

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Сибирский федеральный университет**

З.У. Колокольникова

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Рекомендовано УМО РАЕ по классическому университетскому и техническому образованию в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлениям подготовки: 44.03.01 - Педагогическое образование
44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
44.03.02 – Психолого-педагогическое образование.
Протокол № 957 от 24 сентября 2021 г.

УДК 371
ББК74
К 61

Рецензенты:

Е.М. Плеханова, канд. пед. наук, доцент (КГПУ им.В.П. Астафьева)

В.В. Коршунова, канд.пед.наук, доцент (СФУ)

Колокольникова З.У.

К 61 Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020. –164 с.

ISBN 978-5-7638-4584-6

Учебное пособие «Игровые технологии» составлено в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) 44.03.02 Психолого-педагогическое образование. В пособии представлено примерное содержание лекционных занятий, теоретический материал к практическим занятиям и для самостоятельной работы, литература, глоссарий, приложения, приведены планы семинарских занятий, список источников для изучения и тематика творческих заданий.

Предназначено для преподавателей и студентов высших педагогических учебных заведений.

ISBN 978-5-7638-4584-6

© Лесосибирский педагогический институт –
филиал Сибирского федерального университета,
2021

© Колокольникова З.У., 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Глава 1. Теоретические основы игровых технологий.....	5
1.1. Историко-педагогические и теоретические основы игры	5
1.2. Классификация и характеристика игр.....	15
1.3. Педагогика игрушки.....	17
1.4. Понятие и виды игровых технологий.....	25
Глава 2. Теория и методика организации игры	29
2.1. Методика организации игр с дошкольниками	29
2.2. Методика организации игр с младшими школьниками	75
2.3 Методика организации игр с подростками и юношеством.....	99
Практикум.....	112
Список литературы.....	124
Глоссарий.....	132
Приложение 1. Характеристика «Даров» Фребеля.....	140
Приложение 2. Сенсорные игры О. Декроли.....	142
Приложение 3. Сенсорные материалы М. Монтессори.....	145
Приложение 4. Правила проведения Фестиваля деловых педагогических игр (ФДИ).....	146
Приложение 5. Синквейн	149
Приложение 6. Методика организации и проведения мозгового штурма.....	150
Приложение 7. Педагогические игры.....	152
Приложение 8. Творческие игры как малые формы работы.....	154

ВВЕДЕНИЕ

В соответствии с ФГОС ВО и Профессиональным стандартом педагога в ОПОП педагогических вузов введены курсы, нацеленные на подготовку студентов к реализации основных трудовых функций. В каждой трудовой функции (обучение, воспитательная деятельность, развивающая деятельность) особое внимание уделяется требованиям к уровню подготовки педагога и его готовности к использованию всего спектра игровых технологий в работе с детьми. Образовательные программы по направлению подготовки 44.03.01 – Педагогическое образование 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) включает дисциплины, ориентированные на формирование совершенствование компетенций педагога по эффективному использованию игровых технологий в профессиональной деятельности («Педагогическая анимация», «Технологии воспитания», «Технологии воспитательной работы», «Классное руководство в начальной школе», «Основы вожатской деятельности» и др.).

Основными задачами учебного пособия являются:

- формирование системы знаний о сущности игры и игровых технологий;
- освоение системы умений и навыков по моделированию, проектированию и конструированию воспитательного процесса с использованием игровых технологий и с учетом возраста;
- подготовка к психолого-педагогической практике в образовательных организациях.

Содержание учебного издания соответствует требованиям квалификационной характеристики выпускника согласно ФГОС ВО 3 ++ по направлению 44.03.01 – Педагогическое образование 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Учебное пособие «Игровые технологии» содержит теоретические материалы, составляющие основу лекционного курса по разделу «Игровые технологии», включенного в РПД отдельных дисциплин («Педагогическая анимация», «Технологии воспитания», «Технологии воспитательной работы», «Классное руководство в начальной школе», «Основы вожатской деятельности» и др.), примерные планы семинарских занятий, вопросы и задания для организации самостоятельной работы студентов по разделу, глоссарий и список литературы.

Предназначено для преподавателей и студентов высших педагогических учебных заведений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.1. Историко-педагогические и теоретические основы игры

Игра – это вид деятельности, в котором в наибольшей степени возможно целенаправленное развитие детского организма. Игра для ребенка – это не только удовольствие и радость, что само по себе важно, это и мир, в котором он живет и постигает жизнь. П.П. Блонский (1884-1941) писал о том, что естественная жизнь ребенка наполнена игрой и игра является великой учительницей ребенка. «... игра – основной вид активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт, воспроизведя и творчески комбинируя явления окружающей жизни» (Блонский, 1999). Игра для ребенка – процесс накопления опыта, соединенного с его активностью.

Игра как феномен человеческой жизни изучался видными философами, психологами, педагогами. Рассматривая игру как ведущую деятельность развивающегося ребенка, большинство известных психологов считают, что игра способствует формированию новообразований ребенка, его психических процессов. Психологами доказано, что у не умеющего играть ребенка слабо развиты сознание, самосознание и произвольность. Как известно, произвольность – это не только действия по правилам, это осознанность, независимость, ответственность, самоконтроль, инициативность и внутренняя свобода. У ребенка, лишённого игры, поведение остается на уровне ситуативности, непроизвольности, зависит от окружающих взрослых; кроме того, у него не развито воображение, творческая инициатива, самостоятельность мышления. Бедность и примитивность игры отражаются на коммуникативном развитии: ребенок не умеет содержательно общаться, не способен к совместной деятельности. Дошкольный возраст – оптимальный период для формирования этих важнейших качеств, поэтому взрослым необходимо создавать условия, способствующие развитию игры как незаменимой школы общения, мышления и произвольного поведения дошкольника. Очень точно выразился по этому поводу этнопедагог Г.Н. Волков: «Игра – это самая эффективная практическая педагогика; ...дети начинают играть очень рано, задолго до того, как придет в их жизнь Слово: с солнечным лучом, с собственными пальчиками, с маминой прической и т.п. Благодаря подобным играм ребенок узнает и познает себя шаг за шагом» (Волков, 1999). Игра не теряет своего значения для развития личности и в другие возрастные периоды взросления: в младшем школьном, подростковом и юношеском возрасте.

На сегодняшний день существует множество трактовок самого понятия «игра», так как теоретической ясности в этой области до настоящего времени нет. Наиболее известны в отечественной психологии две попытки выделить внутренние основания и критерии отличия игры от неигры. Первым является предложенное Л.С. Выготским понятие мнимой или воображаемой ситуации, а вторым – указание Д.Б. Эльконина на роль как на то, что *конституирует* детскую игру. На этом основании приведем одно из многих широко известных

определений игры: «игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» (Эльконин, 1989). В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Начало разработки теории игры связывается с именами Ф. Шиллера, Г. Спенсера, В. Вундта. Попытку систематического изучения детской игры предпринял в конце XIX века немецкий философ и психолог К. Гроос. Его последователями стали В. Штерн, Г. Компере, К. Бюлер и др. Также большой вклад в изучение игры внесли Ф. Бойтендаjk, З. Фрейд, Э. Эриксон, К. Коффка, Ж. Пиаже и др. Так, К. Гроос в игре видел предварительное приспособление («предупражнение») инстинктов к условиям будущей жизни. В его теории основное внимание было обращено на биологическое значение игры, но не раскрыта сущность самой деятельности. До него английский философ Г. Спенсер высказал взгляд на игру как проявление «избытка сил». Существенной поправкой к учению К. Грооса стала теория австрийского психолога К. Бюлера о «функциональном удовольствии» как внутренней субъективной причине игры. К. Бюлер определял игру как деятельность, сопровождающуюся функциональным удовольствием и ради него совершаемую. С противоположной К. Гроосу теорией игры выступил голландский зоопсихолог Ф. Бойтендаjk (Бейтендейк; 1933 цит. по словарю Кондаков, 2003), уделявший основное внимание именно природе игры и связывавший основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными детскому организму. Ф. Бойтендаjk считал, что в основе игры лежат не инстинкты, а более общие изначальные влечения, находящиеся за инстинктами (влечение к освобождению, влечение к слиянию с окружающим и влечение к повторению). В признании первичности этих влечений Бойтендаjk следовал за австрийским психологом З. Фрейдом, рассматривающим всю жизнь и деятельность как проявление биологических влечений. Игра в психоаналитической концепции З. Фрейда рассматривается как реализация вытесненных из жизни желаний.

Эти теории роднит понимание игры как деятельности, независимой от социальных условий. Какие функции выполняет игра в свете представленных теорий? На этот вопрос даются различные ответы: выход избыточной жизненной силы; подчинение врожденному инстинкту подражания; удовлетворение потребности в отдыхе и развлечении; предварительная тренировка перед серьезными делами в будущей жизни; упражнение в самообладании; врожденная потребность в двигательной активности, в стремлении что-то совершить, что-то уметь; стремление к главенству или соперничеству; компенсация вредных побуждений; восполнение монотонной односторонней деятельности или невыполнимых в реальности желаний. Объединяет все эти ответы, объясняющие сущность игры, указание на врожденный, инстинктивный, биологический источник игры. Подтверждение своих предположений авторы указанных теорий находят в том, что играют не только люди, но и высшие животные, а игры детей

младенческого возраста у всех без исключения разных народов одинаковы, что говорит об их биологической основе. И поскольку выбор игры зависит от бессознательных импульсов, исследователи рекомендуют лишь создавать ребенку условия для свободного выражения своего внутреннего «я», давая выход влечениям и чувствам, в том числе дурным, жестоким (например, месть окружающим в игре служит для ребенка средством компенсации своих недостатков). Конечно, считают авторы данных теорий, лишенный игры ребенок не погибнет, однако подавленный инстинкт игры очень скоро заявит о себе физиологической незрелостью, отставанием в росте, в физическом и интеллектуальном развитии. Подобная трактовка природы игры послужила причиной появления и развития теории «свободного» воспитания, одним из главных принципов которой выступает невмешательство в детскую деятельность.

По данным исследований современного физиолога И.А. Аршавского, потребность играть для ребенка такое же естественное и необходимое явление, как потребность есть, дышать, спать, но по мере социализации человека биологические функции игры приобретают культурные формы. Также и современные психологи в противовес биологизаторской теории игры доказывают, что игра занимает важное место в жизни человека, выполняя необходимые и полезные функции, что, наблюдая за играющим ребенком, можно узнать его интересы, представления об окружающей жизни, выявить особенности характера, отношение к товарищам и взрослым, так как игровая деятельность личности вытекает из потребности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Изучению сущности игры посвящено немало трудов исследователей и в области педагогики. Так, теория игры стала центром педагогической системы Ф. Фребеля. По мнению Ф. Фребеля, детская игра – высшее проявление деятельности ребенка, «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира» (Фребель, 1913). Игра – мостик от внутреннего мира к природе. Фактически Ф. Фребель первым оценил важнейшее значение игры в жизни ребенка, его развитии: «Игра – есть высшая ступень человеческого развития в это время, ибо игра есть свободное выражение внутреннего.... Игра ... есть образец и копия всей человеческой жизни...» (там же).

Одним из первых в мировой педагогике великий педагог Я.А. Коменский применил принцип игры как средства обучения и усвоения через эмоции основных правил человеческого общежития, представлений о мире, о системе его ценностей. На использовании детской игры как эффективного способа воспитания настаивали и идеологи функциональной педагогики во Франции и Швейцарии Э. Клапаред, С. Френе, А. Ферьер и др.

Проблема игровой деятельности разрабатывалась и многими учеными в отечественной педагогике и психологии: П.П. Блонским, Л.С. Выготским, Р.И. Жуковской, П. Ф. Каптеревым, Д.В. Менджерицкой, Е.А. Покровским, С.Л. Рубинштейном, А.П. Усовой, К.Д. Ушинским, С.А. Шмаковым, Д.Б. Элькониным и др. В своих трудах ученые исследовали и обосновали роль игры не только в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, но и в процессах

социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта. Ученые стремились объяснить историческое происхождение и сущность детской игры, проанализировать закономерности процесса ее становления как специфического и отличающегося от других вида детской деятельности.

В 30-х годах прошлого столетия в трудах П.П. Блонского и Л.С. Выготского впервые в отечественной науке прозвучала мысль об историческом происхождении и развитии детской игры. Позднее появились работы, убедительно показывающие, что, будучи социокультурным, а не чисто биологическим феноменом, детская игра имеет свою историю и носит конкретно-исторический характер (В.В. Давыдов, И.С. Кон, Д.Б. Эльконин). Современные отечественные педагоги и психологи, как уже подчеркивалось нами выше, основывая свои выводы на изысканиях предшественников, тоже считают, что особенности ребенка закономерны на каждом этапе его развития. Ребенок отражает в игре то, что его интересует, волнует, радует. В игре он реализует свои мечты. «В игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через нее формируются все стороны психической жизни личности» (Рубинштейн, 1997).

В настоящее время положение об общественно-историческом происхождении и природе человеческой игры (П.П. Блонский, Л.С. Выготский, В.В. Зеньковский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин) можно считать общепринятым. Следовательно, вопрос о происхождении и сущности игры на современном этапе развития психолого-педагогической науки решается со следующих позиций:

- ✓ игра – социальная деятельность, возникшая в ходе исторического развития из трудовых процессов;
- ✓ игра всегда отражает действительную жизнь, поэтому ее содержание меняется с изменением общественных условий;
- ✓ игра – сознательная, целенаправленная деятельность, которая имеет много общего с трудом и служит подготовкой к труду.

Вышеозначенные положения доказываются тем, что игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с незапамятных времен. Уже в древности дети, с ранних лет приучаясь жить по тем правилам, которые были приняты в том или ином обществе, приобретали многие навыки и умения в игре. Например, играя, мальчики познавали искусство охоты, рыболовства и ведения войны, овладевали оружием и орудиями, а девочки посредством игры учились прясть и ткать, шить одежду, готовить пищу. Через игру детей обучали рисованию, живописи, различным ремеслам. Например, отцы-ремесленники при обучении порой использовали детские игрушки: модели земледельческих орудий, мельниц, кузниц. Доказательством тому послужили игрушки, изготовленные несколько тысячелетий назад, которые были найдены археологами при раскопках захоронений. Многие древние игрушки представляли точную копию предметов труда взрослых: это миниатюрные луки, стрелы, посуда. Позже, по свидетельству археологов, появились фигурки людей и зверей, некоторые игрушки создавались явно для забавы.

Известный психолог Д.Б. Эльконин, анализируя этнографические материалы, в русле социально-исторического подхода к сущности игры первым

обосновал идею об историческом возникновении и развитии этого вида деятельности. По Д.Б. Эльконину, детская игра в своих основных формах – игра-упражнение, ролевая игра является историческим образованием, так как в условиях первобытного общества с его примитивными орудиями и формами трудовой деятельности даже маленькие дети имели возможность участвовать в труде взрослого населения. Появление первых игрушек и игр с ними Д.Б. Эльконин объясняет тем, что для детей, участвующих в трудовой деятельности старших, использование предметов труда для взрослых в какой-то момент стало не по силам: с развитием общества усложнялись и труд, и орудия труда, что исключило непосредственное участие детей в трудовой деятельности. Поэтому ребенку стали делать точные копии орудий взрослых, но меньшего размера, специально приспособленные для детей для упражнения в трудовых действиях: игра-упражнение. Далее с возникновением различных ремесел, развитием техники, появлением сложных орудий труда игрушки, перестав быть моделями последних, стали образами орудий труда (игрушка напоминала орудие труда внешним видом, но не функциями). Такие игрушки уже не позволяли упражняться в трудовых действиях, но могли помочь их изображать, реально не выполняя. Таким образом, доказывает Д.Б. Эльконин, возникла ролевая игра, позволяющая ребенку удовлетворить его естественное стремление к активному участию в жизни взрослых, не участвуя в их труде (Эльконин, 1989).

