

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
Южно-Уральский научный центр Российской академии образования

Н. С. Чинькова
Е. Ю. Никитина

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ**

Учебно-методическое пособие

Челябинск
2019

УДК 373.04(021)
ББК 74.200.58я73
Ч 00

Ч-63 Чинькова, Н. С. Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков : учебно-методическое пособие / Н. С. Чинькова, Е. Ю. Никитина; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 227 с. – 500 экз. – ISBN 978-5-907210-78-3. – Текст : непосредственный.

ISBN 978-5-907210-78-3

Предлагаемое пособие содержит методические разработки по учебной дисциплине «Игровые технологии в культурно-досуговой деятельности детей и подростков», представлены информационные материалы для чтения, а также даны методические указания для организации самостоятельной и индивидуальной работы студентов и подготовки к итоговой аттестации.

Учебно-методическое пособие предназначено для специалистов среднего звена углубленной подготовки по специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность по виду: Организация культурно-досуговой деятельности. Материалы издания могут быть использованы на занятиях по дисциплинам психолого-педагогического цикла, связанных с освоением игровых технологий и изучением теоретических аспектов феномена игры.

Рецензенты:

Р. А. Литвак, доктор педагогических наук, профессор, директор Института культуры детства, заведующий кафедрой педагогики и психологии ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры»

О. Г. Филиппова, доцент, доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики и психологии детства, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»

ISBN 978-5-907210-78-3

Работа выполнена в рамках научного проекта Комплексной программы и плана научно-исследовательской, проектной и научно-организационной деятельности научного центра Российской академии образования на базе Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета на 2019-2021 гг.

© Чинькова Н. С., Никитина Е. Ю., 2019

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	6
Тема № 1 Понятие игры. Функции игры	9
Тема № 2 Классификация игр	14
Тема № 3 Дифференцированный подход к организации воспитательного процесса методом игры в сфере досуга	17
Тема № 4 Основные принципы организации игры	20
Тема № 5 Народные игры	22
Тема № 6 «Алгоритм подготовки и проведения народной игры»	30
Тема № 7 «Ведущий — организатор игры»	32
Тема № 8 Особенности организации игрового общения детей 7-10 лет	37
Тема № 9 Развивающие игры детей 7–10 лет	40
Тема № 10 Игры с правилами	43
Тема № 11 Групповые и мелкогрупповые игры детей 7-10 лет	48
Тема № 12 Подвижные игры детей 7-10 лет. Игры-эстафеты.....	51
Тема № 13 Ролевые игры детей 7-10 лет	56
Тема № 14 Игры малой подвижности. Строительно- конструкторские игры, настольные игры	61
Тема № 15 Дидактические игры детей 7-10 лет	65
Тема № 16 Игра-путешествие, игры-квесты	68

Тема № 17 Особенности организации игрового общения детей с ограниченными возможностями здоровья	74
Тема № 18 Гендерная дифференциация подростков	86
Тема № 19 Танцевально-музыкальные конкурсы	90
Тема № 20 Особенности организации игры в помещении	92
Тема № 21 Особенности организации игрового общения в загородном (городском) лагере	95
Тема № 22 Игровые ситуации: заезд — знакомство, открытие и закрытие смены	100
Тема № 23 Методика разработки игровой ситуации, созданной на контрасте образов	105
Тема № 24 Методики разработки «кричалок»	107
Тема № 25 Сюжетно-ролевые игры	110
Тема № 26 Игры-соревнования	113
Тема № 27 Психокоррекционные игры	116
Тема № 28 Игры со словами	119
Тема № 29 Интеллектуальные игры	121
Тема № 30 Подвижные игры подростков	126
Тема № 31 Подвижные игры на открытой площадке	134
Тема № 32 Коллективно-творческое дело (КТД)	137
Тема № 33 Возрастные и гендерные особенности организации игрового общения юношества	143
Тема № 34 Сюжетно-ролевые игры юношеского периода	147
Тема № 35 Игры-тесты	157
Тема № 36 Сценические игры	161
Тема № 37 Конкурсно-игровые программы	167
Тема № 38 «Клуб весёлых и находчивых (КВН)» как форма конкурсno-игровой программы	174
Тема № 39 Телевизионные конкурсno-игровые программы	180
Тема № 40 Деловая игра. Модификация деловых игр	183

Тема № 41 Организация и проведение деловых игр	188
Тема № 42 Тимбилдинг	191
Тема № 43 Игровые формы в культурно-досуговой программе (КДП)	193
Тема № 44 Игры для культурно-досугового мероприятия банкетного типа	198
Тема № 45. Детский праздник как форма культурно-досугового мероприятия.....	202
Список литературы	209
Приложение 1. Памятка по созданию картотеки игр	215
Приложение 2. Письменный опрос по теме «Игровые формы в культурно-досуговой программе»	216
Приложение 3. Требования к разработке игровой программы	217
Приложение 4. Вопросы для самоконтроля	219
Приложение 5. Требования к проведению конкурсно-игровой программы	224

Пояснительная записка

В ходе ознакомления с материалами учебно-методического пособия специалисты среднего звена углубленной подготовки по специальности «51.02.02 Социально-культурная деятельность по виду: Организация культурно-досуговой деятельности» освоят принципы и правила организации игры, а в процессе самостоятельной работы приобретут навыки создания и проведения игры. Для успешного выполнения заданий обучающимся предложены разные формы деятельности, раскрыты правила техники безопасности при организации игровой деятельности, а также роль ведущего, его образы, методы подготовки игры и т. д.

Учебно-методическое пособие содержит теоретическое знание по методике организации и проведения игры с детьми и подростками на основе дифференцированного подхода к будущему специалисту. Формируются навыки и умения использования различных игровых форм в нестандартной ситуации. Раскрываются функции игры, ее социально-культурное назначение, видовое разнообразие (классификация игр), её природа и структура. Представлена методика организации игрового общения с детьми младшего школьного возраста: психолого-педагогические особенности, место и роль игры в развитии ребенка, этапы её развития и классификация. Значительное место уделяется народным играм, что позволяет изучать не только русские народные традиции, но и народные игры Уральского региона.

В процессе изучения формируются следующие компетенции будущего менеджера социально-культурной деятельности:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителем.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 2.1. Обеспечивать функционирование досуговых формирований (объединений).

ПК 2.2. Разрабатывать и реализовывать сценарные планы социально-культурных программ и культурно-досуговых программ.

ПК 2.3. Осуществлять организационную и репетиционную работу в процессе подготовки социально-культурных программ и культурно-досуговых программ.

ПК 2.4. Использовать современные методики и технические средства в профессиональной работе.

ПК 2.5. Использовать игровые технологии в профессиональной деятельности.

ПК 2.6. Осуществлять организационную и репетиционную работу в процессе подготовки эстрадных программ и номеров.

ПК 2.7. Осуществлять деятельность аниматора.

В результате изучения данного раздела обучающийся должен: **иметь практический опыт** в проведении игровых форм и программ;

– **уметь** организовывать досуговую работу с детьми и подростками; подготавливать и проводить игровую форму с различными возрастными категориями населения; подготавливать и проводить с населением различные игровые, конкурсные и другие программы;

– **знать** основные принципы работы с детьми и подростками; теоретические основы игровой деятельности; особенности использования игровых форм досуга с учетом возрастных особенностей населения; значение игры в развитии детей; виды, формы, технологию подготовки и проведения игры.

В процессе обучения выделяются три базовые формы деятельности обучаемых: теоретические, практические и индивидуальные:

К базовым формам деятельности относятся:

– теоретическая (лекции, семинары);

– практическая (закрепление теоретического материала и применение игровых заданий на практике)

– индивидуальная (отработка навыков организации и проведения конкретных игровых форм)

Тема № 1 Понятие игры. Функции игры

Учащиеся должны:

- знать, что такое игра;
- знать структуру игры;
- знать основные функции игры.

Слагаемые игры (содержание и сюжет, воображаемая ситуация, правила и т. д.). Функциональное разнообразие игр. Воспитательный потенциал игры. Социокультурное назначение игры, самореализация личности в игре, функция первичной социализации, дидактическая, воспитательная, развлекательная и релаксационная функция игры.

Структура игровой деятельности включает в себя следующие компоненты: игровые действия, сюжет и содержание игры, воображаемую ситуацию, правила и роль, которую принимает на себя ребенок. Роль является, по мнению Д. Б. Эльконина, центральным компонентом игры и одновременно ее структурной единицей, объединяющей в себе нормы, правила, способы поведения людей в различных ситуациях и игровые отношения.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Понятие «**игровые педагогические технологии**» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра — одно из ключевых понятий современной культурологии. Современный интерес к проблеме игрового элемента в культуре обусловлен характерным для гуманитарной мысли XX в. стремлением выявить глубинные дорефлексивные основания человеческого существования, связанные с присущим лишь человеку способом переживания реальности.

Игра — многогранное понятие, обозначающее как особый адогматичный тип миропонимания, так и совокупность определенных форм человеческой деятельности, таких, как состязания; игры, основанные на имитации, подражании (театр, религиозные ритуалы и др.); азартные игры с вероятностным исходом (лотерея, рулетка, карты); продуктивные игры человеческого воображения. Высшая ценность игры заключается не в результате, а в самом игровом процессе. В любой разновидности игры присутствуют в различном соотношении два начала. Первое из них связано с острыми эмоциональными переживаниями игроков и наблюдателей, достижением возбужденно-экстатического состояния; второе, напротив, рационально по

своей природе, в его рамках четко определяются правила игры и требуется их строгое соблюдение. Нарушение правил ведет к исключению из игры. Система правил создает специфическое игровое пространство, моделирующее реальность, дополняющее ее или противостоящее ей.

Значение игры нельзя исчерпать и оценить развлекательно-занимательными возможностями. Являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, игру-обучение, игру-терапию, игру-модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

В системе культуры игра выполняет ряд функций:

- функция первичной социализации способствует вхождению нового поколения в человеческое сообщество;

- коммуникативная функция вводит человека в общение с окружающими людьми и природой; является сферой эмоционально насыщенной коммуникации, объединяющей людей с различным социальным положением и профессиональным опытом;

- деятельностная функция активизирует взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;

- компенсаторная функция восстанавливает энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;

- воспитательная функция создает условия для целенаправленного воздействия на духовно-нравственную сферу личности человека; подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий;

- дидактическая функция способствует приобретению знаний, умений и навыков, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления;

- моделирующая функция имеет ценность как элемента творческого поиска, освобождающего сознание от стереотипов; способствует построению вероятностных моделей исследуемых

явлений, конструированию новых художественных или философских систем или просто спонтанному самовыражению индивида; любая инновация в культуре первоначально возникает как своеобразная игра смыслами и значениями, как нетривиальное осмысление наличного культурного материала и попытка выявить варианты его дальнейшей эволюции;

– развлекательная и релаксационная функции является средством развлечения, общения, отдыха; в игре человек получает удовольствие, снимает нервное и эмоциональное напряжение;

– развивающая функция корректирует проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций; расширяет кругозор; способствует проявлению интуиции и творческой активности, преодолению психологических барьеров; объективно сочетает два важных фактора: с одной стороны, играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой — получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни, что способствует воспитанию личности в целом.

Кроме того, пространство игры сохраняет и воспроизводит архаичные навыки и ценности, утратившие с ходом времени свой первоначальный практический смысл.

Природа игры определяется по четырем аспектам.

1. Игра есть условность, которая может проявляться по-разному: как условность состязания; как условность представления (роль, кукла, знак, обозначение).

2. Функционирование игры как самостоятельного явления обеспечивается системой правил, которые в основном определяют нормы (порядок взаимоотношений участников).

3. Игра как самостоятельное явление культуры занимает в ней определенное место, имеет особые механизмы встраивания.

4. Сущность игры заключается в апробации, закреплении, выявлении некоторых норм отношений между людьми (как со-

циальных, так и личностных) и в установлении гибких переходов в этих отношениях.

Литература:

1. Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студ. учреждений высш. образования / И. М. Асанова, С. О. Дерябина, В. В. Игнатьева. – 4-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2014. – 192 с.

2. Куприянов, Б. В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра [Электронный ресурс] : практ. пособие для СПО / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Юрайт, 2017. – 264 с. – (Профессиональное образование). – URL : <https://biblio-online.ru/viewer/436EE141-5732-48C6-BA7A-06A4E03218F5#page/1>. – Дата обращения : 30.01.2017.

3. Теория и методика игры : учебник и практикум для СПО / Г. Ф. Кумарина, О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под ред. Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 276 с.

Тема № 2 Классификация игр

Учащиеся должны:

- знать, что такое классификация;
- знать основания для классификации;
- уметь определять вид детской игры по классификации С. А. Шмакова.

Подход к классификации (по количеству участников игры, по месту проведения, по социальному назначению игры и т. д.)
Классификация Е. И. Добринской и Э. В. Соколова. Классификация детских игр по С. А. Шмакову.

«Классификация — это осмысленный порядок вещей, явлений, разделение их на разновидности согласно каким-либо важным признакам.

Большинству игр присущи *четыре главные черты* (по С. А. Шмакову):

– *свободная* развивающая *деятельность*, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

– *творческий*, в значительной мере импровизационный, очень активный *характер* этой деятельности («поле творчества»);

– *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– *наличие* прямых или косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Наилучший системный подход к классификации игр сделан Е. И. Добринской и Э. В. Соколовым, которые классифицируют игры «по содержательному признаку» (военные, спортивные, художественные, экономические, политические); «по составу и количеству участников» (детские, взрослые, одиночные, парные, групповые); «по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют» (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие и др.).

Классификация игр как отражение известной и непредсказуемой деятельности, регулирующей творческую активность индивида, предопределяющей весь духовный потенциал человека в труде, учении, досуге, представляется задачей важной и перспективной.

Ниже предлагается классификация, в основе которой рассматривается человеческая деятельность, которую игра отражает. С одной стороны, такая деятельность, ее вертикальные и горизонтальные связи — это досуг (собственно игра), познание, труд, общение. С другой стороны, это психофизическая интеллектуально-творческая и социальная деятельность. Эти виды деятельности взаимопроникают друг в друга, имеют свои модели, структуры, функции, элементы, результаты. С этой точки зрения игры подразделяются на следующие виды.

1. Физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные), экстатические (приводящие в восторг и состояние экстаза), экспромтные игры и развлечения, освобождающие от комплексов, стрессов, лечебные игры и забавы.

2. Интеллектуально-творческие игры: предметные забавы, сюжетно-интеллектуальные, дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные), строительные, трудовые, технические, конструкторские, электронные, компьютерные и другие; игровые методы обучения.

3. Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы), деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, ролевые, имитационные).

4. Комплексные игры: коллективно-творческая, досуговая деятельность.

5. Шоу-игры: конкурсы, викторины, лотерея, аукционы.

Рассматривая их с точки зрения жанровой и тематической принадлежности, можно выделить музыкальные, спортивные, интеллектуальные, профессиональные и др.

Игры можно классифицировать по внешним признакам: содержанию, форме, месту проведения, составу и количеству участников, степени регулирования и управления, наличию аксессуаров.

Задание:

– разработать в соответствии с видовыми признаками игр физические и психологические игры; интеллектуально-творческие игры; социальные и комплексные игры.

Литература:

1. Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студ. учреждений высш. образования / И. М. Асанова, С. О. Дерябина, В. В. Игнатъева. – 4-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2014. – 192 с.

2. Шашина В. П. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону, 2005 – 285 с.

3. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 2004 (1994). – (240) с.

Тема № 3 Дифференцированный подход к организации воспитательного процесса методом игры в сфере досуга

Учащиеся должны:

- знать, что такое дифференцированный подход;
- уметь применять дифференцированный подход к организации игрового общения.

Понятие дифференциации. Дифференциация по возрасту, полу, по состоянию здоровья, по социальным ориентирам (девиантное поведение). Учёт половозрастных особенностей аудитории при организации игрового общения в сфере досуга.

Дифференциация досуга по интересам должна дополняться его дифференциацией с учетом возраста, специфики социума, рода занятий и т. п.

Важнейшим принципом культурно-досуговой деятельности является дифференцированный подход к различным слоям населения. Этот принцип означает организацию культурно-досуговой деятельности с учетом специфических особенностей различных социально-демографических групп населения (возрастных, гендерных, социальных, профессиональных, регионально-территориальных и др.) как одного из необходимых условий воздействия на аудиторию, удовлетворения их социально-культурных потребностей в сфере досуга и достижения поставленных целей. Социально-демографические группы — это общности людей, объективно складывающиеся на основе единых социально-демографических признаков, например по полу (мужчины и женщины), возрасту (дети, молодежь, люди среднего возраста, пожилые).

Молодежь как особая социальная группа неоднородна сама по себе. Это могут быть учащиеся, городские и сельские жители, в более взрослом возрасте – занятые в различных сферах профессиональной деятельности и т. д. Естественно, что все эти подгруппы будут отличаться друг от друга потребностями, уровнем культурной и профессиональной подготовленности, бюджетом свободного времени и отношением к нему, именно это и должны учитывать организаторы досуга, предлагая наиболее эффективные в каждом конкретном случае занятия, развлечения, игры.

Учет или неучет данных требований, возможности педагога в организации досуга детей, ресурсы, которыми он располагает, и условия, которые он учитывает для эффективной организации досуга, позволяют говорить о том или ином качестве досуга, о котором можно судить по определенным показателям.

Дифференцированный подход в воспитании и обучении, один из способов решения педагогических задач с учётом социально-психологических особенностей групп воспитания, которые существуют в сообществе детей как его структурные или неформальные объединения или выделяются педагогом по сходным индивидуальным, личностным качествам учащихся.

Дифференцированный подход занимает промежуточное положение между фронтальной воспитательной работой со всем коллективом и индивидуальной работой с каждым учащимся.

Дифференцированный подход облегчает воспитательную деятельность педагога, так как позволяет определять содержание и формы воспитания не для каждого ребёнка (что сложно в условиях большой наполняемости классов), а для определённой «категории» учащихся. Реализации дифференцированного подхода способствует организация игр, соревнований, временных творческих коллективов, создание специальных педагогических

ситуаций, помогающих раскрыть достоинства учащихся. Необходимое условие дифференцированного подхода – изучение межличностных отношений.

Дифференцированный подход даёт возможность воздействовать на отношения между личностью и группой, группой и коллективом, детьми и взрослыми и т. д. Эффективность дифференцированного подхода находится в прямой зависимости от творческой атмосферы сотрудничества в воспитательной организации и демократического управления ею.

Литература:

1. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

2. Вишняк А. И. Культура молодежного досуга. – Киев : Выща школа, 1988. – 70 [1] с. – (Твой досуг – твое богатство).

3. Мосалев Б. Г. Досуг: методология и методика социального исследования [Текст с диагр. – М. : Изд-во Моск. гос. ун-та культуры, 1995. – 92 [2] с.

4. Смаргович И. Л. Основы культурно-досуговой деятельности : учеб.-метод. пособие. – Мин-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2013. – 174 с.

Тема № 4 Основные принципы организации игры

Учащиеся должны:

- соблюдать технику безопасности при организации и проведении игры;
- овладеть этапами организации игры;
- знать различные схемы выбора участников игры.

Техника безопасности при организации игры. Этапы организации игры: подготовка аудитории, выбор участников (мажор), распределение ролей, выработка правил. Принципы судейства.

Техника безопасности — вид деятельности (система организационных и технических мероприятий, защитных средств и методов) по обеспечению безопасности любой деятельности человека, в том числе и трудовой деятельности.

С. А. Шмаков выделяет пять принципов организации игры:

1. Отсутствие принуждения любой формы при включении детей в игру. Игра лабильна по своей сути; настроение играющих изменчиво. Но именно настроение поддерживает в игре взаимопонимание и взаимоуважение играющих. Свободное и абсолютно добровольное вовлечение детей в игру гарантирует сохранение их игрового настроения.

2. Принцип развития игровой динамики. Каждый ребенок имеет свой творческий почерк освоения правил игры. Ведущий игру призван, сохраняя нормативную ее схему, стимулировать творчество играющих, которое поддерживает динамику игры. Именно разный творческий почерк игроков воодушевляет на продолжение игры, ее развитие.

3. Принцип поддержания игровой атмосферы. В играх дети самозабвенны, они способны переноситься в вымышленные

условия и положения, они переживают приключения выбранных героев, но центральное место занимает все-таки их собственное «я». Несмотря на все вымышленные ситуации в играх, как известно, чувства детей реальны. Поддержание игровой атмосферы — это поддержание реальных чувств детей. Способы поддержания игровой атмосферы различны: стимулирующий эффект соперничества; условия игрового общения; снятие всех моментов, провоцирующих на конфликты; расширение игрового ассортимента различных аксессуаров; проведение тренингов на неудачи; расширение и обогащение репертуара детских игр; разработка новых игровых сценариев и т. п.

4. Принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Несмотря на то, что игра используется преимущественно как средство развлечения, отдыха, смены деятельности, как полезное времяпрепровождение, для организаторов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей. Влечение детей к игре неистребимо, и оно несет в себе немало противоречий. Если цель деятельности имеет для детей достаточно яркий и увлекательный смысл, деятельность не нуждается в поддержке средствами игры. Являясь «ускорителем» многих процессов развития ребенка, игра должна отступать на второй план там, где деятельность самоценна сама по себе и не нуждается в игровой форме. Идеализировать игру следует осторожнее, игра — «оружие обоюдно острое».

5. Принцип перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Переход детей от простых игр к более сложным стихийен. Задержка ребенка в сфере одномерных игр опасна. Необходимо движение к более сложным развивающим моделям игры, которые предоставляют детям возможность самим выбирать линии поведения, которые расширяют сферу установления контактов, предоставляют возможности афишировать себя, утверждать себя, раскрывать себя.

Этапы подготовки и проведения игры

1. Подготовка к проведению

- выбор или разработка дела (мероприятия)
- подготовка места;
- подготовка реквизита;
- остановись, подумай! (предварительный, психолого-педагогический анализ).

2. Проведение итогов:

- вовлечение, введение в программу (сюжет);
- объяснение правил;
- деление на команды, распределение ролей;
- руководство (ведение) программой;
- заключение;
- подведение итогов.

3. Последующий разбор, анализ организации дела, организаторы, ведущие.

Выбор или разработка зависит от поставленных задач. При выборе, разработке организатор должен учитывать возрастные особенности предполагаемых участников, их развитие, физическую подготовленность, количество, кругозор. Также следует учитывать погодные условия (если проводится на улице), место проведения, наличие реквизита. Выбор зависит от эмоционального состояния участников, от их взаимоотношений, от индивидуального стиля организатора, его особенностей.

Выбор места, подготовка места. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и

весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

Остановись, подумай! (Предварительный психолого-педагогический анализ).

Организатор должен предварительно продумать весь ход программы, и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. А также необходимо проверить, все ли готово к проведению в большей степени это касается реквизита, оформления и призов.

Вовлечение, введение в программу (сюжет). Для успешного проведения (особенно развлекательной, шоу-программы), а также для того чтобы дети проявили интерес и быстро включились в деятельность, желательно чтобы организатор находился в так называемом «легком весе». «Легкий вес» характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т. п. должно соответствовать сюжету и настроению программы. Например, на лирический лад может настроить соответствующая песня. У малышей началом «Путешествия по сказкам» может служить письмо, полученное от сказочного героя с просьбой о помощи или приглашением в гости и т. д.

Объяснение правил. Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии (исключение составляют игры с малышами, которые необходимо объяснять в сказочной форме). Рассказ должен быть ло-

гичным и последовательным. Объяснение игры можно строить по следующему плану.

- игровая задача;
- роли и расположение площадке;
- ход;
- правила, ограничения;
- представление жюри.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

Деление на команды, распределение ролей — трудный момент. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные.

Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

Деление на команды можно осуществить следующим образом:

- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью — во второй (не всегда удобно, т. к. получается неравное количество человек в командах);

- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки, играют в одной команде;

- игроки сами набирают команду (например, игра «Два корабля»: выбираются капитаны, капитаны сами выбирают себе кока, юнгу и т. д., затем даются задания каждой категории игроков);

- при помощи игр-разбивок, например, «Молекулы»;
- при помощи многоуровневых жетонов.

Руководство (ведение) программой. Организатор (ведущий, конферансье) должен заинтересовать детей игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением. Надо приручать детей сознательно соблюдать правила, добиваться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на участников.

Игра требует объективного беспристрастного судейства. Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штрафных баллов, очков и т. п. Участники должны до начала игры представлять, чем грозит им нарушение правил.

Необходимо чередовать игры, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т. п.) со зрителями (болельщиками).

Заключение, подведение итогов. Очень важно закончить программу своевременно, по принципу «получили удовольствие; но не переутомились». Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («последнее задание» и т. п.). Желательно, чтобы конец программы был результативным (победа, поражение и т. п.), он должен быть ярким, эмоциональным. К формам поощрения можно отнести:

- присвоение званий (капитан первого ранга);
- объявление благодарности (за наибольший вклад в победу и т. п.);
- выставление оценок, подсчет очков, определение мест;
- вручение знаков отличий и т. д.

Задание:

– проанализировать литературу по технике безопасности при организации игры.

Литература:

1. Бурмистрова Е. В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности : учеб. пособие для академического бакалавриата. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 150 с.

2. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

3. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.

4. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб. : Образовательные проекты, 2008.

Тема № 5 Народные игры

Учащиеся должны:

- знать особенности народной игры;
- знать классификацию народных игр;
- уметь провести народную игру;
- уметь работать с литературой по теме.

Народные игры — игры фольклорного происхождения. Социальная почва народной игры. Классификация народных игр (обрядовые, гадальные, ритуальные, спортивные игры и т. д.). Алгоритм подготовки и проведения народной игры.

Классификация народных игр:

- обрядовая игра;
- ритуальная игра;
- гадальные игры;
- интеллектуальные игры и т.д.

Классификация игр по А. И. Лазареву:

1. Обрядовые игры. Они образуют костяк народного игрового календаря; по происхождению — первые. К их числу относятся:

- Календарные игры (колядования, масленичные);
- Семейно-бытовые (именинные, свадебные).

2. Ритуальные игры. Исполняются на сюжеты, связанные со всякого рода церемониями (ритуал торга, ярмарка, судопроизводство, жеребьевка, «Судья и разбойник»). Такие игры преследуют две цели:

- а) познакомить с ходом ритуала;
- б) оценить правила человеческого поведения, общения.

3. Гадальные игры. По существу тоже являются ритуальными, но с собственной спецификой: испытание судьбы участников игры (подблюдные).

4. Развлекательные игры. Это наибольшая группа народных игр.

По месту проведения они делятся на уличные и домашние (посиделочные).

По характеру исполнения их делят на: драматические (т. е. с театрализацией, с участием действующих лиц, с диалогами между ними), например: «Коршун», «Гуси-лебеди».

5. Орнаментальные (когда в игре большое место занимают песни и танец). Например: «Заплетися плетень», «Проулочком», «В воротца», «Метелица», «Челноком» Хороводные «Лён», «Кострома» – имитация производственных процессов, обучение.

6. Спортивные (состязательные) игры («Чехарда», «Коза» — догонялки, «Горелки» — Третий лишний, «Городки», «Лапта», «Перетягивание каната», «Вышибалы»).

7. Интеллектуальные игры («Шашки», «Кости», «Шахматы»).

8. Азартные игры. Они отражают стремление человека к самоутверждению. Главная цель — удача, выигрыш, но народная этика допускала эти стремления в строгих пределах: («Чика» в игре участвуют родственники или близкие люди, за пределами семьи не разрешалось играть. Существуют очень маленькие ставки).

9. Пальчиковые для малышей — развивают моторику, учат овладевать телом.

В научной литературе существует немало народных игр, основанных на различных принципах, классификациях, но ни одна из них не является исчерпывающей. Как правило, все квалификационные системы дополняют друг друга, а выделенные

типы игр по многим направлениям пересекаются и наслаиваются друг на друга.

Задания:

- составить картотеку народных игр;
- разработать и провести в группах блок народных игр (не менее 3-х).

Тема № 6 «Алгоритм подготовки и проведения народной игры»

Учащиеся должны:

- знать народные игры уральского региона (татарские, башкирские, немецкие и т. д.;
- знать алгоритм подготовки и проведения народной игр;
- уметь проводить народную игру уральского региона.

Народные подвижные игры:

«Земля, вода, огонь, воздух»

Правила: играющие собираются в круг, в середине — ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь, произнося одно из четырех слов (земля, вода, огонь, воздух).

Если ведущий говорит «земля», то тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо животное; если «вода» — назвать рыбу; «воздух» — птицу; «огонь» — помахать руками. Все поворачиваются кругом. Кто ошибся, выбывает из игры.

Задачи: развивать умение понимать природу, переживать положительные эмоции от общения с природой.

«Ласточки и ястребы»

Правила: игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду — «ястребы», в другом — «ласточки». Выбирают ведущего. Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-), окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет. Пойманные считаются пленниками ловящих.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Задачи: продолжать развивать интерес к родной природе, к башкирским играм.

«Утки и гуси»

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу. Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг. Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь». Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся. Если ведущему это удастся, в следующем кону водит «гусь».

Литература:

1. Алдошина М. И. Организация школьных праздников. Фольклорные праздники : учебное пособие для вузов / М. И. Алдошина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 130 с.

2. Играем в народные игры / Т. Кашицына // Воспитание и обучение дошкольников. – 2016 . – №1 . – С. 19-23.

3. Лазарев А. И. Фольклор. Фольклористика. Народоведение : избранное / А. И. Лазарев ; [сост. и науч. ред. : А. С. Гришин, Г. А. Губанова]. – Челябинск : Челяб. гос. акад. культуры и искусств, 2008. – 384 с.

4. Русские народные игры / Н. Дымова // Воспитание и обучение дошкольников . – 2016 . – № 2 . – С. 58-64

5. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

Тема № 7 «Ведущий — организатор игры»

Учащиеся должны:

- знать значение ведущего в организации игрового действия и общения;
- знать профессиограмму ведущего;
- знать методику объяснения игры;
- знать особенности понятий: тема, идея, сценарный ход, конфликт, сценарий игровой программы, композиция игровой программы;
- уметь применять профессиональные навыки в организации игрового пространства;
- уметь методически грамотно объяснять игровые задания;
- уметь определять идейно-тематическую основу игровой программы.

Ведущий — это лицо, которое руководит праздничным утренником, объединяет все элементы праздника в органическое целое, поясняет детям происходящее, является связующим звеном между зрителями и исполнителями. От ведущего в большой степени зависит настроение детей на празднике, заинтересованность исполняемой программы.

Значение ведущего в организации игрового действия и общения. Понятие «профессиональная грамотность» для ведущих. Образы ведущих. Импровизация как одно из основных качеств ведущего. Ведущий как психолог. Обратная связь и ее роль в ведении программы. Текстовая импровизация. Ведущий — режиссер «в кадре». Речь ведущего и успех программы. Четкая дикция и достаточно сильный голос. Реакция на реплики и свободная импровизация игровым материалом. Общение со всей аудиторией. Как следует объяснять игру, что следует и не следует произ-

носить, что нельзя делать при объяснении игры — на все эти вопросы отвечает методика объяснения игры. Определение сюжетно-игровых программ как театрализованного действия. Наличие темы, идей, сюжета, приема. Режиссерские задачи и актерский образ ведущего. Значение темпоритма в развитии программы. Сценарный ход и его виды. Конфликт в игровой программе.

Рассматривая роль и значение ведущего в празднике, необходимо учитывать тот факт, что каждый ведущий обладает определенным «образом», в котором он работает. Так, в творческой практике традиционно насчитывается три типа, «образа» ведущих:

1. Силовой образ — работает со зрителем достаточно жестко, авторитарно, подчиняя себе публику. Обычно такой ведущий является кумиром аудитории. Программу выступления строит в быстром темпе. Такой образ ведущего популярен в мероприятиях, рассчитанных на молодежную аудиторию.

2. Условно-мягкий образ — своеобразная маска «добряка», своеобразный гостеприимный «хозяин» праздника, который старается доставить аудитории удовольствие. Такой тип ведущего особенно популярен у детской аудитории (когда мероприятие проводится в помещении).

3. Рациональный образ — интеллектуал с хорошим чувством юмора. Такой ведущий общается с залом на равных, обладает навыком импровизации, легко адаптируется к новой аудитории (его не собьет остроумная реплика из зала).

В целом, ведущий — это, прежде всего, организатор аудитории, тонкий и наблюдательный психолог. Ведущий — это человек, который не развлекает собравшихся, а создает вокруг себя атмосферу праздника, возбуждая в собравшихся желание отдыхать и веселиться. Поэтому работа ведущего требует определенных навыков и имеет свои специфические особенности.

