уходит в конец очереди.

 2. Переправа через ручей. На пути встречается ручей, бурные воды которого можно перейти только по камням. Роль камней могут играть листы бумаги, расположенные на полу. Границы ручья могут определяться веревкой. Задача детей – перебраться по «камням», не промочив ноги. Тот, кто промочит ноги, уходит «сушить их на солнышке», а затем возвращается ко второй попытке.

 Успешно прибыв на место пожара, пожарный расчет приступает к тушению. Все держатся за пожарный рукав и тушат очаг возгорания, обозначенный имитацией огня.

 После устранения пожара пожарные должны осмотреть место, чтобы найти тех, кому нужна помощь. На такую роль сойдет кукла, спрятанная за имитацией огня. Куклу «отводят» к медицинскому расчету, который оказывает ей помощь: ставит укол, делает перевязку и увозит в больницу. Пожарный расчет вместе складывает пожарный рукав и уезжает.

Рефлексия

Дети все вместе садятся в круг и делятся впечатлениями. В дальнейшем игра может повториться для закрепления результата. Но в таком случае, содержание основных элементов должно поменяться (например, препятствия на пути должны быть другими), чтобы сохранялся интерес при внешней схожести.