Подтверждением существования в древности обучающих игр и игрушек являются не только находки археологов (орудия труда и быта, примитивные детские игрушки, наскальные изображения и т.п.), но и дошедшие до нас из прошлых веков народные игры, песни, обряды, развлечения, поговорки, пословицы, приметы, сказки и многое другое. Так, огромное влияние на развитие детей оказывала так называемая аграрно-календарная поэзия: пастушеские, ритуально-сезонные песни и прочее. До наших дней дошла, например, игровая песня-хоровод «А мы просо сеяли», где, по сути, кратко описана распространенная у восточных славян подсечная система земледелия. Бесспорно, народные игры несут и символический смысл. В них особенным образом проявляется национальный характер, нравственные образцы, находят отражение религиозные верования народа. Таким образом, уже в прошлые века через игру не только осуществлялось приучение ребенка к труду, упражнение в отдельных трудовых действиях и операциях, но и прививалось уважение к существующему порядку вещей, народным обычаям, правилам поведения. По мнению этнопедагога Г.Н. Волкова, в играх наиболее полно проявляются такие особенности народного воспитания, народной педагогики, как «естественность, непрерывность, массовость, комплексность, завершенность. В процессе игры дети очень рано включаются в самовоспитание, которое в данном случае происходит без заранее поставленной цели - стихийно» (Волков, 1999).

В отечественной педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано К.Д. Ушинским. По его мнению, для игры окружающая обстановка «дает материал гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкою» (Ушинский, 2000). Также К.Д. Ушинский, высказывая мнение о

деятельности как средстве воспитания, утверждал, что в качестве средств воспитания наряду с учением и трудом, оказывающими на сознание, чувства и поведение воспитанников прямое воздействие, необходимо использовать игру как одно из «действительнейших средств» достичь важнейшей цели воспитания. К.Д. Ушинский в своих научных трудах интересно описывает игры своего времени, причем показывает, что у детей разных социальных групп были разные игры. «У одной девочки кукла стряпает, шьет, моет, гладит; у другой – величается на диване, принимает гостей, спешит в театр или на раут; у третьей – бьет людей, заводит копилку, считает деньги. Нам случалось видеть мальчиков, у которых пряничные человечки уже получали чины и брали взятки» (там же). Описывая игры детей, К.Д. Ушинский доказывает, что содержание игры влияет на формирование личности ребенка. «Не думайте, что все это пройдет бесследно с периодом игры, исчезнет вместе с разбитыми куклами и разломанными барабанами: весьма вероятно, что из этого завяжутся ассоциации представлений и вереницы этих ассоциаций, которые со временем, если какое-нибудь сильное, страстное направление чувства и мысли не разорвет и не переделает их на новый лад, свяжутся в одну обширную сеть, которая определяет характер и направление человека» (Ушинский, 1950). Жизненность взглядов К.Д. Ушинского подтверждена в последующем в трудах Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, П.Ф. Каптерева, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др.

На современном этапе развития психолого-педагогической науки достаточно широко теория игра освещена в трудах Г.П. Щедровицкого, Т.А. Куликовой, Г.В. Лобастова, Е.Е. Кравцовой (с позиций логико-методологического анализа), С.А. Шмакова (концепция социализирующего смысла игры), С.Л. Новоселовой (анализ культурно-исторического развития игры), Й. Хейзинга, М.А. Дибирова (тезис об игровом характере культуры), О.С. Газмана (влияние игры на развитие детской личности) и др. Тем не менее игра, будучи многомерным и сложным феноменом, постоянно привлекает к себе внимание не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, культурологов, этнографов, антропологов, физиологов, математиков и пр. В последнее время игра все чаще становится предметом междисциплинарных исследований.

Как мы видим, игру чаще всего определяют как деятельность, выполняемую не для получения какого-либо результата, а ради самой деятельности, ради забавы. То есть игра не имеет определенного продукта и, следовательно, является деятельностью *непродуктивной*. Именно такое значение заключается в определениях игры в некоторых словарях. Например, В.И. Даль в своем толковом словаре пишет следующее: «Игра – забава, установленная по правилам; играть – шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем-то для забавы, от скуки, безделья» (Даль, 1903-11). В словаре С.И. Ожегова «игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» (Ожегов, 2000). Также и русский философ Г.В. Плеханов, анализируя различные теории игры, пришел к заключению, что игра социальна по своему содержанию и служит средством передачи «культурных приобретений из рода в род», что в жизни общества игре

предшествует труд, и труд определяет ее содержание. Игра, по мнению Г.В. Плеханова, средство подготовки к труду, копирование деятельности взрослых с целью овладения ею. В историческом плане, считал Г.В. Плеханов, «игра есть дитя труда, который необходимо предшествует ей во времени» (Плеханов, 1956). То есть, суть игры многим ученым видится лишь в копировании детьми действий взрослых: «Детская игра – исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними и направленный на познание окружающей действительности», находим в психологическом словаре под редакцией В.В. Давыдова (Психологический словарь, 1983).

Однако известны и противоположные теории в определении сущности игры как деятельности. Так, В.С. Селиванов настаивает на том, что такое представление об игре не может полностью удовлетворить воспитателя или, тем более, исследователя педагогического процесса. «В самом деле, – подчеркивает В.С. Селиванов. – Почему деятельность ребенка, который, играя в песочнице, строит «город» с «улицами», «машинами», «скверами», взрослые считают непродуктивной, деятельностью ради потехи, отдыха или подготовки к будущему труду? Правда, все созданное ребенком ненастоящее, игрушечное. Но ведь и взрослые изготавливают игрушки на фабриках, но считают эту свою деятельность продуктивной, хотя и производят не настоящие, а игрушечные предметы. Тем более что главным «продуктом» игры ребенка является то или иное изменение, развитие формирующихся личностных качеств, определенное новообразование личности» (Селиванов, 2007).

Кроме того, следует иметь в виду, что по мере развития игр (от забав до сюжетно-ролевых, творческих и деловых) на определенном этапе появляется цель. Игровые действия становятся целесообразными: приступая к строительству «ракеты для полета на луну» или к «открытию магазина», ребенок знает, что и как он будет делать и что получится в результате игры. Точно так же начиная игру в футбол, дети ставят цель – выиграть. Но как в первом, так и во втором случае цель не выходит за рамки игры, заключена в ней самой, и ребенок никаких посторонних задач в ней не ставит и не решает. Тем не менее если для воспитанника цель – в самой игре, то для воспитателя, организующего игру, есть и другая цель – развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности. В этом видится одно из основных противоречий игры как средства воспитания: с одной стороны, отсутствие цели в игре, а с другой – игра есть средство целенаправленного формирования личности. Например, В.С. Селиванов считает, что в наибольшей степени это проявляется в дидактических играх: «Характер разрешения этого противоречия и определяет воспитательную ценность игры: если достижение дидактической цели будет осуществлено в игре как деятельности, заключающей цель в самой себе, то воспитательная ее ценность будет наиболее значимой. Если же дидактическая задача решается в игровых действиях, целью которых и для их участников является решение этой дидактической задачи, то воспитательная ценность игры будет минимальной» (Селиванов, 2007).

Известно, что и К.Д. Ушинский видел в игре ребенка серьезную деятельность, в процессе которой он осваивает и преобразует действительность: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное *создание*... В действительной жизни дитя не более, как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности...; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и *самостоятельно распоряжается своими же созданиями*» (Ушинский, 1950). Известный психолог С.Л. Рубинштейн, утверждая, что игра является выражением определенного отношения человека к окружающей действительности, писал следующее: «Суть человеческой игры – в способности, отображая, *преобразовать действительность*. Впервые проявляясь в игре, эта самая всеобщая человеческая способность в игре впервые и формируется. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка *воздействовать* на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» (Рубинштейн, 1997).

В приведенных воззрениях мы видим более глубокий смысл игры. Здесь детская игра выступает в совершенно ином качестве: это деятельность ребенка, направленная на познание, освоение и преобразование действительности и используемая в педагогическом процессе в качестве средства воспитания. (В.С. Селиванов, 2007).

На современном этапе развития педагогической науки и практики приведенные толкования сущности игры не являются взаимоисключающими, а, напротив, тесно переплетены.

Так, С.А. Шмаков полагает, что большинство игр отличают следующие черты:

- ✓ 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, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- ✓ эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- ✓ наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития (Шмаков, 1994).

В.С. Селиванов, определяя игру как феномен педагогической культуры, подчеркивает, что мотивация игровой деятельности обеспечивается добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, а также удовлетворением потребностей, самоутверждением, самореализацией. Он выделяет следующие значимые функции, которые выполняет игра: функция социализации, функция межнациональной коммуникации, функция самореализации ребенка, коммуникативная функция, диагностическая, терапевтическая, функция коррекции, развлекательная функция (Селиванов, 2007).

Рассмотрим более подробно каждую функцию игры:

➤ Игра – сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры, общечеловеческих ценностей. Поэтому неотъемлема от игры функция социализации.

➤ Функция межнациональной коммуникации игры позволяет ребенку усваивать культуру разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески» (Селиванов, 2007).

➤ Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики», «поле самовыражения» дает возможность ребенку проверить свои возможности в свободных действиях, в которых он самовыражает и самоутверждает себя. В игре формируется эмоциональная устойчивость, адекватная самооценка своих возможностей, что создает благоприятные условия для умения соотносить желания с реальными возможностями. Именно в игре закладываются основы учебной деятельности, которая потом становится ведущей в младшем школьном детстве.

➤ Коммуникативная функция игры помогает ребенку войти в реальный контекст сложных человеческих коммуникаций. В играх ребенок осваивает окружающий предметный мир и отношения взрослых. Но он не только осваивает готовые способы действий, но и экспериментирует, приспособливает предметы к своим потребностям, использует их в соответствии с развивающимся воображением. Это же характерно и для освоения отношений в мире взрослых: ребенок, воспроизводя в игре отношения взрослых, по-своему переживает их и трансформирует в соответствии со своей фантазией: возникающими представлениями о добре и справедливости. Через себя в игре ребенок начинает понимать другого человека, точно так же как через другого начинает понимать себя.

➤ Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления в развитии ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). По мнению Н.В. Бордовской и А.А. Реан, диагностическая роль игры позволяет выявить уровень развития многих личностных качеств ребенка, а самое главное – определить его статус в детском коллективе: «Если ребенок отказывается от общих игр или играет второстепенные, непрестижные в детской среде роли – это важный показатель какого-то социально-психологического неблагополучия» (Бордовская, 2008).

➤ В использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении, заключается терапевтическая функция игры. «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту» (Д.Б. Эльконин, 1989).

➤ Неотъемлема от терапевтической функции игры функция коррекции, заключающаяся во внесении позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. Именно игра вызывает качественные

изменения в психике ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

➤ Одной из основных функций игры является ее развлекательная функция: игра доставляет удовольствие, занимает, развлекает, пробуждает интерес к разным сторонам окружающего мира, вызывает радостное, приподнятое настроение.

По мнению О.С. Газмана, игра состоит из трех компонентов:

➤ Игровое состояние, которое характеризуется эмоциональным отношением субъекта к реальной действительности в определенный промежуток времени. Игра состоится только в том случае, если есть определенное эмоциональное состояние у играющих.

➤ Игровое общение. Игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, в общении она организуется, функционирует. Игровое общение специфично, приобретает признаки условности, ориентировано на реализацию игровой задачи, получения удовольствия от общения.

➤ Игровая деятельность, которая строится на анализе трех важных элементов деятельности: субъект (индивид, группа, коллектив), объект (задачи игры, участники), активность субъекта на объект. (Газман, 2002).

Основываясь на изысканиях Д.Б. Эльконина, можно выделить следующие структурные компоненты игры:

➤ Роли, взятые на себя играющими (роль раскрывает смысл игры, делает возможным принятие, понимание и подчинение правилу).

➤ Условная ситуация, создаваемая для воплощения роли: игровой замысел (общее определение того, во что и как дети будут играть, является «стержнем» игры, формируясь в речи, отражаясь в игровых действиях, оформляясь в игровом содержании).

➤ Игровые действия как средства реализации ролей (в игре игровые действия по своему характеру чаще всего бывают подражательными, близкими к реальным).

➤ Игровое употребление предметов, делающее возможным игровые действия; т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными (большое место в развитии игры принадлежит сюжетно-образным игрушкам, которые являются как бы вспомогательными и вместе с тем необходимыми средствами изображения; дети полнее отображают те или иные явления, входят в роль, если предоставлять возможность использовать реальные предметы: зонты, сумки, одежду посуду, условные знаки и т.п., а также картины, фотографии, иллюстрации, усиливающие ситуацию игры, например, отделы магазина обозначаются соответствующими изображениями, которые как бы вывески (фрукты, овощи, игрушки, одежда и др.), однако фантазия, выдумка, способность вообразить, домыслить часто восполняют отсутствие реальных предметов и средств изображения).

➤ Реальные отношения между играющими детьми (правила игры), развивающиеся параллельно игровым, ролевым отношениям.

➤ Сюжет (содержание) – область действительности, условно

отображаемая в игре. Содержание детских игр развивается от игр, в которых главным содержанием является предметная деятельность, к играм, воспроизводящим взаимоотношения окружающих, и, наконец, к играм, в которых основным содержанием выступает следование правилам общественного поведения и отношения между людьми.

Методисты и игропрактики при организации игры и при определении ролей вводят понятия «ведущий» и «водящий». Ведущий – тот, кто руководит игрой, следит за соблюдением правил и т.д. При введении новой игры эту роль часто берет на себя педагог. Водящий – тот, кто должен выполнить определенное задание: «найти», «догнать», «угадать» и т.д. Водящего обычно выбирают используя считалочку. После выполнения задания роль водящего переходит другому игроку.

1.2. Классификация и характеристика игр

Место и роль игровой технологии в педагогическом процессе, сочетание элементов игры, воспитания и учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации игр. В первую очередь следует разделить игры *по виду деятельности* на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. По *характеру педагогического процесса* выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по *характеру игровой методики*. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Основанием для классификации игр могут выступать *функции*, которые она выполняет:

- 1) социализирующие,
- 2) коммуникативные,
- 3) диагностические,
- 4) терапевтические,
- 5) коррекционно-развивающие,
- 6) развлекательные.

Важный тезис, на наш взгляд, состоит в том, что при использовании этой классификации нужно помнить, что каждая игра потенциально реализует все функции и подобная классификация игр условна исходя из поставленной педагогической задачи и соответственно той функции, которая выходит на «первый план». Особую группу игр составляют игры-развлечения, игры-забавы, игры-аттракционы. Функция этих игр в большей степени развлекательная и рекреационная, но эти игры имеют значительный развивающий и воспитательный потенциал (Ефимова, 2016).

В педагогической литературе важное место занимают народные игры. Собиратели народных игр (В. Аникин, И. Панкеев, Е. Покровский и др.) в большинстве своем при их классификации и описании также придерживаются функционального подхода. Они выделяют подвижные игры (с подручными предметами, мячом, хороводные игры), игры в помещении (фанты, колечко, игры-шутки, игры со словами, шарады и др.).

Нужно отметить, что развивающую функцию народных игр достаточно высоко оценивали такие педагоги, как Е.А. Аркин, Е.Н. Водовозова, П.Ф. Лесгафт, А.С. Симонович, А.П. Усова, К.Д. Ушинский и др.

Детские игры чрезвычайно многообразны по содержанию, характеру, организации, поэтому точная классификация их затруднительна. Приведем их обобщенную классификацию, предложенную В.С. Селивановым (рис. 1.).