Профессиограмма ведущего:

1. Свойства личности: такт, чувство юмора, вкус, доброжелательность, находчивость, владение собой и самокритичность.

2. Способности: организаторские, ораторские, актерские, режиссерские, импровизаторские, музыкальные, творческое воображение, память.

3. Умения: подготовить программу в соответствии с особенностями аудитории, обращаться с различными категориями людей, танцевать, петь, дирижировать, подобрать музыкальное оформление и несложный реквизит, правильно выбрать площадку и место, творчески использовать разговорные эстрадные жанры.

Советы организатору игры:

1. Прежде чем провести игру, четко выработайте правила и критерии оценок.

2. Заранее позаботьтесь о месте, где будет проходить игра. Если его нельзя оформить соответственно тематике, то обустройте его так, чтобы каждому было хорошо.

3. Гвоздь любой программы — ее ведущий.

4. Вы можете брать за основу только формы предлагаемых программ, наполняя их своим оригинальным содержанием.

5. Привлекайте к подготовке и участию в мероприятиях детей и взрослых.

6. Пользуйтесь отдельными конкурсами в разных местах: в лагере летом, в школе, на вечерах.

7. Добровольность — основа всего. Если ребенок не хочет участвовать в игре, не заставляйте его. Попробуйте заинтересовать других, а он присоединится к ним, пусть не на первой игре, а на пятой.

Советы ведущему:

1. Точно и кратко объясняйте условия игры или конкурса. Можно показать и отдельные фрагменты игры.

2. Не затягивайте игру по времени.

3. Если вопросы слишком трудны, то помогите, намекните игрокам, каков ответ.

4. Если игра позволяет, то расскажите в перерыве занятую историю (лучше — по теме), проведите игру со зрителями, если они есть.

5. Сделайте так, чтобы все «вошли в азарт», но не делайте целью игры победу той или иной команды (если это не конкурсная программа).

6. Золотое правило: никогда не говорите: «давайте поиграем», «вы должны», «кто хочет», «лучше сказать», «я предлагаю».

Этика ведущего

Нежелательно, чтобы на сцене люди ели и пили.

Во-первых, любая игра с пищевым продуктом, если это не дома, не в кругу близких людей (но даже и там) — это кощунство. Выходя на сцену, человек вам доверяет. Так не подставляйте его.

Нежелательно на сцене заставлять людей раздеваться и разуваться. Если человек знает, что ему придется снять брюки, он придет готовым к этой процедуре. А так мы не знаем, что у него под рубахой, в каком состоянии носки, да и кожа какая.

Нежелательно заставлять людей поднимать тяжести, в том числе и других людей. Человек должен чувствовать себя на сцене комфортно. Нельзя забывать вызванных на сцену участников, и обязательно надо провожать их аплодисментами.

Нежелательно использовать в играх острые предметы.

Ведущий должен знать смысл вызова человека на сцену, должен знать, зачем он это делает. Бессмыслица нахождения на сцене оскорбительна. Учитесь поворачивать любую игру на поддержание чести и достоинства ее участника, а не на унижение и осмеяние.

Практическое задание №1

Тема: «Вступительный монолог к игре»

Содержание задания: написать вступление к игре (по выбору студента), характеризующее время, место и ситуацию, в которой выступает ведущий. Время на задание (45 мин).

Практическое задание №2

Содержание задание: выбрать образ ведущего (на выбор студента) и рассказать вступительный монолог к игре в образе. Время на задание (45 мин).

Задания:

– разработать кодекс ведущего. Представьте своё видение «Игромастера» **в творческой форме**: нарисуйте портрет, сделайте коллаж, напишите эссе (оду) и др.;

– подобрать 4 упражнения на развитие различных качеств и способностей организатора игры (одно из них для проведения на занятии).

Литература:

1. Кукушкина А. Г. Методика организации игры. Учебное пособие. Великий Новгород 2012

2. Соловьева, Н. Н., Дмитриева Н. П. Формирование культуры игровой деятельности как компонента профессиональной культуры будущего педагога. // Среднее профессиональное образование. 2007. № 8. С. 45-47.

3. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону 2005 – 285 с.

4. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2008.

Тема № 8 Особенности организации игрового общения детей 7–10 лет

Учащиеся должны:

- знать особенности данного возраста для организации игрового общения;
- овладеть методикой организации игрового общения с данной возрастной группой;
- знать психологические характеристики данного возраста.
- знать особенности развития девочек и мальчиков (маскулинное и фемининное развитие мальчиков);
- знать организацию игрового общения в данном возрасте.

Физические особенности

Дети этого возраста очень подвижны, энергичны. Ребенок растет очень быстро, но его рост неравномерен. Так как сердце не растет в пропорции с его телом, он не может вынести длительные периоды напряженной деятельности.

Ребенок может сосредоточить свое внимание на 15 минут. Но его произвольное внимание непрочно: если появляется что-то интересное, то внимание переключается. Активно реагирует на все новое, яркое.

Любит слушать речь взрослого, но необходимо учитывать, что порог слышимости и острота слуха еще не достигли своих наибольших величин (это произойдет в подростковом возрасте).

Интеллектуальные особенности

Ребенок живет в основном настоящим. У него ограниченное понимание времени, пространства и чисел.

Наши слова ребенок может понимать буквально. Затруднено понимание абстрактных слов и понятий.

Любит задавать вопросы: «Почему?», «А правда ли это?».

Ребенок хорошо запоминает факты, сведения, стихи. Прекрасный возраст для заучивания наизусть. Более легко запоминает слова, чем мысли.

Особенно хорошо запоминает то, что чем-то мотивировано, значимо.

Эмоциональные особенности

Начинает развиваться система оценок, но эмоции часто заслоняют объективность оценки. Авторитет взрослого еще так велик, что нередко собственную оценку заслоняет оценка взрослого.

Достаточно хорошо может оценить и предвидеть предполагаемую реакцию взрослого. Прекрасно знает, когда, с кем и что можно позволить.

Ребенок нуждается в любви и опеке.

Старается помочь маме по дому и учителям.

Социальные особенности

Дети этого возраста дружелюбны. Им нравится быть вместе и участвовать в групповой деятельности и в играх. Это дает каждому ребенку чувство уверенности в себе, так как его личные неудачи и недостатки навыков не так заметны на общем фоне.

Нравится заниматься изготовлением поделок, но чаще ребенок трудится лучше в начале, чем при завершении этого труда. Мальчикам больше нравятся энергичные игры, но они могут поиграть и с игрушками вместе с девочками.

Ребенок гордится своей семьей, желает быть с семьей.

Задание:

– составить психолого-педагогический портрет младшего школьника

Литература:

1. Патрушева И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 130 с.

2. Талызина Н. Ф. Психология детей младшего школьного возраста: формирование познавательной деятельности младших школьников : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 174 с.

3. Теория и методика игры : учебник и практикум для СПО / Г. Ф. Кумарина, О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под ред. Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 276 с.

Тема № 9 Развивающие игры детей 7–10 лет

Учащиеся должны:

- знать, что такое развивающая игра;
- знать этапы развития детской игры;
- иметь практические знания по разработке развивающей игры;
- уметь организовать и провести развивающие игры;
- уметь организовать и провести развивающие игры с учетом возрастных особенностей.

Этапы развития детской игры: от игры с предметами до ролевых игр с правилами. Ролевая развивающая игра — форма моделирования социальных отношений. Методика организации и проведения развивающих игр.

Детские игры — явление неоднородное. Они разнообразны по содержанию, степени самостоятельности, формам организации, игровому материалу. В дети играют в разные игры, которые можно разделить на игры с правилами и творческие игры.

Наблюдая за игрой ребенка, можно получить ценную информацию об особенностях его личности и поведения, о взаимоотношениях с окружающим миром и самим собой. Игра помогает снять ребенку эмоциональное напряжение, разрешить проблемы и найти выход из конфликтов. В игре ребенок получает возможность непосредственного приобретения ценного жизненного опыта и навыков общения.

Игра, если она правильно педагогически сконструирована и организована, больше, чем какая-либо другая деятельность позволяет всесторонне и во всей полноте раскрыть все психологические особенности ребенка.

Примеры развивающих игр:

1. «Угадай, кто позвал»

Цель: развивать слуховое восприятие, произвольность поведения, сосредоточенность.

Дети становятся полукругом, выбирается водящий, который отворачивается от остальных. По сигналу взрослого его зовёт кто-либо из детей. Ребёнок угадывает, кто это был. Игра продолжается.

2. «Разрезные картинки»

Цель: развивать внимание, память, навыки общения, умение согласовывать действия со сверстниками.

Материал: разрезанные на четыре части картинки с изображениями животных.

Дети делятся на команды по четыре человека. Каждый из них взрослый даёт набор из четырёх картинок, смешав их части. Детям нужно правильно сложить все картинки.

3. «Что в мешочке?»

Цель: развивать тактильные ощущения, внимание, память, мышление.

Материал: мешочек, набор знакомых детям предметов.

Ведущий предлагает каждому ребёнку по очереди пощупать любой предмет в мешочке и угадать, что это.

Усложнение: ребёнок должен объяснить, как он определил предмет (по каким признакам).

Задания:

- разработать блок развивающих игр (3-4 игры);
- прописать соединительный текст между играми в блоке.

Литература:

1. Теория и методика игры : учебник и практикум для СПО / Г. Ф. Кумарина, О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под

ред. Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. 2-е изд., испр. и доп. – М. :
Издательство Юрайт, 2017. – 276 с.

2. Гилева А. В. Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте /
А.В. Гилева . – 2007 . – 39 с.

3. Шуть Н. Н. Секреты эффективных игр для развития ребенка. –
СПб.: Речь; Образовательные проекты; М.: Сфера, 2010. – 176с.

Тема № 10 Игры с правилами

Учащиеся должны:

- знать виды правил;
- уметь разработать «собственно игровые правила»;
- овладеть методикой проведения игры с правилами.

Общая схема игры с правилами. Три вида правил: нормативные правила, собственно игровые, правила установления выигрыша. Методика организации игры с правилами.

Игры с правилами — особая группа игр, специально созданных народной или научной педагогикой для решения определенных задач обучения и воспитания детей. Это игры с готовым содержанием, с фиксированными правилами, являющимися непременным компонентом игры. Обучающие задачи реализуются через игровые действия ребенка при выполнении какого-либо задания (найти, сказать наоборот, поймать мяч и т. п.).

В зависимости от характера обучающей задачи игры с правилами делятся на две большие группы: дидактические и подвижные игры, которые, в свою очередь, классифицируются с учетом разных оснований. Так, дидактические игры подразделяются по содержанию (математические, природоведческие, речевые и др.), по дидактическому материалу (игры с предметами и игрушками, настольно-печатные, словесные).

Подвижные игры классифицируются по степени подвижности (игры малой, средней, большой подвижности), по преобладающим движениям (игры с прыжками, с перебежками и др.), по предметам, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и др.).

В играх с правилами ребенка привлекает игровой процесс, желание выполнять игровые действия, добиваться результата,

выигрывать. Но этот игровой процесс опосредован какой-то задачей (не просто переложить картинки, а разместить их попарно, подобрать по определенному признаку; не просто бегать, а убежать от лисы). А это делает поведение ребенка произвольным, подчиненным игровым условиям в виде правил. С. А. Козлова считает: «Как справедливо отмечал А. Н. Леонтьев, овладеть правилом игры — значит овладеть своим поведением. Именно тот факт, что в играх с правилами ребенок учится управлять своим поведением, определяет их воспитательное значение».

Игры с правилами дают возможность каждому участнику сравнивать свои действия и их результаты с действиями и результатами других. Ценно и то, что ребенок пытается самостоятельно оценить свои действия и действия других играющих.

Игра с правилом, так же, как и сюжетная, является неотъемлемой частью детской жизни. Это традиционный вид игры, многие подобные игры передаются из поколения в поколение. При этом, несмотря на огромное разнообразие игр с правилом, их отличает единство структуры, сохранение базовых элементов. Игра с правилом является важнейшим средством развития личности ребенка. Но чтобы способствовать общему личностному развитию дошкольников, она должна стать самостоятельной деятельностью дошкольников. Напомним, что самостоятельность и инициативность детей являются отличительными признаками всякой игры, отделяющими ее от учебных занятий. Для того чтобы игра с правилом стала самостоятельной деятельностью дошкольников, они должны освоить ее специфические характеристики.

Специфические характеристики игры с правилом наиболее ярко выступают при ее сравнении с сюжетной игрой. Относительно связи ролевых игр и игр с правилами в онтогенезе существуют разные позиции. Так, согласно Д. Б. Эльконину, развитие игры в дошкольном возрасте идет по линии разворачивания иг-

ровой роли как единицы игры. Этап предметной игры — это подступы к роли, ролевая игра — ее расцвет, игра с правилом — сворачивание роли до чистого правила.

Правила бывают трех видов.

Нормативные правила, задающие способы регуляции совместной деятельности, реализующие принцип справедливости. Перед началом игры все играющие должны занять равные позиции, никто не должен иметь никаких преимуществ перед другими. Для нормативной регуляции в детской субкультуре сложились определенные приемы: очередность, жребий, считалка, порядок передачи хода и т. п.

Затем должен быть развернут игровой цикл, т. е. реализованы конкретные действия. Конкретные действия участников определяют собственно **игровые правила**. Их можно назвать инструментальными (что именно нужно делать, куда бежать, что можно, чего нельзя, когда прекращать действие и т. д.). Именно они определяют многообразие игр с правилами, игровой материал, сложность или простоту игры.

Игровой цикл завершается определением выигравшего. Критерии определения победителя задаются **правилами установления выигрыша**, которые позволяют зафиксировать победу одного из играющих. Этих правил немного, и они хорошо известны: Кто раньше всех ... Кто больше всех ... У кого больше всех ... и т. д. Наличие выигравшего означает, что остальные участники — проигравшие. Однако циклический характер игры дает возможность каждому участнику выиграть в следующем цикле (коне). Обычно при переходе от одного цикла к другому выигравший в качестве своеобразной награды получает право на первый ход.

Игра с правилом может иметь самостоятельный характер, а может сочетаться с другими видами игры и часто совмещается, например, с элементами сюжетно-ролевой игры (кошки-мышки,

лиса и гуси, лохматый пес и т. п.). Однако чаще всего игра с правилами соединяется с дидактическими играми, когда действие по правилу связано с решением познавательных, двигательных или речевых задач. В педагогике игры с правилом часто используются как дидактическое средство, позволяющее развивать сенсорные, двигательные или умственные способности.

Примеры игр с правилами:

1. «Совушка»

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры: Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Ведущий говорит: «День наступает — все оживает». Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек («сова») забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее количество играющих.

2. «Бездомный заяц»

Цель: быстро бегать; ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Выбирается «охотник» и «бездомный заяц». Остальные «зайцы» стоят в обручах — «домиках». «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», стоявший там, должен убежать. Когда «охотник» поймал «зайца», он сам становится им, а «заяц» — «охотником».

Задание:

– разработать правила игры; установить критерии оценивания

Литература:

1. Гилева А. В. Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте. – 2007 . – 39 с.

2. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 223 с.

3. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

Тема № 11 Групповые и мелкогрупповые игры детей 7-10 лет

Учащиеся должны:

- знать, что такое групповые и мелкогрупповые игры;
- знать методику организации групповых и мелкогрупповых игр;
- уметь правильно выбрать и провести игру для данной аудитории.

Классификация игр: по возрасту (разница в возрасте не должна превышать 12 месяцев); по количеству участников: индивидуальные, одиночные, парные, мелкогрупповые, групповые и командные игры.

Игра представляет уникальный опыт для социального развития ребенка, это деятельность, в которой ребенок может свободно выразить себя, освободиться от напряжений в повседневной жизни.

Игры со взрослыми или со сверстниками имеют одно важное значение: в процессе общения дети делятся своими впечатлениями, ощущениями, познаниями. Так естественно, непринуждённо, незаметно происходит «сброс информации», от избытка которого страдают современные дети. Игры для детей 7-10 лет можно классифицировать по составу и количеству участников, различаются игры по возрасту, разница в возрасте не должна превышать 12 месяцев. По количеству участников различают индивидуальные, одиночные, парные, мелкогрупповые, групповые, командные игры.

1. Индивидуальные — это игры, в которые может играть один человек (например: игры «грёзы» — игры про себя и о себе, игры-фантазии, когда ребенок сам придумывает условия и

действует соответственно этим условиям). Это своего рода история про себя, которая разворачивается, развивается в голове ребенка, хотя может выражаться и в рисунках.

2. Одиночные игры с жесткими правилами к ним относим всевозможные головоломки, детские кроссворды. К ним относятся компьютерные и видеоигры.

3. Парные игры — это игры одного человека с другим, как правило в обстановке соперничества, это одна из самых распространенных форм деятельности. К парным играм относятся шахматы, шашки, домино, крестики-нолики и др.

4. В мелкогрупповых играх участвуют от 3-х до 5-ти человек. Эти игры удобны тем, что когда есть время, а участников для командных игр не хватает, то можно провести мелкогрупповые игры. Эти игры могут быть и на личное первенство (прятки, салки, резиночка, классики и т. д.).

5. Групповые игры — игры от 6 человек. В командных играх особенно ярко проявляются и формируются коллективные начала и чувство товарищества. Как правило, появляются лидеры — капитаны команд, являющиеся обычно не только хорошими игроками, но и, главное, организаторами действий игроков в своих командах. Если групповые игры дети проводят обычно без участия взрослых, то, когда набираются две команды, необходимо присутствие нейтрального лица, способного объективно оценить действия участников. Такую роль лучше всего выполняют взрослые. Нередко в роли ведущего игры выступают и сами ребята, которые пользуются доверием и уважением остальных.

«Самые быстрые»

Играют две команды, игроки каждой рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Они становятся в общий круг (через одного) лицом к центру. В середине круга лежит мяч (булава). Ведущий называет любой номер. Игроки под этим номером из обеих команд оббегают круг снаружи (оба бегут в

одну сторону, о чем договариваются заранее), а достигнув места, где стояли раньше, бегут к мячу, чтобы завладеть им. Кто сделает это первым, приносит своей команде 1 балл.

Игра проводится 3-5 минут. Выигрывает команда, игроки которой набрали больше баллов.

«Запятнай последнего»

Две команды по 5-7 человек становятся друг за другом и берутся за пояс. Одна колонна стоит напротив другой. По сигналу первый игрок каждой колонны стремится запятнать замыкающего игрока другой команды. Касание засчитывается, если игроки его команды не расцепили руки. Для этого они должны быть очень подвижными и внимательно следить за передвижением команды — «гусеницы», которая пытается нанести ответный укол. За каждое правильное касание команде начисляется 1 балл. Игра продолжается 3-4 минуты, после чего определяется победитель – команда, набравшая больше баллов.

Задание:

– определить основное сходство и различия групповых и мелкогрупповых игр, их разную целевую направленность. Составить картотеку групповых и мелкогрупповых игр для детей 7-10 лет (не менее 3-х).

Литература:

1. Климкова Р. В. Основные понятия об игре и методика проведения подвижных игр : Методические рекомендации для студентов дневной и заочной форм обучения / Р. В. Климкова, Е. В. Кузьмичева, Е. С. Салахудинова, А. М. Томашевич, Р. В. Климкова. – М. : РГУФКСМиТ, 2010 . – 100 с.

2. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

Тема № 12 Подвижные игры детей 7-10 лет

Игры-эстафеты

Учащиеся должны:

- знать типология подвижных игр;
- уметь организовать и провести любую из подвижных игр;
- уметь правильно подобрать реквизит к подвижным играм.

Игры малой, средней и большой подвижности. Типология игр (спортивные, подвижные игры, командные состязания спортивного характера). Одна из форм подвижных игр — эстафета. Подготовка реквизита для подвижных игр.

Подвижная игра — это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. По определению П. Ф. Лесгафта, подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок готовится к жизни. Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребенка к определенным умственным и физическим усилиям.

Специфика подвижной игры состоит в молниеносной, мгновенной ответной реакции ребенка на сигнал «Лови!», «Беги!», «Стой!» и др.

Подвижная игра — незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. В игре ребенок направляет свое внимание на достижение цели, а не на способ выполнения движения. Он действует в соответствии с игровыми условиями, проявляя ловкость и тем самым совершенствуя движения. В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся навыках,

закрепление их, совершенствование, но и формирование новых качеств личности.

Глубокий смысл подвижных игр — в их полноценной роли в физической и духовной жизни, существующей в истории и культуре каждого народа. Подвижные игры всегда являются творческой деятельностью, в которой проявляется естественная потребность ребенка в движении, необходимость найти решение двигательной задачи, поэтому свободу действий дошкольник реализует в этих играх. Играя, ребенок не только познает окружающий мир, но и преобразует его.

Игры-эстафеты — это одна из разновидностей подвижных игр командного характера с правилами. В играх-эстафетах команды детей состязаются между собой в преодолении различных препятствий, в быстром и рациональном решении двигательных задач.

1. По количеству включаемых заданий игры делятся на простые и сложные эстафеты.

Простые эстафеты включают одно или два несложных задания: ведение мяча, перенос предметов, пролезание в обруч, ползание по скамейке, ходьба с сохранением равновесия, перешагивание и пр.

Сложные эстафеты включают более двух заданий. С учетом содержания заданий могут выступать как полосы препятствий.

2. По требованиям к выполняемым заданиям эстафеты делятся на строго регламентированные и произвольные.

Строго регламентированные эстафеты выполняются заранее утвержденным способом. Педагог во время объяснения заданий игры-эстафеты указывает, каким способом выполняются задания (например, пролезание в обруч, ходьба по веревочке, приставляя пятку к носку, ведение мяча правой рукой и пр.). Такой вариант эффективен при повторении и закреплении упражнений.

Произвольные — в таких эстафетах игровые задания выполняются любым способом, каждый участник выбирает самый рациональный или удобный для себя.

3. По характеру перемещений эстафеты делятся на линейные, встречные и круговые.

Линейные. Участники перемещаются прямолинейно или по цепочке, выстроившись в колонну или в шеренгу. Дети передвигаются, выполняя игровые задания, до линии поворота, затем бегом возвращаются в свою команду, передают эстафету и встают в конец строя. Игра-эстафета продолжается до тех пор, пока все участники команды не выполнят игровые задания.

Во встречных эстафетах дети каждой команды делятся на две равные части и располагаются на противоположных сторонах площадки. По сигналу педагога выполнение игровых заданий начинает один из участников части команды, стоящей за линией старта. Игрок перемещается на противоположную сторону площадки, передает эстафету первому игроку второй части своей команды и встает в конец строя. Игрок, получивший эстафету, передвигается на противоположную сторону площадки. Игра-эстафета может проводиться до тех пор, пока части команд не поменяются местами или пока части команд окажутся на своей стороне — в первоначальном построении.

В круговых эстафетах игроки или сами перемещаются по кругу, или построены в круг, или, стоя на месте, передают эстафету по цепочке в одну сторону, или передают эстафету по кругу.

4. По способу действий участников эстафеты делятся на индивидуальные и коллективные.

В индивидуальных все участники по очереди выполняют обусловленные действия: на месте; с продвижением различными способами; с передвижением и дополнительными заданиями.

В коллективных эстафетах участники передвигаются группами: успех решает согласованность действий всех участ-

ников команды; используется поочередное движение, сочетаемое с коллективными действиями.

5. Группируются эстафеты и с учетом вида упражнений: гимнастические; легкоатлетические; игровые (бег, прыжки пр.); лыжные; водные.

Также эстафеты могут быть тематическими (сюжетными) и комическими.

Учитывая классификацию подвижных игр и игр-эстафет и их многообразие, педагоги могут решать целый ряд образовательных, оздоровительных и воспитательных задач. Главное требование, которым надо руководствоваться при подборе двигательных заданий для игр-эстафет, — соответствие содержания игровых действий и правил возрастным особенностям детей, их умениям и навыкам, возможностям.

Для того чтобы решить все поставленные задачи, необходимо знать методику проведения игр-эстафет.

При подготовке к проведению игры-эстафеты требуется подготовить площадку:

- обозначить линию старта (стартовая линия цветная, для каждой команды свой цвет); линию поворота (не менее чем в 1,5 м от стены);

- подготовить необходимый инвентарь для эстафет (мячи различных размеров, палки, кегли, обручи, скакалки, веревочки, кольца, флажки, гимнастические скамейки и т. п.) Он должен быть безопасным и ярким, заметным в игре, а его размер и масса должны соответствовать возрасту и функциональным возможностям детей;

- подготовить места для «болельщиков»-детей, не принимающих участие в игре (как правило, зрителей рассаживают на гимнастические скамейки, поставленные вдоль длинной стороны зала);

- отметить места для построения команд;

– продумать награды (жетоны, медали, грамоты); музыкальное сопровождение.

Задание:

– разработать и провести: подвижные игры для детей 7-10 лет (с реквизитом); игры-эстафеты.

Литература:

1. Жуков М. Н. Подвижные игры : учебное пособие для студентов пед. вузов по специальности 033 100 – физ. культура [Текст с ил.]. – М. : АСАДЕМІА, 2000. – 157 [2].

2. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

Тема № 13 Ролевые игры детей 7-10 лет

Учащиеся должны:

- знать что такое ролевая игра;
- уметь организовать и провести ролевую игру.

Специфика ролевой игры, самостоятельная разработка сюжета, эмоциональная насыщенность, активность участников. Роль — главная единица. Методика организации ролевой игры.

Структура игровой деятельности включает в себя следующие компоненты: игровые действия, сюжет и содержание игры, воображаемую ситуацию, правила и роль, которую принимает на себя ребенок. Роль является, по мнению Д. Б. Эльконина, центральным компонентом игры и одновременно ее структурной единицей, объединяющей в себе нормы, правила, способы поведения людей в различных ситуациях и игровые отношения.

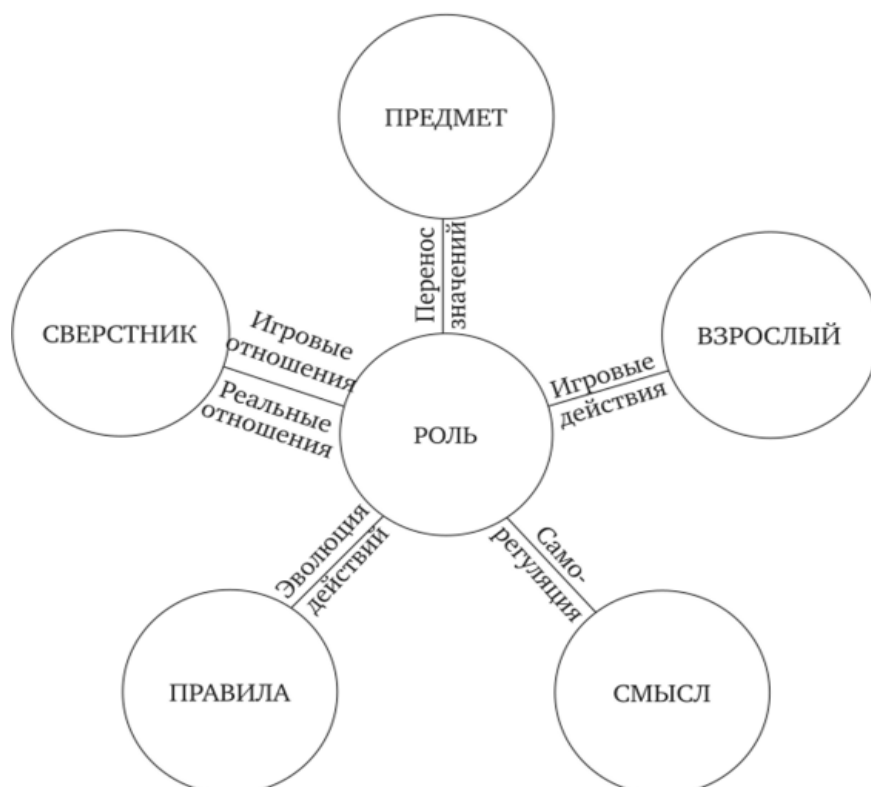
Ролевая игра в своей развитой, развернутой форме строится на моделировании отношений между людьми. Эти отношения ребенок познает и осваивает через принятие роли взрослого, что подтверждает положение Д. Б. Эльконина о роли как единице игровой деятельности.

Мнимая ситуация, где ребенок принимает на себя роли других людей или персонажей и реализует типичные для них действия, создается по правилам, диктуемым самой ролью. В. Штерн, рассуждая об игре, подчеркивает, что роль «предъявляет сильнейшее требование к сознанию иллюзии». Отношение ребенка к окружающему миру и действия в различных ситуациях преобразуются под влиянием роли. Это влияние распространяется на игровую ситуацию и действия в игре, одновременно выходя за пределы игровой деятельности. Роль оказывает влияние на мироощущение и поведение вне игры. Беря на себя роль,

ребенок добровольно принимает требования, необходимость подчиняться правилам, которые диктует роль: врач должен помогать людям, лечить их, заботиться об их здоровье, пожарнику правила диктуют необходимость героического поведения, готовность спасать, жертвовать собой, быть решительным и смелым, и смелость должна быть самой настоящей, хотя опасности только мнимые.

Ребенок встает на позицию разных людей и в пределах одного сюжета видит ситуацию многогранно, со стороны всевозможных ролей. К 10 годам количество выполняемых ребенком ролей возрастает до 8-10, из которых несколько становятся любимыми.

Условно структуру сюжетно-ролевой игры можно представить следующей схемой:



Ролевое поведение ребенка регулируется правилами, заложенными в самой роли, логически вытекающими из роли и

определяющими характер действий. Соблюдение правил осуществляется в ходе саморегуляции, построения поведения в соответствии с основными требованиями, предъявляемыми ролью к образцу (чтобы изображать маму, надо уметь заботиться о ребенке). Правила отражают общественно одобряемый образец поведения. По мере взросления ребенок варьирует свое поведение в рамках роли, и сами правила становятся объектом познания и исследования.

Проигрывание роли происходит с помощью определенных игровых действий, внутренне направленных на взрослого. Игровые действия носят изобразительный характер и относительно свободны от операционально-технической стороны деятельности. Играя роль парикмахера, девочка расчесывает кукле волосы не для того, чтобы добиться оригинальной прически, а чтобы почувствовать себя взрослой, примерить на себя новые отношения с людьми, заданные сюжетом «парикмахер-клиент».

Игровые действия с развитием ролевой игры все больше обобщаются и приобретают условный характер, действие может быть представлено простым наименованием: «Суп сварился», «Как будто уже приехали с работы», «Все, уже полечила». А. В. Запорожец писал: «Особое значение имеют психические изменения, происходящие в игре ..., которые заключаются не в переходе отдельных действий из материального в идеальный, умственный план, а в формировании у ребенка на основе внешней игровой деятельности самого этого умственного плана, в развитии способности создавать системы обобщенных, типичных образов окружающих предметов и явлений и затем совершать различные их мысленные преобразования, подобные тем, которые совершались реально с материальными объектами.

В игре роль ориентирует ребенка не только на познание взрослого, но и на сверстника, с которым складываются два типа отношений: игровые и реальные. Игровые отношения реали-

зуются в рамках самой роли и связаны с действиями изображаемых персонажей. Игровые отношения моделируются детьми как форма освоения новых сторон социальной действительности, а реальные отношения регулируют ход игры, распределение ролей, разрешение конфликтов.

П. Щедровицкий в методологических замечаниях к структуре ролевой игры анализирует ее как: 1) особое отношение ребенка к окружающему его миру; 2) особую деятельность ребенка, которая и (меняется и разворачивается как его субъективная деятельность; 3) социально заданный, навязанный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношения к миру); 4) особое содержание усвоения (или усвоенное содержание); 5) деятельность, в ходе которой происходит усвоение самых разнообразных содержаний и развитие психики ребенка; 6) социально-педагогическая форма организации всей детской жизни, «детского общества».

Одним из видов ролевой игры являются игры-драматизации.

Драматизация — это игра творческого характера, в процессе которой дети отражают содержание литературного произведения. Ученые, изучающие игры-драматизации детей, сходятся в утверждении важности этого вида художественной деятельности для развития таких качеств личности, как инициатива, самостоятельность, воображение, эмоциональная отзывчивость. Именно в играх-драматизациях у детей развиваются особая чуткость и внимание к действиям людей, умение видеть и понимать значение простейших действий человека, его чувства, стремления и желания. Используя игры-драматизации можно достичь высокой динамики в формировании у детей коммуникативного поведения и социального общения, что способствует социализации личности ребенка: введение его в мир природы и

человеческих связей и отношений, передача ему образцов, способов и норм поведения во всех сферах жизнедеятельности.