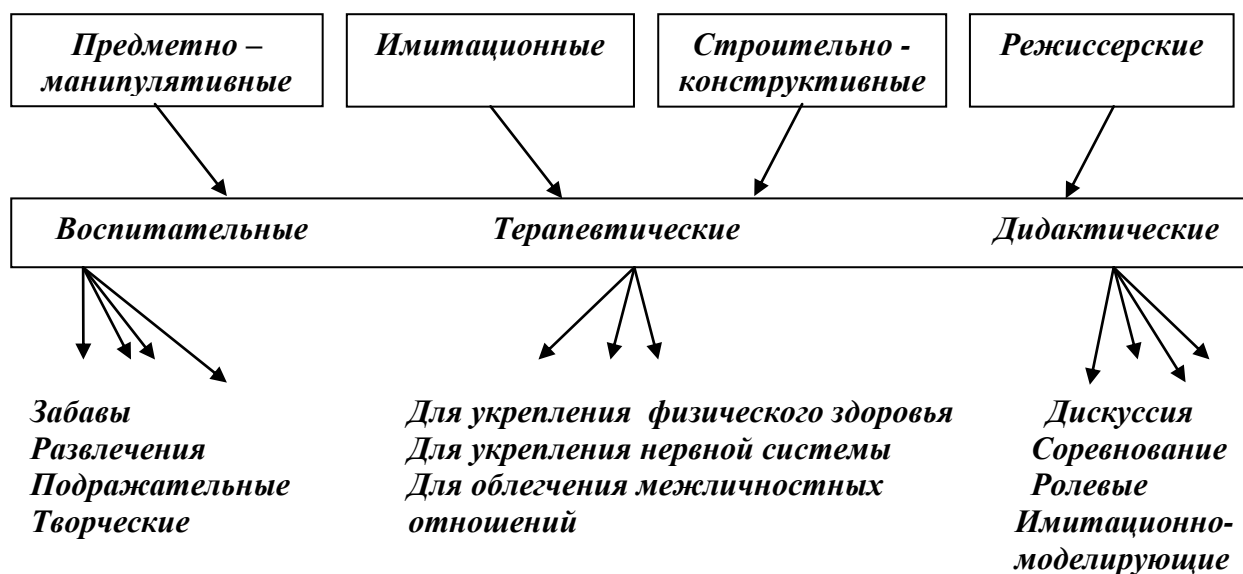


Рис.

1. Классификация игр В.С. Селиванова

Творческие игры делятся в зависимости от характера творчества детей и материалов, используемых для реализации игровых действий, на режиссерские, сюжетно-ролевые, театрализованные и игры со строительным материалом, игры с бросовым материалом.

Особое место в педагогическом процессе занимают деловые игры, имитационные игры, игры в сюжете которых отражены ситуации, знакомые и понятные детям, но имеющие множество линий развертывания «здесь и сейчас».

Таким образом, оснований для классификаций достаточно много и педагогическая литература изобилует классификациями детских игр. Педагоги чаще всего выбирают для работы те классификации игр, которые отвечают их профессиональным запросам.

1.3. Педагогика игрушки

Обязательным спутником детских игр является *игрушка*. По определению игрушка – это предмет, предназначенный для игры. Воссоздавая реальные и воображаемые предметы, образы, игрушка служит целям умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Игрушка помогает ребенку познавать окружающий мир, приучает его к целенаправленной, осмысленной деятельности, способствует развитию мышления, памяти, речи, эмоций.

Игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра, развиваясь, требует все новых и новых игрушек. По определению А.С. Макаренко, игрушка является материальной основой игры (Макаренко, 1985). Игрушка помогает осуществить ребенку его замысел, войти в роль, делает его действия реальными, влияет на его воображение и чувства, следовательно, от того, во что он играет, какие игрушки попадают ему в руки, во многом зависит и направление его мыслей, чувств, поступков. По своей сути игрушка всегда заманчива и радостна: выразительная форма, подвижность, яркость и условность окраски – все это влечет ребенка к игрушке, вызывает желание играть с ней. Игрушка – источник радости ребенка, это окно в большой мир, через которое маленький человек начинает познавать огромное разнообразие окружающей действительности, совершать сотни важных для него открытий.

Изучая историю игрушки, Д.В. Менджерицкая пришла к выводу, что «игрушка – наиболее доступное ребенку произведение искусства; ... игрушка, как и игра, отражает свою эпоху» (Менджерицкая, 1982). Таким образом, *игрушка – это предмет, специально созданный для детских игр, но это не уменьшенная копия реального предмета, а условное его изображение, предельно обобщенный художественный образ.*

Известные педагоги и психологи рассматривали игрушку как существенный компонент материальной культуры, в значительной мере определяющий психическое развитие ребенка (Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.В. Запорожец, Т.В. Кудрявцев, А.Н. Леонтьев, Н.Н. Поддьяков, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.) и являющийся существенным и наиболее доступным средством познания социальной действительности, средством формирования интересов ребенка и развития его творческих способностей (Н.А. Ветлугина, Р.И. Жуковская, С.А. Козлова, Т.А. Куликова, Д.Б. Менджерицкая, А.П. Усова, Е.А. Флерина и др.)

Содержание и формы игрушек находятся в непосредственной связи с

социальным строем общества, с уровнем его культуры. Как уже отмечалось, появление первых игрушек связано с необходимостью занять ребенка посильным орудием труда – «как у взрослых». Позже появились игрушки для забавы: мячи из кожи (Древний Египет, 3-е тыс. до н. э.), известны глиняные свистульки, бараны, коньки, птички (X в.), лодочки, скакалки, детское оружие, волчки, кони, куклы (XII – XIII вв.),

Древнейшие игрушки найдены среди предметов фатьяновской культуры (2-е тыс. до н. э.). Известны игрушки, обнаруженные при раскопках славянских городищ Среднего Приднепровья (VI-VIII вв. н. э.), глиняные свистульки в виде фигурок животных, куклы, посуда из раскопок в Радонеже, Коломне, Москве (X-XVIII вв.).

Кустарные промыслы игрушек стали развиваться в феодальном обществе. Для детей привилегированных сословий создавались дорогие игрушки. Некоторые игрушки предназначались для развлечения взрослых, например французские и немецкие заводные игрушки. В Западной Европе центры производства игрушек сложились в Рудных горах, Нюрнберге, Тюрингии, Лиможе. На территории России первые промыслы игрушек возникли в XII в. в Новгороде; с XVII в. широкое распространение получила народная кустарная игрушка. В XVII-XIX вв. выпуск керамических, деревянных токарных (вятская, бабенковская игрушка) и резных игрушек, часто с яркой росписью, а также игрушек из папье-маше или мастики (игрушки Сергиева Посада, ныне г. Загорск) стал областью деятельности некоторых русских народных художественных промыслов (дымковская игрушка, гжельская керамика, богородская резьба, городецкая роспись). В письменных источниках XVII в. есть упоминания о том, что деревянные игрушки покупали в Троице-Сергиевом монастыре и в Москве. В XIX в. игрушечное производство существовало на Онежском полуострове, по берегам Белого моря, в Архангельской, Вологодской, Новгородской и Владимирской губерниях. Но основной центр игрушечного производства связан с Подмосковьем – это Сергиев Посад и расположенная недалеко деревня Богородское. Простота народной игрушки, ее выразительность и целесообразность играли особую роль в умственном и нравственном развитии ребенка: резная богородская игрушка – это тонкое реалистическое изображение людей, животных; в Загорске изготавливали из папье-маше ярко расписанных уток, петухов (звучащих); семеновскую деревянную игрушку (мебель, транспорт) отличала богатая декоративная роспись; глиняная дымковская – это фантастический замысел, мягкий юмор.

Народная игрушка была многофункциональной, служила и детской забавой, и средством воспитания, и предметом магии (обережные функции), она считалась хорошим подарком и украшением. Так, самые древние игрушки предназначались не детям, а взрослым и были связаны с религиозными верованиями. Одним из первых даров новорожденному ребенку в древности, как и сейчас, была погремушка: считалось, что она отгоняет злых духов, оберегая ребенка. Но при любом своем назначении главным смыслом игрушки оставалась функция передачи и сохранения накопленного жизненного опыта. Среди игрушек не было случайных поделок, все они готовили детей к жизни, развивали их

физически и духовно. По мере взросления ребенка игрушки изменялись и усложнялись. Так, самым маленьким детям предназначались игрушки, привлекающие внимание и успокаивающие (погремушки, трещотки, шумные яркие подвески); дети постарше с помощью игрушек учились ходить и осваивать пространство (каталка на палочке); когда же у ребенка появлялась устойчивость, можно было покатать за веревочку коня на колесах; существовали игрушки для бросания и стрельбы, развивающие в ребенке меткость и ловкость (мячи, луки), тайны механики познавались детьми с помощью волчков, жужжалок, кубарей, игрушки, имитирующие трудовые орудия взрослых и предметы быта.

Наиболее распространенной игрушкой была кукла, ею дети играли до 7-8 лет. Кукол делали из тряпок, дерева, лепили из глины, вертели из соломы. Кукол из ткани шили мамы, бабушки и обучали этому мастерству девочек. В культуре многих народов в отношении к кукле отражаются мифологические представления древних (у них она символизировала идею жизни). Так, например, чукотские девушки клали своих кукол в изголовье, их берегли, не теряли и не дарили, они были залогом продолжения рода. Наряду с этим куклу связывали с культом умерших, и она служила вместилищем духа. Боясь, что в куклу вселится злой дух, на ней не обозначали черт лица и, таким образом, как бы оберегали ребенка от злых сил. Обычай не расписывать лицо куклы был распространен и в древнейшей Руси. На сегодняшний день кукла занимает особое место среди игрушек как динамический образ человека. Так, И. Риго писал: «Что такое кукла? Это не предмет и не вещь; это – лицо, это – дитя ребенка. В своем воображении он наделяет ее жизнью, движением, действием и ответственностью. Он заботится о ней так же, как о нем заботятся родители, ...воспитывает ее так же, как воспитывают его самого» (цит. по: Компере, 1912). С. Холл, исследуя роль куклы в развитии ребенка, утверждал, что ребенок, научившись видеть в кукле живое существо, требующее внимания и неустанной заботы, овладевает умением видеть и других детей, согласовывать свои желания и действия, что обязательно будет востребовано и в коллективных играх. Кукла – идеальный игровой партнер, который не обижается, не бросает играть, если становится неинтересно, и не навязывает своего образа действий.

С конца XIX в. началось промышленное производство игрушек из металла, резины, целлулоида, затем в начале XX в. – из пластмасс и синтетических материалов. И на сегодняшний день в мире производится огромное количество игрушек из разнообразных материалов и с различной педагогической ценностью. Например, токарные игрушки (пирамидки, матрешки) служат основным дидактическим материалом для знакомства с цветом, формой, для развития мышления, внимания, формирования художественного вкуса (педагогическое значение игрушек достаточно хорошо показано в книгах Е.А. Флериной и А.П. Усовой).

В наше время производство игрушек – весьма прибыльный бизнес, поэтому к традиционным игрушкам постоянно добавляются новые: механические, электронные, компьютерные. Промышленное производство игрушек наиболее развито в США, Японии, Германии, Великобритании, Италии, Китае. Однако часто современные игры и игрушки вызывают нарекания в связи с

их сомнительной педагогической ценностью. Поэтому взрослым нельзя забывать о том, что и для современного ребенка игрушка «не просто забава, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный и сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и человеческие истины» (Абраменкова, 2001).

Таким образом, игрушки могут быть самыми разнообразными по теме и художественному решению, но все они должны отвечать определенным педагогическим, эстетическим, гигиеническим требованиям. Согласно педагогическим требованиям, игрушка должна развивать фантазию ребенка, направлять его воображение на осмысление впечатлений от окружающего мира; помогать освоиться в мире взрослых и действовать в игре, подражая им; формировать у ребенка интерес к труду, к миру техники, любознательность, наблюдательность; воспитывать художественный вкус ребенка, побуждать его к творчеству. Игрушка должна вызывать положительные эмоции у ребенка, забавлять его.

Будучи предметом декоративно-прикладного искусства, игрушка в художественной форме несет ребенку образы внешнего мира. Поэтому основное эстетическое требование, предъявляемое к игрушке, – с помощью художественного образа дать характеристику явления, близкую и понятную детскому воображению и восприятию. В то же время игрушка не должна быть точной копией предмета, она должна быть его образом, вызывающим радостные эмоции у ребенка, формирующим его художественный вкус, поэтому эстетические требования предъявляются и к форме игрушки, ее окраске, отделке, материалу, из которого она изготовлена. Ее формы должны быть пластичными и лаконичными, она должна быть динамичной и декоративной, ее окраска должна совмещать яркие, чистые, сочетаемые тона. В гигиеническом отношении игрушки должны быть прежде всего безопасны, удобны для санитарной обработки. Также имеются требования, касающиеся возрастной адресованности и соответствия игрушек разным видам игр. То есть в каждом возрасте ребенку нужны различные по своей тематике и назначению игрушки.

Существуют различные классификации игрушки (табл. 1).

Таблица 1. Классификации игрушек

Вид классификации	Промышленная (по материалу для производства)	Промышленная (по способу изготовления)	Педагогическая (по видам игр)	Педагогическая (Е. А. Флериной)	Педагогическая (Т.А. Куликовой)
Виды игрушек согласно классификации	пластмассовые, деревянные, металлические, резиновые, мягконабивные	куклы, музыкальные, электро-механические, полиграфические	образные, дидактические, спортивно-моторные, технические, театральные, карнавальные, музыкальные, игрушки-забавы, игры-пособия	сюжетные, дидактические моторные, технические, театральные, музыкальные, игрушки-забавы строительные материалы	образные, дидактические, спортивные, технические, театрализованные музыкальные, игрушки-забавы, игрушки-самоделки

Тем не менее всякое деление игрушек на группы условно, так как с помощью одной и той же игрушки могут проводиться игры разного содержания и характера, решаться различные воспитательные и образовательные задачи.

Рассмотрим виды игрушек согласно современной педагогической классификации по видам игр.

Образные игрушки способствуют воспитанию положительных черт характера: нежности, привязанности, заботливости, желания помочь, а также уважение к взрослым и их труду, умение играть со сверстниками. В играх с образными игрушками расширяются и уточняются представления ребенка об окружающем мире предметов, явлений, событий, развиваются мышление, речь, воображение. К образным игрушкам относятся куклы с их одеждой, мебелью, посудой, утварью, жилищем (табл.2.); фигурки, изображающие людей и животных, сказочных персонажей, элементы окружающей среды (деревья, заборчики, дворовые постройки и т.д.). Образные игрушки – это и крупные игрушки на колесах и качалках: конь, петух, слон, ослик и др., а также копии оружия.

Таблица 2. Виды кукол

№	Название групп кукол	Их характеристика
1	Прекрасные куклы	Развивают ребенка по принципам единства этики и эстетики: большие глаза, длинные ресницы, прекрасные волосы. Такая кукла хороша для проявления восторга, восхищения, любви
2	Куклы для любования	Романтические, оригинально одетые, таинственные, незнакомые (разновидность прекрасной)
3	Характерные куклы	Это кукла-мальчик, кукла-девочка с ярко выраженными определенными человеческими качествами: наивностью, смелостью, озорством и т.д. Фигурки детей, малыши (голыши) в конвертах, ванночках, колясках и т. п. Фигурки взрослых разных профессий: рабочий, милиционер, космонавт, военный (летчик, моряк) и др. Эти куклы несут в себе некую заданность, что определяет характер игры ребенка с ней
4	Куклы - герои мультфильмов и народных сказок	Кот Леопольд, Карлсон, Буратино, Белоснежка, Чебурашка. Они несут в себе четко выраженную нравственную характеристику личности персонажа (разновидность характерных)
5	Куклы эмоциональной рефлексии	Это набор кукол, изображающих людей в разных эмоциональных состояниях: покой, улыбка, печаль, злость, страх, удивление. Играя, ребенок строит с каждой из них отношения, соответствующие настроению, обсуждает достоинства или недостатки человеческого поведения

Дидактические игрушки очень важны для умственного воспитания, совершенствования сенсорных процессов и общего развития детей. Эти игрушки развивают ум, мышление, речь ребенка, дают представления об окружающем мире, необходимые знания, умения, навыки. Среди дидактических игрушек много народных: разборные конусные башенки (пирамидки) из 6-10 колец одного

или разных цветов, матрешки многоместные, наборы вкладышей (кубов, коробок, мисочек, шаров, яиц и т.п.), сборно-разборные игрушки на стержнях, на винтах и др. К дидактическим игрушкам также относятся современные мозаики с геометрическими и другими фигурками, настольно-печатные игрушки и т.п.

Невозможно указать точный возраст детей, которым предназначена та или иная дидактическая игрушка, так как игры с одной и той же игрушкой могут быть разной степени сложности. Например, играя с мозаикой, 1,5-летний ребенок может только сопоставить величину фигурки и отверстия, 2-3-летнему ребенку уже доступно нахождение одинаковых цветов, а сознательное решение игровой задачи с сопоставлением формы геометрических тел и отверстий – детям 5-6 лет. Постепенно мозаика становится более сложной с более мелкими деталями, и она может быть предложена детям младшего школьного возраста. Широкое распространение сегодня получили пазлы, которые с удовольствием собирают дети разного возраста, включая подростков, юношество и даже взрослых людей.

Спортивные игрушки предназначены, главным образом, для развития и совершенствования основных движений детей, мелкой моторики (движения кисти руки, пальцев), воспитания культуры движений. На подбор игр и игрушек, способствующих развитию мелкой моторики, следует обратить особое внимание, так как они имеют большое значение для подготовки руки ребенка к письму, к труду. К ним относятся: мячи (резиновые, надувные), наборы разноцветных шаров для катания, бросания, каталки, вожжи с бубенцами, скакалки (индивидуальные), кольцобросы, кегли, обручи, рули, «Лошадки» (на палке с колесиком) для езды верхом и т.д. Спортивные игрушки максимально универсальны с точки зрения учета возрастных особенностей развития ребенка.

Техническая игрушка – один из видов техники, наиболее доступный ребенку. Технические игрушки в занимательной, доступной форме дают детям представление о технике, помогают воспитать интерес к ней и реализовать этот интерес в игре. У старших дошкольников и младших школьников технические игрушки с механизмами воспитывают любознательность, рождают стремление узнать, как игрушка приводится в движение, желание самостоятельно соорудить что-либо подобное. В этом отношении большую ценность представляют сборно-разборные игрушки, конструкторы и наборы полуфабрикатов. Активно распространяется интерес к роботизированным и управляемым игрушкам и в целом к робототехнике у детей разного возраста. Через техническую игрушку может быть удовлетворен интерес детей к технике, к творческой деятельности человека-изобретателя, к пониманию того или иного технического процесса. Она в элементарной форме вскрывает перед ребенком принципы действия механизмов, приобщая детей к разнообразному миру техники.

Проблеме технической игрушки и ее роли в развитии и жизнедеятельности ребенка посвящен целый ряд исследований: Н.Д. Бартрама, Е.Н. Вольского, И.И. Кобитина Л.Г. Оршанского, Е.А. Флериной и др. Например, Е.А. Флериной, подчеркивая, что эти игрушки должны не только знакомить детей с техникой, но и развивать их творчество, фантазию, отнесла к техническим игрушкам строительные материалы, конструкторы, а также полуфабрикаты (дощечки, планки), из которых дети могут мастерить сами. Е.А. Флериной

выделила три «целесообразности», составляющих основу требований к технической игрушке:

1. Игрушка должна быть технически грамотной: соответствовать изображенному предмету, быть целесообразной, должна создавать эффект движения.
2. Тема, материал и способ оформления требуют целесообразного взаимодействия, выразительности технического образа.
3. Механизм движения должен быть целесообразен, экономичен, доступен пониманию детей и обязательно открыт, чтобы его можно было рассмотреть, не ломая игрушки (Флерина, 1988).

При этом техническая игрушка для младшего дошкольника должна заключать в себе больше эмоциональности и игровой динамики, а для детей старшего дошкольного возраста требуется приближение образа к предмету, «но без уклона в натурализм», для младшего школьника и подростка имеет значение содержание и устройство.

В настоящее время известно несколько классификаций технической игрушки (Г.Г. Локуциевская, Л.Г. Нисканен, С.Л. Новоселова, Н.А. Реуцкая, Е.А. Флерина, и др.). Приведем классификацию технической игрушки, предложенную Л.Г. Нисканен (табл.3.).

Таблица 3. Классификация технической игрушки по Л.Г. Нисканен

Функции игрушек	Первый блок	Второй блок	Третий блок
Техничес-кие функции	Не являются техническим устройством (без собственного движения)	Устроены на каком-то техническом принципе, выполняющие определенную функцию	Конструктивно-технические, действующие игрушки, собранные из деталей
Воспитатель-ные и развивающие функции	Первоначальное приобщение к миру техники, информация о многообразии технического мира, развитие фантазии	Приобщение к миру техники, развитие эмоциональной сферы, формирование познавательного интереса к миру техники, открытий и изобретений	Формирование интереса к творческой деятельности человека-изобретателя, включение детей (по подсказке взрослого) в практическую изобретательскую деятельность
Что имитируют, Что изображают	Бытовая техника, разные виды транспорта, простейшие орудия и средства труда	Шагающая и говорящая кукла, различные автомобили с дистанционным управлением и им подобные	Конструкторы, строительные наборы, технически сложные средства и орудия труда, сборно-разборные игрушки из трансформирующихся частей и деталей, игрушки-полуфабрикаты

Театрализованные игрушки (наборы кукол и фигурок для театрализованных игр, различные персонажи, атрибуты и костюмы) подготавливают детей к театральному зрелищу. В детском саду эти игрушки демонстрирует воспитатель при рассказывании сказок, потешек, а в старшем возрасте ими пользуются сами дети – в творческих играх, при посещении кружков и учреждений дополнительного образования («Кукольный театр», «Театральный кружок», «Театр теней» и др.). Для творческих игр детям часто требуются костюмы, причем, как уже отмечалось, условность игры требует лишь намек, элемента, характеризующего изображаемое лицо: матросская бескозырка и воротник, петушинный гребень и клюв, заячьи ушки. Поэтому в учреждении необходимо иметь наборы таких элементарных костюмов и атрибутов для развития творческих игр и инсценировок литературных произведений.

Музыкальные игрушки создаются с целью эстетического воспитания, они развивают слуховое внимание, музыкальный слух, чувство ритма. Это всевозможные погремушки, пищалки, каталки, неваляшки с мелодичным звучанием; различные барабаны, бубны, пианино (рояль), органчики, гармоника, дудочки, металлофоны.

Игрушки-забавы, в основе которых лежит движение, неожиданность, несут ребенку радость, вызывают веселый смех, хорошее настроение, а у детей постарше будят любознательность, воспитывают чувство юмора. Д.Б. Менджеричка подчеркивала, что игрушки-забавы радуют неожиданным движением или звучанием, например танцующий поросенок, кричащая утка, хлопушки, пищалки. По ее мнению, веселые игрушки предназначены не для игры, а скорее для развлечения; их образ законченный, неизменный: птицы только клюют, поросенок всегда танцует. Среди игрушек-забав много народных игрушек: игрушки-дергунчики, мячи на резинках, клюющие птички, карусели, деревянные резные игрушки с забавными движениями и другие. К игрушкам-забавам относятся также прыгающие лягушки, паучки и пр., игрушки-сюрпризы с выскакивающими из коробочки смешными фигурками.

Очевидно, что сегодня существует огромное разнообразие игрушек, хочется купить и то и другое, порадовать малыша и порадоваться самим. Но все ли нужно ребенку сейчас? Полезна ли ему будет та или иная игрушка в его возрасте? Очень важно правильно выбрать игрушку, которая стимулирует развитие ребенка на каждом этапе его развития. Известно, что некоторые родители смотрят на игру как на забаву, как на бесполезную трату времени, ничего не дающую ребенку. «Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не плакало», – рассуждают такие родители. Подобное отношение к играм детей глубоко неправильное. Игра, повторим еще раз, имеет чрезвычайно важное значение для развития детей. «Именно в игре проявляются разные стороны развития личности ребенка, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность! – пишет Б.П. Никитин. – Что бы вы ни делали, к чему бы ни стремились, окунитесь в мир детства так, как, по вашим представлениям, «купается» в нем ваш ребенок. И

надо это сделать быстрее, иначе можно опоздать на целую жизнь...» (Никитин, 1981).

1.4. Понятие и виды игровых технологий

В современной педагогической литературе описаны десятки вариантов понятий и классификации педагогических технологий (В.П. Беспалько, М.В. Кларин, Ф.А. Мустаева, Л.Е. Никитина, И.П. Подласый, Г.К. Селевко и др.). Анализ представленных в этих пособиях понятий позволяет нам сформулировать обобщенное понятие педагогической технологии и игровой технологии.

Технология – от греческого «технэ» – искусство, ремесло, мастерство; «логос» – учение, совокупность приемов и способов деятельности (Коджаспирова, 2005).

Педагогическая технология — четко выстроенная система педагогических методов, сочетающихся между собой и направленных на реализацию достижимых целей. К числу существенных признаков педагогической технологии при этом могут быть отнесены воспроизводимость педагогических действий и их результатов, ясность, однозначность и достижимость целей, диагностируемость результатов их осуществления (Педагогический словарь, 2008).

Основными признаками педагогической технологии являются:

- системность, обеспечивающая гармонию целей и средств, имеющая природосообразное научное обоснование;
- критериально-диагностические цели;
- система предписаний, с большой гарантией ведущих к результату;
- система обратной связи.

Игровые технологии – это система разработанных наукой и отобранных практикой способов, приемов, процедур и алгоритмов игровой деятельности, которые позволяют педагогу решать спектр профессиональных задач. Игровые технологии дают универсальный ответ на вопрос «КАК?» при решении задач воспитания, обучения, социализации и развития ребенка. Универсальность игровых технологий при решении педагогических задач определяется опорой на природу ребенка и природу игры, отвечающей потребностям и интересам ребенка.

Используя классификационные параметры педагогических технологий, предложенные Г.К. Селевко, опишем игровые технологии и отразим в табл. 4.

Таблица 4. Классификационные параметры игровых технологий (по Г.К. Селевко)

Параметр	Игровые технологии
По уровню применения:	все уровни
По философской основе	приспосабливающаяся
По основному фактору развития	психогенные
По концепции усвоения опыта	ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия

По ориентации на личностные структуры	ЗУН + СУД + СУМ + СЭН +СДП
По характеру содержания	все виды + проникающие
По типу управления	все виды - от системы консультаций до программной
По организационным формам	все формы
По подходу к ребенку	свободное воспитание
По преобладающему методу	развивающие, поисковые, творческие
По направлению модернизации	активизация
По категории обучаемых	массовая, все категории

Спектр целевых ориентации игровых технологий:

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Концептуальные основы игровых технологий достаточно подробно отражены в параграфе 1.1. Приведем здесь основные тезисы и положения.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

- Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе). Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский). Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

- Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

Особенности игровых технологий. Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность, средний – общественно полезная, старший школьный возраст – учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

В педагогической литературе активно используются понятия «игровой метод», «игровой прием», «игровая форма», «игровые средства» (игрушки и игровой инвентарь). Алгоритм игровых технологий определяется типом игры и ее структурой (игровая задача, правила, роли, игровые действия, сюжет, игровое употребление предметов и т.д.)

Характерной особенностью игровой технологии является возможность воспроизведения алгоритма игры даже без участия педагога и ее пошаговый анализ.

В методической литературе рассматривается множество авторских игровых технологий, которые используются педагогами в ДОУ и школе:

- игры Ф. Фребеля;
- сенсорные игры О. Декроли и М. Монтессори;
- народные игры (К.Д. Ушинский, Е. Покровский)
- развивающие игры Б.П. Никитина;
- игровые технологии, встроенные в содержание образования (В.В. Репкин);
- воспитательные игры на коммуникацию (Н.Е. Щуркова);
- организационно-деятельностные игры (ОДИ П.Г. Щедровицкий),
- игропрактики (А. Комиссаров) и др.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения и воспитания, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу детей на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов и освоению социального опыта. Занимательность условного мира игры делает ее положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебную деятельность, формирует мотивацию и обеспечивает творческий характер педагогического процесса.

Вопросы и задания для самоконтроля

1. В чем сущность игры?

2. Каковы исходные положения педагогики игры?
3. Перечислите виды игр и соотнесите их с целевыми ориентирами педагогической деятельности.
4. Какие правила осуществления воспитательной деятельности предусматривает использование игры?
5. Каковы основные положения педагогики игрушки?
6. Докажите, что игра может выступать средством воспитания и социализации.
7. Разработайте примерный алгоритм организации игры (на выбор студента).

ГЛАВА 2. ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ

2.1. Методика организации игр с дошкольниками

Известно, что Л.С. Выготский, положив в основу периодизации психического развития ребенка понятие ведущей деятельности, доказал, что игра является ведущей деятельностью дошкольников. По Л.С. Выготскому, игра – движущая сила развития ребенка, и в контексте игры бессмысленные ранее вещи приобретают для ребенка смысл, следовательно, игра есть не только ведущая деятельность, но и средство смыслообразования. Кроме того, в связи с освоением игры как ведущей деятельности возникают основные новообразования возраста, и в контексте этой деятельности складываются базовые отношения со взрослыми и сверстниками, так как в игре ребенок условно может занимать позиции других людей, вступать в ролевые взаимоотношения. Следовательно, по мнению Л.С. Выготского, именно через игру происходит формирование у ребенка сложных эмоциональных отношений ко взрослым, сверстникам, совершенствуется развитие его личности, самосознания. Кроме того, игра – наиболее доступный ребенку вид деятельности, своеобразный способ переработки полученных впечатлений, соответствующий наглядно-образному характеру его мышления, эмоциональности, активности. Ведь, подражая в игре труду взрослых, их поведению, дети никогда не остаются равнодушными, в игре обнаруживаются переживания ребенка, отношение к жизни. То есть к игре детей побуждает стремление знакомиться с окружающим миром, активно действовать в общении со сверстниками, участвовать в жизни взрослых, осуществлять свои мечты. Игра, таким образом, по теории Л.С. Выготского, становится средством познания и освоения действительности. Также в игре развивается воображение как психологическая основа творчества, возникают обобщенные переживания и осмысленная ориентация в них.

Итак, мы считаем игру ведущей деятельностью ребенка-дошкольника не потому, что он большую часть времени играет, – дело прежде всего в том, что игра вызывает значительные и глубокие изменения во всей психике ребенка. Так, П.Ф. Каптерев, давший в свое время лучшую в отечественной науке педагогическую характеристику детских игр, полагал, что в играх как выражении самостоятельной деятельности организма происходит развитие способностей воспринимать, различать, запоминать, чувствовать: сначала в простейших забавах – потешках, затем в более сложных видах деятельности – развлечениях и, наконец, собственно в играх. «Постепенно детские игры, – писал П.Ф. Каптерев, – переходят в занятия – деятельность с заранее поставленной, хотя и не отдаленной, целью. Таким образом, развлечения и игры всегда пойдут друг с другом вместе, а равно и все те формы деятельности, которые развиваются из развлечений и игр» (Каптерев, 1982). Следовательно, образование в дошкольном возрасте может быть построено в контексте игры, которая дает возможность выявлять, поддерживать и развивать все потенциальные способности и

склонности ребенка. Вспомним слова Сократа: «Не насильственно преподавай детям науки, милейший, а в процессе игры, тогда ты лучше увидишь, кто к чему склонен» (Платон, 1986).

Позже, с развитием дошкольной педагогики как науки исследованию теории игры и изучению ребенка в игре с целью выбора более обоснованных методов формирования игры и детских взаимоотношений в ней уделялось большое внимание. Так, Д.В. Менджерицкая и Р.И. Жуковская, изучая происхождение детской игры и ее сущность, в своих научных исследованиях доказали необходимость целесообразного педагогического руководства творческими играми детей для воздействия на содержание детских игр с целью нравственного и умственного воспитания дошкольников. Например, Д.В. Менджерицкая, предлагая методы руководства игрой в разных возрастных группах для «развития игры должным образом», считала, что в раннем и младшем дошкольном возрасте детей нужно «учить» играть, создавая игровую обстановку, непосредственно общаясь с детьми, применяя одновременно и опосредованное воздействие через игрушки, несложные инсценировки и т.д. (Менджерицкая, 1982). Для формирования игры и положительного взаимоотношения детей более старшего возраста Д.В. Менджерицкая советовала использовать косвенные методы, опираясь на играющие детские группы, складывающийся коллектив.

Р.И. Жуковская в ходе исследования проблем обучения в детском саду и подготовки детей к школе изучала вопросы применения игровых приемов на занятиях, а также задачи совмещения различных средств воспитания для развития игры и умножения ее воздействия на личность ребенка. Также Р.И. Жуковская придавала большое значение воспитательной стороне положительного сюжета игры (Жуковская, 1975).

Важным этапом в развитии теории и практики детской игры явились в 50-х годах прошлого века работы А.П. Усовой. Предложенная ею концепция сочетания всех видов деятельности ребенка в процессе развития и воспитания – игры, труда, учения – способствовала более глубокому исследованию теории игры, ее особенностей и детских взаимоотношений в ней, определения игры как формы организации жизни детей. А.П. Усова подчеркивала: «Опыт общественного воспитания показывает, а исследования подтверждают, что наибольшие возможности формирования детского общества обеспечиваются игровой деятельностью детей. Именно здесь наиболее полно активизируется их общественная жизнь» (Усова, 1988). Опираясь на эти возможности игровой деятельности, А.П. Усова рассматривала игру как средство воспитания качеств «общественности». Кроме того, А.П. Усова, изучая этапы игры и уровни детских взаимоотношений в ней, обозначила пути дифференцированного педагогического влияния на развитие игры и игровой деятельности детей.