В современной характеристике игр-драматизаций раскрывается их взаимосвязь с ролевыми играми. В частности, это:

- наличие динамического сюжета;
- наличие ролей;
- использование разнообразных средств выразительности;
- возможность самовыражения;
- возможность использования приобретенного ранее социального опыта.

Своеобразие игр-драматизаций заключается в том, что:

- сюжет игры заранее определен автором литературного произведения;
- состав участников, последовательность происходящих событий зависит от драматизируемого произведения.
- используются элементы костюмов: головные уборы, воротники, манжеты; специальная мебель.

Организатором и ведущим в игре-драматизации является педагог. Действия детей или игровых персонажей сопровождаются речью. Важным компонентом игры является музыка, которая стимулирует к выполнению эмоционально насыщенных игровых действий.

Задание:

- разработать схему ролевой игры для детей 7-10 лет.

Литература:

1. Авдулова Т. П. Психология игры : учебник для академического бакалавриата. – 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 232 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-534-05718-8. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – С. 68.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М., 1999.
3. Эльконин Д. Б. Воспитательное значение сюжетной ролевой игры // Дошкольное воспитание. 2008. № 8. С. 17-23.

Тема № 14 Игры малой подвижности

Строительно-конструкторские игры, настольные игры

Учащиеся должны:

- учитывать возрастные особенности аудитории при организации данной группы игр;
- овладеть методикой проведения данных игр;
- уметь придумать конструкторскую игру с предложенным материалом;
- знать, что такое оригами;
- знать условные знаки при создании игрушек из бумаги;
- знать методику организации работы с оригами.

Настольные игры (шашки, шахматы, домино, игры с фишками и т. д.) — парные игры. Игры с логическими карточками. Реквизит для игр за столом. Жёсткие правила настольных игр. Методика организации игры за столом.

Строительно-конструкторские игры. Влияние строительно-конструкторских игр на развитие ребёнка (цвет, форма, пространственное воображение). Конструкторы, мозаика, пазлы, природный материал и т. д.

Строительно-конструктивные игры — разновидность творческой игры. В них дети отражают свои знания и впечатления об окружающем предметном мире, самостоятельно делают различные вещи, возводят здания, сооружения, но в весьма обобщенном и схематизированном виде. Посредством строительных игр у ребенка формируются умения, качества и свойства личности, подготавливающие его переход к новому виду деятельности. Эти игры развивают моторику, способствуют совершенствованию мыслительного аппарата, воспитывают самостоятельность, пытливость, творческую направленность личности, воспитывают трудолюбие и целенаправленность.

Строительно-конструктивная игра, являясь деятельностью продуктивной, позволяет формировать у детей умение сравнивать, сопоставлять данную постройку с реальными вещами и предметами и с тем образом, на основе которого данная постройка возводилась, следовательно, на данном этапе игра способствует развитию наблюдательности у детей. Таким образом, в строительно-конструктивной игре происходит всестороннее, многогранное развитие умственной деятельности. Косвенное руководство игрой осуществляется путем побуждения детей к играм, обогащения знаний об окружающей общественной жизни, предоставление и обновление игрового материала для строительства и конструирования, поощрение инициативы и самостоятельности — вот те педагогические условия, которые обеспечивают высокую воспитательную эффективность строительно-конструктивных игр.

Вид материала определяет вид конструирования:

Конструирование из строительных материалов.

Конструирование из бумаги и дополнительных материалов.

Конструирование из природного материала.

Каждый из перечисленных видов имеет свои особенности. Однако основы деятельности едины: в каждой конструкции ребенок отражает в основном предметы реальной действительности, имеющие практическое применение (для игры, для украшения елки, для подарка мамы и т. д.) Воспитательное и развивающее воздействие строительных игр достигается лишь тогда, когда целенаправленное обучающее и направляющее руководство взрослого правильно сочетается с самодеятельностью и активностью детей.

При этом осуществляются следующие задачи:

1. Расширять представления детей и направлять их внимание на труд строителей, используемую ими технику.

2. Обучать способам строительства, воспитывать и развивать самостоятельность и активность мышления, конструктивно-творческие способности.

3. Формировать трудолюбие, развивать правильные взаимоотношения детей, способствовать объединению их в дружный коллектив. Эффективность обучения конструктивным умениям зависит от того, насколько оно интересно ребенку.

Различают различные виды строительного материала:

– специально созданный (напольный, настольный строительный материал, наборы типа «Юный архитектор», «Старинный замок», конструкторы.);

– природный (песок, снег, глина, камни);

– подсобный (ящики, коробки, доски, ...).

Материала должно быть достаточно для того, чтобы могли играть все желающие. Содержанием игр со строительным материалом является созидание, воспроизведение окружающей действительности с помощью различных материалов. Игры со строительным материалом связаны с другими видами игр. Наличие игрового замысла, его свободное развитие, вариативность решения созидательной задачи, интерес к процессу деятельности – все это определяет творческий характер игр со строительным материалом.

Настольная игра — это игра, суть которой заключается в передвижении фишек или других специальных предметов по особому полю или просто передавании их из рук в руки. К настольным играм относят карты, шашки, шахматы, домино, кости, игры, для которых требуется специальное поле, а также крестики-нолики, морской бой и мн. другие.

Виды настольных игр для детей

Игра всегда имеет одну или несколько задач, в зависимости от функции их классифицируют на развлекательные, обучающие, головоломки, игры для общения.

По количеству участников игры бывают самостоятельные, где ребёнок играет один, например, пазл; парные, где необходимо два участника, которые соревнуются; командные.

В зависимости от содержания и формы существуют такие игры: познавательные — это смысловые карточки и лото, которые печатают на картоне. Например, «Профессии», «В магазине», «Животные и птицы», то есть игры на усвоение знаков, названий.

Игры на составление целого из отдельных частей, такими играми являются мозаики и пазлы, когда надо из многих деталей сложить одну картинку. Эти игры отлично развивают мелкую моторику, сообразительность, аккуратность и усидчивость.

Бродилки состоят из игрового поля с пронумерованными дорожками. Ребёнок бросает кубик и ходит на количество шагов, которое выпало на кубике. Кто первый дошёл до финиша или выполнил поставленную задачу, тот и победил.

На сообразительность и ассоциативное мышление, например, «Домино», «Четвёртый лишний».

Кроме вышперечисленных видов настольных игр, они еще делятся по возрастам детей. Пазл для разных возрастов содержит разное количество деталей. Чем старше ребёнок, тем игра сложнее.

Задание:

– разработать и провести: настольную игру (работа в парах); строительно-конструкторские игры (не менее 3 игр).

Литература:

1. Шашина В. Н. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: "Феникс" Ростов-на-Дону 2005. – 285с

2. Яковлева И. А. Педагогическая система руководства строительно-конструктивными играми // Актуальные задачи педагогики: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2014 г.). – Чита: Издательство Молодой ученый, 2014.

Тема № 15 Дидактические игры детей 7-10 лет

Учащиеся должны:

- знать структуру дидактической игры;
- знать функции дидактических игр;
- уметь провести дидактическую игру.

Виды дидактической игры (игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, и т. д.). Структура дидактической игры (дидактическая задача, игровая задача, игровое действие, правила игры). Основные функции дидактической игры. Методика организации и проведения дидактической игры.

Дидактическая игра — это, прежде всего, настоящая игра. Но в отличие от спонтанной детской игры, это педагогическое средство, созданное взрослыми для развития какой-либо способности. Вовсе не обязательно это знания и навыки. Это могут быть нравственно-волевые качества, коммуникативные способности, речь и т. п.

В ситуации игры для ребенка очевидна необходимость приобретения новых знаний и способов действия. В игре ребенок не замечает, что он учится, хотя игра при этом постоянно требует новых способов действия и новых представлений.

Главное отличие игры и занятий состоит в том, что на занятии ребенок выполняет задание взрослого, а в игре решает собственную задачу. В игре ребенок сам стремится научиться тому, что делать еще не умеет.

Дидактическая, развивающая игра — это полноценная и достаточно содержательная деятельность. Она имеет структуру, включающую цель игры, игровой замысел, игровые действия, игровой материал и правила действий. Остановимся на краткой характеристике данных компонентов.

1. Развивающее значение игры определяется ее целью, т. е. тем, для чего эта игра создана, на что она направлена. Цель игры всегда имеет два аспекта:

1) познавательный — то содержание, которое нужно передать ребенку;

2) воспитательный — те способы сотрудничества, формы общения и отношения к другим людям, которые следует привить детям.

В обоих случаях цель игры должна формулироваться не как передача конкретных знаний, умений и навыков, а как развитие определенных интересов и способностей ребенка (например: доброжелательного отношения к сверстникам или способности дожидаться своей очереди, или познавательной активности и т. п.). Цель игры определяется взрослым, ребенок, естественно, не подозревает, что он усваивает в процессе игры.

Игровой замысел представляет собой ту игровую ситуацию, в которую вводится ребенок и которую он воспринимает как свою.

Это возможно, если построение замысла игры опирается на конкретные потребности и склонности детей, а также особенности их опыта.

Классификации дидактических игр

Чрезвычайно важным и неоднозначным является вопрос о классификации дидактических игр. По характеру используемого материала дидактические игры подразделяют на три группы:

- предметные (с дидактическими игрушками и материалами);
- настольно-печатные, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино) или по принципу сложения целого из частей (типа разрезных картинок);
- настенные;
- словесные.

К дидактическим играм относят игры на внимание, развитие чувства времени, тренировку наблюдательности, на быстроту реакции, развитие творческих способностей.

Дидактические игры по способу организации деятельности делятся на (А. И. Сорокина) игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

Если попытаться свести воедино разработанные исследователями подходы к систематизации дидактических игр, то классификацию можно представить в следующем обобщенном виде.

Классификация дидактических игр:

По виду деятельности:

- интеллектуальные;
- энергетические, социальные;
- трудовые, психологические;
- релаксационные.

Литература:

1. Кукушкина А. Г. Методика организации игры. Учебное пособие. Великий Новгород. 2012

2. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 223 с.

3. Федорова Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. – М.: ФОРУМ, 2009. – 176 с.

Тема 16 Игра-путешествие, игры-квесты

Учащиеся должны:

- знать методику подготовки игры-путешествия, квеста;
- знать разницу между игрой-путешествием и квестом;
- уметь провести игру-путешествие, квест;
- уметь использовать разнообразный реквизит в игре;
- иметь навыки поэтапной работы над замыслом игры.

Игра-путешествие как вид дидактической игры. Единая тематика (сюжетный ход) игры-путешествия. «Реальное» путешествие (движение от станции к станции, от одного этапа к другому). «Вымышленное» путешествие (перемещение скорей во времени) сюжетный ход — «волшебные вещи» (палочка, глобус, зонт и т. д.).

Квест (от англ. поиск, приключение) — путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний. Изначально это один из жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая — развитие интереса, творческих способностей, воображения детей, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность: задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.

2. Системность: задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для детей 7-10 нужно соблюдать ряд требований:

1. Игры должны быть безопасными.

2. Первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается.

3. Используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету.

4. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

5. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

6. Также необходимо продумать все риски, устранить повторы, учесть, что все дети разные.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр:

Линейный — основное содержание квеста построено по цепочке последовательно идущих друг за другом заданий. Разгадаешь одно задание — получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино и на их основе решить общую задачу.

Кольцевой — каждый раз, выполняя определенные задания, игроки вновь и вновь возвращаются в пункт «А», тем самым накапливая информацию, как бы последовательно складывая пазлы одного целого.

По форме проведения квесты могут быть организованы как соревнования, проекты, исследования, эксперименты.

Задания для квестов могут быть самыми разнообразными, все зависит от воображения ведущего, например, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое — через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Ее также называют «игра-вертушка», «маршрутная игра», «игра по станциям».

Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «звучащие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность.

Задачи игры-путешествия:

- содействовать проявлению интереса и мотивации к определенному виду деятельности;
- развитие познавательного, коммуникативного, нравственного, эстетического потенциала личности каждого ребёнка;
- социализация ребенка посредством проигрывания различных социальных ролей;

– обеспечить развитие способности к самооценке собственной деятельности.

Главное, что отличает игру-путешествие, – процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры-путешествия:

1. Первая модификация — маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок.

2. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок.

3. Третья модификация — порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может, и до восьмидесяти. Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика).

Следующая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанного реагирования на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации,

с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («по нотам») разыграть ее в ходе игры-путешествия. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура — общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора «сбор-старт», а последнего «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т. ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Реализация игры-путешествия зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последствие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для школьников задач. Последствие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных) и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия.

Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:

1. Подготовка участников к восприятию игры-путешествия.
2. Сбор-старт.
3. Движение команд по маршруту.
4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности.

5. Сбор-финиш.
6. Организацию последствий.

Задание:

– разработать и провести игру-путешествие, квест.

Литература:

1. Талызина Н. Ф. Психология детей младшего школьного возраста: формирование познавательной деятельности младших школьников : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 174 с.

2. Федорова Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. – М. : ФОРУМ, 2009. – 176 с.

Тема № 17 Особенности организации игрового общения детей с ограниченными возможностями здоровья

Учащиеся должны:

- знать особенности работы с детьми с ОВЗ;
- разбираться в категориях детей с ОВЗ;
- уметь подбирать и проводить игры с данной категорией детей.

– уметь наладить игровое общение с данной группой детей.

Характеристика детей с ограниченными возможностями здоровья. Индивидуальный подход к организации игры с разными категориями детей с ОВЗ.

Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении игр.

Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения.

Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности.

Качество организации и проведения игры от выбора до ее окончания зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения

общаться с детьми. Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают у них симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре.

На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений.

В психолого-педагогической литературе, посвященной проблеме обучения и воспитания детей, отличающихся от нормально развивающихся сверстников, существует несколько обозначений данной категории в зависимости от научно-теоретического понимания проблемы. Так, в специальной педагогике за неимением собственной достаточно широко используется медицинская терминология: аномальные дети, дети с патологией развития, с дефектом развития и т. п. Существует определенная нормативно-правовая терминология: дети с особыми образовательными потребностями, дети с «ограниченными возможностями здоровья и жизнедеятельности», дети-инвалиды. В психологическом поле используются такие понятия, как «дети с нарушениями в развитии», «дети с отклонениями в психофизическом развитии», «особые дети». Наряду с этими терминами в специальной литературе применяются также понятия «проблемные дети», «нетипичные учащиеся», «необычные дети» и др. Однако не все термины одинаково приемлемы для обозначения интересующей нас категории детей и подростков.

Понятие «дети с нарушениями в развитии» означает детей, имеющих отставание или искажение в психофизическом развитии вследствие нарушения деятельности различных или нескольких анализаторов (зрительного, слухового, двигательного,

речевого), а также вследствие органического поражения центральной нервной системы. Термин широко используется в психолого-педагогической литературе для определения лиц, нуждающихся в специальном образовании. В качестве синонимического понятия применяется термин «дети с отклонениями в развитии», однако некоторые ученые склонны рассматривать детей с отклонениями в психофизическом развитии как детей, имеющих перечисленные выше отклонения, степень выраженности которых не ограничивает возможности ребенка в столь резкой степени, как у детей с нарушениями в развитии.

В. А. Лапшин, Б. П. Пузанов в своих работах предлагают следующую классификацию детей с нарушениями в развитии:

- 1) дети с сенсорными нарушениями (нарушения слуха и зрения);
- 2) дети с интеллектуальными нарушениями (умственно отсталые и дети с задержкой психического развития);
- 3) дети с нарушениями речи;
- 4) дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата;
- 5) дети с комплексными (комбинированными) дефектами развития;
- 6) дети с искаженным (или дисгармоничным) развитием.

Коллектив исследователей под руководством Е. А. Стребелевой к основным категориям нарушенного и отклоняющегося развития относят следующие: нарушения интеллекта, задержку психического развития у детей, нарушения зрения, слуха, опорно-двигательного аппарата, речи, эмоциональные расстройства, тяжелые множественные нарушения.

1. Нарушение интеллекта (умственно-отсталые дети).

Понятие «умственная отсталость» в отечественной специальной психологии понимается как стойкое нарушение познавательной деятельности, возникшее в результате органического поражения головного мозга (С. Я. Рубинштейн).

Выделялись следующие группы:

а) умственная отсталость в степени дебильности (дети с относительно легкой, неглубокой умственной отсталостью);

б) умственная отсталость в степени имбецильности (дети с глубокой умственной отсталостью);

в) умственная отсталость в степени идиотии (дети с наиболее тяжелой, глубокой умственной отсталостью).

2. Задержка психического развития у детей (ЗПР).

Задержка психического развития чаще всего относится к «пограничной» форме дизонтогенеза и выражается в замедленном темпе созревания различных психических функций. В целом для данного состояния характерны гетерохронность (разновременность) проявления отклонений и существенные различия как в степени их выраженности, так и в прогнозе последствий. Данное отклонение у ребенка может быть обусловлено как биологическими, так и социальными факторами, а также различными вариантами их сочетания.

Детям, которым был однажды поставлен диагноз ЗПР (задержка психического развития), приходится особенно трудно даже в таких, казалось бы, приятных вопросах, как развлечения. Им сложно самостоятельно организовать для себя забаву, в которой была бы цель и сюжет, непросто взаимодействовать со своими сверстниками (они играют, скорее, параллельно друг другу, редко пересекаясь в процессе), а создать в своем воображении интересную игровую ситуацию для многих из них и вовсе не представляется возможным. И тем не менее, не стоит сразу опускать руки, ведь игры для детей с ЗПР важно и можно организовать, главное понять, как их лучше провести, чтобы развлечение в итоге оказалось приятным и полезным для детей.

Ключ к успеху в организации игр для детей с ЗПР – использование театрализованных и сюжетно-ролевых развлечений. Именно они станут надежной опорой и поддержкой в ра-

боте с такими детьми и решении главной задачи – научить их играть самостоятельно.

Игры для развития внимания у детей с задержкой психического развития:

«Повторяй за мной»

Цель: развитие активного произвольного внимания.

Содержание: дети, стоя у своих стульчиков, смотрят на водящего и повторяют за ним все движения, которые он показывает, стараясь повторить всё в точности.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Я буду водящим. Ваша задача следить за мной и повторять за мной все действия, какие я буду вам показывать».

Примечание: на этапе освоения игры показ движений рук осуществляет взрослый, затем водящими становятся и дети.

«Угадай, что звучит?»

Цель: Развитие слухового внимания и восприятия.

Оборудование: предметы, издающие разные звуки (свисток, карандаш, шарик-погремушка, бумага, ножницы, ширма).

Содержание: познакомить детей с предметами, показывает, как они звучат, а затем за ширмой издаёт различные звуки при помощи разных предметов, а дети отгадывают, с помощью какого предмета был произведён звук.

Инструкция: «Сейчас за ширмой я буду производить разные звуки, а вы должны догадаться, с помощью какого предмета я шумела. Посмотрим, кто из вас отгадает больше звуков».

Примечание: задание выполняется в полной тишине.

3. Нарушения зрения

При организации и проведении игр со слепыми и слабовидящими детьми противопоказаны все виды игр, сопряженные с опасностью глазного травматизма, а также резкие наклоны, прыжки, упражнения с отягощением, упражнения, связанные с сотрясанием тела и наклонным положением головы.

Выбирая инвентарь для игры, взрослый должен для слепых использовать озвученную атрибутику (озвученный мяч, свисток, бубен, колокольчик, метроном, погремушки и др.); для детей с остаточным зрением и слабовидящих подобрать яркий и красочный инвентарь, учитывая контрастность предметов (как правило, используются красный, желтый, зеленый, оранжевый цвета).

При использовании мяча в игре со слепыми детьми рекомендуется мяч подбирать очень ровный (круглый), при этом он должен быть несколько тяжелее волейбольного. Тяжелый мяч лучше ощущается слепыми, и они скорее овладевают игрой с ним. Весь используемый инвентарь должен быть безопасным.

Большое внимание уделяется выбору и подготовке места, где будет проводиться игра. Необходимо убедиться в безопасности игровой площадки, определить ее размеры, установить ограничительные ориентиры (канавки, засыпанные песком чуть выше уровня всей площадки, линия из гравия или травяного покрова, асфальтированная дорожка, резиновые коврики, шнур, натянутый по периметру площадки, и другие рельефные, осязательные обозначения). Для слабовидящих ориентировочные линии можно обозначить цветными мелками или полосками яркой ткани. С размерами игровой площадки и со всеми возможными ориентирами (осязательными, слуховыми) играющих необходимо ознакомить заранее, следует дать им самостоятельно походить, побегать, ощупать руками все предметы и инвентарь для безбоязненного передвижения по площадке.

«Найди мячик»

Цель: развитие способности ориентироваться на локализованный звук без посторонней помощи.

Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок.

Инвентарь: озвученный мяч (с бубенчиком внутри).

Инструкция. Ведущий прячет мяч или прячется вместе с мячом. После того как мячик спрятан, ребенок отправляется на его поиски.

Методические указания

Мяч может быть фабричного производства с вшитым внутрь бубенчиком либо изготовлен своими руками из ткани и бубенчика.

«Паровозик»

Цель: развитие внимания, координации движений, умения обращаться с предметом, освоение симметричных и асимметричных движений.

Игра проводится с группой детей из 5-6 человек.

Инвентарь: две гимнастические палки или гладкие рейки.

Инструкция. Все участники выстраиваются в колонну, хватом сверху берут рейки в правую и левую руки. Впереди и/или сзади встает ведущий. По команде начинаются синхронные движения руками вверх-вниз, вперед-назад, обеими руками или порознь. Во время движений дети имитируют звук паровоза «чух-чух-чух».

4. Нарушения слуха

Так как компенсация нарушения слуха идет, как правило, за счет зрения, важно постараться использовать эту особенность при организации игровых занятий с глухими и слабослышащими детьми.

Ребенок должен видеть то, что ему предстоит делать, поэтому показ движений (направление, темп, скорость, последовательность действий, маршруты перемещения и т.п.) должен быть особенно точным и обязательно сопровождаться словесной инструкцией (объяснением, указанием, командой и т. п.). При этом особое внимание следует обращать на два момента:

Дети должны хорошо видеть движения губ, мимику, жесты говорящего.

При показе дети должны повторять задание вслух.

Ведущий (вожатый, инструктор, педагог, методист или родитель) должен быть абсолютно уверен, что каждый участник игры понял ее правила.

«Цветные палочки»

Цель: развитие ловкости и ориентировки по цвету, навыков коллективных действий, фантазии и воображения.

Количество игроков произвольное.

Инвентарь: палочки-фломастеры с разнообразной гаммой цветов без стержней.

Инструкция. Играющие стоят лицом друг к другу на расстоянии 3 метров. Перед ними на площадке разбросано большое количество палочек. По команде водящего дети собирают палочки синего (зеленого, красного и др. цвета) и снова выстраиваются в шеренгу.

Побеждает та шеренга, у которой больше собрано палочек и нет ошибок в выборе заданного цвета.

«Вода, Воздух, Земля»

Цель: развитие быстроты реакции, внимания и сообразительности.

Инструкция. Площадка делится на три зоны: «Вода», «Земля», «Воздух».

Ведущий называет предмет (например, самолет), играющие бегут зону, обозначающую «Воздух».

Слово «пароход» — играющие бегут в зону «Вода».

Слово «дерево» — играющие бегут в зону «Земля».

Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры или получает штрафное очко.

Выигрывает последний оставшийся участник (либо набравший меньше всего очков).

Методические указания. Нагрузка регулируется сменой способов передвижения: ходьба, бег, прыжки и др.

5. Нарушения опорно-двигательного аппарата

Утрата конечностей или их врожденное недоразвитие понижает двигательные возможности детей, что, в свою очередь, ведет к вторичным деформациям и атрофии мышц. Протезирование целесообразно и успешно лишь в том случае, если у ребенка до и после него двигательная активность организована таким образом, чтобы способствовать формированию мышечной моторики, соответствующей его возрасту. Для управления протезами ребенку необходимо обладать навыками отдельного сокращения мышц культи, дифференцирования мышечных сокращений, точностью движений и др. Однако все это определяется не только физическими возможностями, но и психофизиологическим состоянием ребенка, складывающимся из основных компонентов умственной деятельности: внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве и времени и т. д. Если физическое здоровье ребенка нарушено, он неизбежно отстает от сверстников, временно выбывает из коллектива, и формирование его психики, интеллекта, сознания происходит под знаком физической неполноценности. Положительное влияние на стабилизацию эмоциональной сферы ребенка во время адаптации оказывает вовлечение его в различные коллективные занятия.

Подвижные игры — наиболее доступный и эффективный метод, дающий возможность воздействовать на ребенка при его непосредственной активной помощи. Благодаря играм обыденное становится необычным, а потому особенно привлекательным. Важнейший результат игры — радость и эмоциональный подъем. Благодаря этому подвижные игры, особенно с элементами соревнования, более чем другие формы физической культуры соответствуют потребностям растущего организма в движении, способствуют всестороннему, гармоничному физическому и умственному развитию детей, воспитанию у них волевых качеств и прикладных навыков, координации движений,

ловкости, меткости и других важных умений. Грамотно подобранные подвижные игры, особенно на воздухе, способствуют к тому же оздоровлению, укреплению организма, закаливанию и тем самым профилактике заболеваний.

«Ручей»

Цель: обучение детей выполнению согласованных быстрых коллективных действий.

Количество игроков: 8-20.

Инвентарь: флажок или набивной мяч для обозначения места поворота.

Инструкция. Играют две команды, игроки которых выстраиваются в колонну по одному у стартовой линии. В 15-20 м от нее обозначают место поворота (флажок, набивной мяч). По сигналу направляющие команд бегут к месту поворота, оббегают предмет, возвращаются к команде и берут за руку очередного участника. Теперь они бегут вдвоем, держась за руки, оббегают поворот, возвращаются, берут за руку третьего, и так продолжается, пока все игроки не будут бежать вместе, держась за руки. Побеждает команда, закончившая бег первой и без нарушения правил.

Методические указания. Игра большой интенсивности, поэтому нужно следить за тем, чтобы дети не перевозбудились.

«Вызов номеров»

Цель: воспитание внимания, развитие быстроты и ловкости.

Количество игроков: 10-20.

Инвентарь: флажок или набивной мяч для обозначения места поворота.

Инструкция. Играют две команды, которые выстраиваются в колонну по одному у стартовой линии. В 15 м от нее напротив каждой команды обозначается место поворота. Капитаны распределяют игроков по номерам. Ведущий называет номера. Игроки, услышав свой номер, бегут к точке поворота, оббегают ее и

возвращаются на место. Прибежавший первым получает очко, вторым — 2 очка. Победившая команда определяется в конце игры по количеству набранных очков.

Методические указания. Игра отличается большой интенсивностью, поэтому необходимо следить за тем, чтобы дети не перевозбудились.

6. Нарушения речи

Для детей с нарушением речи полезны игры-соревнования «Обводи точно», «Бусы», игры с разрезными картинками, «Чудесный мешочек», «Узнай по голосу». У детей формируют уверенность в себе, желание говорить. При проведении игр дети не должны испытывать затруднений, быть пассивными созерцателями. Игры могут сопровождаться движениями, что способствует их координации. Наглядное действие влияет на детей с нарушениями речи сильнее, чем слово, поэтому целесообразно не давать одно объяснение правил игры, а объединять его с одновременным показом действий. В основе дидактических игр на первых этапах коррекционно-педагогической работы лежит игровое действие с предметами, а на последующих этапах доминирующее положение занимают словесные игры.

«Я знаю пять названий»

Цель: расширение кругозора и совершенствование произношения.

Количество игроков: 2-4

Инвентарь: мяч

Инструкция: Игроки стоят по кругу и передают мяч со словами «Я знаю пять названий (деревьев, цветов, профессий...)» Победителем становится тот, кто справится с заданием.

«Чудесный мешочек»

Цель — фонетическая зарядка

Количество игроков: 10

Инвентарь: мешочек, мелкие игрушки, изображающие детенышей животных.

Инструкция: все перечисленные выше игрушки сложены в мешочек. Взрослый подходит к детям: «В мешочке лежит много интересных игрушек, вынь оттуда одну, покажи ее всем и громко назови». Педагог добивается, чтобы дети правильно и внятно назвали.

Задание:

– составить картотеку игр для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Литература:

1. Годовникова Л. В. Психолого-педагогическое сопровождение обучающихся с ОВЗ : учебное пособие для вузов. – 2-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 218 с.

2. Глухов В. П. Основы специальной педагогики и специальной психологии : учебник для среднего профессионального образования. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 295 с.

3. Игры и упражнения для детей с тяжелыми нарушениями слуха и зрения: сборник игр для педагогов и родителей : практич. пособие / авт.-сост. Л. А. Головчиц, Л. И. Кириллова, А. В. Кроткова, Е. Л. Андреева, Т. Ю. Сироткина. – М. : ИНФРА-М, 2018. – 149 с.

4. Шапкова Л. В. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии / Под общей ред. проф. Шапковой Л.В. – М. : Советский спорт, 2002. – 212 с.

Тема № 18 Гендерная дифференциация подростков

Учащиеся должны:

- знать половую и возрастную дифференциацию данного возраста;
- уметь наладить игровое общение с данной возрастной группой.

Возрастная дифференциация — 11-14 лет. Психологические качества подростков. Половая дифференциация. Особенности развития девочек – игры-«секретки». Особенности развития мальчиков – мускулинные игры, игры приключения.

В настоящее время имеется несколько определений рубежей подросткового периода. Например, Г. Гримм ограничивает его возрастом 12-15 лет у девочек и 13-16 лет у мальчиков, а по Дж. Биррену этот период охватывает 12-17 лет. В классификации Д. Б. Брамлей данный возраст ограничивается 11-15 годами.

Специфическая особенность этого периода состоит в том, что, с одной стороны, по уровню характера психического развития это типичная эпоха детства, с другой, перед нами растущий человек, в усложненной деятельности которого четко намечается направленность на новый характер общественных наблюдений. Он реально вступает в новые формы взаимосвязей, общения, пытается осознать их характер, самоопределится. Важнейший факт физического развития в подростковом возрасте – половое созревание, начала функционирования половых желез. Половое созревание провоцирует интенсивный рост скелета, достигающий 4-7 см. в год, который опережает развитие мускулатуры. Все это приводит к некоторой непропорциональности тела, подростковой угловатости. Дети часто ощущают себя в это время неуклюжими, неловкими. Появляются вторичные

половые признаки — внешние признаки полового созревания и тоже в разное время у разных детей. В связи с быстрым развитием возникают трудности функционирования сердца, легких, кровоснабжении головного мозга. Поэтому для подростков характерны перепады сосудистого и мышечного тонуса. А такие перепады вызывают быструю смену физического состояния и, соответственно, настроения. В подростковом возрасте эмоциональный фон становится неровным, нестабильным. К этому следует добавить, что ребенок вынужден постоянно приспосабливаться к физическим и физиологическим изменениям, происходящим в его организме, переживать «гормональную бурю». Эмоциональную нестабильность усиливает сексуальное возбуждение, сопровождающее процесс сексуального созревания. Благодаря бурному росту и перестройке организма в подростковом возрасте резко повышается интерес к своей внешности. Формируется новый образ физического «Я». Из-за его гипертрофированной значимости ребенком остро переживаются все изъяны внешности, действительные и мнимые. Непропорциональность частей тела, неловкость движений, неправильности черт лица, кожа, теряющая детскую чистоту, излишний вес или худоба — все расстраивает, а иногда приводит к чувству неполноценности, замкнутости, даже неврозу. Типичны случаи нервной анорексии: девочки, стремясь стать изящными, как фотомодели, соблюдают строгую диету, а затем совсем отказываются от пищи и доводят себя до полного физического истощения.

Мальчики в этом возрасте более нетерпеливы, раздражительны, легковозбудимы, независимы и напористы, склонны к риску, беспечны и храбры, недобросовестны, практичны, полагаются на себя. Они раздражительны, у них низкий показатель самоконтроля. Игры и занятия мальчиков подчеркнута «мускулинны»: война, спорт, туристические походы. Мальчики увлекаются героической литературой и подражают герою. Они

жаждут близости к отцу, а если его нет, то к другому мужчине (тренер, дядя, дедушка).

Также их привлекают игры силового характера, требующие проявления смелости, инициативы, взаимовыручки, поэтому они с удовольствием принимают участие в разнообразных эстафетах, играх-аттракционах, интеллектуально-познавательных играх.