Разумеется, ребенок-дошкольник не только играет. Существует еще множество видов детской деятельности, в которых он принимает участие и в которых также происходит развитие психических процессов и личности ребенка-дошкольника. В дошкольном возрасте ребенок рисует, читает, общается со сверстниками, создает постройки, поет, играет на музыкальных инструментах,

бегают и т.п. Все эти виды деятельности являются продуктивными (т.е. имеющими определенный продукт) и ориентированы на результат. Основным же отличием игры служит то, что, играя, ребенок получает удовольствие не столько от ее результата, сколько от самого процесса игры. Ребенка, естественно, огорчит проигрыш, но, играя, он получает удовольствие от самих игровых действий, и возможность проигрыша не предотвратит его желания играть в эту игру снова и снова. Более того, подчеркивается многими исследователями детской игры, сюжетно-ролевые игры в принципе не имеют результата, и смысл их для ребенка состоит в том, что его увлекает процесс проигрывания каких-то ситуаций, опробывание себя в различных сюжетах и образах. Игра сама по себе достаточно привлекательна для ребенка, и если ему не мешать, он готов будет играть целыми днями. Следовательно, целью дошкольника является игра ради игры, иными словами, мотив игры лежит в самом ее процессе, а не в результате.

Играть дети начинают очень рано – фактически с первых дней своей жизни. Ранний возраст – это период интенсивного освоения ребенком окружающего мира с помощью накопления сведений о предметах и явлениях, действий с предметами. Известно, что уже в первый месяц после рождения ребенок следит взглядом за движущимся предметом, чуть позднее поворачивает за ним голову, далее при общении со взрослым улыбается и оживленно двигается, гулит. Большинство исследователей раннего детства считают первыми играми ребенка игры с его собственным телом: ребенок забавляет себя своими руками (подносит их к лицу, рассматривает, опускает, снова подносит к лицу), лежа на спине, поднимает ноги, дотрагивается до них и опускает. Многие исследователи описывают игры, во время которых ребенок «разговаривает» сам с собой, причем много раз произносит один и тот же звук, доставляющий ему удовольствие. Д.В. Менджерицкая, например, утверждает, что «эти действия еще не игра, но в них имеются зародыши игры: ребенок намеренно производит движения и испытывает от этого удовольствие» (Менджерицкая, 1982).

Формирование игровой деятельности можно начинать с 2,5-3- месячного возраста. Яркая игрушка, подвешенная на расстоянии вытянутой руки ребенка, привлекая внимание малыша, содействует развитию зрительного и слухового сосредоточения и слежения, возникновению зрительно-слуховых связей, что является предпосылкой развития предметного восприятия. В 4 месяца ребенок уже внимательно следит за раскачивающейся погремушкой, прислушивается к ее звучанию. К 5 месяцам малыш преднамеренно тянется к яркой игрушке, старается схватить ее и удержать. На этом этапе развития можно уже учить ребенка брать предмет из рук взрослого. Взяв игрушку, малыш с удовольствием ею манипулирует. Пока это еще нельзя назвать игрой, однако действия с предметами занимают малыша, обеспечивают разнообразие слуховых и тактильных ощущений, доставляют ему удовольствие, создают деятельное, бодрое состояние, вырабатывают умение сосредоточиваться.

Первые осмысленные действия с предметами появляются в 6-7 месяцев, однако в это время ребенок использует предметы для своих действий независимо от их назначения: малыш одинаково обращается с любым предметом, попавшим в его руки, например сосет, грызет его, мнет, стучит и размахивает им, бросает на

пол и т.д. Такие действия называются манипуляциями. По мнению многих педагогов и психологов, собственно это еще не игры, а так называемая манипуляционная игра (Щуркова, 2001). «В этом возрасте можно говорить о подготовительном периоде игры, который часто называют предметной деятельностью» (Менджеричкая, 1982). На данном этапе развития ребенок еще всего лишь учится координировать свои движения, обретает только первые впечатления об окружающих его объектах. Вместе с тем, малыш уже стремится обратить на себя внимание (бросает игрушки, чтобы взрослый подал их ему, вновь бросает и т.п.). Тем самым ребенок вовлекает взрослого в совместную «игру», применяя ряд инициативных действий (улыбку, вокализации, движения, предметные действия). При этом малыш ожидает от взрослого ответных шагов. В зависимости от успешности общения появляется эмоциональный отклик различного характера: улыбка, удовольствие, радость, огорчение, обида и т.п. То есть происходит эмоционально-личностное общение с ребенком, связанное с развитием зрительных, слуховых и эмоциональных реакций на окружающее. 6-7-месячного ребенка уже можно побуждать к целенаправленным действиям с игрушкой с помощью слов: «дай», «на», «положи», «постучи».

Известный педагог П.Ф. Каптерев первые игры младенца (до 5-месячного возраста) называл *забавами*, потешками. Он обращал внимание на высокую значимость использования в воспитании младенцев потешек и забав, «сущность которых заключается в приятных впечатлениях на органы внешних чувств» (Каптерев, 1990). П.Ф. Каптерев выделял «забавы осязательного чувства» (приятное раздражение кожи детей различными мягкими и теплыми предметами – поглаживание, похлопывание, поцелуи); «забавы мускульного чувства» (ношение ребенка на руках, укачивание, поднимание вверх); «забавы слуховые» (прислушивание к звукам природы, голосам, наслаждение звоном погремушек, музыкальными звуками); «забавы зрительные» (цветные вещи, картинки, яркие игрушки и т.д.). В этих играх, которые Ж. Пиаже назвал сенсомоторными, развиваются органы чувств детей, совершенствуется координация движений, произвольность действий, происходит эмоциональное раскрепощение ребенка, развиваются речь, воображение, осуществляется первоначальное ознакомление с окружающим миром и его освоение. На этом этапе игровой деятельности ребенок является еще пассивным участником игры, только воспринимающим воздействия, а на основе их получающим впечатления. Для эффективного влияния на восприятие игровых действий, забавляя ребенка, взрослые должны обеспечивать только положительное воздействие на все его органы чувств: на его слух должны воздействовать мягкие гармоничные звуки (резкие, громкие могут испугать); его зрение должно развиваться в восприятии в меру ярких цветовых пятен и т.п.

Таким образом, основываясь на выводах П.Ф. Каптерева, можно выделить следующие условия положительного влияния игр-забав на развитие ребенка:

- ✓ определенная систематичность забав (вредны как их чрезмерная частота, так и недостаточность);
- ✓ рациональное регулирование силы и продолжительности воздействия (любого ребенка может испугать сильный звук, яркий свет, резкое движение);

то есть чрезмерная сила воздействия, как и излишнее разнообразие впечатлений, оказывают неблагоприятное влияние на слабую еще психику ребенка;

✓ обеспечение синхронного приятного для ребенка воздействия на несколько органов чувств с целью их гармоничного развития (Каптерев, 1990).

К 8 месяцам, когда ребенок может садиться, вставать, переступать, придерживаясь за окружающие предметы, меняется и характер его игры. Теперь малышу требуется большее пространство, так как игровые действия он сочетает с движениями. Постепенно по мере развития чувств и физических возможностей ребенка познавательная активность побуждает малыша исследовать все, что его окружает, он тянется к новым предметам, внимательно их рассматривает, подолгу вертит в руках; бросив погремушку, подтолкнув мяч или шарик, он сам пытается достать их. И если ребенка ничто не отвлекает, он способен сосредоточиться на манипуляциях с предметами и игрушками довольно длительное время. Многие исследователи указывают на «разрушительный» характер игр детей этого возраста. Ребенок с веселым смехом ломает выстроенный старшими домик, разбрасывает игрушки, рвет книги. В этих действиях нельзя видеть проявление дурных чувств и побуждений, это лишь наиболее доступный для ребенка способ проявить свою активность.

Исследования показывают, что ребенок очень рано начинает подражать окружающим его людям, что, несомненно, нуждается в развитии, упражнении. Поэтому, прежде чем дать ребенку игрушку, взрослые должны показать, как нужно действовать с ней, а малыш, подражая взрослым, попытается сделать то же самое. Открывая свойства предметов и овладевая разнообразными действиями, ребенок играет более осмысленно и продолжительно, у него развиваются мыслительные функции, внимание, память, улучшается координация движений.

К 12 месяцам у ребенка совершенствуются умения действовать с предметами. Он любит играть с различными дидактическими игрушками: пирамидками, матрешками, кубиками, с удовольствием катает машинки. На этом этапе ребенку необходимы коляски, каталки, которые он катит впереди себя и, придерживаясь за них, учится ходить. Основными отличительными особенностями психических процессов в раннем возрасте являются их зависимость от наглядной ситуации и функционирование в неразрывной связи с практическими действиями, поэтому взрослым необходимо помогать ребенку овладевать игровыми действиями. Его можно учить нанизывать и снимать со стержня кольца пирамидки, накладывать кубик на кубик, сооружая башню, открывать и закрывать коробку, разбирать и собирать матрешку. Также в этом возрасте ребенок начинает овладевать культурно фиксированными способами употребления предметов. Ребенок усваивает их постоянное значение, функции и то, как ими следует действовать. Становление предметных действий происходит при усвоении детьми образцов использования вещей утилитарного назначения (ложка, чашка, расческа и пр.), в игре с дидактическими игрушками (конструкторы, мозаики, пирамидки и пр.) и в процессуальной игре с сюжетными игрушками.

Подобные игры П.Ф. Каптерев считал продолжением и развитием игр-забав и назвал их *развлечениями*. Развлечения, по мнению П.Ф. Каптерева, действуют не только на внешние чувства, но и на память, мышление, вызывают более сложные по сравнению с забавами переживания. Так, например, рассматривание книжек с картинками и различных иллюстраций с изображением предметов, животных, разнообразных сюжетов, знакомство с детскими книжками–игрушками, слушание сказок, историй, доступных пониманию ребенка, возбуждают интерес к чтению, которое в дальнейшем может стать прекрасным развлечением, способствующим духовному обогащению. Прогулки на природу, где ребенок видит и слышит огромное количество еще не известных ему явлений, разнообразные небылички, стишки, пестушки, песенки, присказки, потешки («ладушки», «сорока – белобока», «коза рогатая», «сорока – ворона») развивают мышление детей и вызывают определенное эмоциональное отношение к узнаваемым предметам, познаваемым явлениям и событиям. Известный исследователь русского поэтического фольклора В.П. Аникин отмечает: «В иных случаях пестушка становилась настоящей игрой, изображающей конскую скачку, катание с горы, пляску.... Так пестушка незаметно переходит в потешку – песенку-приговор, сопутствующий игре с пальцами, ручками и ножками ребенка» (Аникин, 1985). Обычно дети быстро усваивают эти игры и активно участвуют в них: сами загибают пальцы, поднимают руки на голову.

Например, доставляет огромное удовольствие малышам игра «По кочкам», в которой ребенка покачивают на коленях, а затем делают вид, что роняют – малыш повисает между колен, оказываясь как бы в гамаке или на качелях. Эта игра сопровождается такими приговорами:

По ровненькой дорожке,	Поехали, поехали
По кочкам, по кочкам,	С орехами, с орехами!
По ухабам, по ухабам,	Поскакали, поскакали
Прямо в ямку – бух!	С калачами, с калачами!
	Вприпрыжку, вприпрыжку
	По кочкам, по кочкам –
	Бултых в ямку!

Очень интересны детям и полезны подвижные игры, в которые можно играть не только дома, но и на прогулке: прятки, догонялки и т.д. Например, для подвижной игры можно использовать такую песенку:

Рано утром на полянке
Так резвятся обезьянки:
Правой ножкой – топ, топ!
Левой ножкой – топ, топ!
Руки вверх, вверх!
Кто поднимет выше всех?

Такие игры-потешки, игры-шутки, игры-забавы просты, динамичны, понятны детям, доставляют им радость и тем самым содействуют подъему эмоционального тонуса, столь необходимого для нормального развития ребенка.

Педагогические условия положительного влияния развлечений те же, что и для забав: систематичность, разумное дозирование силы и продолжительности

воздействия, многогранность одновременного воздействия на органы чувств. Вместе с тем, с развитием возможностей детей следует постепенно повышать как физические, так и интеллектуальные нагрузки, заботясь одновременно о предоставлении ребенку самостоятельности во всех видах деятельности, о создании условий для развития самодеятельности.

В то же время важно обратить внимание на то, что в практике семейного воспитания (а иногда и в детском саду) забота об увеличении физических и интеллектуальных нагрузок для более эффективного развития ребенка выражается нередко в чрезмерном многообразии материала и впечатлений: огромном количестве дорогостоящих игрушек, картинок и книг, изображающих предметы и явления, которых ребенок еще не видел, частых экскурсиях с обилием новых впечатлений и т.п. Однако известно, что воспитательная ценность таких развлечений вызывает обоснованные сомнения, несмотря на немалый труд воспитателей и видимость оживленности детей. Наблюдения показывают, что ребенку интереснее играть с игрушками несложными, более даже не собственно с игрушками, которые нельзя изменить, а с материалом, легко превращающимся ребенком во что-то новое. Именно поэтому часто младенец с великим наслаждением и довольно длительное время может играть, например, открывая и закрывая двери, ящики, коробки, вынимая оттуда вещи, или, например, подолгу играет с клочком бумаги, который он рвет на кусочки, наблюдая последствия своих действий, и отказывается от, казалось бы, прекрасных игрушек. Точно так же и дети постарше подолгу и увлеченно играют с пластилином, кубиками, бумагой, красками, и лишь на короткое время привлекают их внимание дорогостоящие игрушки, в которых дети ценят не игровые, а иные качества. И только в школьном возрасте отмечается осмысленное влечение к сложным игрушкам, близким по своему устройству к реальным объектам (модели машин с дистанционным управлением, механические игрушки, говорящие куклы и т.п.). Однако и в это время ребенка более занимает реальный объект, а игрушка, не став заменителем объекта, быстро надоедает, и ребенок по-прежнему играет с простыми игрушками. Одним словом, игрушка должна быть такой, чтобы с ней можно было активно действовать, например одевать и раздевать кукол, двигать поезд и грузовики, перевозить на них людей и груз. Чем больше игрушка дает возможность различных действий и комбинаций, тем она интереснее для ребенка и тем выше ее воспитательное значение.

Для детей 2 - 7 лет наиболее характерны *творческие игры*, хотя в них играют дети и помладше, и более старшего возраста. К творческим играм относятся игры, в которых ребенок, проявляя выдумку, инициативу, самостоятельность, придумывая сюжеты и содержание игры, занимаясь поиском путей реализации замысла, перевоплощаясь для роли, заданной литературным произведением или придуманной самим ребенком, развивает свое творческое мышление. Эти игры имеют очень большое значение для психического развития ребенка. Как средство познания окружающего мира творческая игра способствует развитию образного мышления и воображения. Детское творчество проявляется в замысле игры и в поиске средств для его реализации. Сколько выдумки требуется, например, чтобы решить, в какое путешествие отправиться,

какой соорудить корабль или ракету, какое подготовить оборудование! В творческой игре дети одновременно выступают как драматурги, бутафоры, декораторы, актеры.

Творческие игры дошкольников делятся в зависимости от характера творчества детей и материалов, используемых для реализации игровых действий, на *режиссерские, сюжетно-ролевые, театрализованные и игры со строительным материалом.*

Обязательным условием воспитательной эффективности данных игр является не только похвала и поощрение взятых ребенком на себя ролей и особенности их воплощения, но и вовлечение ребенка в игру, а также тактичная коррекция и направление деятельности, равно как и организация совместных игр взрослых и детей. Однако взрослым следует избегать превращения игры в занятие, не допускать поучающего тона и замечаний. То есть задача взрослого должна состоять в том, чтобы обогащать игру, но обогащать ненавязчиво и одновременно поощрять игровую инициативу ребенка.

Итак, рассмотрим более подробно каждый вид творческой игры.

Развивающееся воображение дает возможность ребенку (к 1 году 6 месяцам) в игре наделять объекты совершенно не характерными им функциями, моделировать сложные жизненные ситуации с применением самого элементарного материала. На данном этапе развития мир детской игры отражает реальный мир, игрушки и окружающие предметы заменяют ребенку реальные объекты (стол – море, несколько стульев – поезд, игрушки – пассажиры, песок – сахар и т.п.). В этот же возрастной период начинает формироваться игра, отражающая деятельность взрослых. То есть, играя, дети создают воображаемые ситуации, в которых отражаются впечатления окружающего мира. Например, поднося к губам куклы ложку или чашку, ребенок не выступает в роли мамы или бабушки, а отражает «кусочек» собственной жизни. Особенностью игры в воображаемой ситуации является эмоциональная увлеченность детей отображаемыми событиями: девочка осторожно «везет» куклу в коляске, потому что «кукла спит», мальчик «торопится» на пожарной машине потушить «домик зайчика» и т.д. Ребенок по-настоящему переживает то, что отображает в игре, следовательно, эмоциональная и интеллектуальная стороны развития ребенка взаимообусловлены и естественно вытекают из его реальной жизни.

Очевидно, что культурно-специфические действия с предметами, предметная игра не могут возникнуть сами по себе. Они усваиваются ребенком при помощи взрослых. Именно взрослый открывает ребенку функцию предмета, способ его употребления. Поэтому сначала ребенок выполняет действия в сотрудничестве со взрослым, а затем самостоятельно. При этом взрослый, с одной стороны, является образцом для подражания, а с другой – главным ценителем успехов ребенка. Таким образом, присоединившись к игровым действиям ребенка, взрослый не только поможет эмоциональному раскрепощению ребенка, но и обогатит его игру, «научит играть». Например, взрослый, читая ребенку детские стихи и рассказы, может предложить изображать действия персонажей, имитировать их голоса: как «идет бычок, качается», как «наша Таня громко плачет», как машет крыльями петушок, как

лает собачка, как крадется хитрая лиса и т.д. Также рассказывая ребенку сказку, можно разыграть перед ним ее сюжет. Например, при чтении сказки «Репка» можно показать, какая большая выросла репка, как дед зовет на помощь, как тянут репку. Впоследствии ребенок сможет самостоятельно разыгрывать сюжеты, играя различные роли, что будет способствовать эмоциональному развитию ребенка, развитию его чувств, речи и т.д.

Подобные игры Ж. Пиаже именовал символическими, а на современном этапе развития педагогической науки данные игры называют *режиссерскими*. Особенностью режиссерской игры является то, что роль партнеров по игре исполняют игрушки и их заместители, следовательно, на данном этапе развития игровых действий партнеры ребенка не имеют своих эмоций и интересов. В режиссерских играх дети обычно не берут ролей на себя, а распределяют их между игрушками и действуют за них. Сюжет (бытовой, общественный, литературный и др.), как правило, развивается в действии с фигурками, выполняющими пассивные роли. Одним словом, обстановку для режиссерских игр дети создают при помощи игрушек, игровых строительных и природных материалов, предметов окружающей обстановки.

У детей 4-5 лет содержание режиссерских игр разнообразнее, чем у малышей. В них находят отражение знакомые сказки, мультфильмы, а вот события личной жизни используются реже. В режиссерской игре преобладает индивидуальная форма с присущим ей интимным характером, поэтому важнейшим условием эффективного развития режиссерской игры является создание ребенку индивидуального пространства, обеспечение места и времени для игры.

К 6-7 годам дети начинают обыгрывать измененные собственной фантазией известные сказки и мультфильмы, внося в содержание игры много вымышленного. В это же время появляются совместные режиссерские игры, в которых дети придумывают сюжет, мастерят декорации, подбирают игрушки для ролей, исполняют их роли. В таких играх ярко выражен сюжетно-ролевой характер, что является предпосылкой для возникновения сюжетно-ролевой игры. Но с появлением последних режиссерские игры не исчезают, а присутствуют в жизни ребенка и далее.

Стремление к участию в отношениях взрослых, желание знакомиться с окружающим миром, активно действовать в общении со сверстниками, стремление к инициативе, самостоятельности, желание удовлетворить потребности в реализации жизненных и художественных впечатлений приводят растущего ребенка (3-й год жизни) к использованию игр со все большим психическим содержанием. Воспроизведение в действиях встречающихся объектов и лиц сменяется копированием взаимодействий, отношений, характеров. Дети принимают участие в *сюжетно-ролевых играх*. Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Д.Б. Эльконин и др.) и педагогов (Р.И. Жуковская, Д.В. Менджеричкая, Н.Я. Михайленко, А.П. Усова и др.). Сюжетно-ролевые игры более сложны, нежели режиссерские, и характеризуются не только наличием роли (ролей), но и наличием цели, развивающимся сюжетом, некоторым

разнообразием действий, элементами поведения тех лиц, которые совершали эти действия в жизни, а также финалом с каким-либо результативным итогом (открыв новую больницу, исцелили пациента; построили космодром и полетели на луну и т.п.).

Действуя в игре в условных обстоятельствах, как мама, папа, бабушка или братик, малыш имеет возможность почувствовать себя свободным и сильным, так как ребенок часто хочет делать все так, как взрослый, но его возможности и условия таковы, что он не может это осуществить. Например, ребенку очень хочется водить настоящий автомобиль, лечить людей, пылесосить, забивать гвозди и т.д., но ему это не под силу, запрещено взрослым. Однако он может достичь желаемого в воображаемой ситуации. Без этого «вызревания нереализуемых немедленно потребностей не может быть игры» (Выготский, 1987).

В некотором смысле можно сказать, что сюжетно-ролевая игра, которая всегда предполагает партнеров (в том числе и взрослых, и детей другого возраста), а также часто строится с использованием социальных ситуаций в качестве сюжета и предполагает принятие детьми на себя социальных ролей, является одной из важнейших форм общения в дошкольном возрасте. Именно в развитых видах коллективной игры дети отрабатывают позитивные способы разрешения возникающих конфликтов, находят свою позицию в общении со сверстниками, дают сами и получают со стороны партнеров реакции поддержки, одобрения или недовольства. Принятие ребенком разных ролей весьма существенная предпосылка развития процессов понимания другого человека и дает ему возможность попробовать разные (в зависимости от роли) способы взаимодействия с людьми, выполняющими другую роль. Ребенок, воспроизводя в игре отношения взрослых, по-своему переживает их и трансформирует в соответствии со своей фантазией: возникающими представлениями о добре и справедливости. Такое активное участие в освоении мира человеческих отношений способствует развитию творческих возможностей детей: «Два основных психических новообразования дошкольного возраста, формирующихся в игре, – ориентация на позицию другого человека и творческое воображение, – теснейшим образом связаны друг с другом. Можно даже сказать, что это две стороны одного и того же начала в ребенке, а именно начала творческого» (Кудрявцев, 1997).

Сюжетно-ролевые игры дети придумывают сами. На основе своего опыта и интереса к окружающей действительности, а также тактичного, (часто опосредованного) направляющего влияния воспитателя дети отражают разные стороны жизни взрослых, их отношение к своему труду, к другим людям. В соответствии со взятой на себя ролью ребенок может изображать заботливую маму, любимую воспитательницу, смелого водителя автобуса или доброго врача. Сюжетно-ролевые игры связаны не только с отдыхом и тренировкой. Они способны воссоздавать конфликтные отношения взрослых, решение которых в практической сфере или затруднено или невозможно. Игра здесь выступает как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Игровые действия в сюжетно-ролевой игре по мере развития ребенка претерпевают значительные изменения. Постепенно они становятся более обобщенными, превращаясь в условные действия. Так, ребенок к трем годам осознает условность в игре, заявляя: «Это понарошку», «Это как будто», «Это не по правде». Кроме того, главным в игровой задаче становится наличие воображаемой цели, понятной и близкой ребенку по его личному опыту, для достижения которой ребенок на основе своего жизненного опыта использует в условном плане тот или иной способ действия и средства для его выполнения. Позднее, с развитием речи (4-5 лет), появляются речевые высказывания, заменяющие некоторые игровые действия и выразительные жесты («Кукла Катя проснулась», «Медвежонок поел»). В этом возрасте особое значение приобретают предметы-атрибуты: всевозможные шапочки, фартуки, халаты, сумочки. Также в этот период необходимы игрушки, отображающие специфику той или иной профессии. Для «капитана» не так важен корабль, как важно иметь подзорную трубу, бинокль, фуражку с «крабом», «врачу» необходим халат, стол для приема, палочка, обозначающая градусник или шприц, и т.п.

На этом этапе развития игры появляются совместные игры детей (4-5 лет). При совместной игре возникает необходимость в более точном определении ее цели, в согласованности действий, в умении распределять роли. То есть игра, оставаясь самостоятельной деятельностью детей, становится сферой, где дети вступают в общение со сверстниками, где их объединяют общие переживания, что способствует формированию в игре организаторских умений, воспитанию дружеских взаимоотношений. Так, Д.В. Менджерицкая подчеркивала, что «игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Задача воспитателя состоит в том, чтобы ... создать между детьми отношения, основанные на дружбе, справедливости, ответственности перед товарищами» (Менджерицкая, 1982). Однако, осуществляя педагогическое руководство играми детей, воспитатель должен учитывать, что у детей разного возраста разные умения в налаживании игровых действий и взаимоотношений, разный опыт совместных игр и занятий (А.П. Усова). У детей дошкольного возраста (от 2 до 7 лет) отмечаются следующие уровни развития взаимоотношений (табл. 5).

Таблица 5. Уровни развития взаимоотношений дошкольников в игре

	Игровые действия	Взаимоотношения
Первый уровень	Неорганизованное поведение, ребенок не умеет играть с игрушкой, сосредоточиваться на действиях с ней	Ребенок не может устанавливать контакты с детьми, не понимает, что дети играют и нельзя мешать им, разрушать чужие игры
Второй уровень	Одиночные игры, ребенок овладел игрушкой, играет с ней, сосредоточен на своих действиях с игрушкой	Ребенок не обнаруживает стремления к контактам с детьми, не проявляет интереса к играм других детей

Третий уровень	Игра рядом	Ребенок не берет чужих игрушек, не занимает место, где играют другие, а располагается рядом
Четвертый уровень	Совместные игровые действия с различной степенью устойчивости	Кратковременный характер взаимоотношений проявляется чаще там, где совместная игра заложена в самих игровых действиях (катание мяча друг другу) или подсказана воспитателем; более продолжительное взаимодействие детей основывается на общих интересах к содержанию игры (шашки); постоянное взаимодействие в игре строится на основе симпатии детей друг к другу: во всех играх вместе, проявляют взаимное внимание, учитывают интересы и желания, хорошо и дружно играют

Обозначенные уровни взаимоотношений детей в играх имеют определенную возрастную обусловленность развития: первые три уровня чаще проявляются в раннем возрасте, а осознанное взаимодействие в совместной игре – у старших дошкольников. Однако при верном педагогическом руководстве уже младшие дети обретают способность к участию в совместной игре, и наоборот, в неблагоприятных обстоятельствах, при недостаточном руководстве даже 5-6-летние дети не могут вместе играть, не обладают умением самостоятельно договориться, устанавливать необходимые взаимоотношения, следовать правилам. Поэтому задача воспитателя – вовремя подключиться к игровой деятельности детей в конфликтных ситуациях, требующих его вмешательства, или при необходимости помочь войти в группу сверстников тому или иному ребенку, обнаруживающему явное стремление к контактам, но не владеющему необходимыми способами поведения.

Таким образом, различные виды творческой игры способствуют не только развитию творческого воображения, но и воспитанию дружеских взаимоотношений ребенка.

Развитие творческого воображения в сюжетно-ролевой игре проявляется и в том, что дошкольники объединяют в игре разные события, вводят новые, недавние, иногда включают в изображение реальной жизни эпизоды из сказок. На 4-5-м году жизни включение новых событий, ролей в прежние любимые игры становится делом обычным. В педагогической литературе описано немало творческих игр, которые продолжаются неделями, постепенно усложняясь и обогащаясь новыми событиями.

Сюжетно-ролевые игры, равно как и все виды творческой игры, в сравнении с сенсомоторными (забавами и развлечениями) и режиссерскими требуют от ребенка наличия существенных знаний о воображаемых объектах, вовлеченных в игру, и возбуждают более глубокие переживания. В этом заключается их развивающая сила. Вследствие чего необходимо, чтобы подобные игры присутствовали в жизни ребенка систематически. Кроме того, для большего развивающего эффекта содержание игр должно планомерно усложняться и обогащаться на основе жизненного опыта детей. Бесспорно, усложнение содержания сюжетно-ролевых игр зависит от необходимого количества

впечатлений, от обогащения детских представлений об окружающем мире и о взаимоотношениях людей. Поэтому очень важно обогатить детские наблюдения и впечатления, а затем ненавязчиво направить ребенка на самостоятельное воспроизведение в игре полученных знаний, представлений, тем самым дав возможность по-настоящему усвоить их, сделать своим достоянием. Так, педагог расширяет представления детей о труде и быте взрослых, о взаимоотношениях людей, все глубже раскрывая те источники, из которых дети черпают содержание игры, обогащает их духовный мир. Тем самым педагог опосредованно влияет на игровой замысел и его развитие, конкретизирует содержание той или иной игровой роли.

Более того, разнообразие игр: «опробывание» себя в различных видах игровой деятельности, в многообразных ролях дает возможность ребенку найти то, что ему более любопытно и посильно, что позволяет облегчить проявление и развитие индивидуальности. Таким образом, игры все чаще рассматривают как социальную практику: в них дети осваивают свои будущие роли и поведение в обществе, а также социальные правила, цели и структуры; тем самым игры направляют развитие ребенка.

Тем не менее в расширении знаний и представлений у дошкольников необходимо соблюдать меру. Переизбыток впечатлений может привести к поверхностному отражению в играх несущественного, случайного, к их неустойчивости, недостаточной организованности. Воспитатель не должен спешить, побуждая детей к скорому воспроизведению в игре того, что они усвоили во время бесед, экскурсий, рассказов и т.д. Отражение окружающей жизни в игре не представляет собой прямого воспроизведения усвоенного содержания: оно некоторое время как бы созревает в сознании и чувствах детей.

Итак, педагогическое руководство сюжетно-ролевой игрой имеет свои особенности: оно способствует развитию ее замысла, расширению содержания, уточнению игровых действий, ролей, проявлению доброжелательных отношений. Воспитатель должен стремиться к тому, чтобы эти отношения закреплялись, становились реальными отношениями детей и вне игры. Вместе с тем, руководство игрой ни в коем случае не должно быть навязчивым, вызывать у дошкольников протест, выход из игры. Поэтому здесь уместны наводящие вопросы, советы, рекомендации. Эффективно воспитывающее воздействие через роли, выполняемые детьми. Например, педагог спрашивает ребенка, выполняющего роль врача в игре «В больницу», где процедурный кабинет, кто медсестра, почему нет тех или иных предметов, удобно ли «старушке» стоять в очереди, подсказывает, что пациенты благодарят врача, а врач вежливо желает здоровья.

Наиболее результативным способом руководства является участие самого педагога в игре. Через выполняемую им роль, игровые действия он оказывает влияние на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает у них уверенность в своих силах, вызывает чувство симпатии к ним со стороны других детей. По окончании игры воспитатель отмечает дружные действия детей, старших привлекает к

обсуждению игры, подчеркивает положительные отношения ее участников. Все это способствует развитию интереса у детей к последующим играм.

На определенном этапе развития (6-7 лет) особую роль в формировании личности ребенка приобретают *театрализованные игры*. Их специфика определяется наличием художественного образа и драматического действия. По словам В.Н. Герн-Гросса, это «самые развитые, самые красочные игры». Театрализованные игры отличаются тем, что создаются по готовому сюжету, взятому из литературного произведения (сказки, рассказы, инсценировки). То есть здесь сюжет, план игры и последовательность действий определены заранее. Если дети играют в «сказку про Колобка» или же в «принцессу на горошине», то это уже театрализованная игра. Часто эти игры включают в себя полуимпровизационный словесный материал, и число «актеров» в них произвольно. Обычно дети играют в такие игры, когда им очень понравилось какое-либо литературное произведение. Чаще всего основой театрализованных игр являются сказки. Привлекательность сказок обусловлена тем, что в сказках образы героев очерчены наиболее ярко, они привлекают детей динамичностью и ясной мотивированностью поступков, четкой последовательностью действий, именно поэтому дошкольники охотно воспроизводят их в своих играх. Легко драматизируются любимые детьми народные сказки «Репка», «Колобок», «Теремок», «Три медведя» и др. В театрализованных играх используются и стихотворения, содержащие диалоги, благодаря которым создается возможность воспроизводить содержание по ролям.