Девочки же более эмоциональны, чувственны и сентиментальны, у них пробуждается женская мягкость, склонность к фантазии, часто возникает беспокойство о своем здоровье, интерес к мальчикам, к мужчинам, и произвольно забота о своей внешности является в этом возрасте доминирующей. Девочки лучше понимают социальные нормы и контролируют свое поведение. В своем кругу они обсуждают литературных и «реальных» принцев и рыцарей. Начинают собирать портреты артистов и в кого-нибудь из них влюбляются. Игры предпочитают спокойные, интеллектуального характера, конкурсы таланов и красоты, посещают кружки по интересам (бисероплетение, вязание, шитье, рисование), а также начинают вести дневник.

Чувство взрослости связано с этическими нормами поведения, которые усваиваются детьми в это время. Появляется моральный «кодекс», предписывающий подросткам четкий стиль поведения в дружеских отношениях со сверстниками.

Еще одна значимая сфера отношения подростков — отношения со взрослыми, прежде всего, с родителями. Влияние родителей уже ограничено, им не охватываются все сферы жизни ребенка, как это было в младшем школьном возрасте, но его значение трудно переоценить. Мнение сверстников обычно наиболее важно в вопросах дружеских отношений с мальчиками и девочками, в вопросах, связанных с развлечением, молодежной модой и тому подобное. Но ценностные ориентации подростка, понимание им социальных проблем, нравственные оценки событий и поступков, зависят, в первую очередь, от по-

зиции родителей. В тоже время для подростков характерно стремление к эмансипации. Нуждаясь в родителях, в их любви и заботе, в их мнении, они испытывают сильное желание быть самостоятельным, равными с ними в правах. То, как сложатся отношения в этот трудный для обеих сторон период, зависит, главным образом, от стиля воспитания, сложившегося в семье, и возможностей родителей перестроится, принять чувство взрослости своего ребенка. Основные сложности в общении, конфликты возникают из-за родительского контроля над поведением, учебной подростка, его выбором друзей и т. д.

Чувство взрослости становится центральным новообразованием младшего подросткового возраста, а к концу периода, примерно в 15 лет, ребенок делает еще один шаг в своем личностном развитии.

Задание:

– составить психолого-педагогический портрет подростка.

Литература:

1. Русанова В. С. Детство. Отрочество. Юность. – Челябинск : ЧГАКИ, переиздание 2004.

2. Салаватулина Л. Р. Возрастная психология: справочные и практические материалы: учебно-методическое пособие. – Челябинск : Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 143 с.

Тема № 19 Танцевально-музыкальные конкурсы

Учащиеся должны:

- знать особенности танцевально-музыкального конкурса;
- овладеть методикой организации танцевально-музыкального конкурса;
- уметь разработать критерии оценивания «Стартинейджера».

Особенности организации танцевально-музыкальных конкурсов. Музыка основной компонент танцевально-музыкальных конкурсов. «Стартинейджер» как один из видов танцевально-музыкального конкурса. Судейство в «стартине».

Воспитательное значение танцевально-музыкальных игр. Разработка танцевальных конкурсов, направленных на раскрытие творческих способностей, слухового (музыкального) внимания, координацию движения и т. д.

Ребятам предлагаются самые разные задания, которые готовятся тут же, на площадке, в течение пяти минут. По ходу игры определяется самая классная компания. Для подсчета баллов, заработанных командами, выбирается трое взрослых: руководители кружков, физрук и др. Необходимо продумать систему награждения команд.

Цель: снятие эмоционального напряжения, формирование навыков сотрудничества со сверстниками, развитие воображения, моторной ловкости и коммуникативных навыков; развитие у детей способности устанавливать и поддерживать контакты.

Участники: подростки.

Методические рекомендации:

1. Игры можно проводить по очереди после двух-трех песен.

2. Ведущий создает обстановку высокой мотивации достижения, интереса к выполнению заданий.

Задания:

– разработать танцевальные конкурсы, направленные на раскрытие творческих способностей, слухового (музыкального) внимания, координацию движения и т. д.;

– разработать проект «Стартинейджера».

Литература:

1. КИПАРИС – 7. Коллективно-творческие дела, инсценировки, праздники, аттракционы, розыгрыши, игры, сценарии. Учебное пособие. – М.: «Педагогическое общество России», 2004. – 192 с.

Тема № 20 Особенности организации игры в помещении

Учащие должны:

- овладеть методикой проведения игры в помещении;
- иметь практические знания по разработке правил игры.

Круговые и линейные игры. Игры, проводимые в фойе, спортивном зале. Игры, проводимые со сцены. Игры, проводимые в маленькой аудитории. Правила и нормы безопасности и гигиены.

Подростки, как дети любого другого возраста, должны больше времени проводить на свежем воздухе, но случаются такие обстоятельства, когда выйти играть на улицу невозможно. Существует масса игр, которые выделены в отдельную группу и называются игры в помещении.

При выборе игры в помещении следует учитывать обстановку, в которой она проводится, прежде всего, приходится считаться с размерами помещения, в больших помещениях игры можно проводить круговые и линейные с бегом прыжками и мячом, организовать соревнования, турниры.

В фойе и спортивном зале рекомендуются игры средней и сильной подвижности, а также игры-эстафеты, но для таких игр должна быть подготовлена игровая площадка: убраны все стулья и скамейки, ограничена территория игры, в фойе не рекомендуются игры с мячом.

В классах и аудиториях можно проводить малоподвижные игры, например: разгадывание загадок, шарад, кроссвордов, настольные игры, артистические игры, аттракционы, конкурсы.

Можно проводить игры и конкурсы с эстрады с представлением команд, предусмотрев для присутствующих конкурсы

зрительской симпатии и выполнения игровых заданий для болельщиков.

Но при выполнении игры в помещении необходимо соблюдать правила и нормы безопасности и гигиены:

1. Аудитории должны быть проветрены;
2. Во время игры форточки закрыты;
3. В помещении проводится уборка два раза в день.

Игры настольные. К этому типу игр относятся все настольные игры, очень часто для таких игр необходим специальный реквизит: игровое поле, фишки, доски и т. д., но зачастую весь реквизит можно приготовить самому. Для многих игр нужна просто бумага и ручка. Как правило, настольные игры парные или мелкогрупповые (3-4 человека).

К настольным играм также относятся игры на развитие интуиции, игры со словами и другие.

Данетки (ситуации) – разгадать данетку, значит, решить головоломку, в которой описана странная, загадочная ситуация. Ведущий рассказывает часть странной, запутанной истории, а отгадывающие должны восстановить всю ситуацию. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить «Да», «Нет» или «Несущественно».

Ситуация № 1. Лучшая мастерская во вселенной

На одной одесской улице было три портняжных мастерских. Первый портной рекламировал себя так: «Лучшая мастерская в Одессе!». Второй говорил, что у него «Лучшая мастерская в мире!». Третий же портной переплюнул их обоих. Как он себя рекламировал? Ответ: Он написал на вывеске: «Лучшая мастерская на этой улице!».

Ситуация № 2 Происшествие в тоннеле

На одном участке двухколейная железная дорога сменяется однокольной и уходит в тоннель. Однажды летом в тоннель с одной стороны на полной скорости влетел поезд. Другой по-

езд влетел на полной скорости с другой стороны... Но никакого столкновения не произошло. Почему? Ответ: Поезда прошли в разное время.

Задания:

– разработать основные принципы проведения игры в помещении.

– провести две настольные игры.

Литература:

1. Игры на каждый день с тинейджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с.

2. Игры и развлечения: Игры. Викторины. Головоломки. Задачи. Кроссворды. Ребусы. Фокусы. Считалки. Загадки [Текст с ил.] / сост. Л. М. Фирсова. – М. : Молодая гвардия, 1989. – 137 [2] с

3. Ульева Е. 100 увлекательных игр, если за окном идет дождь. – М. : Мозайка-синтез, 2011. – 112 с.

Тема № 21 Особенности организации игрового общения в загородном (городском) лагере

Учащиеся должны:

- знать характерные черты временного коллектива;
- уметь организовать участников временном коллективе.

Характерные черты временного детского коллектива. Цели игрового общения. Условия организации игрового общения во временном детском коллективе (условия эмоционального комфорта, психологической совместимости детей и т. д.)

Летние каникулы для школьников — это и восстановление здоровья, и развитие творческого потенциала, и совершенствование личностных возможностей, и приобщение к культурным и образовательным ценностям, и вхождение в систему новых социальных связей, и воплощение собственных планов, и удовлетворение индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности.

Организации детского и молодежного отдыха и оздоровления (лагеря) различаются:

- по месту расположения (загородные, городские);
- по размещению (стационарные, палаточные, передвижные);
- по времени действия (круглогодичные, сезонные, с дневным пребыванием детей);
- по целевому назначению (отдыха и оздоровления: оздоровительные, санаторные, санаторно-оздоровительные, дополнительного образования);
- по формам собственности (государственные, муниципальные, частные, негосударственной формы собственности, принадлежащие предприятиям, общественным организациям);

– по направлениям деятельности (туристско-краеведческие, гражданско-патриотические, культурологические, трудовые, спортивные, интеллектуальные и т. п.)

Особенность организации временного детского коллектива строится на цикличности его периодов, каждый из которых в зависимости от содержания деятельности имеет разные промежутки протекания во времени. Принято выделять три периода в существовании временного детского коллектива: организационный, основной, заключительный. Во время организационного периода, длящегося в зависимости от ситуации от нескольких часов до 3-4 дней, активно идет процесс знакомства, устанавливаются межличностные взаимоотношения, определяются основные педагогические требования, задается темп и ритм жизни коллектива. В основном периоде происходит реализация задуманной программы деятельности, активно осуществляется процесс общения, реализуются творческие идеи. Во время заключительного периода подводятся итоги работы и развития коллектива, выявляются приобретенные умения, определяются особенности межличностных отношений, изучаются возможности дальнейшей перспективы существования коллектива.

Независимо от того, сколько времени просуществует группа, процесс ее формирования проходит уже представленные четыре динамических этапа.

Первый этап — знакомство и первоначальное сплочение. На этой стадии происходит формирование первичной структуры с выделением ситуационных лидеров. Каждый член испытывает чувство тревоги, смущения, вызванное нехваткой информации о нормах, требованиях группы, о ее членах. В этот период демонстрируются социально приемлемые, «стертые» формы поведения. При этом каждому ребенку хочется предстать перед новыми товарищами «в лучшем виде», что порождает завышенную самооценку и неадекватный уровень притяза-

ний, желание занять главные роли. На этом этапе важно предпринять усилия для создания благоприятных условий для быстрого знакомства, снятия коммуникативных барьеров во взаимодействии, предъявления простых и понятных требований, объяснения норм и правил поведения, принятых в лагере. В качестве эффекта можно получить повышение эмоционального комфорта в группе, принятие членами группы друг друга, первичную ориентацию в групповых нормах, которая может быть очерчена, задана лицами, организующими взаимодействие. Важно помнить, что вожатый является носителем норм, ценностей и законов группы. К концу первого этапа обязательно появляются лидеры. Для вожатого важно уметь дифференцировать типы лидерства: лидер-интеллектуал, лидер-организатор, эмоциональный лидер. При благоприятных обстоятельствах первый этап в развитии группы длится 2-3 дня.

Второй этап, этап проживания конфликта, связан с необходимостью привести в соответствие взаимные ожидания членов группы, групповые и индивидуальные цели. На этом этапе может возникнуть противостояние лидеров и их последователей, включенных в разные микрогруппы, каждая из которых будет пытаться утвердить свои ценности (социальные или асоциальные).

На втором этапе очень важно помочь группе преодолеть разногласия, принять различия друг друга, обучить членов группы конструктивному взаимодействию. Неразрешенные противоречия и деструктивные отношения этого этапа разбивают группу на жесткие микрогруппы, отказывающиеся взаимодействовать. Второй этап может длиться нескольких дней или продолжаться всю смену. Все зависит от профессионализма вожатых, которые в первые дни лагерной смены должны приложить максимальные усилия для прохождения первых двух этапов групповой динамики. Этому помогут традиционные отрядные дела: организационные собрания, игры на знакомство,

командные игры, анкеты группы, визуальные представления группы и безусловная доброжелательность вожатых.

Третий этап — устойчивая работоспособность, конструктивное сотрудничество. Группа становится привлекательной для ее членов, большую роль начинает играть общественное мнение. Складывается «эффект коллектива», принятие сотрудничества, позволяющего достичь максимально привлекательных результатов. Этап позволяет решать важные воспитательные задачи: каждый подросток может проявить свои творческие способности, осознать себя как часть группы, определить свое место в ней, получить опыт реализации своих возможностей, осмыслить и закрепить его в совместной деятельности. На этом этапе важно научить детей и подростков «оглядываться», т. е. анализировать результаты. Сделанное совместно приобретает ценность только в процессе рефлексивной деятельности, порождающей чувство причастности, единения, общей радости.

Четвертая стадия — стадия распада группы, завершение смены, подведение итогов.

Таким образом, временный детский коллектив представляет собой объединение детей или подростков с постоянным составом, очерченными границами лагерной смены, в котором общение носит непосредственный характер. Привлекательные цели совместной деятельности, соответствующие возрасту и потребностям детей, умелое педагогическое общение открывает для временной группы возможность превращения в коллектив. В соответствии с динамикой развития группы мы можем выделить в лагерной смене три периода жизнедеятельности.

Литература:

1. Вайндорф-Сысоева М. Е. Организация летнего отдыха детей и подростков : учеб. пособие для СПО / М. Е. Вайндорф-Сысоева. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 166 с.

2. Дрозд К. В. Методика работы вожатого в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов / К. В. Дрозд, И. В. Плаксина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 423 с.

3. Шульга И. И. Педагогическая анимация : учеб. пособие для СПО / И. И. Шульга. Издательство Юрайт, 2019. – 150 с. – (Серия «Профессиональное образование»).

Тема № 22 Игровые ситуации: заезд — знакомство, открытие и закрытие смены

Учащиеся должны:

- уметь разработать игровые ситуации (заезд, знакомство);
- овладеть методикой разработки лагерной смены.

Логика лагерной смены. Разработка и внедрение сюжетно-ролевой игры. Планирование игровых ситуаций в контексте сюжетно-ролевой игры.

«Заезд» — регистрация детей.

Открытие лагерной смены: торжественная линейка. Театрализованное начало сюжетно-ролевой игры (тематика смены, направление деятельности), представление отрядов (команд, стран, компаний).

Закрытие лагерной смены: театрализованное подведение итогов, награждение, вожатский концерт.

Организационный период (4-5 дней) — это период адаптации ребенка и подростка к новым условиям жизнедеятельности, период первоначального сплочения коллектива, период становления коллектива. Адаптация к новым условиям жизнедеятельности предполагает приспособление к условиям закрытого или органического социума; к смене основных видов деятельности; к новизне общения, установлению коммуникативных связей с большим количеством сверстников и взрослых; к режиму жизни; к новым бытовым условиям.

В эти дни вожатые решают три основные задачи: организовано провести прием и заезд детей, познакомить их с лагерем, его традициями и законами, одновременно предоставить ребятам возможность узнать друг друга. Эти задачи решаются через организацию и проведение небольших по времени кол-

лективных творческих дел (КТД), не требующих тщательной подготовки, как со стороны детей, так и со стороны вожатых, но позволяющих детям проявить себя в конкретной деятельности.

Ошибка, иногда встречающаяся у вожатых, — проведение КТД, когда в отряд заедут все дети. КТД можно проводить по методике «пятерка». Заехавшим первым пятерым детям уже даётся какое-либо задание, например, подготовить встречу приехавшим детям или подготовить для них приветственную газету. Следующее КТД проводится, когда заедут еще 5 человек. И так каждый раз, когда заезжают следующие 5 человек. Таким образом, можно провести большое количество КТД малых форм в первые дни смены, выявить первых лидеров, быстрее сплотить отряд и дать возможность детям увидеть возможности и способности сверстников.

Период можно считать удавшимся, если помимо поставленных задач, с детьми разучены 2-3 песни, несколько игр на знакомство.

В организационный период доминирующим видом деятельности является игровая деятельность. Участие детей в разнообразной игровой деятельности усиливает процесс свободного общения детей, проявление личности ребенка.

Основной период. Цель основного периода — формирование и развитие временного детского коллектива, самореализация каждого члена коллектива.

Задачи основного периода:

- продолжить целенаправленную работу по воспитанию детей;
- контролировать состояние здоровья детей;
- требовать соблюдения детьми режима дня, правил, законов;
- организовать разнообразную деятельность;
- развивать лидерские качества детей;
- продолжить индивидуальную работу с каждым ребенком.

Вторая конфликтная зона в работе вожатого наступает на 13-14 день, условно называемый пиком привыкания. Дети привыкли ко всему: к педагогам, к совместной жизни, к режиму, к делам, к лагерю и т. д. Может начаться очередная зона конфликта, основанная на межличностных, межгрупповых и общеколлективных отношениях. Необходимо предвидеть и предотвратить эти события в отряде. Надо знать, что любой конфликт начинается с инцидента, который может перерасти в конфликтную ситуацию и развиваться дальше до конфликта.

Условия организации деятельности в основном периоде:

- деятельность должна вызывать у детей только положительные эмоции;
- необходимо создавать для детей реальные возможности для успеха в деятельности;
- соблюдать сочетание групповых и коллективных форм организации дел;
- увеличивать объем и интенсивность общих дел к концу основного периода;
- обеспечивать творческий подход к организации и содержанию деятельности;
- организовывать систематическую рефлексивную деятельность по отношению к лагерным событиям;
- вникать в отношения, складывающиеся в коллективе, корректировать их;
- руководить развитием инициативы и самостоятельности у детей, побуждать детей к творчеству, стимулировать работу творческих групп.

Итоговый период называется периодом «консолидации (объединения)» отношений, периодом ответственной зависимости членов коллектива. Цель итогового периода – превращение коллектива в инструмент индивидуального развития каждого из его членов.

Задачи итогового периода:

- организовать деятельность, в которой предоставляется возможность каждому осознавать себя через коллектив, свои возможности, свою жизненную позицию;
- подготовить детей к отъезду;
- проанализировать достигнутый уровень развития коллектива;
- увлечь детей формами и методами самовоспитания.

В итоговый период наблюдается добровольное объединение усилий детей, проявление товарищества, взаимопомощи требовательности, взаимной заботы, уважения. В системе личных отношений наблюдается наиболее интенсивное новое межгрупповое общение на более высоком уровне. Возникают микрогруппы дружеского типа, которые действуют в интересах коллектива. В этот период наблюдается наибольшая степень соответствия официальной и неофициальной структур отряда.

Возникновение третьей зоны конфликта в работе педагога возможно на 19-20 день смены, на «пике усталости». Дети устают жить в большом шумном коллективе, вне дома без родителей и т.д. Из «третьего пика» сложности можно выйти общими усилиями, подняв настроение детям, удивив тем, что не успели узнать они о педагоге и о себе в течение смены. Педагогу важно помочь детям пережить расставание детей друг с другом и со взрослыми. Успех коллектива в любой деятельности, наличие гуманистических отношений между детьми, активность всех членов коллектива и стремление к социально-значимым делам будут индикаторами компетентности вожатых.

Задание:

- разработать игровые приёмы знакомства с детьми.

Литература:

1. Вайндорф-Сысоева М. Е. Организация летнего отдыха детей и подростков : учеб. пособие для СПО. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 166 с.

2. Дрозд К. В. Методика работы вожатого в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов / К. В. Дрозд, И. В. Плаксина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 423 с.

3. Шульга И. И. Педагогическая анимация : учеб. пособие для СПО. Издательство Юрайт, 2019. – 150 с. – (Серия : Профессиональное образование).

Тема № 23 Методика разработки игровой ситуации, созданной на контрасте образов

Учащиеся должны:

- знать методику разработки игровой ситуации, созданной на контрасте;
- уметь придумать игру для заданной ситуации;
- уметь разработать и провести отрядное мероприятие.

«Живой календарь»

Игра проводится в помещении. Каждый участник команды получает лист, на котором написано какое-либо событие. Команда должна собрать свой календарь, объясняя связи между событиями. Ведущий объявляет лишь месяц, о котором идет речь. Тематика «Живого календаря» может быть разной. Например: «Праздничные даты», «Известные изобретения и события», «Дни рождения великих людей».

«Шапка»

Шапка — это интеллектуально творческая игра, в которой в шапку складываются слова, существительные единственного числа, играют парами, друг напротив друга, вытаскивают слова, затем должны объяснить напарнику, не используя однокоренных слов, не показывая ничего руками, максимальное количество слов за 30 сек. Словарный раунд: объяснить одним словом «крокодил» и «рисование».

«Бой наездников»

Командная игра, в которой участвуют от 4 до 20 человек. Игроки рассчитываются на первый-второй. Первые номера стоят на воде, вторые («наездники») забираются к ним на плечи. По сигналу «наездники» противоположных команд пытаются сбросить друг друга в воду.

«Рыбаки и рыбки»

Рыбаки (10-12 человек) встают в ряд на берегу и берутся за руки. Такое же количество играющих (рыбки) заходят в воду и встают на специально отведенном месте. По сигналу рыбаки заводят невод в воду и стараются образовать круг. Рыбки должны уйти из невода. Задача рыбаков: не выпустить рыбок из круга. Пойманных рыбок выводят на берег. Затем играющие меняются ролями. Чей улов будет больше, тому и присуждается победа.

Задание:

– составить картотеку игр для различных ситуаций (дождь, жара и т. д.).

Литература:

1. Вайндорф-Сысоева М. Е. Организация летнего отдыха детей и подростков : учеб. пособие для СПО. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 166 с.

2. Дрозд К. В. Методика работы вожатого в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов / К. В. Дрозд, И. В. Плаксина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 423 с.

3. Исаева И.Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

4. Шульга И. И. Педагогическая анимация : учеб. пособие для СПО. – М. : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с. – (Серия «Профессиональное образование»).

Тема № 24 Методики разработки «кричалок»

Учащиеся должны:

– знать методику разработки игровой ситуации в дождь, жару и т. д.;

– уметь придумать игру для заданной ситуации;

– уметь разработать и провести отрядное мероприятие.

Что такое «кричалка». Варианты «кричалок». «Кричалка» на линейку, на спортивное мероприятие, на пляжи и т. д. Придумывание кричалок на заданную тему.

Речевки и кричалки в детских лагерях — обязательные атрибуты каждого отряда, которые сопровождают детей от начала и до конца смены. Они улучшают атмосферу в команде, поднимают настроение и объединяют детей.

Как правило, кричалки стараются выбрать наиболее звонкие и рифмованные, чтобы дети могли четко и громко произносить их на зависть другим отрядам.

Речевка на закрытие смены

Чудно мы в смену свою отдыхали,

Позагорали и покупались!

В игры веселые вместе играли,

А еще пели и танцевали.

Круто мы время здесь провели.

Много друзей и подружек нашли!

Жаль расставаться нам будет, друзья!

Но потеряться никак нам нельзя!

Давайте же снова на следующий год

Вернемся сюда и пусть нам повезет!

На утреннюю зарядку

Кто делает зарядку — растёт богатырем.

А чтобы не лениться, будь стойким день за днём.

Чтобы день твой был в порядке,

Начинай его с зарядки.

Для водителя

Наш водитель лучший самый!

Он играет вместе с нами!

Вместе с нами он поет!

Позитив нам задает!

Для столовой

Мы проголодались страшно,

Что поесть, уже не важно.

Мы съедаем все подряд.

Вот такой у нас отряд!

Раз, два!

Мы не ели!

Три, четыре!

Есть хотим.

Открывайте шире двери,

А то повара съедим.

Руки?

Чистые.

Лицо?

Умыто.

Всем, всем приятного аппетита!

Задание:

– разработать и провести «речевки»

Литература:

1. Вайндорф-Сысоева М. Е. Организация летнего отдыха детей и подростков : учеб. пособие для СПО. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 166 с.

2. Дрозд К. В. Методика работы вожатого в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов / К. В. Дрозд, И. В. Плаксина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 423 с.

3. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

Тема № 25 Сюжетно-ролевые игры

Учащиеся должны:

– овладеть методикой организации и проведения артистической игры;

– уметь определить критерии оценивания участников игры.

Составляющая сюжетно-ролевой игры — воображаемая ситуация. Цель — снять психологические зажимы, сформировать навыки творческой работы в коллективе, освободить скрытый потенциал личности и т. д.).

Все дети — замечательные актеры, лицедеи с сотнями масок. Ребята любят изображать артистов, певцов, танцоров или подражать им. Любят передразнивать друг друга и даже учителей. Им помогает воображение — психический процесс, который свойственен лишь людям. С помощью воображения они выстраивают образ средств и результатов своей предметной деятельности, создают программы своего поведения, придумывают заменители деятельности, т. е. представляют результаты деятельности, творчества еще до их начала. Воображение входит в любой трудовой и творческий процесс ребенка. В воображении детей почти всегда присутствует магическое «как будто бы»; детские мечта и фантазия, связанные с их мышлением.

Иногда можно услышать: «Он (она) человек без воображения, без полета мысли». Это говорят о тех, кто в детстве не доиграл, мимо кого прошел «театр жизни». Маленькие ребяташки любят выступать на публике: петь, читать стихи, танцевать. Став старше, они уже побаиваются ее, стесняются. Чаще всего это происходит из-за нехватки «сценического опыта». Из таких ребят могут вырасти люди некоммуникабельные, скованные, закомплексованные, не способные на раскованное, открытое

поведение, просто-напросто обедненные в творческом самовыражении, страдающие дефицитом воображения.

И все-таки не все дети способны включаться в художественную, театральную самодеятельность. Многих просто не приглашают, не допускают к такой деятельности, считая, что у них «нет данных», что они творчески ограниченные люди. Это глубокое заблуждение. Все дети изначально талантливы. Их просто необходимо «раскачать», развить их природные задатки.

Этой задаче и посвящаются «артистические игры».

«Танцоры»

Все дети любят танцевать. Предлагаем провести танцевальный концерт с предметами. Под известные мелодии «Яблочко», «Казачок», «Калинка» и другие любимые ритмы и мелодии пусть ребята станцуют с яблоком (шариком, мячом, маленькой подушкой) верхом на метлах; со стульями или табуретами; с лейками и швабрами; с рюкзаками за плечами.

Придумайте другие «танцевальные» предметы.

«Пародисты»

Дети любят подражать известным, любимым артистам эстрады и кино, отечественным и зарубежным. Предложите ребятам изобразить на сцене под фонограмму или без нее Филиппа Киркорова, Аллу Пугачеву, Николая Баскова, Диму Билана, Ольгу Бузову, Елку, Максима Галкина и других артистов с отличающимися их, характерными манерами исполнения, амплуа.

«Чудесный мешочек»

Руководитель показывает ребятам мешочек, в котором лежат разные вещи. Участники игры по очереди опускают руку в мешочек, вынимают первый попавший им в руки предмет и со словами «Это моя вещь!» сочиняют историю, как их вещь попала в мешочек руководителя. Если участник был убедителен, руководитель дарит ему этот предмет. В мешочке могут быть: записная книжка, мягкая игрушка, яблоко, луковица и т. д.

«Хамелеон»

Участникам предлагается войти поочерёдно в дверь комнаты и произнести для всех одну и ту же фразу «Петя приехал!», но с разными актёрскими задачами: чтобы всех обрадовать, чтобы огорчить, чтобы напугать, чтобы насмешить.

Задание:

– провести артистические игры, направленные на развитие актёрских, хореографических, вокальных, мимических, музыкальных способностей.

Литература:

1. Шмаков С. А. Игры шутки – игры минутки. – М.: Новая школа, 1996. – 112 с.
2. Шутова Н. Ю. Театральные игры. Методическое пособие. – Иваново. АГУ ИО «ОКМЦКТ», 2018. – 32 с.

Тема № 26 Игры-соревнования

Учащие должны:

- знать жанровые характеристики игр-соревнований;
- уметь организовать и провести игру, как в помещении, так и на улице;
- уметь разработать критерии оценивания игр.

Правила проведения. Игры-соревнования с предметами и без них, в помещении и на улице. Доступность аттракционов. Слово «аттракцион» в дословном, переводе с французского означает «притяжение», «привлечение».

Игры-соревнования могут быть с предметами и без них. Эти забавы помогают в развитии, самопроверке, тренировке силы, ловкости, смекалки, развивают глазомер, точность движений и приучают к настойчивости в достижении цели. Одни аттракционы могут найти место в квартире, другие — в школе, на улице, во дворе дома, на даче. Важно, чтобы каждый аттракцион был доступен всем членам игрового коллектива, доставляя радость каждому, кто хочет проверить на нем свои творческие и физические силы.

В основе любого аттракциона лежит веселая соревновательность, конкурс, требующий ловкости, смекалки, выдумки, озорства. Аттракцион — спутник любого вечера отдыха, любого праздника, программы дискотеки, семейного торжества, любого общения.

«Сорви шапку»

Состязаться могут двое ребят, а могут и две команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове — шапка. Задача — снять шапку у противника и не позволить снять свою.

«Кто быстрее»

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии примерно двух метров. Под стульями протянута веревка, ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Посредине веревки привязан мешочек с орехами (конфетами, печеньем, семечками). По команде ведущего сидящие на стуле должны вскочить, обежать кругом стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достается тому, кто первым сможет это сделать.

«Три»

Расскажу я вам рассказ
В полтора десятка раз!
Как скажу я слово «три»,
Приз немедленно бери.

Однажды щуку мы поймали,
Распотрошили, а внутри
Рыбешек мелких отыскали,
И не одну, а целых..... две!

Когда стихи запомнить хочешь,
Их не зубри до поздней ночи,
А про себя их повтори
Разок, другой, а лучше..... пять!

Мечтает мальчик закалённый
Стать олимпийским чемпионом.
Смотри, на старте не хитри,
А жди команды: «Раз, два.....марш!».

Когда стихи запомнить хочешь,
Их не зубри до поздней ночи,

А про себя их повтори,
Разок, другой, а лучше... семь.

Однажды поезд на вокзале
Мне три часа пришлось прождать.
Ах, что ж вы приз, друзья не брали,
Когда была возможность взять!

Задание:

- разработать «зазывалки» для аттракциона;
- разработать критерии оценивания аттракциона;
- подготовить реквизит к аттракциону.

Литература:

1. Шмаков С. А. Игры шутки – игры минутки. – М. : Новая школа, 1996. – 112 с.
2. «КИПАРИС – 7. Коллективно-творческие дела, инсценировки, праздники, аттракционы, розыгрыши, игры, сценарии. Учебное пособие. – М. : «Педагогическое общество России», 2004. – 192 с.

Тема № 27 Психокоррекционные игры

Учащиеся должны:

- знать общие цели психокоррекционной игры;
- знать на развитие, каких качеств направлены психокоррекционные игры;

– уметь организовать и провести психокоррекционную игру

Игры, направленные на самопроверку, самовоспитание. Цели психокоррекционных игр (помочь обрести веру в самих себя, в свои возможности; научить общению: дать возможность отрегулировать психические проблемы и т. д.). Индивидуальный подход в подборе игр. Методика организации и проведения.

Коррекционные игры и упражнения помогут ребенку не только преодолеть многие комплексы и проблемы, развить собственные способности, но и просто приятно и весело провести время.

«Быстрые ответы»

Цель: преодоление состояния скованности посредством группового подражания, когда нужно быстро действовать, снять оцепенение, страх и неуверенность в себе.

Количество участников — от 5 и более.

Инвентарь: площадка, расчерченная на квадраты, длиной в один шаг; призы для детей (конфетки, картинки, значки и т.п.)

Ход игры. Игровая площадка делится на квадраты длиной в один шаг, впереди на стуле сидит воспитатель и держит в руках приз. В быстром темпе детям, стоящим на одной линии, задаются вопросы, на которые нужно ответить сразу же, без долгого раздумывания. Вопросы самые простые, и на них можно отвечать не только буквально, но и шутливо. Ответивший на вопрос делает шаг вперед, а те, кто не ответил, остаются на

месте, но воспитатель облегчающими вопросами помогает им, так что все, в конце концов, достигают финишной черты и получают призы. Затем место воспитателя занимают по желанию дети, используя как готовые, так и свои вопросы.

«Микрофончик»

Цель: открыться, довериться.

Количество участников — от 10 и более.

Инвентарь: ручка

Ход игры: сидя в кругу.

Вводная: Эта ручка не простая. Это микрофончик. Он пойдёт по кругу. К кому попадёт, тот говорит о себе. Желательно коснуться самой важной проблемы.