Театрализованная игра как один из видов игры является эффективным средством социализации дошкольников в процессе осмысления ими нравственного подтекста литературного или фольклорного произведения и участия в игре, которая имеет коллективный характер, что и создает благоприятные условия для развития чувства партнерства и освоения способов позитивного взаимодействия. В театрализованной игре осуществляется эмоциональное развитие: дети знакомятся с чувствами, настроениями героев, осваивают способы их внешнего выражения, осознают причины того или иного настроения. Велико значение театрализованной игры и для речевого развития (совершенствование диалогов и монологов, освоение выразительности речи). Наконец, театрализованная игра является средством самовыражения и самореализации ребенка.

Вместе с тем, воплощение театрализованной игры труднее для детей, чем подражание событиям из жизни: требуется не только помнить текст произведения, но и чувствовать образы героев, передавать их поведение, уметь проникнуть в их внутренний мир, чтобы правдиво изобразить персонаж. Кроме того, чтобы понять, каков герой, от ребенка требуется умение анализировать поступки героев, оценивать их, умение представить героя, его переживания и т.д. Поэтому такие игры помогают ребенку лучше усвоить идейное содержание произведения, логику и последовательность событий, их развитие и причинную обусловленность, глубже понять мораль произведения. Посредством театрализованных игр развивается способность к эстетическому восприятию искусства художественного слова, к умению вслушиваться в текст, улавливать

интонации. Эти игры способствуют развитию выразительности не только речи, но и движений (мимика, жесты, телодвижения), обучают способам невербального общения. Также, участвуя в подобных играх, дети получают первоначальные знания о многообразных видах искусства, потому что при подготовке театрализованной игры ребята, помимо роли «артиста», «исполняют роли» «режиссера», «театрального художника», «осветителя», «декоратора» и т.д.

Творчество в театрализованной игре проявляется в исполнении ролей (мимика, выразительность речи) и в интерпретации сюжета: может быть изменена концовка или же добавлено «продолжение». Такие игры следует всячески поощрять, так как посредством театрализованной игры развиваются разные образцы детского творчества: художественное, изобразительное, танцевальное, сценическое, певческое.

Разнообразие театрализованных игр представлено в разделе «В игре ребенок развивается, познает мир, общается» программы «Детство» (автор кандидат педагогических наук, профессор Т.Н. Бабаева). Общим для них всех является наличие зрителей. Кроме того, они представляют собой «рубежный» вид деятельности, тесно связанный с литературным и художественным творчеством (А.Н. Леонтьев). Театрализованную игру характеризует перенос акцента с процесса игры на ее результат, интересный не только участникам, но и зрителям. Ее можно рассматривать как разновидность художественной деятельности, а значит, развитие театрализованной деятельности целесообразно осуществлять в контексте художественной деятельности (Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду, 2004).

Следовательно, воспитательное значение театрализованных игр заключается в активном стремлении ребенка к творческому исполнению произведения, так как ребенку очень важно, чтобы его игра понравилась окружающим, чтобы произвести хорошее впечатление на зрителей. Кроме того, в театрализованных играх развивается чувство партнерства, умение детей взаимодействовать, самостоятельно устанавливать взаимоотношения, как по поводу игры, так и в процессе осуществления строительно-игрового замысла, являющегося предварительным этапом театрализованной игры.

В зависимости от специфики детской театрализованной деятельности и художественного оформления театрализованные игры имеют несколько видов:

- Игры, где дети выступают в роли артистов лично, т.е. каждый ребенок исполняет свою роль.
- Игры, в которых дети разыгрывают литературное произведение с помощью игрушек в роли персонажей, озвучивая их роли (настольный театр с объемными или плоскостными фигурками, стендовые театры: театр на фланелеграфе (с помощью вырезанных по контуру картинок), теневой театр).
- Игры, где дети выступают в роли кукловодов (театр марионеток, театр петрушек или бибабо: у этих игрушек перчаточный принцип устройства, их еще называют верховыми игрушками, так как во время спектакля их показывают из-за ширмы, держа над головой).

Предпосылки для возникновения театрализованных игр наблюдаются уже в младшей группе: в своих играх дети с увлеченностью перевоплощаются в

собак, кошек и других знакомых животных, однако развить и обыграть сюжет они еще не могут. Дети только подражают животным, копируя их внешне, не раскрывая особенности поведения. Поэтому воспитателю важно научить детей некоторым способам игровых действий по образцу. Например, поиграть в «Медведицу и медвежат», в «Наседку и цыплят» и т.п., показывая, как машут крыльями маленькие птенчики, как кудахчет наседка, как тяжело и неуклюже ходят медвежата и т.д.

Для более старших детей предлагаются игровые занятия и упражнения на развитие воображения: игра «Представьте ... и изобразите», мимические этюды, упражнения с воображаемыми предметами, отгадывание и придумывание загадок (воспитатель предлагает водящему показать какого-либо героя в движении без слов, а дети должны отгадать, кто это и что делает).

Любая театрализованная игра требует подготовительного периода. Прежде чем драматизировать какое-либо произведение, дети рассказывают его по ролям, находя нужные интонации, педагог проводит индивидуальные занятия над закреплением навыков рассказывания в сочетании с движением. Но показывать ребенку те или иные выразительные приемы надо ненавязчиво: игра для него должна быть именно игрой. Т.Б. Попова, отмечая эту важную деталь, подчеркивала: «При постановке спектакля с разучиванием текста важно, чтобы он не был самодовлеющим, чтобы подготовка не перешла в дрессировку; необходимо, чтобы для детей он остался «игрой» (Попова, 2010). А это достигается очень осторожным выбором темы, которая должна совпадать с детскими переживаниями. Кроме того, многие сказки с дошкольниками не следует специально разучивать. Прекрасный язык, увлекательный сюжет, повторы в тексте, динамика развития действия – все это способствует быстрому их усвоению. При повторном рассказывании сказок дети достаточно хорошо их запоминают и начинают включаться в игру, выполняя роли отдельных персонажей. Играя, ребенок непосредственно выражает свои чувства в слове, жесте, мимике, интонации.

Обогащение игрового опыта возможно только при условии развития специальных игровых умений.

Первая группа умений связана с освоением позиции «зритель» (умение быть доброжелательным зрителем, досмотреть и дослушать до конца, похлопать в ладоши, сказать спасибо «артистам», позитивно оценивать игру сверстников-«артистов»).

Вторая группа умений обеспечивает первичное становление позиции «артист», включающей умение использовать средства выразительности (мимика, жесты, движения, сила и тембр голоса, темп речи) для передачи образа героя, его эмоций и переживаний, а также умение правильно держать и «вести» куклу или фигурку героя в театрализованной игре.

Третья группа умений – это умение взаимодействовать с другими участниками игры: играть дружно, не ссориться, исполнять привлекательные роли по очереди, устанавливать ролевые отношения, владеть элементарными способами разрешения конфликтных ситуаций в процессе игры и т.д.

Четвертая группа умений обеспечивает первичное освоение позиции «режиссер», т.е. умение создавать игровое пространство на плоскости стола, наполнять его игрушками и фигурками по своему усмотрению.

Пятая группа умений позволяет ребенку овладеть основными умениями «оформителя спектакля», что подразумевает способность определять место для игры, подбирать атрибуты, вариативно использовать материалы и элементы костюмов, включаться в процесс изготовления воспитателем недостающих атрибутов для игры.

Шестая группа умений предполагает использование позитивных приемов общения со сверстниками в процессе планирования игры, по ее ходу (переход из игрового плана в план реальных отношений) и при анализе результатов театрализованной постановки.

Для развертывания театрализованной игры необходимо возбуждение и развитие интереса к ним у детей, знание ребятами содержания и текста произведения, наличие костюмов, игрушек. Костюм в играх дополняет образ, но не должен стеснять ребенка. Если нельзя сделать костюм, нужно использовать отдельные его элементы, характеризующие специфические признаки того или иного персонажа: гребешок петушка, хвост лисы, уши зайчика и т.п. Также для развития интереса к обыгрываемому произведению детям предлагаются книги с иллюстрациями разных авторов к данному произведению, самостоятельное изготовление костюмов, декораций, афиш, пригласительных билетов, привлечение к работе родителей. Помимо того, укреплению интереса к театрализованной игре способствует желание показать спектакль в других группах, малышам или родителям. В целях освоения последовательности событий, уточнения образов персонажей организуется разнообразная художественно-творческая деятельность: рисование, аппликация, лепка по теме произведения и т.д.

Важным аспектом совместной деятельности взрослого и детей является приобщение детей к театральной культуре, т.е. знакомство с назначением театра, историей его возникновения в России, устройством здания театра, деятельностью людей, работающих в театре, яркими представителями данных профессий, видами и жанрами театрального искусства (драматический, музыкальный, кукольный, театр зверей, клоунада и пр.).

Раз за разом повторяя игру, ребята все меньше нуждаются в помощи воспитателя и начинают действовать самостоятельно. Яркой особенностью игр детей после 6 лет становится их частичный переход в речевой план. Это объясняется тенденцией к объединению разных видов театрализованной игры, в том числе игры-фантазирования. Она становится основой или важной частью театрализованной игры, в которой реальный, литературный и фантазийный планы дополняют друг друга. Также дети более ярко и разнообразно проявляют самостоятельность и субъективную позицию в театрализованной игре. Достигается это, в том числе, средствами стимулирования их интереса к творчеству и импровизации в процессе придумывания содержания игры и воплощения задуманного образа с помощью средств выразительности. На конкретных примерах необходимо помочь ребенку понять, что «лучшая

импровизация всегда подготовлена». Подготовка достигается наличием предшествующего опыта, умением интерпретировать содержание текста и осмысливать образы героев, определенным уровнем освоения разных средств реализации своих задумок и т.д. Решение данной задачи требует предоставления детям права выбора средств для импровизации и самовыражения (Чурилова; 2004). Для старших дошкольников характерны и игры «с продолжением». Они осваивают новую для себя игру «В театр», предполагающую сочетание сюжетно-ролевой и театрализованной игры, на основе знакомства с театром, деятельностью людей, участвующих в постановке спектакля.

В театрализованной игре одновременно могут участвовать только несколько человек, и педагог должен сделать так, чтобы все дети поочередно были ее участниками. И хотя старшие дошкольники при распределении ролей уже учитывают интересы, желания друг друга (например, применяют считалку), но и тут необходимо некоторое влияние воспитателя: надо вызвать дружелюбное отношение у сверстников к робким детям, подсказать, какие роли можно поручить им. Вместе с тем, формируя интерес к театрализованным играм, воспитатель должен и сам быть активным участником этих игр.

Итак, условиями, благоприятными для эффективного развития театрализованных игр, являются:

- ✓ Приучение детей с раннего возраста эмоционально откликаться на художественное слово, обращаясь к потешкам, пестушкам, песням, стишкам, шуткам, обучение некоторым способам игровых действий по образцу.
- ✓ Воспитание интереса к драматизациям посредством применения театральных кукол в качестве дидактического и игрового материала, посредством инсценировок знакомых стихотворений и сказок, вовлечение в эти инсценировки детей.
- ✓ Забота об оснащении театрализованных игр, совместное с детьми изготовление атрибутов, костюмов, игрушек-самоделок, вовлечение в эту работу родителей воспитанников.
- ✓ Рациональный подбор литературных произведений для театрализованных игр (произведения должны быть доступны, интересны и понятны ребенку).
- ✓ Исключение формального руководства театрализованными играми, при котором функции воспитателя сводятся к тому, чтобы дать детям текст и обеспечить их необходимыми атрибутами. Чтобы избежать формализма, Р.И. Жуковская советовала преподносить детям текст произведения выразительно, художественно, развивая в них художественные способности, вовлекая детей в анализ содержания, подводя к осознанию мотивов поступков и характера героев, обучая детей применению выразительных средств, показывая, какими разнообразными могут быть интонации, мимика, жесты, походка, позы, движения. Большое значение в развитии театрализованной игры, в усвоении характерных черт образа и отражении их в роли имеет интерес к ней самого педагога, его умение пользоваться средствами художественной выразительности при чтении или рассказывании. Правильный ритм, разнообразные интонации, паузы, некоторые жесты оживляют образы, делают их близкими детям, возбуждают у них желание играть.

Тем не менее руководство театрализованными играми вызывает определенные трудности, поскольку содержит ряд противоречий: между свободой ребенка в игре и обязательной содержательной основой театрализации; между импровизационностью игры и этапностью подготовки театрализации; между акцентом в игре на сам процесс, а в театрализации – на ее результат. Эти противоречия снимаются при условии организации театрально-игровой деятельности как самоценной свободной и творческой деятельности дошкольника. Именно это условие является основным согласно общей концепции программы «Детство» (Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду, 2004).

Чрезвычайно широкими возможностями для умственного, нравственного, эстетического, трудового воспитания обладают *игры конструктивные (или игры со строительным материалом)*, в процессе которых ребенок имеет возможность создать что-то новое: основным содержанием данных игр является созидание, сооружение разнообразных построек, отражающих окружающую жизнь, и связанных с ними действиях. В конструктивной игре дети строят мосты, стадионы, железные дороги, театры, цирки и многое другое. В этих играх они не только изображают окружающие предметы, постройки, копируя их, но и привносят свой творческий замысел, индивидуальное решение конструктивных задач. В конструктивных играх осуществляется развитие не только детского творчества, но и сенсорных и мыслительных способностей детей, так как данные игры требуют элементарного планирования, определения задачи, подбора материала, последовательности и согласованности действий, организации взаимоотношений и т.п. Очень справедливо в свое время отмечал К. Д. Ушинский, что «лучшая игрушка для дитяти та, которую он может заставить изменяться самым разнообразным образом» (Ушинский, 1950).

Однако при этом необходимо различать конструктивную игру и конструктивную деятельность дошкольника. Часто можно наблюдать такое явление, когда с выполненной конструкцией или постройкой дети не играют, то есть ребенка интересует сам конструктивный процесс: создавая какой-либо продукт, он добивается значительно большего сходства с окружающими предметами, чем тогда, когда они предназначаются для непосредственного практического использования в игре. То есть в постройках для игры ребенок допускает больше условностей. В такой постройке для него важно, чтобы было самое необходимое для игры. Например, по ходу игры понадобилось лететь на самолете, поэтому достаточным оказалось наличие руля, крыльев и сиденья для летчика. Неважно, что построенный самолет выглядит примитивно: он вполне удовлетворяет игровым потребностям детей. Иное дело, когда ребенок стремится показать различные типы самолетов. Тогда дети выполняют их с особенной конструктивной тщательностью. Таким образом, конструктивная деятельность – это практическая деятельность, направленная на получение определенного, заранее задуманного реального продукта, соответствующего его функциональному назначению. Конструирование является довольно сложным видом деятельности для детей. Здесь так же, как и в конструктивно-технической

деятельности взрослых, решаются конструктивные задачи: предварительное обдумывание, создание плана, подбор материала с учетом назначения, техники работы, внешнего оформления, определение последовательности выполнения действий, практическое назначение конструкций. Продукты детского конструирования, как правило, предназначаются для практического использования в игре. А.С. Макаренко подчеркивал, что игры ребенка с игрушками-материалами, из которых он конструирует, «ближе всего стоят к нормальной человеческой деятельности: из материалов человек создает ценности и культуру» (Макаренко, 1985). Следовательно, конструктивная деятельность детей близка к конструктивно-технической деятельности взрослых. Однако продукт детской деятельности еще не имеет общественного значения, ребенок не вносит ничего нового ни в материальные, ни в культурные ценности общества.