Можно начать со слов «Моя основная проблема в том, что...». В меру доверия, в меру открытости на настоящий момент. Передавайте любому, кто интересен или малопонятен.

«Ассоциации»

Эта игра требует внимания и сосредоточенности. Водящий загадывает кого-то из присутствующих людей. Задача всех остальных: отгадать его, задавая очень творческие вопросы типа:

С каким цветом ассоциируется данный человек? С каким временем года? С каким музыкальным инструментом? С каким предметом мебели? С каким животным? С каким предметом одежды?

Или по форме:

Если бы этот человек был бы собакой, то какой породы? Если бы этот человек был маркой автомобиля? Ресторанным блюдом? Сказочным персонажем?

Просто так, наобум, версии не выдавать. Задача группы: посоветоваться и угадать с первой попытки!

«Разговор сквозь стекло»

Ведущий объясняет: «Представьте, что одна группа находится в большом магазине, а другая — ждет их на улице. Но вы

забыли договориться о том, что нужно купить, а выход на другом конце магазина. Попробуйте договориться о покупках через стекло витрины. Но помните, что вас разделяет такое толстое стекло, что попытки кричать бесполезны: партнер в магазине все равно вас не услышит. Пусть каждый на улице объяснит тем, кто внутри магазина, что тому нужно купить. После того, как вы договорились, вы можете обсудить, правильно ли вы друг друга поняли». Затем группы могут поменяться ролями.

Задание:

– разработать систему тренинговых игр для коррекции психических качеств.

Литература:

1. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 223 с.

2. Обухов А. С. Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Обухов [и др.] ; под общей редакцией А. С. Обухова. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 422 с.

Тема № 28 Игры со словами

Учащиеся должны:

- овладеть техникой работы с данной игровой формой;
- уметь работать со словом.

Цели и задачи, решаемые данной группой игр, — развитие образной речи, расширение кругозора и самодисциплины подростков. Интеллектуальные конкурсы на основе игр со словами и в слова.

Буриме — стихотворение на заданную тему. Анаграмма — получение нового слова при перестановке букв. Логогриф — получение нового слова при добавлении или изъятии букв. Акростих. Тавтограмма.

Анаграммой называется такая перестановка букв в слове, которая приводит к новому слову. Сами такие слова тоже называются анаграммами: ропот — топор, мир — Рим, адрес — среда, маяк — ямка. Для игры используются только имена существительные, причем допускается использовать имена, уменьшительные формы, множественное число.

Логогриф — это прием исключения или наоборот прибавления одной буквы: удача — дача, укус — укус, всюду хамы — всюду — храмы, хочу быть ослом — хочу быть послом, срываю маки — срываю маски.

Перевертыши — это словесная игра, смысл которой заключается в переворачивании известных строчек:

Бодрого дня, старички! (Спокойной ночи, малыши!)

На войне людей (В мире животных)

Траги мэн (Камеди вумен)

Час позора (Минута славы)

Манекен и беспредел (Человек и закон)

Вечерняя планета (Утренняя звезда)

Лес кошмаров (Поле чудес)

Кружок домоседов (Клуб путешественников)

Ложь уши ласкает (Правда глаза колет)

Безделье любителя запугивает (Дело мастера боится)

Одно счастье – много вопросов (Семь бед – один ответ)

Тавтограммы — это игра на придумывание предложения, стиха или рассказа, в котором все слова начинаются на одно букву.

Четыре чёрненьких чумазеньких чертёнка чертили чёрными чернилами чертёж чрезвычайно чётко (чисто).

«Павел Петрович пошёл погулять»

Павел Петрович пошёл погулять,

Поймал перепёлку, понёс продавать,

Просил полтинник —

Получил подзатыльник,

Просил прощенья —

Получил пачку печенья.

Акrostих — начальные буквы слова складываются в какое-нибудь дополнительное слово, фразу.

Работаю я очень много,

У меня дел невпроворот,

Конечно, ведь учительница строгая,

Ах, если б было все наоборот.

Задание:

– разработать:

– анаграммы — 5;

– акrostих — 3;

– логогрифы — 5;

– тавтограмма (не менее 15 слов).

Литература:

1. Шашина В. П. Методика игрового общения. Методическое пособие. Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону, 2005. – 285 с.

2. Шмаков С. А. Игры шутки – игры минутки. – М.: Новая школа, 1996. – 112 с.

Тема № 29 Интеллектуальные игры

Учащиеся должны:

- знать, что такое интеллектуальная игра;
- уметь организовать интеллектуальную игру, соответствующую возрасту аудитории;
- уметь разработать викторины на различные тематики.

Интеллектуальные игры — это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков и способностей делать верные ходы согласно правилам. Интеллектуальные игры дают возможность проявить лучшие интеллектуальные качества. В некоторых играх шансы игроков изначально равны, но есть игры, где игроки задают себе различные условия, ставя цель выиграть любыми способами.

К интеллектуальным играм относят и развлечение на тему угадывания чего-либо: игроки пытаются догадаться, образ какого персонажа книги, фильма, картины, любого известного произведения пытается изобразить один из участников.

Классификация интеллектуально-познавательных игр:

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные и составные (представляющие из себя сочетание элементарных).

По игровому действию:

- предметные;
- настольно-печатные;
- настольно-предметные (шашки, шахматы, домино, лото, Го, игры Рубика, игры Никитина, спички, «Морской бой», судоку и др.);
- пространственные;

– словесные: загадки, логические задачи (загадки-истории), игры в слова («Эрудит», «Балда», «Города», «Да и Нет» и пр.), ребусы, кроссворды, викторины.

По количеству участников:

- индивидуальные;
- парные.

Командные и массовые викторины, «Что? Где? Когда?», «Пойми меня», «Брейн-ринг», «О, счастливчик», «Поле чудес»; мозговой штурм. (А. Осборн) — организация групповой формы мышления, позволяющая объединить творческие усилия отдельных индивидов, способствовать проявлению и повышению творческого потенциала каждого члена группы. Его цель — формирование алогического стиля мышления, свободного от контроля и критики рассудочного сознания; создание творческой атмосферы, обеспечивающей радость интеллектуального общения. В ходе штурма каждый член группы высказывает на предложенную тему любые мысли, не контролируя их течение, не оценивая их как истинные и ложные и стремясь побуждать других к подобным свободным ассоциациям идей. Все высказанное фиксируется, выбираются наиболее удачные решения (хотя это и не самое главное, приоритет — за развивающим эффектом). Мозговой штурм может быть использован в начале большой работы (поиск режиссерского решения при постановке спектакля, выбор средств визуализации музыкального произведения и т. п.) и в процессе творческих занятий.

По игровой цели:

- соревновательные и интерактивные;
- пространственные и комбинаторные;
- логические.

Викторины заслуживают отдельного внимания. Эти конкурсы с вопросами стали популярным времяпрепровождением в кругах обычных людей и среди интеллектуальной элиты. В лю-

бом общеобразовательном учреждении принято организовывать несложные викторины на лучшего знатока какого-либо предмета. Викторины могут быть математическими, литературными, историческими и т. д. Они повсеместно используются как неотъемлемый и эффективный элемент развивающего обучения. Студенты и взрослые с удовольствием играют в викторины сложнее: вопросы становятся более разнообразными и требуют глубоких знаний темы.

В XX веке в 80-е годы взяла старт международная интеллектуальная игра «Одиссея разума». Автор программы — Сэм Миклус, профессор технического университета Нью Джерси.

Одиссея Разума — это международная программа развития творческого мышления, навыков командного взаимодействия, умения ставить и достигать цели; одна из немногих игр, где возраст участников может отличаться на пару десятков лет. В неё играют и малыши из детского сада, и школьники, и студенты. Исходя из возраста, все участники делятся на дивизионы: 1-й дивизион, 2-й дивизион и т. д.

Из каких этапов состоят соревнования?

Первый уровень — региональные соревнования, в которых принимают участие команды от школ или университетов. Традиционно вначале проходит торжественное открытие очередного сезона региональных соревнований, когда команды показывают свои презентации.

Второй этап — по желанию — выездные открытые финалы в Белоруссии, Германии, Казахстане.

Третий этап — европейский фестиваль, на который приглашаются команды, победившие на региональном уровне.

Еврофест — это не соревнования, а большой праздник творчества, на котором выступают лучшие европейские команды.

И, наконец, мировой финал, который ежегодно проводится в разных университетах США. Это грандиозные соревнования, в которых принимают участие тысячи детей со всего мира.

В последнее время особое место занимают телевикторины с участием звезд шоу-бизнеса. Знатоки и эрудиты составляют прочный костяк знаменитой викторины «Что? Где? Когда?». Эту телеигру взяли за основу разработчики других, не менее интересных онлайн-викторин.

Любая интеллектуальная игра дает неограниченные возможности для развития знаний, углубления каких-либо навыков. Это отличная тренировка разума в любом возрасте. Заметно, что в последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное явление, получившее название «Интеллектуальные игры». Они дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение. Причем в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, в праздник. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки, старшеклассники, студенты.

Значение интеллектуальных игр:

1. Дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение.

2. Способствуют всестороннему гармоническому развитию школьника, помогают вырабатывать необходимые в жизни и учебе полученные навыки и качества.

3. Развивают умственные способности, совершенствуют и тренируют память, мышление, помогают лучшему усвоению и закреплению знаний.

4. Имеют большое значение в воспитании, обучении и развитии детей, как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Нужно отметить, что при проведении интеллектуальных игр всегда наблюдается активность учащихся. Эмоциональные всплески и интеллектуальные переживания стимулируют и поддерживают интерес, способствуют мотивации учащихся.

Задания:

– разработать сценарий интеллектуальной игры для подростков с использованием заданий викторинного типа, аукциона, игр-тренингов и т. д.

– разработать и провести викторину.

Литература:

1. Игры и развлечения: Игры. Викторины. Головоломки. Задачи. Кроссворды. Ребусы. Фокусы. Считалки. Загадки [Текст с ил.] / сост. Л. М. Фирсова. – М. : Молодая гвардия, 1989. – 137 [2] с.

2. Игры на все случаи жизни. Проект «Новые друзья». – Омск : Омский скаутский центр «Сибирь», 2003. – 56 с.

3. Игры на каждый день с тинэйджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с.

4.. Новиков А. М. Методология игровой деятельности. — М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.

5. Шашина В. П. Методика игрового общения. Методическое пособие. – Издательство: «Феникс». – Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

Тема № 30 Подвижные игры подростков

Учащиеся должны:

- знать составляющие подвижной игры;
- овладеть методикой проведения подвижных игр для подростков;
- уметь правильно использовать реквизит для подвижных игр.

Составляющие подвижных игр подростков (физические упражнения, оздоровительная деятельность, разрядка).

Коллективный характер подвижных игр для детей 11-12 лет (эстафеты), 13-14 лет — силовые, командные (армреслинг, футбол, баскетбол и т. д.).

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом. Эти действия частично ограничиваются правилами (общепринятыми, установленными руководителем или играющими), направленными на преодоление различных трудностей на пути к достижению поставленной цели.

В педагогической практике используются коллективные и индивидуальные подвижные игры, а также игры, подводящие к спортивной деятельности.

Коллективные подвижные игры — это игры, в которых одновременно участвуют как небольшие группы участников, так и целые классы или спортивные секции, а в некоторых случаях и значительно большее количество играющих.

Индивидуальные (одиночные) подвижные игры обычно создаются и организуются детьми. В таких играх каждый может

намечать свои планы, устанавливать интересные для себя условия и правила, а по желанию и изменять их. По личному желанию избираются и пути для осуществления задуманных действий.

Игры, подводящие к спортивной деятельности, — это систематически организуемые подвижные игры, требующие устойчивых условий проведения и способствующие успешному овладению учащимися элементами спортивной техники и простейшими тактическими действиями в отдельных видах спорта.

Подвижные игры являются одним из вспомогательных средств в занятиях спортом.

Ярко выражаемая в подвижных играх деятельность различных анализаторов создает благоприятные возможности для тренировки функций коры головного мозга, для образования новых временных как положительных, так и отрицательных связей, увеличения подвижности нервных процессов.

Это положительно сказывается на усвоении занимающимися отдельных спортивно-технических приемов и их сочетаний, создает предпосылки к более успешному овладению тактическими действиями, а также подтверждает, что занятия подвижными играми содействуют воспитанию воли, выдержки, дисциплинированности и других качеств, необходимых каждому для достижения успехов в спорте.

Такую несколько общую характеристику вспомогательного значения подвижных игр в занятиях спортом необходимо дополнить замечаниями. Они касаются своеобразия задач, особенностей подбора и проведения подвижных игр применительно к специфике занятий гимнастикой, легкой атлетикой, лыжной подготовкой и спортивными играми.

Содержание подвижной игры составляют ее сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Содержание исходит из опыта человечества, передающегося от поколения к поколению.

Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности и образно отражает ее действия (например, охотничьи, трудовые, военные, бытовые) или создается специально, исходя из задач физического воспитания, в виде схемы противоборства при различных взаимодействиях играющих (например, в современных спортивных играх). Сюжет игры не только оживляет целостные действия играющих, но и придает отдельным приемам техники и элементам тактики целеустремленность, делает игру увлекательной.

Правила — обязательные требования для участников игры. Они обуславливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности и инициатива играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в подвижных играх очень разнообразны. Они могут быть, например, подражательными, образно-творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих проявления ловкости, быстроты, силы и других физических качеств. В играх могут встречаться короткие перебежки с внезапными изменениями направления и задержками движения; различные метания на дальность и в цель; преодоление препятствий прыжком, сопротивлением силой; действия, требующие умения применять разнообразные движения, приобретенные в процессе специальной физической подготовки, и др. Все эти действия выполняются в самых различных комбинациях и сочетаниях: зрительные, тактильные сигналы, игры с внезапными остановками, задержками и возобновлением движений, с преодолением небольших расстояний в кратчайшее время.

Постоянно изменяющаяся обстановка в игре, быстрый переход участников от одних движений к другим способствуют

развитию ловкости. Для воспитания силы хорошо использовать игры, требующие проявления умеренных по нагрузке, кратковременных скоростно-силовых напряжений. Игры с многократными повторениями напряженных движений, с постоянной двигательной активностью, что вызывает значительные затраты сил и энергии, способствуют развитию выносливости. Совершенствование гибкости происходит в играх, связанных с частым изменением направления движений.

Увлекательный игровой сюжет вызывает у участников положительные эмоции и побуждает их к тому, чтобы они с неослабевающей активностью многократно проделывали те или иные приемы, проявляя необходимые волевые качества и физические способности. Для возникновения интереса к игре большое значение имеет путь к достижению игровой цели — характер и степень трудности препятствий, которые надо преодолеть для получения конкретного результата, для удовлетворения игрой.

Подвижная игра, требующая творческого подхода, всегда будет интересной и привлекательной для ее участников. Соревновательный характер коллективных подвижных игр также может активизировать действия игроков, вызывать проявление решительности, мужества и упорства для достижения цели. Однако необходимо учитывать, что острота состязаний не должна разъединять играющих. В коллективной подвижной игре каждый участник наглядно убеждается в преимуществах общих, дружных усилий, направленных на преодоление препятствий и достижение общей цели. Добровольное принятие ограничений действий правилами, принятыми в коллективной подвижной игре, при одновременном увлечении игрой дисциплинирует учащихся.

Руководитель должен уметь правильно распределять игровые роли в коллективе, чтобы приучать играющих к взаимо-

уважению во время совместного выполнения игровых действий, к ответственности за свои поступки.

Подвижная игра носит коллективный характер. Мнение сверстников, как известно, оказывает большое влияние на поведение каждого игрока. В зависимости от качества выполнения роли тот или иной участник подвижной игры может заслужить поощрение или, наоборот, неодобрение товарищей; так дети приучаются к деятельности в коллективе.

Игре свойственны противодействия одного игрока другому, одной команды — другой, когда перед играющими возникают самые разнообразные задачи, требующие мгновенного разрешения. Для этого необходимо в кратчайший срок оценить окружающую обстановку, выбрать наиболее правильное действие и выполнить его. Так подвижные игры способствуют самопознанию.

Кроме того, занятия играми вырабатывают координированные, экономные и согласованные движения; игроки приобретают умения быстро входить в нужный темп и ритм работы, ловко и быстро выполнять разнообразные двигательные задачи, проявляя при этом необходимые усилия и настойчивость, что важно в жизни.

Оздоровительные, воспитательные и образовательные задачи надо решать в комплексе, только в таком случае каждая подвижная игра будет эффективным средством разностороннего физического воспитания подростков.

Подготовка к проведению игры особенно важна в тех случаях, когда игра предлагается впервые и педагог не в состоянии предвидеть всех ситуаций, которые могут сложиться в ее ходе.

Выбор игры в первую очередь зависит от общих задач урока, при постановке которых основными критериями являются возрастные особенности детей, их развитие, физическая подготовленность, количество занимающихся.

При выборе игры необходимо учитывать форму занятий (урок, перемена, праздник, прогулка). Урок и перемена ограничены по времени; задачи и содержание игр на перемене иные, чем на уроке; на празднике используются в основном массовые игры и аттракционы, в которых могут принимать участие дети разного возраста и разной физической подготовленности.

Выбор игры напрямую зависит от места ее проведения. В небольшом узком зале или коридоре проводятся игры с линейным построением, игры, в которых участвуют по очереди. В большом спортивном зале или на площадке хорошо проводить игры с бегом враспынную, с метанием больших и малых мячей, с элементами спортивных игр. Во время прогулок и экскурсий за город используются игры на местности. Зимой на площадке проводятся игры на лыжах, коньках, санях, игры с постройками из снега.

При организации игр на улице надо учитывать состояние погоды (особенно зимой). Если температура воздуха низкая, выбирается игра с активными действиями участников. Нельзя использовать игры, в которых приходится долго стоять, ожидая своей очереди. Малоподвижные игры, в которых участники выполняют игровое задание поочередно, хороши в жаркую погоду.

Подготовка площадки

Если подвижная игра проводится на воздухе, то надо снять дерн или подобрать ровную зеленую площадку, не требующую этого. Форма площадки предпочтительно прямоугольная, не менее 8 м в ширину и 12 м в длину. На расстоянии 2 м от поля можно поставить несколько скамеек. Площадка ограничивается лицевыми (короткими) и боковыми линиями, проводится поперечная черта, делящая ее пополам. По углам площадки можно поставить флажки, сделав в грунте выемки. Флажки допустимо ставить вдоль боковой границы в месте пересечения средней линии. Линии принято размечать меловой краской, на травяной

площадке вдоль линий можно слегка срезать дерн, чтобы получился 2-3-сантиметровый желобок. Линии границ намечаются не ближе 3 м от забора, стены или других предметов во избежание травм. Особенно это касается игр с перебежками, в которых игроки команды одновременно забегают за границы «домов». Желательно, чтобы вокруг летней площадки росли деревья, кустарники.

Площадку для зимних игр надо очистить от снега, утрамбовать, а по краям соорудить снежный вал. Для проведения некоторых игр ее посыпают песком. Можно сделать отдельную площадку для игр, наиболее предпочитаемых детьми, в которые они любят играть самостоятельно.

Перед началом игры в помещении руководитель должен проследить, чтобы в зале не было посторонних предметов, мешающих движениям играющих. Спортивные снаряды (брусья, перекладину, коня, козла) надо убрать в подсобное помещение. Если нет такой возможности, то их следует поставить у короткой стены и оградить скамейками, сеткой или другими предметами. Оконные стекла и лампы нужно закрыть сетками. Помещение всегда должно быть проветрено, а пол протерт влажной тряпкой.

Если руководитель планирует провести игру на местности, он заранее знакомится с ней и размечает условные границы для игры. Места для игр подготавливают учащиеся совместно с руководителем.

В случае, если разметка площадки требует много времени, это делается заранее, до начала игры. Простую разметку можно сделать одновременно с объяснением правил игры или до ее начала, а рассказ сопровождать показом отмеченных границ. Если игра проводится часто, можно сделать постоянную разметку.

Подготовка инвентаря

Подвижная игра должна обеспечиваться соответствующим инвентарем. Это флажки, цветные повязки или жилетки, мячи различных размеров, палки, булавы или кегли, обручи, скакалки и т.п. Инвентарь должен быть ярким, заметным в игре, а его размер и масса – посильными для играющих. Количество инвентаря предусматривается заранее.

Инвентарь удобнее хранить рядом с местом проведения игр. Руководитель поддерживает его в должном состоянии и систематически приводит в порядок. Можно привлекать детей к хранению и починке инвентаря. Для игр на лужайках, на зимних площадках можно использовать шишки, снег и т. п.

Участники получают инвентарь или расставляют его на площадке только после того, как руководитель объяснит им правила игры.

Литература:

1. Жуков М. Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 160 с.
2. Игры на все случаи жизни. Проект «Новые друзья». – Омск : Омский скаутский центр «Сибирь», 2003. – 56 с.
3. Игры на каждый день с тинейджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с
4. Климкова Р. В. Основные понятия об игре и методика проведения подвижных игр : Методические рекомендации для студентов дневной и заочной форм обучения / Р. В. Климкова, Е. В. Кузьмичева, Е. С. Салахудинова, А. М. Томашевич, Р. В. Климкова. – М. : РГУФКСМиТ, 2010. – 100 с.

Тема № 31 Подвижные игры на открытой площадке

Учащиеся должны:

- знать технику безопасности проведения игры на открытой площадке;
- овладеть методикой проведения игры на открытой площадке;
- уметь разработать подвижную игру со спортивным инвентарем.

Игры максимальной подвижности. Командные игры на улице. Методика проведения.

Спортивные, командные игры со спортивным инвентарём. Перечень спортивного инвентаря. Разработка новых игр с предлагаемым инвентарём. Игры с мячом. Методика проведения игры со спортивным инвентарём.

Есть игры, в которые можно играть только на открытой местности или на воде. В основном это подвижные игры, для которых необходима достаточно большая игровая площадка.

Советы, которые помогут избежать неприятных последствий (травмы, ушибы, столкновения, падения и т. д.):

- перед игрой необходимо тщательно осмотреть игровую площадку и убрать с нее все опасные предметы: стекла, коряги, камни, палки и т. д.;
- если игра проводится на воде, необходимо тщательно изучить дно водоема на предмет нахождения в нем всех вышеперечисленных предметов и дополнительно выяснить, нет ли на дне ям, насколько оно пологое и не заилено ли оно. Следует учитывать и температуру воды.

Если игра проводится на траве, необходимо выяснить, нет ли под травой ям, пеньков и т. д. Особую опасность представ-

ляют роса на траве или невысохшие капли прошедшего недавно дождя – в этом случае очень вероятны падения детей. Подумайте, целесообразно ли проводить в этом случае подвижные игры.

«Охотники и утки»

На воде обозначены палками и флажками круги. Все делится на две команды: «Охотники» и «Утки». «Утки» находятся внутри круга, а «охотники» — снаружи. «Охотник» должен попасть в «утку» мячом, и тогда она становится «охотником». Если «утка» поймала мяч на лету и, бросив его, попала в «охотника», то он становится «уткой». Можно играть в эту игру не только на пляже, но и на полянке, площадке и т. п.

Примечание: мяч должен быть не очень велик, а сила броска такая, чтобы игрокам не было больно.

«Угадай задуманное»

Одного играющего выбирают отгадчиком (водящим), он должен отойти от игроков на такое расстояние, чтобы не слышать, что они говорят. Остальные задумывают название какого-либо зверя, птицы, рыбы или растения. Вернувшись, отгадчик должен постараться отгадать, что именно задумано. Для этого он поочередно обращается ко всем играющим с каким-либо вопросом. По ответам играющих можно узнать, что задумано (животное, растение, птица или рыба). Задача водящего — угадать точное название животного или растения. Водящему запрещено задавать прямые вопросы, можно только наводящие, например: это летает? Плавает? Живет в лесу? Растет в джунглях? и т. д.

«Скажи шестое»

Один из играющих — водящий. Он обращается к кому-либо с предложением: «Скажи шестое». При этом он должен быстро назвать пять деревьев (или рыб, птиц, цветов, ягод и т. п.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть раньше,

чем он закончит, назвать шестое. Повторять сказанное водящий и игрок не имеют права.

Задание:

– разработать и провести подвижные игры, конкурсы, соревнования на открытой площадке (улице).

Литература:

1. Жуков М. Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 160 с.

2. Игры на все случаи жизни. Проект «Новые друзья». – Омск : Омский скаутский центр «Сибирь», 2003. – 56 с.

3. Игры на каждый день с тинейджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с.

4. Климкова Р. В. Основные понятия об игре и методика проведения подвижных игр : Методические рекомендации для студентов дневной и заочной форм обучения / Р. В. Климкова, Е. В. Кузьмичева, Е. С. Салахудинова, А. М. Томашевич, Р. В. Климкова. – М. : РГУФКСМиТ, 2010 . – 100 с.

Тема № 32 Коллективно-творческое дело (КТД)

Учащиеся должны:

- овладеть методикой КТД;
- уметь организовать игровое общение в КТД;
- уметь решать поставленные задачи поэтапно.

Педагогические цели и задачи коллективно-творческого дела. Формы КТД. Приемы, используемые на всех стадиях КТД. Условия проведения КТД. Форма КТД – сюжетно-ролевая игра. Подготовка игры. План проведения КТД.

Шесть этапов организации КТД

Методика проведения коллективных творческих дел – организовано-педагогический процесс. Методику КТД называют также педагогикой социального творчества. Важнейшие особенности коллективных творческих дел проявляются особенно наглядно в сравнении с воспитательными мероприятиями, где присутствуют различные формы открытой передачи готового общественного опыта. Каждое КТД – это проявление практической активности каждого участника (и взрослого, и ребенка), заботы об улучшении общей жизни. Это совокупность определенных действий, направленных на общую пользу, и личная удовлетворенность. В таком процессе, направляемом педагогом, осуществляется нравственное, умственное, физическое, трудовое, эстетическое воспитание; в теснейшем единстве происходит развитие всех сторон личности: познавательно-мировоззренческой, эмоционально-волевой, деятельностной.

Задачи воспитательной деятельности педагога, диктуемые потребностями растущего человека:

1) организовать разнообразную эмоциональную творческую лично и общественно значимую деятельность детей в

классе как модель будущей жизни, в ходе которой будет идти развитие и благополучная социализация детей;

2) создать условия для самореализации, самоутверждения, самореабилитации каждого воспитанника в коллективе;

3) обеспечить благоприятный эмоциональный (нравственно-психологический) климат в коллективе, создать условия защищенности каждого ребенка;

4) сформировать оптимистическое мировосприятие, способствующее позитивному проживанию каждого момента взаимодействия;

5) обучить способам саморегуляции, самореализации, самовосстановления, самореабилитации.

Коллективные творческие дела отличаются друг от друга прежде всего по характеру общей практической заботы, которая выступает на первый план, но в каждом КТД решается целый «веер» педагогических задач, происходит развитие коллективистских, демократических основ жизни, самостоятельности, инициативы детей, самоуправления, активного, гражданского отношения к людям и окружающему миру. КТД, обогащая коллектив и личность социально ценным опытом, позволяет каждому проявить и совершенствовать лучшие человеческие задатки и способности, потребности и отношения, расти нравственно и духовно.

Приведем краткую характеристику целевых характеристик КТД по основным направлениям воспитательного процесса. Трудовые КТД. Цель — обогащать знания ребят об окружающем мире, вырабатывать взгляды на труд как на основной источник радости, воспитывать стремление вносить свой вклад в улучшение действительности, умение и привычку реально, на деле заботиться о близких и далеких людях, работать самостоятельно и творчески на пользу и радость (трудовая атака, десант

помощников, подарок далеким друзьям, почта, «Снежная сказка», трудовой сюрприз, фабрика, мастерская).

Познавательные КТД. Цель — формировать потребности в познании, сознательное, увлеченное, действенное отношение к непосредственным источникам открытия мира. Познавательные КТД обладают богатейшими возможностями для развития у школьников таких качеств личности, как стремление к познанию непознанного, целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение, товарищеская заботливость, душевная щедрость (вечер веселых задач, вечер-путешествие, вечер разгаданных и неразгаданных тайн, город веселых мастеров, защита фантастических проектов, пресс-бой, пресс-конференция, рассказ-эстафета, собрание-диспут, турнир-викторина, турнир знатоков, устный журнал).

Художественные КТД. Цель — развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых; укреплять тягу к духовной культуре, к искусству и потребность открывать прекрасное другим людям; пробуждать желание попробовать себя в творчестве; воспитывать восприимчивость, благородство души; обогащать внутренний мир человека (кольцо песен, концерт-молния, кукольный театр, литературно-художественные конкурсы, турнир знатоков поэзии, эстафета любимых занятий).

Спортивные КТД. Цель — развивать гражданское отношение к спортивно-оздоровительной стороне жизни, к физической культуре, к себе как здоровому гражданину общества; вырабатывать быстроту, ловкость, выносливость, находчивость и настойчивость, смелость и мужество, коллективизм и дисциплинированность (веселая спартакиада, «Космонавты и метеоры», спартакиада народных игр, сюита туристских игр, «Тайна», «Следопыт»).

Общественно-политические КТД. Цель — укреплять гражданское отношение к своей семье, школе, большой и малой родине; расширять и углублять свои знания по истории и культуре своей страны, учиться видеть и понимать красоту жизни (День знаний, День Конституции, новогодний праздник, День Защитников Отечества, Международный женский день, День Победы).

Организаторские КТД. Любое практическое дело становится коллективным и творческим только в живой совместной организаторской деятельности (газета-молния, день рождения коллектива, «живая газета», журнал-эстафета, коллективное планирование, общий сбор, гайдаровская разведка, сбор — рождение коллектива, смотр дружбы, ЧТП (чередование традиционных поручений), эстафета дружбы).

Каждое коллективное творческое дело может проходить от нескольких минут до нескольких недель в зависимости от целей, характера и состава участников. Структура коллективного творческого дела определяется шестью стадиями коллективного творчества.

I стадия — предварительная работа коллектива (намечаются исходные действия, проводятся воспитательные занятия/беседы, экскурсии и т. д., подготовка к коллективному планированию)

II стадия — коллективное планирование. Начинается в (микро)коллективах. Здесь каждый высказывает свое мнение, оно обсуждается, в результате вырабатывается мнение (микро)коллектива. На сборе-старте выступают представители каждого (микро)коллектива. Принимается коллективное решение.

III стадия — коллективная подготовка КТД. Для подготовки и проведения выбранного коллективного творческого дела создается совет дела, в который входят представители от каждого (микро)коллектива. Проект КТД уточняется сначала сове-

том дела, затем в (микро)коллективах, которые планируют и начинают работу по воплощению общего замысла.

IV стадия — проведение КТД.

V стадия — коллективное подведение итогов КТД. Происходит на общем сборе-огоньке. Что у нас было хорошо и почему? Что не удалось осуществить и почему? Что предлагаем на будущее?

VI стадия — стадия ближайшего последействия КТД. Реализуются выводы и предложения, выдвинутые при подведении итогов проделанной работы. Каждый из этапов организации КТД оснащен своими методическими приемами. «Финишная» рефлексия — коллективный анализ свершенного — тоже имеет свое методическое обеспечение. По И. П. Иванову, на общем сборе обсуждаются три основных вопроса:

1. Что было хорошего, что удалось и почему?
2. Что не получилось и почему?
3. Что предлагаем на будущее?

Принципиальное значение имеет также их последовательность.

Методика рефлексии по Иванову помогает снимать психологическое напряжение, разряжать и предотвращать конфликты. Этот положительный эффект достигается, когда начинают не с негатива, а с хорошего: что понравилось, удалось, обрадовало, кто особенно отличился, кому скажем спасибо. Когда коллектив не только оценивает прошлое, но и намечает программу своих дальнейших действий, когда «финишная» рефлексия становится «стартовой», у людей появляется перспектива, оптимизм, желание действовать. Поэтому в каждом из таких дел — гибкая форма, богатое содержание, нестандартные варианты.

Задание:

– проведение поэтапной работы над КТД в рамках школьного календаря:

- «День народного единства»;
- «23 февраля»;
- «8 марта».

Литература:

1. Шульга И. И. Педагогическая анимация : учебное пособие для академического бакалавриата. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.
2. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М. : Магистр-пресс, 1999.
3. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

Тема № 33 Возрастные и гендерные особенности организации игрового общения юношества

Учащиеся должны:

- знать возрастные особенности юношества;
- знать особенности организации игрового общения юношества.

Дифференциация юношества по возрасту и полу. Психические качества юношей. Психические качества девушек. Особенности игрового общения в юношеском возрасте.

Границы юношеского возраста от 15-18 лет. В психологических периодизациях Д. Б. Эльконина и А. Н. Леонтьева ведущей деятельностью в юности признается учебно-профессиональная деятельность. Социальная ситуация развития – «порог» самостоятельной жизни. Д. И. Фельдштейн считает, что в юношеском возрасте характер развития определяет труд и учение как основные виды деятельности, другие психологи делают акцент на профессиональном самоопределении. По мнению И. В. Дубровиной, в старших классах говорить о самоопределении рано, так как это только еще планы и намерения, не реализованные в действительности, правильнее будет заявлять о психологической готовности к самоопределению.

Тяготение к самостоятельности не исключает потребности в общении с взрослыми. Такая потребность у старшего школьника выше, чем у подростка, у которого на первом плане сверстники. Но эффективное взаимодействие с молодыми людьми возможно в условиях сотрудничества на основе взаимопонимания и взаимоподдержки. Большое значение для старших школьников имеет и потребность в общении со сверстниками. Поиск друга начинается уже в подростковом возрасте, но юно-

шеская дружба интимнее и стабильнее. Дружба характеризуется верностью, близостью и устойчивостью.

Юношеский возраст является периодом интенсивного формирования системы ценностных ориентаций, складывается мировоззрение как система обобщённых представлений о мире в целом, об окружающей действительности.

Эмоциональная сфера становится значительно богаче по содержанию и тоньше по оттенкам переживаний, повышается эмоциональная восприимчивость и способность к сопереживанию.

В юношеском возрасте многообразны творческие способности личности. Юноши и девушки лишь уединённо могут проиграть роли, которые играют в жизни, представляя себя в тех образах, которые им импонируют. Они делают это в мечтах и играх-грезах.

Психология возраста определяет предпочтение юношей и девушек событийности, динамизма сюжетов, действий, а не рассуждений. Ей недоступны глубоко интеллектуальные произведения.

Кроме того, молодые люди тянутся к зрелищным формам культурной деятельности как к наиболее эмоционально насыщенным и воздействующим на чувственную сферу. Они ищут в культуре не только эмоционально-нравственное, но и развлекательное содержание.

На формирование вкусов и досуговые предпочтения юношей и девушек значительное влияние оказывают СМИ. Сегодня молодёжь тяготеет к зрелищности, шоу, внешней выразительности, красоте.

Их привлекает красочность, экспрессивность. Она следует моде. Однако она не всегда доверяет модным течениям, а пытается найти свой неповторимый стиль. Юношество — самая активная социальная группа в нашем обществе. Молодые люди социально мобильны, не обременены семейно-бытовыми про-

блемами, им не свойственен консерватизм взглядов. Молодые люди всегда находятся в поиске чего-то, что помогло бы выразить свою индивидуальность, использовать свои возможности. Перед молодёжью наиболее остро стоит проблема самоопределения, выбора жизненного пути, а также самореализации.

Молодёжь уходит в досуг, как в защитный панцирь, где она по-настоящему свободна. Основными элементами досуга являются отдых, активная физическая деятельность, развлечение, просвещение, самообразование, творчество, созерцание, размышление, праздник. Для молодёжного возраста ведущими из них стали общение, развлечение и самообразование. В досуговой деятельности наиболее полно реализуются коммуникативная, эстетическая, эмоциональная, познавательная, развлекательная функции культуры.

Важной особенностью молодёжной культуры является преобладание потребления над творчеством.

В молодёжной среде вырабатываются и преобладают групповые стереотипы поведения. В их основе лежит стремление к идентификации со сверстниками, со своей группой и противопоставление себя взрослым, своим — чужим.

Молодёжную культуру можно рассматривать как явление субкультуры. Она отличается от официальной культуры и множества других субкультур знаниями, целями и ценностями, суждениями и оценками, нравами и вкусами, жаргоном и манерой поведения. Юношеский возраст как социальная общность достаточно однородна, имеет сходные позиции и настроения, общие символы, вкусы, ценности, которые, как правило, проявляются в сфере досуга и не затрагивают трудовых и семейных отношений.

Среди социальных факторов, способствующих приходу молодёжи в неформальные группы, основными оказались: не-

возможность самореализации в семье, школе, общественных организациях, конфликты с преподавателями и родителями.

Литература:

1. Русанова В. С. Детство. Отрочество. Юность. – Челябинск : ЧГАКИ, 2004.

2. Салаватулина Л. Р. Возрастная психология: справочные и практические материалы : учебно-методическое пособие. – Челябинск : Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 143 с.

Тема № 34 Сюжетно-ролевые игры юношеского периода

Учащиеся должны:

– знать влияние ролевых игр на социальную адаптацию юношества;

– знать типологию ролевых игр;

– уметь разработать и провести ролевую игру.

Игровая ситуация — необходимое условие ролевой игры. Типология ролевых игр. Развитие социальной активности и позитивного отношения к окружающей действительности через ролевую игру.

Методика проведения ролевой игры для юношества.

Ролевая игра — способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, позволяющий привести эту ситуацию к достойному завершению (игра).

Классификация ролевых игр:

– *по территориальному признаку:*

1. Настольные ролевые игры. К этому классу относятся такие модные на Западе игры, как «Dungeons & Draаgons» («Подземелья и Драконы», англ.) и их упрощенные вариации. Это наиболее простые по техническим требованиям игры. Игроку необходимы только бумага и ручка, а также разработанная система правил и информационных карточек. Большинство игр предусматривает наличие подготовленного ведущего, но существуют игры, в которые можно играть без него. Предварительная подготовка игроков необязательна.

2. Павильонные ролевые игры. К павильонным относятся игры, которые проводятся в помещении и в которых возможно моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Желательно наличие антуража и соответствующего снаряжения. Для этих игр необходимо присутствие ведущих, регулирующих ход игры. Подготовка участников зависит от уровня сложности данной игры. Возможно включение элементов настольных игр.

3. Ролевые игры на местности. Эта наиболее сложные по типическим требованиям игры, особенно когда они проводятся в течение нескольких дней и требует решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение. Для проведения масштабных ролевых игр необходимо присутствие подготовленных игротехников и административной группы, которые заранее готовятся к проведению мероприятия и курируют подготовку участников.

– по уровням сложности:

Исходя из опыта развития ролевых игр в России, можно определить, что разделение игр по уровням сложности зачастую совпадает с тематическим делением игр, которое дало толчок образованию соответствующей терминологии в кругах любителей ролевых игр.

1. Военные игры. Это игры типа «Зарница». Проработка биографических и командных легенд и моделирование экономики, политики и культурной сферы, как правило, сводятся к минимуму. Обязанностью организаторов является создание образа игрового мира, условий и законов его существования, а также контроль за соблюдением правил в ходе игры, когда решение всех игровых вопросов производится, в основном, силой оружия.

2. Сказочные игры. Это военные игры, в которых присутствуют сказочные персонажи и магия. Как правило, разработка легенд, картины мира и правил игры усложняется. Необходимо повышение уровня игроков и ответственности организаторов.

3. Историко-этнографические игры. Могут проводиться по мотивам как исторических событий, так и литературных произведений, или по собственным разработкам организаторов. Проведение исторических и особенно историко-этнографических игр требует детальной разработки легенд, моделирования политики, экономики, духовной сферы, элементов материальной культуры и прочих областей жизни выбранного для игры периода. Это способствует детальному знакомству участников с условиями жизни моделируемого исторического периода или региона.

4. Информационные игры. Это наиболее спокойный класс игр, потому что их участники весьма ограничены в выборе активных игровых действий. Другое название таких игр – интеллектуальные, потому что игровые вопросы решаются при помощи политических, экономических и магических рычагов воздействия. Военные действия в таких играх сведены к минимуму или отсутствуют. При подготовке интеллектуальных игр необходима разносторонняя подготовка участников (теоретическая, театральная, психологическая) и игротехников. Элементы информационной игры могут присутствовать в играх любого класса, но для определенного круга игроков интеллектуальная игра представляет больший интерес и в чистом виде.

– по методу создания:

1. Базовые игры. В основе этих игр лежит настрой на идею исторического или литературного первоисточника. Берутся базовые факты, законы и условия существования выбранного мира. Проверяются ситуации, которые могут возникнуть при изменении этих условий.

2. Условные игры. Все условия и законы существования игрового мира разрабатываются создателями игры самостоятельно, вплоть до физических, биологических и исторических.

– по целевому признаку или по протяженности:

1. Целевые игры. В сценарии игр этого класса изначально заложено, что при достижении группой игроков (или отдельным игроком) определенной цели они (или он) объявляются победителями, и на этом игра заканчивается.

2. Игры с открытым концом. Сценарий игры этого класса имеет ограничение по времени проведения игры. Необходима тщательная проработка сценария, предполагающая возможные направления хода игры. Каждый игрок имеет свою, как минимум — одну, цель. Ее выполнение не является для него концом игры. Возможно появление новых, более глобальных целей. Основным критерием подготовки участника игры является его способность вжиться в игровой образ и провести его до конца, поддерживая концепции данного мира.

3. Нон-стоп (игры без остановки). Сценарий игры этого класса создается с таким расчетом, чтобы игроки имели возможность продолжить игру с того места, где она кончилась вчера — и так до бесконечности. Моделируемый мир совершенствуется и развивается, с ним совершенствуются и игроки.

Первым этапом организации ролевой игры является теоретическая разработка, включающая в себя следующие пункты:

1. Картина моделируемого мира. Здесь необходимо представить условия и законы существования моделируемого мира. Чем полнее и ярче он будет описан, тем разнообразнее и продуманнее будут действия игроков. Схема описания такова:

- а) место действия;
- б) время действия;
- в) действующие лица и занимаемое ими положение;

г) важные события, предшествовавшие моделируемому периоду времени;

д) ситуация, сложившаяся на начало игры.

2. Правила игры. Правила являются основным Законом игры, поэтому их разработка должна вестись с юридической скрупулезностью, во избежание различных толкований. Основные разделы правил, которые применяются в большинстве игр:

а) военная сфера;

– нормативы по видам оружия и фортификаций;

– военные действия;

– техника безопасности;

б) политическая сфера:

– политическое устройство моделируемого мира;

– моделирование социальных отношений;

– моделирование политической и юридической деятельности;

в) экономическая сфера:

– ориентация экономики;

– моделирование отраслей экономической деятельности.

– моделирование финансово-экономической деятельности;

г) физические и метафизические законы моделируемого мира:

– структурирование времени,

– перемещения по игровой территории,

– магические способности,

– магические персонажи и предметы.

д) духовная сфера;

– культура (традиции, обычаи, искусство);

– религиозные культы моделируемого мира.

3. Командные и (или) индивидуальные вводные. Командные и индивидуальные вводные разрабатываются организаторами игры либо самими игроками по согласованию с организа-

торами. Вводные помогают участникам лучше осознать свою роль, определить свое место в моделируемом мире и наметить линию поведения. Командные и индивидуальные вводные должны содержать следующую информацию:

Командная вводная:

а) название команды (группы, народа, страны);

б) легенда команды:

– происхождение;

– важные исторические события;

– легенды, предания;

– обряды, религии;

– командные тайны.

в) структура команды:

– управление;

– социальный состав;

– отношения между слоями и членами команды;

г) отношения команды с окружающими:

– друзья;

– враги;

– нейтральные силы.

д) цели команды в игре (индивидуальные вводные):

– игровое имя;

– возраст;

– официальные биографические данные;

– нынешнее положение в обществе;

д) отношение к окружающим;

– предметы и личные тайны;

– игровая информация;

– цели в игре.

Вторым, самым рутинным этапом организации ролевой игры, является подготовка ее участников. Чем сложнее и мас-

штабнее игра, тем дольше и тщательнее должна вестись подготовка к ней. Авторы выделяют два вида подготовки игроков:

– первый, когда организаторы, подготовив картину моделируемого мира и правила игры, знакомят с ними участников, которые, в свою очередь, самостоятельно разрабатывают командные и индивидуальные вводные, согласовывая их с оргкомитетом;

– и второй, когда весь пакет данных разрабатывается организаторами, и они же, на свое усмотрение, распределяют роли. Первый вариант более продолжителен по времени, но в этом случае участники более тщательно готовятся к игре, включаются в творческий процесс ее создания.

И в том, и в другом случае обязательно должно быть проведено обсуждение командных и индивидуальных вводных, чтобы исключить различное толкование информации, содержащейся в них. Организаторы должны объяснить игрокам, какой смысл они вкладывают в то или иное положение, удостовериться, что команда (или игрок) вполне четко и правильно представляет себе свой игровой образ. Кроме того, это обсуждение поможет лучше узнать участников и строить игровые планы на основе этих данных.

При организации масштабных игр часто невозможно обсудить индивидуальные вводные со всеми участниками, и приходится ограничиваться разговором с руководителями команд и игроками, имеющими ключевые роли.

Последним пунктом подготовки участников является их театрализованное знакомство. Существует несколько вариантов его проведения. Это может быть просто общий сбор участников в игровых костюмах (если таковые имеются), на котором происходит представление участников друг другу. На сборе может быть организована короткая пресс-конференция, во время кото-

рой участники игры смогут задавать вопросы представляемым игрокам.

Знакомя участников игры, необходимо учитывать, что не вся игровая информация о тех или иных игроках должна быть раскрыта сразу.

Третий этап является наиболее интересным для участников, наиболее сложным для ведущих. Какой бы полной и всеобъемлющей не была картина моделируемого мира, как бы ни были хороши правила и подготовка игроков, проведение игры все равно требует от ведущих большого физического и интеллектуального напряжения.

При проведении игры ведущий должен регулировать ее ход, контролировать соблюдение правил и выполнять роль арбитра при возникновении спорных ситуаций. Чаще всего необходимо обслуживание игры несколькими ведущими, особенно при проведении масштабных игр. В этом случае важны единомыслие и компетентность ведущих в трактовке правил и картины мира. Авторитет ведущего должен быть непререкаем.

Для проведения масштабных игр необходимо наличие главного ведущего или координатора, имеющего постоянное место пребывания и контролирующего весь ход игры; региональных ведущих, курирующих определенные участки игровой территории; и группы игротехников, воздействующих на ход событий по указаниям ведущих.

В зависимости от требований игры, ведущие могут иметь индивидуальные роли или находиться вне игры. Их основная задача – поддерживать динамичность событий. С другой стороны, нельзя допускать, чтобы отдельная команда или игрок устраивали сильный прессинг, когда основная масса игроков не выдерживает жесткого темпа игры. В этих случаях необходимо установить причину накладок и восстановить нормальный ход

событий, введя новые игровые факторы или организовав силовое вмешательство.

Необходим постоянный контроль за соблюдением правил. Любое их нарушение должно немедленно и действенно караться. За особо грубые или систематические нарушения возможно удаление игрока из игры. Естественно, необходимо соразмерять допущенное нарушение и налагаемое наказание. При проведении игры важно организовать отлаженное информационное обеспечение ведущих в течение всей игры. Полная информированность о происходящих событиях поможет грамотно регулировать ход игры и предотвращать возникновение нештатных ситуаций. Нештатные ситуации возникают при проведении даже хорошо организованной игры. Игроки могут обнаружить несоответствия в правилах, придумать неординарный ход или нарушить правила. В любом случае, прежде всего, необходимо восстановить контроль над ситуацией. Нередко игроки пытаются оказать давление на ведущих и перехватить инициативу. Этого нельзя допускать. Ведущие должны детально разобраться в сложившейся ситуации и проверить ее на соответствие правилам и картине мира. Если вопрос компетентности регионального ведущего, необходимо во избежание недоразумений срочно связаться с координатором.

Последним этапом ролевой игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие, так как в этом случае анализ получается наиболее полным. Если это невозможно, ведущие должны сами детально проанализировать все этапы организации и проведения игры, учесть все удачи и неудачи, разобраться в их причинах. Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся эмоции. Но начать его можно уже во время завершающего праздника.

Ведущие должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, предпринятые организаторами и ведущими, дать свою оценку прошедшей игры.

Игроки, в свою очередь, должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры.

Задание:

– организовать и провести сюжетно-ролевую игру.

Литература:

1. Воронина Е. Ю., Белоконь О. Л. Ролевые игры – что это такое : методическое пособие. М. : МосГорСюн, 1997. – 62 с.

2. Куприянов Б. В. Игра-эпопея – форма организации жизнедеятельности летних объединений старшеклассников // Общество – молодежь – личность: опыт, уроки, перспективы: материалы открытых чтений, посвященных 80-летию ВЛКСМ. Кострома : КГПУ. – 1998. – С. 68-74.

3. Куприянов Б. В. Подобин А. Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. – Кострома: КГПУ им. Н. А. Некрасова, 1998. – 56 с.

4. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками : Взрослые игры для детей : Учеб.-метод. пособие / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. – М. : Владос, 2001.

5. Куприянов Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры : практ. пособие для академического бакалавриата / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 264 с.

6. Яромлович М. А. Ролевая игра как форма активизации познавательной деятельности студентов педвуза // Взаимосвязь теории и практики подготовки будущего учителя в вузе. Сб. науч. Статей / Мин. пед. институт имени А. М. Горького; отв. ред. И. И. Казимирская. – Минск, 1991. – 151 с.

Тема № 35 Игры-тесты

Учащиеся должны:

- знать специфику данной группы игр;
- уметь организовать игру на взаимодействие;
- уметь подобрать игры-тесты, соответствующие интересам аудитории.

Речевое высказывание как признак взаимодействия. Оптимальные условия бесконфликтного взаимодействия. Правила игры на взаимодействие.

В начальный период формирования детского коллектива педагогически неорганизованное взаимодействие ребят часто становится причиной их неприязни друг к другу, переходящей в конфликты, безразличия к делам коллектива, противопоставления себя всему коллективу и т. д. Избежать подобных неприятностей помогают специальные игры на взаимодействие, основная **цель** которых — установить близкие и доброжелательные отношения между детьми, а также между детьми и педагогами. При правильном использовании этих игр отношения складываются намного быстрее и благоприятнее, чем в любой другой ситуации. В чем же секрет такого педагогического успеха? По нашему мнению, главными факторами, способствующими быстрому установлению доверительных и дружеских отношений в процессе игры на взаимодействие, являются:

- разнообразие и динамика игровых ситуаций, позволяющих за короткий промежуток времени осуществить взаимодействие со всеми членами коллектива;
- переход из реальной ситуации знакомства (и взаимодействия) в игровую ситуацию;
- распространение игровой ситуации за рамки собственно игры в реальные, повседневные отношения подростков;

– возможность выбора из множества вариантов, предложенных игротехниками, стратегии и тактики управления поведением ребенка и его взаимодействием с другими детьми, причем не только в играх, но и в реальности, связанной с этими играми;

– педагогически организованная, целенаправленная и систематическая игровая деятельность;

– анализ психологического состояния всех участников и уровня развития отношений в коллективе. Эта работа должна проводиться коллективно.

Вспомогательные факторы, позволяющие с помощью игр на взаимодействие достичь необходимого эффекта:

– желание участников самоутвердиться (особенно это характерно для подросткового и юношеского возраста);

– желание ребенка продемонстрировать сильные стороны характера — «фасад» (термин В. Франкла);

– направленность большинства участников на доброжелательные, товарищеские отношения;

– позитивная роль ведущего игры (его положительные «подкрепления», «поглаживания» как отдельных членов группы, так и всего коллектива в целом). Организатор игры должен учитывать, что «пресыщение» играми на взаимодействие (переигрывание) может привести к тому, что у участников появится стойкое отвращение к ним. Поэтому игры необходимо сочетать с другими видами деятельности (спорт, групповые беседы, прогулки на природе, коллективно-творческая деятельность). Ведущему надо позаботиться о том, чтобы у всех была возможность хоть немного отдохнуть от насыщенного графика первых дней его жизни в новом коллективе, побыть одному или вместе с товарищами. Когда проводить игры на взаимодействие? В любое свободное или особо отведенное время. Специально выделить для этой цели 30-40 минут (в зависимости от возраста участников) следует на первых этапах формирования отношений в коллективе или в ситуации, когда в уже сформировав-

шемся коллективе появились серьезные проблемы в отношениях между ребятами. Необходимо учитывать и другое, не менее важное обстоятельство: нередко отношения, которые сформировались очень быстро, нестабильны и неустойчивы. Для того чтобы они стали прочными, необходима их проверка не только в игровых, но и реальных житейских, порой серьезных конфликтных ситуациях.

«Магия слов»

Все участники рассчитываются на «первый-второй», а затем образуют пары, в которых есть один «первый» и один «второй» номер. Ведущий говорит: «Закройте глаза и представьте себе десятибалльную шкалу. Найдите на ней ваше настроение в данную минуту. Отметьте его для себя (можно записать на бумажку)». Далее задание «первым» номерам: повернуться к своим партнерам по паре и сделать в их адрес несколько положительных высказываний. Например: «я очень рад, что мы с тобой в одной паре», «у тебя очень приятный голос», «мне нравится твое имя», «ты сегодня очень красивая», «у тебя очаровательная улыбка», «ты классно вчера выступил в концерте» и т. д. Затем ребята меняются местами, и высказываются уже «вторые» номера. После этого всем участникам опять предлагается закрыть глаза и отметить на десятибалльной шкале свое настроение. Результаты «до» и «после» необходимо сравнить.

Примечания

1 Обязательным условием должно быть активное участие каждого игрока. Можно дать минуту на обдумывание своего высказывания.

2 Не говорите участникам, что нужно сказать комплимент друг другу: положительное высказывание гораздо более широкое и емкое понятие.

3 У некоторых ребят (особенно в разнополых парах) могут возникнуть затруднения. Поэтому ведущему лучше заранее

сделать несколько карточек с написанными на них положительными высказываниями.

«Ха-Ха»

Для этой игры необходимо выбрать площадку, на которой все участники могли бы расположиться лежа. Сначала укладывается один участник, затем другой ложится ему головой на живот, третий — головой на живот второму, четвертый — третьему и т. д., до тех пор, пока все участники не устроятся на полу. Круг участников, лежащих на полу, должен быть замкнутым: голова последнего должна лежать на животе первого игрока. Первый участник громко произносит слово «ха!», второй его произносит дважды, третий — трижды и т. д.

Основная задача участников — не ошибиться в количестве слов, которое нужно произнести и постараться не засмеяться. Если эти правила нарушаются, то игра начинается заново. Так происходит до того момента, пока последний участник не произнесет нужное количество раз слово «ха!», при этом никто не должен смеяться. Замечания. Перед началом игры необходимо вымыть пол или постелить на него какую-нибудь подстилку. Если игра проводится на траве, земля должна быть теплой.

Задание:

– провести игру-тест для юношескую возраста.

Литература:

1. Игры на каждый день с тинэйджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с.

2. Шашина В. П. Методика игрового общения. Методическое пособие. – Издательство: «Феникс» Ростов-на-Дону, 2005. – 285 с.

Тема № 36 Сценические игры

Учащиеся должны:

- овладеть методикой работы на сцене;
- овладеть методикой отбора участников игры.

Игры с залом — массовые игры. Игры на внимание. Проведение конкурса со сцены.

Работа с аудиторией, приёмы заманивания и провоцирования зрительного зала (аудитории).

Методика организации и проведения игры с эстрады. выбор участников (манки).

«Игры с залом» — условное обозначение игр, которые проводят с большим количеством детей во время массовых праздников и программ (в залах, на площадках и стадионах). Впрочем, эти игры могут с успехом проводиться и в малой группе. Как правило, игры с залом используют для того, чтобы заполнить паузу перед началом программы или избежать неловких заминок по ходу ее проведения. Перед игротехниками, работающими с большим количеством детей, стоят нелегкие задачи — вызвать интерес, удержать внимание, поднять настроение. Словом, игротехник призван управлять настроением присутствующих, регулировать его. Для этого он должен не только хорошо знать содержание игр, но и уметь их правильно интонировать, обладать музыкальным слухом и хорошо поставленным голосом. Игротехнику очень важно чувствовать зал, различать оттенки его настроения, уметь мотивировать детей на игру. От того, как игротехник смог «завести» детей, зависит успех всей программы. Таким образом, основное предназначение игр с залом — создать приподнятую, праздничную атмосферу, настроить на восприятие последующего действия. Кроме того,

такие игры снимают мышечную закрепощенность, развивают способность концентрировать внимание. Все возможные формы игр с залом можно разделить на несколько основных групп:

- игры-кричалки;
- игры с движениями;
- игры с пением;
- игры-скороговорки;
- игры на внимание;
- игры-стихотворения.

Надо заметить, что для большинства игр характерно смешение различных форм, т. е. игра одновременно может быть игрой-кричалкой и игрой на внимание или игрой-скороговоркой и игрой с движениями и т. п. В данном разделе собраны игры, в которые играют в школах, детских оздоровительных лагерях, в походах и т. д. Нужно помнить, что при передаче игрового опыта от человека к человеку, от поколения к поколению происходит некоторая трансформация содержания игр (слов, выражений, интонаций и т. д.). Мы считаем, что это нормальное, неизбежное явление, хотя оно и ведет к искажению, а иногда и к потере первоначального смысла игр. На наш взгляд, существует необходимость приведения всех вариантов одной и той же игры к единому образцу. Безусловно, этот вопрос требует дальнейшего изучения и обсуждения.

Игра массовка «Ракета хорошего настроения»

Ведущий произносит реплику, сопровождая ее движением, а зал отвечает, повторяя то же самое движение:

– К запуску ракеты хорошего настроения приготовиться!
(выставляет большой палец).

– Есть приготовиться! — Надеть скафандры! (делает вид, что надевает на голову шлем).

– Есть надеть скафандры!

– Пристегнуть ремни! (хлопает в ладоши).

- Есть пристегнуть ремни!
- Включить контакт! (*прикасается указательным пальцем левой руки к указательному пальцу правой*).
- Есть контакт!
- Ключ на старт! (*поднимает правую руку вверх*).
- Есть ключ на старт!
- Включить моторы!
- Есть включить моторы!
- Раз, два, три, вжик! (*делает вращательные движения рук около, груди*).
- Вжик, вжик, вжик.
- Начать отсчет времени! (*все вместе считают: «10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1»*).
- Пуск!
- Ура! (*бурные аплодисменты*).

Игра-массовка «Чайничек с крышечкой»

В этой игре по мере повторения из игры исчезают слова «чайничек», «крышечка», «шишечка» и «дырочка»:

Чайничек с крышечкой,
 Крышечка с шишечкой,
 Шишечка с дырочкой,
 Из дырочки пар идет.
 Пар идет из дырочки,
 Дырочка в шишечке,
 Шишечка на крышечке,
 Крышечка на чайничке.

Замечания. Движения придумывают сами дети.

Игра-массовка «У тети Моти четыре сына»

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова:

У тети Моти четыре сына,
 Четыре сына у тети Моти.

Они не пили, они не ели,
А только пели один куплет — ...

Когда куплет произносится в первый раз, в последней строчке добавляется: «правая рука», затем дети повторяют куплет, непрерывно потряхивая правой рукой. Таким образом, после каждого повтора добавляется по новому движению. В конце получается: «правая рука, левая рука, правая нога, левая нога, голова, язык ...». Эту игру можно проводить в кругу. Все участники вместе с ведущим хором произносят слова, одновременно показывая движения.

Есть и современная версия этой игры:

У меня в инстаграмме 120 друзей.

120 друзей у меня в инстаграмме.

Я их не знаю, я их не видел

И не увижу уже никогда.

«Манок» — это прием, которым ведущий-игровик выманивает на сцену или к микрофону кого-либо из гостей праздника. В основном манок используется как прием индивидуального включения человека в игру. Манком может быть все: имя человека; цвет его одежды или какая-то характерная узнаваемая черта; неотгаданная (штраф) или отгаданная (поощрение) загадка; недоговоренная реплика (если я, как бы «забываю» продолжение фразы «весь мир — театр, а люди в нем ...»), то зрители, как правило, подсказывают ее: «... актеры»); прикольный вопрос с обратной связью; хороший тост; предмет или игровой реквизит...

Одним словом, все, что вокруг вас, вы можете использовать как манок. Девушки дуют пушинки в зрительный зал. Зрители ловят эти пушинки: вот и поиск «женихов» по пушинкам и вызов их на сцену. Манком может быть прикольное приветствие, вкусный анекдот, мелодия узнаваемой песни и т. п.

Но главный манок — это сам ведущий: его стиль, его шарм, его имидж («имидж — хорошо просчитанный образ»), темперамент, эрудиция, мировоззрение, чувство юмора, внимание к людям, его владение профессией. Не каждому ведущему люди будут доверять. Ведущий-игровик — самая сложная профессия на эстраде. Попробую объяснить почему. Массовики-затейники приглашаются на праздник. Они не знают, к каким людям они пришли. И люди не знают, кто этот человек, который собирается их развлекать. Вот здесь и проявляется истинный профессионализм ведущего: надо найти подход к людям, нащупать те струны, через которые начнется то, что мы называем игровым общением. Ведь именно для этого, а не только для развлечения, приглашают затейника на вечер отдыха, тамаду (а у русских — это «дружка») на свадьбу. Ведь игра — это одна из форм общения. И не только у людей, но и у животных. Первое впечатление, которое ведущий произведет на гостей праздника, и есть главный манок. Вспомните: «Встречаем по одежке, а провожаем по уму».

Второй главный манок — это люди, которых вы выманили и включили в игру. У затейников считается дурным тоном хватать кого-то за руку и тянуть к микрофону. Но то, что не дозволено ведущему, позволяется самим гостям праздника. Через вызванных людей всегда можно вытянуть их друзей или коллег, да и совершенно незнакомых людей.

«Провокация» — это игровая технология вызова у зрителей (в массе, а не поодиночке, как с помощью манка) нужных чувств или нужных действий. При этом люди на сцену не вызываются, но весь зрительный зал делает то, что нужно ведущему-игровику или персонажу игрового спектакля.

Задания:

– организовать и провести игры с эстрады.

– разработать и продемонстрировать выбор участников при помощи манка.

Литература:

1. Игры на каждый день с тинэйджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с.

2. Шашина В. П. Методика игрового общения : методическое пособие. – Ростов-на-Дону : Издательство: «Феникс» 2005. – 285 с.

3. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб. : Образовательные проекты, 2008.

Тема № 37. Конкурсно-игровые программы

Учащиеся должны:

- знать функции КИП;
- овладеть методикой работы над созданием КИП;
- овладеть умением конструировать игры и конкурсы для КИП.

Алгоритм создания и придумывания КИП. Составные элементы КИП: идея программы, название, содержание (конкурсы и игры), оформление, призы.

Работа с аудиторией (зрительным залом) — приёмы активизации: заманивание, провоцирование, «подсадок». Использование «манков». Методика организации игровых и конкурсных программ.

Сегодня наиболее популярные формы досуга — конкурсные и игровые программы. Именно эти формы имеют огромные воспитательные возможности. Выделяются две главные функции конкурсных и игровых программ:

1. Рекреационно-развлекательная функция, направленная на снятие бытовой и производственной усталости через организацию отдыха, который доставит удовольствие и наслаждение;
2. Воспитательная функция, направленная на духовное обогащение и совершенствование личности.

Основополагающая роль принадлежит организаторам программ. Именно от организатора зависит успех в достижении воспитательных целей, поставленных в игровой, конкурсной программе. Для этого он должен владеть методикой организации конкурсных и игровых программ.

Иногда происходит замена понятия «игровая программа» на «конкурсную». Существует ряд отличий этих программ.

Игровые программы проще в подготовке, т. к. требуется подготовка только со стороны организатора, а участник лишь догадывается, что вовремя отдыха будут игры, а в конкурсной программе для участников предусматриваются домашние задания или «заготовки» (например, «приветствие»); в игровой программе каждый раз меняются участники. Игровые программы бывают простой формы или театрализованной, где прослеживается конфликт между персонажами, которые ведут игровую программу. Игровые программы строятся на основе только командных игр, на основе игр только на личное первенство или с использованием тех и других видов игр. Но при подборе игрового материала следует соблюдать методику подготовки и проведения игровых программ:

- учитывать возрастную категорию аудитории;
- учитывать размеры площадки;
- подчинение всех игр одной теме программы;
- логическое построение игровой программы;
- построение игр от легких к сложным;
- количество игр не должно действовать на участников утомительно;
- от индивидуальных к командным;
- условия игры четко оглашать;
- использование приемов активизации: заманивание, провоцирование, сотворчество, «подсказка»;
- использование «манок» (например, выбор участников через бросание мячиков, жетоны, по именам и т. д.);
- не ставить играющих в неловкое положение;
- игра всегда доводится до конца;
- организовывать зрителей на сопереживание;
- ведущий с профессиональными качествами (чувство юмора, грамотная речь, коммуникабельность, находчивость);
- предусмотреть помощников;

- музыкальное оформление во время исполнения заданий;
- тематическое художественное оформление;
- проработка реквизита (прочность, предусмотренное количество, удобство и т. д.);
- когда, как и чем поощрять победителей.

В игровых и конкурсных программах часто используются викторины, при составлении которых следует руководствоваться следующими нормами:

- нельзя, чтобы вопрос состоял из трех вопросов (кто, когда и зачем?);
- нельзя использовать вопросы, предусматривающие несколько правильных ответов (кто был соратником Сталина?);
- нельзя, чтобы вопрос требовал ответа-перечисления (какие команды были победителями КВН?);
- нельзя, чтобы вопрос превращался в задание, требующее развернутого ответа (дайте характеристику чего-либо);
- нельзя, чтобы вопрос требовал узко специфических, углублённых знаний (кто был помощником капитана такой-то лодки в таком-то году?);
- нельзя, чтобы вопрос был примитивно-глупым (не этот ли предмет был у него в руках?).

Конкурсная программа — это поэтапное соревнование в каком-либо виде деятельности двух или более участников. По своему содержанию конкурсы – сложный сплав традиционных викторин, эстрадных выступлений, бытовых, спортивных и художественных состязаний, требующие подготовки не только со стороны организатора, но и со стороны самого участника. Синонимами слова «конкурс» могут быть слова «турнир», «бой», «поединок», «схватка» и т. д.

Конкурсные программы классифицируются:

1. По сложности в подготовке

Конкурс может быть более простой формы, (другое название формы – вечер вопросов и ответов), построенный из вопросов и ответов, где участник добывает себе победу быстротой и правильностью ответа. Как правило, они бывают тематическими и охватывают ту или иную деятельность человека. Содержание вечера значительно обогащается, если его будущие участники заранее получают общую тематическую ориентировку. Например: «Как стать миллионером?», «Умники и умницы», «Поле чудес» и др.

Не ко всем конкурсам можно добавить приставку «творческий».

Почти всегда творческий конкурс носит комплексный характер. Он требует от участников эрудиции, сообразительности, художественно-исполнительских способностей, физической ловкости, изобразительности. Некоторые задания в творческом конкурсе иногда не могут быть выполнены участниками импровизационно, т. к. требуют предварительной подготовки и репетиций. Например: «А ну-ка, девушки!», «А ну-ка, парни!», Конкурс красоты, Турнир рыцарей и т. д. Усложняясь в сюжетно-содержательной основе, некоторые конкурсы принимают форму игрового представления и называются театрализованными конкурсами. Они имеют развитую сценарно-литературную основу и предполагают большую работу постановщика-организатора. Высокий зрелищный престиж этих конкурсов объясняется их оригинальностью. В них практически отсутствует шаблонность в исполнении заданий, а следовательно, и в содержании развивающегося действия. Традиционна лишь сама идея игровых состязаний и некоторые структурные элементы.

Композиция театрализованного конкурса включает в себя систему последовательно совершающихся действий — игр с ярко выраженной экспозицией: завязкой, развитием, кульминацией и развязкой.

2. По составу участников

Индивидуальные формы: рыцарский турнир, конкурс красоты и т. д.

Нередко используются конкурсы-вопросы, связанные с этикетом. Домашним заданием могут быть приготовление блюда или букета, разыграть сценку, сделать рекламу и т. д.

Групповые: КВН, семейные, отрядные, профессионально-коллективные и т. д. Эти конкурсные формы могут состоять из конкурсов вопросов или конкурсов заданий с творческим подходом.

В практике сложилось два способа выбора участников, будь то команда или один человек. В одном случае кандидатуры на участников конкурса выбираются заранее, с ними проводится предварительная подготовка. Организаторы могут выделить день на отборочный тур. В другом случае участников конкурса выбирают из зрителей различными розыгрышами, вопросами, заданиями. Выбранные участники поэтапно соревнуются друг с другом, не зная, какие будут конкурсы. Здесь задания более простые. Обычно такой конкурс — часть массового гуляния или вечера отдыха. И по продолжительности чуть меньше, чем конкурсы с подготовленными участниками.

Методика подготовки и проведения конкурсных программ:

1. Идеино-тематическая направленность. В проведении конкурса должна четко стоять цель.

2. Любая форма досуга нуждается в сценарии или хотя бы в сценарном плане.

3. Интересные задания, которые, как показала практика, должны соответствовать следующим правилам:

- должны быть оригинальны;
- должны быть реальны в исполнении для данных участников;

- должны быть соответствующие теме конкурса;
- задания и вопросы должны быть равноценными для всех участников;
- учет возрастной и социальной категорий аудитории и участников.

4. Композиционное построение сценария: необходимо обеспечить такое расположение заданий, при котором общая игровая линия развивается по восходящей, а напряжение и интерес не снижаются, а возрастают.

5. Разработать положение о конкурсе, где четко отражаются все вопросы проведения и организации конкурса (цели, задачи, дата, время, место проведения, состав оргкомитета, учредители, условия участия в конкурсе, этапы проведения конкурса, состав жюри, критерии оценок, вопросы о награждении).

6. Красочное и тематическое оформление.

7. Материальное обеспечение, от которого зависит «размах» программы.

8. Музыкальное сопровождение, соответствующее замыслу.

9. Ведущий с профессиональными качествами. Является своеобразным распорядителем на конкурсе, а также связующим звеном между жюри, участниками и публикой. Его манера держаться, разговаривать — всё имеет значение. Нередко в большинстве случаев от ведущего зависит и характер и темпоритм конкурса. В его работе нетерпим шаблон, ведущий должен не бояться импровизировать, экспериментировать. Важно хорошо мыслить, тонко реагировать, точно оценивать происходящее. Ведущий может быть:

- один;
- коллективный (более двух);
- персонифицированный (в образе).

10. Жюри: компетентное, нечетное количество членов жюри, инструктированное о заданиях конкурса через информа-

ционные листы, положение о конкурсе или в беседе с организаторами.

11. Эмоциональные зрители. За конкурсом наблюдают зрители, они вдохновляют претендентов на победу и одновременно сами получают удовольствие, наблюдая за борьбой.

12. Исполнительные помощники.

13. Подготовленные участники. Следует ознакомить с Положением конкурса, порекомендовать помощников, назначить индивидуальные и сводные репетиции, просмотреть качество их программ.

14. Призы для победителей. За победу в конкурсе полагается вознаграждение морального или материального характера. Награждение и вручение подарков следует планировать с последнего места, тем самым, накаляя момент соперничества.

Задание:

– разработать систему приёмов активизации зрительного зала: заманивания, провоцирования.

Литература:

1. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

2. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

3. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб. : Образовательные проекты, 2008.

Тема № 38 «Клуб весёлых и находчивых (КВН)» как форма конкурсno-игровой программы

Учащиеся должны:

- знать структуру КВН;
- уметь разработать игровые конкурсы для КВН;
- знать методику подготовки игроков КВН.

КВН — это игровое шоу, достаточно простое и доступное в организации и проведении, что дает возможность его организовывать и проводить в любых условиях и не требует специального оборудования и солидной финансовой поддержки. К особенностям КВН можно отнести импровизацию, находчивость, нестандартность, юмористичность ситуации, что делает его одной из оригинальных и любимых форм массовой и одновременно групповой досуговой деятельности молодежи. КВН глубоко педагогичен по своей сути. Его педагогическое значение в организации досуговой деятельности проявляется в том, что:

- участвуя в его создании и проведении, ребенок имеет возможность максимально проявить творчество и социальную отдачу;

- привлечение и объединение одаренных и творческих людей, участвующих в создании и проведении КВН, формируют образец содержательного проведения свободного времени, побуждая к этому других;

- организация и проведение КВН во многом способствует развитию детского коллектива. В процесс подготовки КВН втягиваются даже те, кто не претендует на участие в команде. Это проявляется и в школе, и во временном детском коллективе, например, в клубе или детском лагере, где многие ребята с готовностью предлагают свои услуги и включаются в изготовле-

ние декораций, аксессуаров, создают группы поддержки «своей» команде. Нередко с момента объявления о предстоящем конкурсе детский коллектив начинает жить в режиме приподнятого ожидания «завтрашней радости», которую А. С. Макаренко рассматривал как значимую перспективу развития детского коллектива.

КВН родился как телевизионная передача, прообразом которой был «Вечер веселых вопросов» — «ВВВ». В КВН в равной мере принимают участие и болельщики, и члены команд. Они дополняют друг друга, создавая общность, которая вместе делит радость победы и горечь поражения.

КВН — это одновременно и игра, и театрализованное представление, и зрелище, которые невозможно заранее отрепетировать, но которое не может проходить на одной импровизации и экспромтах, его нужно готовить.

Центральной фигурой в КВН является ведущий. Однако не каждый активист может быть ведущим. К качествам, необходимым ведущему КВН, можно отнести следующие:

- обладать хорошей литературной речью, дикцией и громким голосом;

- не быть болтливым, не вмешиваться в ход игры, не комментировать игру;

- обладать чувством времени, темпа, ритма действия;

- уметь тактично остановить затянувшееся выступление, активизировать действие;

- уметь задать соревнованию доброжелательный тон, создать атмосферу дружелюбия, поддерживать у всех осознание того, что КВН — это просто игра. В этом ведущему содействует жюри, которое в своих оценочных выступлениях может обратить внимание на излишнее подтрунивание над соперником, на проявленное зубоскальство, шутки сомнительного характера. В какой бы смешной форме ни было бы решено задание, но если в

нем есть пошлость, оценка обязательно снижается. Жюри не должно добавлять баллы за то, что подразумевается само собой, за дружелюбие, соответствие теме, за вежливое обращение к сопернику и т. п. Основной критерий оценки – остроумие и находчивость.

Сложившаяся структура КВН включает в себя такие элементы, как:

- приветствие команд;
- конкурс-разминку;
- конкурсы-задания, выполняемые в ходе игры;
- конкурс капитанов;
- домашнее задание.

КВН может состоять из самых разнообразных конкурсов, которые сочтут возможным включить в него организаторы. И какими бы эти конкурсы ни были бы, они должны создавать ситуации поиска нестандартных и обязательно веселых решений. Из всех компонентов КВН всего лишь два готовятся заранее: приветствие команд и домашнее задание, все остальное требует импровизаций. Тема КВН объявляется командам заранее.

Приветствие — визитная карточка команды. В нем участники рассказывают о себе, о том, кого они представляют, приветствуют команду соперников, болельщиков, жюри, излагают свою позицию к происходящему, демонстрируют свое чувство юмора, задают тон игре.

Приветствие может быть костюмированным, театрализованным, в определенной маске, в определенном образе. В зависимости от той внешней формы, в которой предстает команда, строится и манера выступления.

Разминка — начало соревнований, задающее тон дальнейшему действию. Ее темп определяет темп всего вечера. Она должна быть быстротечной и парадоксальной как по характеру вопросов, так и ответов.

Согласно сложившейся традиции, разминка состоит из пяти вопросов, заданных командами друг другу и ответов на них. На подготовку ответа дается всего 30 секунд. Желательно, пока команды обдумывают ответы, чтобы звучали часы или стук метронома, чем будет подчеркнуто напряжение. Кроме того, их звучанием будет заполнена возникшая пауза. По существу, разминка — викторинный конкурс, вопросы которого готовятся заранее. Вопросы могут быть произвольными или заранее обусловленными какой-нибудь темой. Важно, чтобы они гарантировали возможность импровизации, а не носили характер вопросов на эрудицию. Вопросы, требующие определенных знаний, имеют право на существование при проведении конкурса эрудитов, который может входить в КВН. Если вопрос не содержит в себе элементов розыгрыша, парадоксальности, возможности осмыслить его с неожиданной стороны, то и ответ на него оказывается несмешным, беззубым. Принцип построения вопроса: назвать, продолжить, узнать, угадать. Он может быть задан и устной форме, представлен рисунком или предметом. Удачным заданием для разминки может предложение завершить частушку.

Конкурс капитанов по своему содержанию близок к разминке. Различие лишь в том, что это дуэль в остроумии и находчивости капитанов, в то время как в разминке участвует вся команда. Здесь все зависит от личности капитана и требует от него универсальных способностей, быстрой реакции, умения сосредоточиться и обязательно чувства юмора. Этот конкурс может быть построен как ответы на вопросы, беседа на заданную тему, создание рассказа, где каждый из участников продолжает развитие сюжета, предложенного соперником и т. д. Самое интересное в этом конкурсе — это то, что на глазах зрителей человек проявляет свою находчивость, свои способности.

Это побуждает соперничать ему и вызывает восторженную реакцию, когда найден нестандартный ответ, веселое решение.

Домашнее задание — центральный элемент встречи. В нем в наибольшей степени проявляется творческий потенциал команды, ее артистичность, вкус, мастерство авторов и режиссуры. Поскольку домашнее задание не предполагает импровизации, то все вышеназванные качества команды должны быть проявлены в наибольшей степени. Тема домашнего задания, как и всего КВН, объявляется командам задолго до соревнования.

Приступая к его подготовке, нужно начинать, с поиска хода. Под одним и тем же названием может содержаться бесконечное множество сюжетов и проблем. Чем неожиданней избранный ход, поворот темы, тем больше возможностей он представляет для создания остроумного и веселого представления, именно представления, потому что домашнее задание — это небольшое, длительностью в 10-15 минут эстрадное обозрение, которое строится на сочетании реприз, куплетов, сценок, песен и т. п.

Выполнение домашнего задания должно отвечать двум непреложным требованиям: во-первых, отвечать теме, во-вторых, проходить в едином непрерывающемся темпе. Вялость действия, паузы, затянутость абсолютно недопустимы. Здесь неуместны сложные психологические анализы, все предельно обобщается, с помощью гротеска доводится до максимальной выразительности.

Если для демонстрации домашнего задания необходимо оформление, декорации, то они должны быть максимально упрощены, быстро устанавливаемы и столь же быстро убираемы. Если в профессиональном театре принято условное оформление действия, то в КВН оно желательно в максимальной степени.

Задание:

— разработать оригинальные вопросы и ответы — не менее 4-5.

Литература:

1. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

2. Воловик, А. Ф. Педагогика досуга : учебник [Текст с ил.] / А. Ф. Воловик, В. А. Воловик ; Акад. пед. и социал. наук Моск. психол.-социал. ин-т. – М. : Московский психосоциальный институт: Флинта, 1998. – 232 [2] с. – (Серия «Библиотека педагога-практика»).

Тема № 39 Телевизионные конкурсно-игровые программы

Учащиеся должны:

- знать классификацию телевизионных игр;
- знать специфику игрового маркетинга телевизионных игр;
- уметь составлять конкурсно-игровую программу;
- уметь составлять пресс-релиз конкурсно-игровой программы.

Одним из важных источников и средств формирования новых интересов в игровой сфере является телевидение. Оно всегда было поставщиком новых игровых форм. Наблюдая за перипетиями, происходящими на сцене, молодые люди соперничают с участниками, если игры направлены на испытание физических и физиологических сил, пытаются ответить на вопросы, если это интеллектуальные игры. И зритель желает испытать себя: а смогу ли я преодолеть препятствия?, победить в таких же условиях, в каких находятся участники телевизионной игры?

Не каждый человек может попасть в телевизионную версию игры. Перенести телевизионные игры в нашу реальную жизнь, в наши условия, сохраняя сложность, насыщенность и интригу игры, возможно, только такие игры не будут слишком зрелищными в виду объективных причин:

1. Отсутствие мощного финансирования;

2. Игра проходит вживую без всяких поправок с меньшим призовым фондом, но поддержание интереса в игре складывается за счет реальной аудитории и участников, которых аудитория знает.

Классификация телевизионных игр:

1. Интеллектуальные игры

В этих играх участнику для того, чтобы заработать приз, необходимо проявить интеллект и эрудицию, а иногда и логику. (Кто хочет стать миллионером? Своя игра, Слабое звено).

2. Развлекательные программы. В таких программах вопросы либо уходят на второй план, либо вообще не задаются, а результат игры часто зависит от везения (Поле чудес, Интуиция, Сто к одному, Где логика? Импровизация).

3. Детские телеигры. Этот тип игр ориентирован специально для детей или на участие семейной команды, но сами игры могут по сути относиться и к другим типам (Самый умный, Этой мой ребенок, Устами младенца).

4. Музыкальные телеигры. В этом типе игр все основное действие связано с музыкой (Угадай мелодию, Студия «Союз»).

5. Спортивные телеигры. В таких играх для победы участнику необходимо проявить спортивные качества (Большие гонки, Царь горы).

6. Приключения. В этих играх игроки становятся участниками приключений, обычно заранее продуманных режиссерской группой, причем для победы нужно преодолевать испытания как близкие к спортивным, так и к интеллектуальным («Форт Боярд», «Последний герой»).

Задания:

– поэтапная работа над замыслом КИП на основе ТВ программ, разработка форм судейства.

– разработать и провести КИП на основе телевизионных программ.

Литература:

1. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебное пособие для среднего профессионального образо-

вания. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

2. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

3. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб. : Образовательные проекты, 2008.

Тема № 40. Деловая игра.

Модификация деловых игр

Учащиеся должны:

- знать, что такое обучающая игра;
- знать модификацию деловых игр;
- уметь сформировать цели и задачи деловой игры.

Имитационные игры — имитация событий. Операционные игры — отработка конкретных ситуаций. Метод исполнения ролей (ролевой театр). Отличие и сходство данных видов обучающих деловых игр. Основные задачи, решаемые обучающими деловыми играми.

Деловая игра — это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. В деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре — это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом — общение, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра — это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Деловая игра обладает следующими атрибутами:

1. Игра имитирует определенный аспект профессиональной деятельности.
2. Участники игры получают роли, предопределяющие их модель поведения.
3. Деловая игра проводится по заранее разработанным правилам.

4. Деловая игра ограничена по времени.

5. В деловой игре наличествует обратная связь с организатором игры.

6. Результаты деловой игры оцениваются.

Специфику деловой игры определяют следующие положения:

- описание объекта игрового моделирования;
- воссоздание структуры и функциональных звеньев профессиональной деятельности в игровой учебной модели;
- моделирование в игре условий профессиональной деятельности, максимально приближенных к реальности;
- системное содержание учебного материала, представленного в имитационной модели профессиональной деятельности;
- совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные условиями игры роли;
- саморазвитие ситуации, в результате которого выполнение заданий предшествующего этапа влияет на ход последующего;
- наличие проблемности, конфликтных ситуаций;
- сжатый масштаб времени, позволяющий за считанные часы воспроизвести то, на что в реальных условиях могут уходить месяцы или годы;
- контроль игрового времени;
- наличие специальной системы оценки хода и результатов игры;
- разработка правил, регулирующих ход игры;
- наличие элемента соревновательности;
- сочетание обучающего и воспитывающего эффекта посредством подчинения игроков нормам коллективных действий;
- переход от организации деятельности учащихся педагогом к самоорганизации деятельности самими учащимися.

Виды деловых игр:

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них.

Классификация деловых игр Л. В. Ежовой:

1. «По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. По конечному результату:

- жесткие игры — заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;
- свободные, открытые игры — заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

3. По конечной цели:

- обучающие (появление новых знаний и закрепление навыков участников);
- констатирующие — конкурсы профессионального мастерства;
- поисковые направлены на выявление проблем и поиск путей их решения.

4. По методологии проведения:

- луночные игры: игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;
- ролевые игры: каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;
- групповые дискуссии связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют прави-

ла ведения дискуссии (например, игра «Координационный Совет», «Кораблекрушение»);

– имитационные имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях («Межцеховое управление» — для обучения специалистов ПДО, «Сбыт» — для обучения менеджеров по продажам и т.д.);

– организационно-деятельностные игры (Г. П. Щедровицкий) не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

– инновационные игры (В. С. Дудченко) формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

– ансамблевые игры (Ю. Д. Красовский) формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб.

Задание:

– создать модель деловой игры

Литература:

1. Воровка М. И. Условия и критерии оценивания эффективности деловой игры // Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. 2007. – № 10. – С. 15-18.

2. Горшкова Л. Ю. Использование деловых игр при подготовке будущих учителей географии. // Известия Саратовского университета, 2007. – Т. 7. – № 2. С. 3-6. (Новая серия «Науки о Земле»).

3. Дягилева Н. В., Алексеев В. А., Егоров А. Б. Применение деловых игр при подготовке студентов // Новые технологии и формы обучения. 2006. – № 2. – С. 37-43.

4. Крюков М. М. Деловые игры и гуманитарное знание / Alma Mater. Вестник высшей школы. 1991. – № 10. – С. 22-36.

5. Трофимова Л. Н. Применение деловых игр в учебном процессе. // Экономические и гуманитарные науки. 2012. – № 6. – С. 3-11.

6. Шаронова С. А. Еще раз о классификации игр и термине «Деловая игра» // Вестник Российского университета дружбы народов. Социология. 2001. – № 2. – С. 134-139.

Тема № 41 Организация и проведение деловых игр

Учащиеся должны:

– овладеть методикой организации и проведения деловой игры;

– уметь составить анализ деятельности участников игры;

– уметь разработать систему оценивания;

– уметь разработать проект деловой игры.

Подготовка к проведению (подготовка руководства игры, подготовка методического и технического обеспечения, адаптация деловой игры к контингенту участников и т. д.).

Управление деловой игры. Эффективность деловой игры. Внедрение деловой игры. Завершение игры. Критерии оценки участников игры. Критерии оценки результатов решённых проблем.

Подготовка деловой игры — это не только продумывание целей, конструирование модели, но и выбор технических, наглядных и других средств обеспечения занятий. В сценарии должно быть учтено, где, когда, кем и какие средства будут использоваться, какие условные обозначения, графики необходимо подготовить.

Важно продумать, как лучше расположить участников игры с учетом требований педагогической техники общения, выбрать свою оптимальную организацию отведенного пространства, при которой цель общения достигается ясно и свободно (можно использовать блочный метод, размещение лицом к лицу, круглый стол и др.).

Продумывая все элементы деловой игры, важно определить формы оценки. Часто применяются балльная система за каждый этап и подсчет всех оценок в конце игры. Иногда ис-

пользуется анкетирование. Отметим, что продуманная система оценки связана с функцией стимулирования, поэтому иногда следует продумать оценку личного вклада каждого в достижение общей цели, например: отмечается группа-победитель, а в ней выделяется лидер (по сумме баллов). Иногда возможно оценивать то или иное решение словами: «творческий подход», «красивая мысль», «корректное решение».

Для оценивания в деловые игры вводятся роли экспертов, аналитиков, представителей заказчика и т. п. Целесообразно наглядно оформить оценки на специальных табло, схемах, экранах.

Этапы организации деловой игры

1. Этап подготовки начинается с разработки сценария (условного отображения ситуации и объекта). В содержание сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристика действующих лиц.

2. Этап введения в игру начинается с определения режима работы, формулировки главной цели занятия. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация, при необходимости участники обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от доставшейся роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

3. Этап проведения. С началом игры никто не имеет права вмешиваться в ее ход и изменять ее. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловые игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участни-

ков: организатор, координатор, инициатор, критик, автор, понимающий, эрудит, лидер, проблематизатор и др.

4. Этап анализа. Обсуждение и оценка игрового события предполагает выступление экспертов, обмен мнениями, защита своих мнений, выводов.

5. Заключительный этап: педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует итог занятия в соответствии с поставленной педагогической целью.

Задание:

– организовать и провести деловую игру.

Литература:

1. Воровка М. И. Условия и критерии оценивания эффективности деловой игры // Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. – 2007. – № 10. – С. 15-18.

2. Горшкова Л. Ю. Использование деловых игр при подготовке будущих учителей географии // Известия Саратовского университета. – 2007. – Т. 7. – № 2. – С. 3-6. (Новая серия «Науки о Земле»).

3. Дягилева Н. В. Применение деловых игр при подготовке студентов / Н. В. Дягилева, В. А. Алексеев, А. Б. Егоров // Новые технологии и формы обучения. 2006. – № 2. – С. 37-43.

4. Крюков М. М. Деловые игры и гуманитарное знание / Alma Mater. Вестник высшей школы. – 1991. – № 10. – С. 22-36.

5. Трофимова Л. Н. Применение деловых игр в учебном процессе. // Экономические и гуманитарные науки. – 2012. – № 6. – С. 3-11.

6. Шаронова С. А. Еще раз о классификации игр и термине «Деловая игра» // Вестник Российского университета дружбы народов. Социология. – 2001. – № 2. – С. 134-139.

Тема № 42 Тимбилдинг

Учащиеся должны:

- знать, что такое тимбилдинг;
- уметь организовать и провести тимбилдинг.

Тимбилдинг — игра на командообразование. Виды тимбилдинга. Особенности подготовки и проведения.

Наверное, многие хоть раз слышали это слово, но значения его не знают. Если переводить с английского языка, термин расшифровывается как «построение команды». По-другому — командообразование. Это мероприятия, которые призваны сплотить коллектив, повысить эффективность его работы.

Цель тимбилдинга — построение дружеских связей в коллективе; раскрытие творческого потенциала участников; получение навыка решать нестандартные задачи; эмоциональное и эстетическое удовольствие от результатов совместной деятельности.

Виды тимбилдинга

1. Спортивный тимбилдинг предполагает игры в команде: футбол, пейнтбол, лазертаг, волейбол и т. п. Помимо этого, можно организовать эстафеты, подвижные квесты, полосы препятствий, а также скалолазание, парусную регату и множество других экстремальных видов отдыха.

2. Творческий тимбилдинг. Например, участники могут поставить пьесу или спектакль по мотивам известного произведения. Для максимального перевоплощения в роль потребуются костюмы и реквизит для воссоздания соответствующей обстановки на сцене. Более простой пример такого тимбилдинга — стратегическое моделирование и конкурс творческих работ.

3. Интеллектуальный тимбилдинг — мозговые штурмы, викторины, квесты и другие интеллектуальные игры.

4. Психологический тимбилдинг позволит выявить неформальных лидеров в команде и понять роль каждого ребенка в коллективе путем создания непринужденной атмосферы. В ходе такого мероприятия формируются навыки правильного общения и умение находить компромисс.

5. Социально-экологический тимбилдинг подразумевает субботники и благотворительные акции. К примеру, участники могут заняться облагораживанием участков, посадкой деревьев и другими социально-полезными работами.

Задание:

– разработать модель тимбилдинга

Литература:

1. Игры на каждый день с тинэйджерами. Организаторам И27 развивающего досуга / Авт.-сост.: А. А. Данилков, Н. С. Данилкова. – 3-е изд., доп. и перераб. – Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2006. – 232 с.

2. Патрушева И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 130 с.

Тема № 43 Игровые формы в культурно-досуговой программе (КДП)

Учащиеся должны:

- знать, что такое культурно-досуговая программа;
- уметь подбирать игровые формы для КДП.

Культурно-досуговая программа — это смонтированный воедино комплекс разнородных элементов, среди которых можно выделить танцевальные блоки, игры, встречи с интересными людьми, концертные номера и многое другое. Можно встретить следующие виды таких программ:

Познавательно-развлекательная программа (конкурс, викторина, интеллектуальная игра).

Праздничная историческая программа (литературно-музыкальные композиции к памятным датам, концертные программы и др.).

Танцевально-игровая программа (вечер отдыха, тематическая дискотека).

Рассмотрим наиболее используемые формы игрового действия.

1. Игра. Можно делить все игры детей и взрослых на три большие группы:

Игры с готовыми «жесткими» правилами.

Игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий.

Игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре есть «вольное» творческое начало и присутствуют правила или наметки правил.

Каждый блок или вид игр различают по принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

По содержанию игры с готовыми правилами различают следующим образом: спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т. д.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различаются по той сфере жизни, которую они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию; этнографические игры и т. п. Есть позитивные социально-этические игры и асоциальные (игры на деньги и вещи, корыстные, криминальные игры, игры ложного риска, опасные для жизни, игры азартные, вульгарные и пустые). Содержание же дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, объединяющие в себе органично игры разного вида. Игра выполняет ряд функций: развлекательную, социокультурную, диагностическую, коррекционную, коммуникативную, социализирующую, воспитательную, познавательную, функцию самореализации, игротерапевтическую.

2. Конкурс — это процесс определения наилучшего (одного или нескольких) претендента на победу, в соответствии с правилами, которые должны быть определены перед началом проведения конкурса. Все конкурсы готовятся и проводятся по одному организационному алгоритму. И необязательно, что эти программы должны иметь в своем названии слово «конкурс». Они могут называться «турнир», «бой», «поединок», «защита»,

«смотр» и др. От этого организационный алгоритм не меняется. В компактной форме можно перечислить те вопросы и проблемы, которые неизбежно встанут перед организатором конкурсной программы: участники, задания, жюри, призы, ведущий, реквизит, техника, помещение, зрители.

3. Аттракцион. Словом «аттракцион» также принято называть игры-соревнования, соревновательные досуги, краткие, зрелищные, веселые, построенные на преодолении трудностей.

Аттракционы могут быть с предметами и без них. Эти забавы помогают в развитии, самопроверке, тренировке силы, ловкости, смекалки, развивают глазомер, точность движений и приучают к настойчивости в достижении цели. Одни аттракционы могут найти место в квартире, другие в школе, на улице, во дворе дома, на даче. Важно, чтобы каждый аттракцион был доступен всем членам игрового коллектива, доставляя радость каждому, кто хочет проверить на нем свои творческие и физические силы.

4. Аукцион. Фактически это некое театрализованное представление, в котором участвуют товары, деньги, покупатели, зрители и ведущий.

Они делятся на:

- аукцион в чистом виде;
- «прикольный» (когда ведущий прячет в черном ящике товар, приблизительно дает его описание и начинает продавать «кота в мешке»);
- словесный;
- аукцион в стиле игры «горячо-холодно».

Задача аукционного игрового действия — создать праздничный, веселый, здоровый азарт.

5. Викторина. Викторина — вид игры, заключающейся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания.

Классифицировать викторины по видам сложно. Признаки одной викторины оказываются присущими другой, они переплетаются, пересекаются, размывая границы.

Викторины делят на интеллектуальные, спортивные, творческие.

6. Лотерея. Это вид организованной азартной игры, в которой призы достаются владельцам счастливых выигрышных билетов. Использование этого принципа вполне приемлемо как одно из развлечений во время проведения различных массовых форм досуговой деятельности.

7. Игра-розыгрыш. Ведущему следует помнить о том, что никого нельзя делать объектом смеха. Вовлекая ребенка в розыгрышную ситуацию, нельзя строить ее на демонстрации его неловкости, несообразительности, неуклюжести. Смех, рождаемый розыгрышем, не будет обидным лишь в тех случаях, когда он относится к нелепостям, пародийности, слабостям, абстрагированным от конкретного лица.

8. Игра-танцы и танцевальные игры. Эти два игровых действия различаются следующим образом: в игре-танцах главное — игра, а танец — подспорье, например: «Околпачивание» — задача водящих — надеть колпаки на головы других участников, но проделывается это в танце, в танцевальной же игре главенствует танец, а игра является украшением, например, «Танец маленьких утят».

9. Песня и игропесня. Классический пример игропесни «Каравай» и «Колпак мой треугольный».

Задания:

— проанализировать возможные трудности при подготовки КДП.

— разработать игры по содержанию предложенной КДП.

Литература:

1. Жарков А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности : уч. пособие. МГУКИ, 2002.
2. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.
3. Панфилов В. В. Режиссеру праздника – об игре : праздник, игра и игровые принципы, праздник для каждого: подходы, радуга – игра. – М. : ВЦХТ, 2004. – 175 с.

Тема № 44 Игры для культурно-досугового мероприятия банкетного типа

Учащиеся должны:

- уметь разработать сценарий банкета;
- уметь подобрать игровое наполнение банкета в соответствии с желанием заказчика.

Работа с заказчиком. Игровая программа для банкета (игры за столом, игры на танцевальной площадке). Разработка игр и конкурсов под аудиторию. Работа над реквизитом. Призовой фонд.

Банкет, как сообщает «Википедия», от французского слова «banquet», что в переводе означает «званный обед или ужин в торжественных рамках, устраиваемый в честь определенного лица или события (например, юбилея или свадьбы, добавим – корпоратива, вечеринки, конференции, презентации)».

Основные форматы банкетов:

- семейный;
- корпоративный;
- деловой;
- свадебный;
- юбилейный;
- детский;
- пикник или барбекю;
- выпускной и др.

Оптимальная длительность и задачи банкетов. Свадебные торжественные банкеты, корпоративные или другие праздничные, как правило, длятся от пяти до семи часов. Этот временной промежуток может быть по ситуации как больше, так и меньше. Но считается, что именно пять-семь часов наиболее оптимально

для успешного проведения и реализацию всего задуманного. На свадьбе, корпоративе, юбилее (дне рождении) и вечеринке гости должны выпить, покушать, высказаться, поздравить виновников торжества и пообщаться между собой, а также повеселиться и потанцевать. При этом ведущий не должен быть назойливым и представлять из себя образец интеллигентности и демократии, а конкурсы, викторины и свадебные обряды «не скомканными», не длинными и не утомляющими.

Структура банкета. Свадебный банкет, корпоративный или любой празднично-торжественный имеют две основные составляющие: *застолье* и *развлекательную программу*. Каждая из них включает внутренние составляющие, которые являются общими и индивидуальными. Все они четко «взаимодействуют» и «пересекаются» между собой, организуя яркую гармонию празднования.

Застолье включает поздравительную часть (тосты) и развлекательную в виде викторин, конкурсов тамады и выступления артистов. Все известные вам праздники включают 3-4 застолья, редко их бывает больше. Каждое застолье включает определенное количество поздравлений (тостов) и лимит по времени. Все зависит от компании и ее приоритетов, но главное от человеческого фактора. Гости не могут сидеть, не вставая 2-3 часа, есть лимит: нужно встать и «встряхнуться» (походить, потанцевать, пообщаться, поучаствовать в конкурсах и развлекательной программе). За каждым застольем только первые 15-20 минут гости едят, а после только выпивают и закусывают. Это временной лимит регулирует ведущий, опираясь на опыт и интуицию. После 15-20 минут каждого застолья проводятся застольные конкурсы.

Развлекательная программа состоит из танцевальной, конкурсной, обрядовой и шоу-программы. Элементы развлекательной программы присутствуют в двух составляющих банкета.

Музыкальные, или как нередко их еще называют, танцевальные паузы с конкурсами и другими развлечениями. Первая музыкальная, или как еще говорят, «танцевальная пауза», бывает недолгой, в основном это общение. В силу физиологии люди не сразу «пускают других в свое энергетическое поле» или «не сразу сближаются». Для этого нужно время, общий интерес и совместные действия. Все это есть, но слишком мало прошло времени, поэтому через 20-30 минут следует начать вторую часть застолья. Все другие танцевальные перерывы, как правило, дольше и включают как свадебные обряды, так и конкурсы. На банкете конкурсно-развлекательная программа полностью ориентирована на виновников торжества, она утверждается при написании персонализированного сценария.

Конкурсы бывают танцевальные, игровые, рисовальные, музыкальные, индивидуальные, парами, мужские, женские, смешанные.

Конкурсная программа проводится как в застолье (застольные конкурсы), так и в танцевальной части (танцевально-игровые). Главная задача конкурсов — не дать гостям скучать и нужно это делать заранее. Предусмотрительность ведущего поможет предпринять своевременно все действия. Застольные конкурсы по сути являются викторинами в форме вопроса ответа. Никто в застольной части не должен выходить из-за стола. Все организовано и вместе. Застольные конкурсы ориентированы на виновников торжества. Танцевально-игровые конкурсы проводятся в перерывах между застольями на танцевальных паузах.

Задания:

– составить картотеку игр, конкурсов, аттракционов на мероприятие банкетного типа.

– разработать игры за столом и игры на танцевальной площадке.

Литература:

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации. – М. : «Аспект-пресс», 2004. – 236 с.
2. Савицкая Т. Е. Праздники, которые мы носим с собой. – М. : «Обсерватория культуры», 2005. – 103 с.
3. Голдблат Д. Подготовка праздника: шаг за шагом. – М. : «Корпоративная культура». – 2005. – № 4. – 163 с.

Тема № 45. Детский праздник как форма культурно-досугового мероприятия

Учащиеся должны:

- знать особенности детского праздника;
- уметь организовать и проводить конкурсы и игры для детского праздника.

Все дети любят праздники и тому есть несколько простых объяснений.

Во-первых, детство — это неповторимость, подаренная самой жизнью. Возможно, чувствуя это, только дети так восторженно ждут, принимают и чувствуют праздники. Для детей праздник всегда выдающееся событие, всегда веселье, торжество, приятное времяпровождение и, конечно же, перерыв в однообразии учения.

Во-вторых, для детей праздник родствен игре природы и природе игры. Ему свойственны вечные компоненты игры: мажорный тон (стиль), выключение из рамок обыденной жизни, установленное территориальное пространство, временные границы, правила и свободы, магическое «как будто бы». Любой детский грамотно сочиненный праздник, «развлекая, поучает...». Давно известно: ребенок познает мир, играя.

В-третьих, игра как обязательный компонент праздника побуждает детей к творчеству «взаправду». Ребенок везде должен быть самим собой. И на празднике тоже. Потому сочинять и проводить праздники надо по правилам детской игры.

В-четвертых, дети любят праздники за необычность личного самовыражения, установку на творчество, образность, обрядность, карнавальность, сказочность, костюмированность, сюрпризность, импровизацию, народный колорит, эмоциональ-

ность и т. п., а главное, за возможность «себя показать и других посмотреть».

Занимаясь его подготовкой, педагоги, воспитатели, родители должны в первую очередь ориентироваться на интересы каждого конкретного ребенка и группы детей, для которых и готовится этот праздник. И главный критерий подбора материала — зрелищность, яркость и веселость. Все это в массовом проявлении.

Праздник развивает детей, готовит их к творческой, продуктивной деятельности, помогает решать многие специфические задачи воспитания. Впечатления раннего детства часто остаются в памяти на всю жизнь. Их яркость и богатство могут согреть и украсить душу человека на долгие годы. В общую цепь радостных настроений, незабываемых эмоций детства свои особые чувства и переживания вносят праздники. Праздники — это радость общения, радость творчества и сотворчества, радость самовыражения, радость раскрепощения и взаимобогащения. В связи с тем, что для полноценного, всестороннего развития детей необходимо использовать для развития их речи, мышления, координации всевозможные ситуации. И праздник в данном случае должен иметь не только развлекательные, но и развивающие, обучающие функции.

Массовой практике присуще большое разнообразие форм проведения детских праздников, количество которых постоянно растет. Из них наиболее распространены фестивали, театрализованные представления, тематические дни и недели, праздничные обряды и ритуалы, спектакли, презентации, балы, карнавалы, шествия, смотры, конкурсы, олимпиады, юбилеи, КВН, утренники, линейки, вечера, концерты и др. Все они, как правило, составляют неотъемлемую часть культурно-досуговой деятельности в работе с детьми. Важная роль в реализации культурно-

досуговой деятельности принадлежит учреждениям дополнительного образования детей.

Можно выделить следующие виды праздников, в которых возможно участие детей:

- церковные праздники, главными из которых являются Рождество и Пасха и др.;

- календарно-обрядовые праздники: Новый год, Масленица (проводы зимы), праздник Ивана Купалы, праздник урожая;

- профессионально-трудовые праздники: День учителя и т. д.;

- гражданско-личностные праздники, или семейные: свадьба, день рождения, юбилей и т. д.

- спортивные праздники;

- праздники для детей;

- мемориальные праздники, связанные с жизнью и творчеством великих русских поэтов и писателей, художников и композиторов;

- юбилейные праздники городов (День города), областей и республик.

Сценарий должен быть легким для восприятия, увлекать маленьких зрителей и радовать их, а игры и развлечения — доступными, содержательными, занимательными, познавательными, интригующими, правила понятными для всех детей, содержать сюрпризные моменты. При проведении праздника и в процессе подготовки необходимо использование совместной деятельности, т. к. участие в общем деле формирует у детей чувство общности. Только при этом условии праздник пройдет успешно и оставит яркие воспоминания у всех его участников.

Начать праздник можно «издалека», то есть задолго до самого торжества. Например, вместе с ребенком или детьми нарисовать красочные авторские приглашения и разнести их по почтовым ящикам тех, кого вы хотите пригласить. Помощь в укра-

шении комнат, стола, создании костюмов способствует развитию творчества детей.

Речевой материал к празднику нужно подбирать, ориентируясь на активный словарь детей. При этом важно учитывать индивидуальные возможности каждого ребенка, состояние его устной речи.

Основной принцип подбора игр и викторин на праздник заключается в том, что участвовать должны все. Конечно, бывают исключения, когда кто-то из приглашенных детей отказывается принимать участие в конкурсах, но при грамотно организованном празднике, это скорее исключение, чем правило. Для того чтобы поддерживать внимание детей, важно дать им возможность в нужный момент расслабиться, поиграть, отдохнуть. Постоянная смена видов деятельности позволяет поддерживать интерес ребенка. В ходе праздника взрослые должны помогать детям ориентироваться в происходящем действии, если возникает необходимость разъяснить то, что непонятно кому-то из детей.

Структура детского праздника. Главными элементами методики организации детского праздника являются:

1. Тема праздника — это то событие (факт, явление, дата), которое разыгрывается, это предмет театрализованного изложения какого-то жизненного (или сказочного) материала. Тему праздника можно выразить одной фразой, например: приход нового года. У каждого праздничного сценария есть тема (или совокупность тем).

2. Сюжет (от француз. *sujet* — предмет) — предмет праздничного творчества, последовательность и связь описания событий в сценарии, совокупность и разнообразие событий, лежащих в основе праздника, всех его составляющих. Источником сюжета праздника выступают процессы, происходящие в реальном мире, поэтому сюжет оказывает существенное влияние на его форму. Сюжет любого праздника предполагает за-

вязку, основное развитие хода действия, включая кульминацию и концовку – завершение, финал праздника. Сюжет как бы сквозная тема праздника. Выпускной бал, к примеру, можно оформить как сказочный сюжет: морской, космический и др.

3. Сценарий. Сценарий как план праздничного события может быть:

– литературно-драматическим произведением с подробным описанием действия (например, на новогоднем празднике);

– заранее подготовленным детальным планом осуществления (скажем, спортивной праздничной олимпиады в школе, летнем лагере и пр.);

– кратким изложением сюжетной схемы, по которой мы проводим какое-то массовое праздничное действо с пространством импровизации его участников (например, сценарий выпускного бала или праздника «Первый звонок»).

Сценарий праздника обычно прогностичен, так как представляет собой систему действий, которые могут быть неизменными (по сценарию) или предположительными (уточняющимися в ходе праздника). В любом случае сценарий – один из возможных вариантов того, каким хотелось бы видеть праздник на самом деле. Сценарий пишется для тех, кто будет в нем участвовать, т. е. для детей и ради предоставления им возможности проявить себя.

Сценарий праздника — своеобразный спектакль, в котором одновременно есть место и для импровизации, и творчества. Это авторская композиция, в которой отражена личная партитура праздничного события.

4. Роли сценария. Роль — образ, воплощаемый участником праздника по сценарию.

Праздник предполагает несколько, а по возможности много ролей. Сценарий тогда успешен, когда для участников праздника придумано много разных ролей. На каждом праздни-

ке необходимы роли для встречающих и провожающих, для участия в ритуале, церемониале награждения победителей, для открытия или закрытия праздника, для сюрпризов, для организации игр, для концерта. Возможно присутствие на празднике исторических, литературных, сказочных, мифологических персонажей, если оно оправдано либо его идеей и обращением к прошлому, либо задачами настоящего. Например, присутствие на водном празднике персонажей: Нептуна, Посейдона, Водолея или Водяного, на празднике физиков — Архимеда и др.

5. Наглядное оформление праздника. Праздник должен хорошо «смотреться»: костюмы, гирлянды флажков, шаров, афиши, стенгазеты, тематические выставки, парадное (сказочное, шуточное, сюжетное) оформление места проведения праздника, цветы и т. п. Кроме того, создание внешнего антуража, «лица» праздника, наглядной территориальности является пространством для творчества ребят. Придумать себе и сделать соответствующий костюм, головной убор, эмблему, визитку и пр.

6. Развлекательность. Любой праздник, тем более детский, есть важное и целесообразное развлечение. Он обязан смешить, включать в свой сюжет приемы чистого развлечения, по крайней мере, располагать для этого достаточным рабочим материалом. Поэтому праздник не должен быть перегруженным серьезным, непраздничным материалом.

7. Игра. Игры включаются в контекст практически любого праздника. Они могут присутствовать во всех частях сценария праздника: подготовительной, вступительной, основной, массовой и финальной. В программы праздников необходимо включать различные виды игр: спортивные и подвижные, забавы и аттракционы, дидактические и познавательные (предметные) игры, строительные, технические и трудовые игры, музыкальные и хороводные игры, игры-упражнения психологического характера, игры-тренинги, игры-развлечения, игры-шутки, ро-

левые, сюжетные, режиссерские игры, деловые и организационно-деятельностные игры и т. п.

Задание:

– подготовить основной этап познавательной игры.

Литература:

1. Алдошина М. И. Организация школьных праздников. Фольклорные праздники : учебное пособие для вузов. 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 130 с.

2. Бурмистрова Е. В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности : учебное пособие для академического бакалавриата. 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

3. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебное пособие для среднего профессионального образования. 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с

3. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

Список литературы

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации. – М.: «Аспект-пресс», 2004. – 236 с.

2. Дрозд К. В. Методика работы вожатого в детском оздоровительном лагере : учебное пособие для вузов / К. В. Дрозд, И. В. Плаксина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 423 с.

3. Алдошина М. И. Организация школьных праздников. Фольклорные праздники : учебное пособие для вузов. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 130 с.

4. Асанова И. М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студ. учреждений высш. образования / И. М. Асанова, С. О. Дерябина, В. В. Игнатьева. – 4-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2014. – 192 с.

5. Бурмистрова Е. В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности : учеб. пособие для академического бакалавриата. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 150 с.

6. Бурмистрова Е. В. Методика организации досуговых мероприятий : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

7. Вайндорф-Сысоева, М. Е. Организация летнего отдыха детей и подростков : учеб. пособие для СПО. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 166 с.

8. Вишняк А. И. Культура молодежного досуга. – Киев : Выща школа, 1988. – 70 [1] с. – (Твой досуг – твое богатство).

9. Воловик А. Ф. Педагогика досуга : учебник [Текст с ил.] / А. Ф. Воловик, В. А. Воловик ; Акад. пед. и социал. наук Моск. психол.-социал. ин-т. – М. : Московский психосоциальный институт: Флинта, 1998. – 232 [2] с. – (Библиотека педагога-практика).

10. Воронина Е. Ю., Белоконь О. Л. Ролевые игры – что это такое. Методическое пособие. – М.: Мос.Гор.Сюн, 1997 . – 62 с.
11. Гилева А. В. Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте. – 2007 . – 39 с.
12. Глухов В. П. Основы специальной педагогики и специальной психологии : учебник для среднего профессионального образования. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 295 с.
13. Годовникова Л. В. Психолого-педагогическое сопровождение обучающихся с **ОВЗ** : учебное пособие для вузов. – 2-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 218 с.
14. Голдблат Д. Подготовка праздника: шаг за шагом. – М. : «Корпоративная культура». – 2005. №4. – 163 с.
15. Григоренко Ю. Н. Кипарис – 2: Коллективно-творческие дела. Интересные встречи. Песни. Атракционы. Развлечения. Игры. Соревнования [Текст с табл.] / Ю. Н. Григоренко, У. Ю. Кострцова. – М. : Педагогическое общество России, 2000. – 95 с.
16. Жуков М. Н. Подвижные игры : учебное пособие для студентов пед. вузов по специальности 033 100 **–** физ. культура [Текст с ил.]. – М. : АСАСЕМІА, 2000. – 157 [2] с.
17. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М. : Магистр-пресс, 1999.
18. Играем в народные игры / Т. Кашицына // Воспитание и обучение дошкольников. – 2016. – **№1**. – С. 19-22.
19. Игры и упражнения для детей с тяжелыми нарушениями слуха и зрения: сборник игр для педагогов и родителей : практич. пособие / авт.-сост. Л. А. Головчиц, Л. И. Кириллова, А. В. Кроткова, Е. Л. Андреева, Т. Ю. Сироткина. – М. : ИНФРА-М, 2018. – 149 с.
20. Игры и развлечения: Игры. Викторины. Головоломки. Задачи. Кроссворды. Ребусы. Фокусы. Считалки. Загадки [Текст с ил.] / сост. Л. М. Фирсова. – М. : Молодая гвардия, 1989. – 137 [2] с.
21. Игры на все случаи жизни. Проект «Новые друзья». — Омск : Омский скаутский центр «Сибирь», 2003. – 56 с.

22. Игры на каждый день с тинэйджерами: организаторам развивающего досуга [Текст с нот.] / авт.-сост. А. А. Даников, Н. С. Данилкова. – Новосибирск : Сибирское университетское издательство, 2007. – 229 [2] с.

23. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учеб. пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.

24. Киселева М. В. Арттерапия в работе с детьми: Руководство для детских психологов, педагогов, врачей и специалистов, работающих с детьми. – СПб.: Речь, 2007. – 160 с.

25. Климкова Р. В. Основные понятия об игре и методика проведения подвижных игр : Методические рекомендации для студентов дневной и заочной форм обучения / Р. В. Климкова, Е. В. Кузьмичева, Е. С. Салахудинова, А. М. Томашевич, Р. В. Климкова. – М. : РГУФКСМиТ, 2010. – 100 с.

26. Коллективно-творческие дела, инсценировки, праздники, аттракционы, розыгрыши, игры, сценарии. Учебное пособие. – М.: «Педагогическое общество России», 2004. – 192 с.

27. Кукушкина А. Г. Методика организации игры. Учебное пособие. – Великий Новгород, 2012.

28. Куприянов Б. В, Подобин А. Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. – Кострома: КГПУ им. Н. А. Некрасова, 1998. – 56 с.

29. Куприянов Б. В. Игра-эпопея – форма организации жизнедеятельности летних объединений старшеклассников // Общество — молодежь — личность: опыт, уроки, перспективы: материалы открытых чтений, посвященных 80-летию ВЛКСМ. – Кострома: КГПУ, 1998. – С. 68-74.

30. Куприянов Б В. Организация и методика проведения игр с подростками : Взрослые игры для детей : Учеб.-метод. пособие / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. – М. : Владос, 2001.

31. Куприянов Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры : практ. пособие для академического бакалавриата / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е

изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. Игруем в народные игры / Т. Кашицына – 264 с.

32. Методика игрового общения. Шашина В. П. Методическое пособие. Издательство: «Феникс». – Ростов-на-Дону 2005. – 285 с.

33. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. Академический Проект. – 4-е изд. 2002.

34. Мосалев Б. Г. Досуг: методология и методика социального исследования [Текст с диагр.]. – М. : Изд-во Моск. гос. ун-та культуры, 1995. – 92 [2] с.

35. Новиков А. М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.

36. Обухов А. С. Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Обухов [и др.]; под общей редакцией А. С. Обухова. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 422 с.

37. Панфилов В. В. Режиссеру праздника – об игре : праздник, игра и игровые принципы, праздник для каждого: подходы, радуга-игра. – М. : ВЦХТ, 2004 (1-я Обр. тип.). – 175 с.

38. Патрушева И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 130 с.

39. Русанова В. С. Детство. Отрочество. Юность. – Челябинск, ЧГАКИ, переиздание. – 2004.

40. Русские народные игры / Н. Дымова // Воспитание и обучение дошкольников . – 2016 . – №2 . – С. 58-64.

41. Савицкая Т. Е. Праздники, которые мы носим с собой. – М.: «Обсерватория культуры», 2005. –103 с.

42. Салаватулина Л. Р. Возрастная психология: справочные и практические материалы: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Южно-Уральский центр РАО, 2019. – 143 с.

43. Смаргович И. Л. Основы культурно-досуговой деятельности : учеб.-метод. пособие. Мин-во культуры. Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2013. – 174 с.

44. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 223 с.

45. Соловьева Н. Н., Дмитриева Н. П. Формирование культуры игровой деятельности как компонента профессиональной культуры **будущего педагога**. // Среднее профессиональное образование. 2007. – № 8. – С. 45-47.

46. Талызина Н. Ф. Психология детей младшего школьного возраста: формирование познавательной деятельности младших школьников : учебное пособие для среднего профессионального образования. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 174 с.

47. Теория и методика игры : учебник и практикум для СПО / Г. Ф. Кумарина, О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под ред. Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 276 с.

48. Федорова Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. – М.: ФОРУМ, 2009. – 176 с.

49. Шапкова Л. В. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии / Под общей ред. проф. Шапковой Л. В. – М.: Советский спорт, 2002. – 212 с.

50. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.

51. Шмаков С. А. Игры шутки - игры минутки. – М.: Новая школа, 1996. – 112 с.

52. Шульга И. И. Педагогическая анимация : учеб. пособие для СПО. – Издательство Юрайт, 2019. – 150 с. – (Серия : Профессиональное образование).

53. Шульга И. И. Педагогическая анимация : учебное пособие для академического бакалавриата. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 150 с.

54. Шутова Н. Ю. Театральные игры. Методическое пособие. – Иваново. АГУ ИО «ОКМЦКТ», 2018. – 32 с.
55. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2008.
56. Шуть Н. Н. Секреты эффективных игр для развития ребенка. – СПб.: Речь; Образовательные проекты; М.: Сфера, 2010. – 176 с.
57. Эльконин Д. Б. Воспитательное значение сюжетной ролевой игры // Дошкольное воспитание. 2008. – № 8. – С. 17-23.
58. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: ВЛАДОС, 1999.
59. Яковлева И. А. Педагогическая система руководства строительно-конструктивными играми // Актуальные задачи педагогики: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2014 г.). – Чита: Издательство Молодой ученый, 2014.
60. Ярмолович М. А. Ролевая игра как форма активизации познавательной деятельности студентов педвуза // Взаимосвязь теории и практики подготовки будущего учителя в вузе. Сб. науч. статей/ Мин. пед. институт имени А. М. Горького; отв. ред. И. И. Казимирская. – Минск, 1991. – 151 с.

Памятка по созданию картотеки игр

Структура

1. Название игры
2. Вид игры (дидактическая, подвижная, сюжетно-ролевая и т.д.)
3. Возраст, на который рассчитана игра
4. Цель
5. Материал (реквизит, используемый в игре)
6. Правила игры
7. Ход игры

Письменный опрос по теме «Игровые формы в культурно-досуговой программе»

1. Ведущий — это _____

2. Назовите типы образов ведущего: _____

3. Опишите этические нормы проведения игры: _____

4. Приведите примеры общей активизации аудитории (не менее 3-х):

1. _____

2. _____

3. _____

5. Опишите качества профессионального ведущего:

6. Назовите особенности игрового общения детей 7-10 лет: _____

Требования к разработке игровой программы

Студентам заранее дается задание по разработке проекта сценария игровой программы для детей младшего школьного возраста. Работа проходит в парах. На разработку и подготовку игровой программы дается срок 4 недели.

Студент приобретает навыки самостоятельной работы по проведению игровых программ для детей младшего школьного возраста. Самостоятельно выбирает тему игровой программы, образ, реквизит, музыкальное сопровождение, игры, в соответствии с возрастными особенностями аудитории.

Приобретает опыт работы в паре, в команде, учиться организовывать свою учебную деятельность при подготовке программы. Получает первичные навыки разработки сценария игровой программы.

Апробирует результаты своей деятельности на аудитории, анализирует свою деятельность.

Требования к проведению игровой программы. Руководство (ведение) программой. Организатор (ведущий, конференсье) должен заинтересовать детей игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением. Надо приучать детей сознательно соблюдать правила, добиваться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на участников.

Игра требует объективного беспристрастного судейства. Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штрафных баллов, очков и т.п. Участники должны до начала игры представлять, чем грозит им нарушение правил.

Необходимо чередовать игры, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т. п.) со зрителями (болельщиками).

Соблюдение техники безопасности при проведении игры. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

Заключение, подведение итогов. Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие; но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («последнее задание» и т. п.). Желательно чтобы конец программы был результативным (победа, поражение и т.п.), ярким, эмоциональным. К формам поощрения можно отнести:

- присвоение званий (капитан первого ранга);
- объявление благодарности (за наибольший вклад в победу и т. п.);
- выставление оценок подсчет очков, определение мест;
- вручение знаков отличий и т. д.

Вопросы для самоконтроля

1. Игры, направленные на снятие психологических зажимов:
 - а) артистические;
 - б) аттракционы;
 - в) психокоррекционные;
 - г) настольные.
2. Какие игры в переводе с лат. означают «притяжение», «привлечение»:
 - а) игра-путешествие;
 - б) игра-аттракцион;
 - в) игра-эпопея;
 - г) игра-квест.
3. Какой коллективный вид игр полностью отвечает принципу единства сознания и реакции?
 - а) игры-викторины;
 - б) подвижные игры;
 - в) пальчиковые игры;
 - г) артистические игры.
4. Какие игры на развитие природных данных детей лучше проводить после специальных тренингов?
 - а) ролевые игры;
 - б) артистические игры;
 - в) интеллектуальные игры;
 - г) игры в слова.
5. Как называется блок игр, с помощью которых гиперактивный ребенок может научиться отстаивать свое мнение?
 - а) дидактические игры.
 - б) психокоррекционные игры.
 - в) ролевые игры.

г) танцевально-музыкальные игры.

6. При помощи каких игр решаются воспитательные задачи: воспитание терпения, формирование аккуратности, умение доводить начатое дело до конца?

- а) игра-путешествие;
- б) дидактические игры;
- в) викторины;
- г) игры-эстафеты;

7. В каком возрасте ведущей деятельностью становится личностное общение со сверстниками?

- а) младший школьный возраст;
- б) подростковый возраст;
- в) юношеский возраст;
- г) дошкольный возраст.

8) При подготовке какого вида игр необходимо продумать шаги и лоты?

- а) подвижные игры;
- б) дидактические игры;
- в) игра-аукцион;
- г) игра-аттракцион.

9. Какие игры помогают увеличить словарный запас и развивают речь?

- а) игры коррекционные;
- б) игры в слова;
- в) игры викторины;
- г) ролевые игры.

10. Перестановка букв в слове, в результате которой получается новое слово.

- а) тавтограмма;
- б) перевертыши;
- в) анаграмма;
- г) акrostих.

11. Целью каких игр является проявление ловкости, глазомера, быстроты и координации движений.

- а) артистических
- б) интеллектуально-познавательных
- в) психокоррекционных
- г) аттракционов

12. Пётр Петрович пошёл погулять. Поймал попугая – понёс продавать. Просил полтину – получил половину – это:

- а) акростих
- б) тавтограмма
- в) анаграмма
- г) перевертыш

13. В каком году появилась игра «Одиссея разума»:

- а) 1980
- б) 1990
- в) 2001
- г) 2011

14. Артистические игры направлены:

- а) на развитие творческих способностей;
- б) на снятие психологических зажимов;
- в) на развитие глазомера, быстроты реакции;
- г) на сплочение коллектива.

15. Какие игры развивают творческое мышление, умение рассуждать и отстаивать свою точку зрения, учат применять знания на практике, действовать в нестандартных ситуациях, стимулируют развитие логики, внимания, усидчивости:

- а) интеллектуально-познавательные;
- б) игры со словами и в слова;
- в) артистические;
- г) игры-аттракционы.

16. Среди функций игры отсутствует:

- а) межнациональная коммуникация;

- б) интеграция;
- в) игротерапевтическая;
- г) компенсаторная.

17. Для младшего школьного возраста характерно:

- а) устойчивое ускорение роста;
- б) склонность к фантазированию;
- в) формирование критического мышления;
- г) боязнь одиночества.

18. Определите неправильный вариант. Игры эстафеты бывают:

- а) простая круговая эстафета;
- б) встречная эстафета;
- в) эстафета-прогон;
- г) эстафета-чехарда.

19. Ведущий — это:

а) специалист, который умеет организовать веселый и интересный досуг для детей и взрослых;

б) штатный работник или специально приглашенный человек, выступающий в роли организатора, конференсье, распорядителя мероприятия;

в) организатор аудитории, тонкий и наблюдательный психолог;

г) все ответы правильные.

20. В создании образа ведущего важную роль играет:

- а) голос и манера общения;
- б) макияж;
- в) хороший костюм;
- г) соблюдение ритуалов.

21. Какого типа ведущего не существует:

- а) условно-мягкого;
- б) рационального;
- в) делового;

г) силового.

22. Правила бывают (выбрать не правильный ответ):

- а) нормативные правила;
- б) игровые (условные) правила;
- в) жесткие правила;
- г) правила установления выигрыша.

23. Деловая игра — это:

а) игра, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности;

б) игра развлекательного или учебного назначения, в которой участник берет какую-то определенную роль и в воображаемой ситуации действует соответственно этой роли;

в) это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей;

г) особая группа упражнений и игр, представляющая собой короткие игровые упражнения, которые позволяют участникам проявить свою ловкость, быстроту, глазомер и координацию.

24. При проведении игр с детьми и подростками разница в возрасте не должна превышать:

- а) 18 месяцев;
- б) 3-х лет;
- в) 12 месяцев;
- г) 2-х лет.

Ключ к тестовому заданию:

1-в	2-б	3-а	4-б	5-б
6-б	7-б	8-в	9-б	10-в
11-г	12-б	13-а	14-а	15-а
16-б	17-б	18-в	19-г	20-а
21-в	22-б	23-а	24-в	

Требования к проведению конкурсно-игровой программы

1. Направленность конкурсно-игровой программы:
 - актуальность темы;
 - при необходимости совместное сотрудничество разных учреждений и организаций;
 - в зависимости от темы, привлечение к участию в программе в качестве членов жюри или рецензентов узких специалистов.
2. Содержание игровой конкурсной программы: «соответствие содержания выбранной теме»;
 - соответствие программы возрасту участников;
 - оригинальность идеи;
 - степень авторства и компилятивности в составлении программы;
 - зрелищность;
 - творческий подход;
 - использование различных выразительных средств (музыка, стихов, песен, танцев, света);
 - разнообразие игровых методов и приемов;
 - оригинальность выбора игрового материала;
 - соответствие игр и конкурсов выбранной теме.
3. Драматургия игровой конкурсной программы.
1-й вариант:
 - организация экспозиции в прологе всего действия (ввод в действие; описание событий, предшествующих возникновению конфликта; создание необходимой тематической атмосферы);

- присутствие завязки в первом эпизоде (основное событие, с которого начинается конфликтная ситуация);
- кульминация в центральном эпизоде основного действия, ближе к финалу (решительный поворот в действии);
- развязка в последнем эпизоде (способ разрешения конфликта);
- авторское послесловие.

2-й вариант:

- предшествующее событие (например, приглашительные билеты, рекламные афиши);
- исходное событие (встреча гостей, появление героев из-за кулис);
- начальное событие (заявка темы);
- главное событие (столкновение конфликтующих сторон);
- кульминационное событие.

4. Исполнительское мастерство ведущих:

- культура речи;
- сценическое движение;
- умение владеть аудиторией (общение, активизация зала);
- интеллект;
- умение работать с реквизитом;
- владение методикой организации и проведения игр и конкурсов (соответствие их возрастным особенностям, доступность объяснения);
- артистизм, раскрытие характера действующих лиц.

5. Оформление программы:

- эстетичность, яркость реквизита;
- эстетичность костюмов ведущих;
- создание атмосферы, соответствующей теме программы;
- качество фонограмм.

6. Правильно оформленный литературный сценарий:

- описание игр, танцев, полного текста ведущего, стихов, песен с указанием авторов;
- список литературы, использованной для написания сценария;
- приложение (список реквизита, дидактический материал, схемы и т. п.).

Каждый из критериев оценивается по пятибалльной системе.

Учебное издание

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

Учебно-методическое пособие
Наталья Сергеевна Чинькова
Елена Юрьевна Никитина

Ответственный редактор
Я. А. Айрих
Корректор
Л. П. Юздова

Компьютерная вёрстка
В. М. Жанко

План выпуска 2019 г. Подписано в печать 15.11.2019 г.
Формат 60x84/16. Бумага для множительных аппаратов.

Печать на ризографе. Гарнитура Times New Roman.

Уч.-изд. л. 7,5

Тираж 500 экземпляров. Заказ №734.

Оригинал-макет изготовлен в Южно-Уральском научном центре
Российской академии образования.

454080 г. Челябинск, проспект Ленина, 69, к.502.

Телефон: (351) 216-56-65.

Отпечатано в типографии издательства Южно-Уральского гуманитарно-
педагогического университета

454080 г. Челябинск, проспект Ленина, 69.

Телефон: (351) 216-56-16

ISBN 978-5-907210-78-3



9 785907 210783