Тем не менее часто конструктивная деятельность дошкольников носит характер игры. Детям нравится сам процесс созидания, они очень любят строить, творить что-либо более сложное из элементарных составляющих: это не только разного рода наборы для конструирования («Юный архитектор», «Лего», «Конструктор-механик», мягкие модули и др.), но и природный материал (песок, снег, глина, камни, шишки) и подсобный материал (доски, ящики, коробки и т.п.), бросовый материал (пластиковые бутылки, крышки, пробки, обрезки бумаги и ткани и др.). Вместе с тем, в отличие от конструктивной деятельности в игре строительство представляет собой динамический процесс: одну и ту же постройку дети совершенствуют, перестраивают, дополняют различными деталями на протяжении многих дней.

Часто в процессе создания какой-либо постройки или конструкции дети вступают в игровые отношения: не просто определяют обязанности каждого, а выполняют те или иные роли, (например, бригадира, строителя, мастера), либо в ходе реализации замысла игры, создания игрового образа возникает необходимость сделать какую-либо постройку: декорации для театральной постановки, квартиру для куклы, машину для мишки и пр. Следовательно, строительно-конструктивные игры непосредственно взаимосвязаны с режиссерскими, сюжетно-ролевыми, театрализованными, дидактическими играми.

Уже в два года дети начинают что-то сооружать из песка, снега, камешков, палочек (к сожалению, часто родители настоятельно требуют, чтобы ребенок прекратил «собирать всякий мусор»). Чем шире кругозор детей, чем больше у них сведений об окружающей жизни, тем богаче их конструктивные замыслы, тем более высокие требования они предъявляют к своим постройкам. Игровые действия ребенка в строительно-конструктивной игре способствуют развитию его мелкой моторики, фантазии, кроме того, они содействуют увеличению мыслительной активности, тем самым формируя интеллект, развивая мышление, речь, воспитывают самостоятельность, трудолюбие, любознательность, стимулируют творческую направленность личности. То есть строительно-конструктивные игры теснейшим образом связаны с чувственным и интеллектуальным развитием ребенка. Важно, что мышление детей в процессе

конструктивной деятельности имеет практическую направленность и носит творческий характер.

Особое значение строительно-конструктивные игры имеют для совершенствования остроты зрения, глазомера, точности цветовосприятия, восприятия пространства, формы и габаритов объекта. Играя со строительным материалом, дети пробуют установить, на что похож предмет и чем он отличается от других; узнают разные детали и запоминают их названия; овладевают умением соизмерять ширину, длину, высоту предметов; начинают решать конструктивные задачи «на глаз»; учатся соотносить форму детали с ее конструктивными свойствами, развивая одновременно образное мышление (кирпичик на широкой грани – скамейка или дорожка, на узкой – забор или ворота); учатся представлять предметы в различных пространственных положениях (правее, левее, выше, ниже, рядом, перед, за), мысленно менять их взаимное расположение. Одним словом, строительно-конструктивная игра способствует практическому познанию свойств геометрических тел и пространственных отношений, а также предполагает развитие таких мыслительных процессов, как анализ, синтез, классификация, обобщение.

Кроме того, в процессе строительно-конструктивной игры происходит развитие речи детей. Речь детей обогащается новыми терминами, понятиями (брусок, куб, пирамида и др.); дети упражняются в правильном употреблении понятий (высокий – низкий, длинный – короткий, широкий – узкий, большой – маленький), в точном словесном указании направления (над – под, вправо – влево, вниз – вверх, сзади – спереди, дальше – ближе) и т.д.

Также строительно-конструктивная игра предполагает общение: в играх дети учатся объяснять свое конструктивное решение, совместно отбирать необходимый материал, решать задачи и планировать процесс постройки, распределять роли и обязанности, объяснять друг другу важность данного конструктивного решения и работать дружно, не мешая друг другу. То есть конструирование способствует налаживанию общения детей со сверстниками, они уже могут трудиться не только рядом, но и вместе, сообща. Следовательно, включение детей в строительно-конструктивную игру можно считать не только одним из важных условий формирования мышления, пространственного воображения, интеллектуальных способностей ребенка, лежащих в основе конструкторской деятельности (исследования Н.Н. Поддьякова, Л.А. Парамоновой и др.), но и одним из условий в воспитании дружеских взаимоотношений. Совершенствуется и оценочное отношение к результату деятельности: дошкольники стараются сделать постройку красивой, прочной, функциональной.

Наконец, строительно-конструктивная игра выполняет важную роль и в воспитании эстетических чувств. Например, при ознакомлении детей с современными зданиями и доступными для их понимания архитектурными памятниками развивается художественный вкус, умение восторгаться архитектурными богатствами и понимать, что ценность любого сооружения заключается не только в соответствии его практическому назначению, но и в его

оформлении – четкости форм, правильности цветовых сочетаний, целесообразности украшений и т. д.

Воспитание у детей на занятиях умения творчески решать конструктивную задачу помогает достижению лучшего результата и в играх. В строительно-конструктивных играх дети часто повторяют те постройки, которые делали на занятии по образцам, но усложняют их. Строительно-конструктивные игры предполагают специфические приемы обследования (умение вычленить основные части, опорные детали, их расположение и т. д.), определенные способы действий и построения конструкций. На основании чего различают конструирование по образцу, конструирование по заданной теме, конструирование по собственному замыслу.

Конструирование по образцу – первый и необходимый этап в развитии строительно-конструктивной деятельности. Оно может быть двух типов: «элементного» и «модельного». Конструирование по образцу «элементного» типа предполагает воспроизведение из различных деталей постройки по готовому образцу, на котором хорошо видно, из каких элементов он выполнен (кубики, пирамиды и т.д.). Конструирование «модельного» типа предусматривает готовый образец, но на нем не видны составляющие его элементы, и ребенок, вычленив данные элементы, должен самостоятельно воспроизвести предложенную модель из соответствующих деталей. Расчлененный «элементный» образец целесообразно применять лишь в самом начале овладения конструктивной деятельностью. Длительное использование этого вида конструирования не способствует развитию творческой деятельности ребенка. Более эффективным оказывается использование целостного, нерасчлененного образца и образца в виде рисунка.

Довольно частое применение образца на занятиях с младшими детьми, детьми средней и старшей групп объясняется малым опытом конструирования у них. Использование образцов, обогащающее опыт детей в разнообразных приемах стройки и побуждающее к проявлению самостоятельности в применении этих приемов, необходимо для более успешного развития конструктивного творчества детей. С помощью образцов мы, кроме того, учим детей быть внимательными, воспитываем точность восприятия, умение анализировать конструкцию, отчетливо видеть и представлять себе, из каких деталей и при помощи каких приемов скрепления выполнено сооружение. Анализ образца и точное выполнение его дает возможность детям запомнить способы действий, чтобы затем можно было сформировать у них общие способы действий для создания однородных построек.

Конструирование по образцу основано на самостоятельных действиях детей и на реализации тех представлений, которые формируются в результате направленного обследования, анализа образца под руководством педагога. В начале обучения используются только несложные объемные образцы с видимыми составляющими элементами. Изучение образца под руководством взрослого проводится в определенной последовательности. Педагог руководит восприятием детей, помогает им правильно, наиболее полно, адекватно воспринимать существенные свойства предмета с точки зрения конструктивных особенностей.

Анализ образца начинается с целостного восприятия объекта. Дети называют его, затем переходят к выделению основных опорных частей. Большое внимание уделяется выяснению того, какую роль в самом предмете играет определенная часть или деталь: зачем, скажем, дверь у гаража, крыша у дома? Почему в гараже нет окон, а в доме, где живут люди, они есть? Зачем опоры у ворот и моста? Для чего у кровати спинки? Все это необходимо для более осмысленной детской конструктивной деятельности. Выделение основных частей в конструкции-образце желательно производить в той последовательности, которая соответствует очередности исполнительских операций.

После определения главных частей переходят к деталям. Во время рассматривания деталей взрослый постоянно подчеркивает их значение в предмете. В последнюю очередь внимание детей привлекают к тем деталям, которые имеют значение украшения. Выделение этих важных для предмета деталей лучше делать не формально, а эмоционально, заинтересованно. Украшение не просто добавление к постройке, оно придает ей особый индивидуальный облик. Взрослый в то же время объясняет, что украшение постройки не должно быть чрезмерным: достаточно одного-двух элементов, чтобы конструкция приобрела красивый, нарядный, привлекательный вид.

Следующим этапом обследования предмета (образца) является определение формы каждого элемента и подбор нужных, соответствующих этим элементам строительных деталей. После подбора необходимых строительных деталей педагог привлекает внимание детей к последовательности выполнения. Надо объяснить, с чего обычно начинают процесс строительства – с самых нижних, несущих элементов: это диктуется логикой реального возведения любого сооружения. Только после этого дети приступают к работе.

В подготовительной к школе группе в основном применяются такие приемы обучения конструированию, которые опираются на представления и воображение детей, умение выполнять словесное задание или руководствоваться рисунком, фотографией, чертежом. Образцы чаще всего даются в виде фотографий, рисунков, на которых изображены постройки, выполненные из того же строительного материала, с которым работают дети. Предлагаются они в основном как примерные. Конечно, в отдельных случаях можно использовать образец постройки, выполненный воспитателем, но этот прием уже не характерен для обучения детей данного возраста. При объяснении задания воспитатель может использовать частичный показ – только нового способа конструирования.

Конструирование по образцу накапливает у детей различные умения, подготавливает ребенка к конструированию на тему по заданным условиям. Ребенок узнает несколько вариаций постройки, овладевает общими способами действий, усваивает последовательность всех операций, хорошо ориентируется в строительном наборе, в свойствах его элементов, учится соразмерять постройку с игрушками, которые в нее помещает.

Конструирование по заданной теме предусматривает создание ребенком постройки не на основе образца, а на основе условий, требований, выдвинутых игрой или взрослым (построить теремок так, чтобы в нем разместились все персонажи сказки, построить мост через реку для проезда грузового транспорта и

пр.). Конструирование на тему, данную воспитателем, или по заданным воспитателем условиям более сложно, чем конструирование по образцу. Здесь ребенок не копирует образец, он оперирует образами, использует знания о способах действий, обобщенные представления о предметах. В этом виде конструирования у детей больше возможностей для проявления инициативы, творческой изобретательности. Этот вид конструирования предполагает усвоение детьми зависимости конструкции предмета от его назначения, умения считаться с предъявляемыми условиями, выполнение этих условий. В процессе конструирования по заданной теме ребенок научается решать задачи различными способами на основе одних и тех же условий, что создает важные предпосылки для развития творчества. К концу дошкольного возраста дети могут успешно выполнять постройки, отвечающие достаточно разнообразным и сложным условиям.

Дошкольники широко используют и *конструирование по собственному замыслу* (особенно в игровой деятельности). Они охотно применяют постройки по своему замыслу для развертывания сюжетно-ролевой игры (построенный корабль отправляется в плавание, в домике дети не только размещают кукол, но и поселяются сами и т. д.). Для создания сооружений дети используют кроме специального строительного материала любой другой (палки, коробки, подушки и т. п.). Этот тип конструирования не только развивает специальные способности ребенка, но и содействует активному формированию важных навыков общения. Дети научаются согласовывать свои планы и действия, проявлять инициативу, отстаивать свои предложения, уступать, помогать друг другу, радоваться общему успеху. В конце дошкольного периода в конструировании по собственному замыслу у детей проявляется способность к самостоятельному планированию своей деятельности, тенденция к творчеству.

Для того чтобы дети могли создавать собственные конструктивные замыслы, их необходимо учить рассказывать о своих будущих постройках: что, из каких деталей и как они будут строить. При анализе этих построек важно показать, что конструкция одного и того же предмета может быть различной в зависимости от строительного материала и способов соединения отдельных элементов, что один и тот же предмет может быть выполнен в разных вариантах. Важно здесь заострить внимание на обдумывании, предварительном планировании, уточнении замысла: какой вариант постройки больше подойдет, из каких деталей лучше выполнить постройку, какого размера она должна быть, чтобы отвечать заданным условиям. Роль воспитателя при таком виде конструирования усложняется, так как нужно видеть работу каждого ребенка: насколько усвоил он прошлые учебные задачи, применяет ли полученные знания и умения, активно ли работает, кому и какая нужна помощь, умеют ли дети дружно и согласованно работать, умеют ли обдумывать замысел, подбирать необходимый материал.

Очень важно проанализировать результат детской стройки. Это необходимо для воспитания большей требовательности у детей к качеству своей работы, умения критически оценивать ее результаты, находить и исправлять ошибки. Одновременно анализ результатов способствует воспитанию характера

детей: они учатся быть справедливыми и объективными в оценке своих работ и работ товарищей, учатся обмениваться опытом. Анализ построек детей позволяет воспитателю выявить, правильно ли они решили поставленные задачи, насколько овладели способами действий, а также рассмотреть качественную сторону детских работ. При этом воспитатель учитывает, что в одном случае от ребенка требуется точное воспроизведение образца, а в другом задача состоит в том, чтобы самостоятельно создать постройку, опираясь на представления о предмете или учитывая предложенные условия. В данном случае от ребенка требуется проявление творческой инициативы и в создании образа, и в использовании приобретенных ранее умений.

Следует подчеркнуть, что наблюдения свидетельствуют о существовании обусловленных отличий в отношении мальчиков и девочек к строительно-конструктивным играм, в особенности к выбору материала для них. Мальчики чаще предпочитают конструирование из фабричных наборов (конструкторов), сооружение разных построек из окружающих предметов (например, мягкие пуфы из набора детской мебели становятся элементами крупного конструктора), природного материала (тоннель из песка, крепость из снега) или специальных строительных наборов (кубики, цилиндры, бруски, диски и др.), вообще чаще играют в подобные игры. Они с удовольствием сооружают из строительных деталей (ими могут быть и коробки из-под обуви, и стулья) машину, поезд, пароход, затем «путешествуя» на них. Девочки же преимущественно интересуются конструированием одежды, «приготовлением пищи», строительством квартиры для кукол (у девочки пара пустых коробок может стать отличной двухкомнатной квартирой для куклы, а коробка из-под обуви – плитой или кроватью, из кубиков девочка мастерит мебель, крышечки от пустых бутылок и палочки заменяют ей посуду) и т.п.

Впрочем, разделение в играх на традиционно мужские и женские виды деятельности прослеживается во всех видах детских игр и становится заметным довольно рано. Данную особенность отметил в свое время Ф. Фребель: «На игре в куклы и через посредство этой игры обнаруживается духовная разница между мальчиком и девочкой... Мальчик рано предвидит и чувствует свое назначение – властвовать над внешней природой и проникать все тайны, а девочка – свое – уход за природой и жизнью» (Фребель, 1913). Действительно, многие игры привлекают либо только мальчиков, либо девочек и, очевидно, способствуют освоению половых ролей в поведении. Например, прыганье через веревочку считается игрой для девочек, а игра в футбол – мальчишеской. Различны и способы социализации: мальчики склонны играть большими группами или командами, захватывая большую территорию, девочки же, напротив, чаще играют по двое-трое в укромных уголках.

Педагогическими условиями, обеспечивающими высокую воспитательную и развивающую эффективность строительно-конструктивных игр, являются побуждение детей к подобным играм, обеспечение их необходимым материалом для строительства и конструирования, собственное участие взрослых в играх детей и поощрение инициативы и самостоятельности, так как интерес к строительно-конструктивным играм, если его не воспитывать, даже к концу

дошкольного возраста развивается не у всех детей. Так, наблюдения показывают, что, как и в младшем возрасте, у детей шести-семи лет более полно развивается сюжет игры, в то время как конструктивный процесс выполняет лишь подчиненную роль, а характер конструирования и его влияние на развитие детей почти не отличаются от того, какими они были ранее (Лиштван. 1967). При самостоятельном овладении строительным материалом дети долго задерживаются на таком этапе стройки, когда они просто «огораживают» игрушку. Например, мальчик огораживает со всех сторон автомобиль и говорит: «Это у меня гараж». Девочка окружает сидящую куклу кирпичиками и заявляет, что строит домик для Кати.

Руководство строительно-конструктивными играми, равно как и другими видами игр, должно быть направлено на создание игровой среды, развитие содержания игр, на организацию детского коллектива, на установление правильных взаимоотношений между детьми. Воспитатель может оказывать детям и непосредственную помощь в осуществлении конструктивных замыслов, например показывать некоторые новые приемы конструирования, если они необходимы для успешного выполнения постройки. Тем не менее, участвуя в играх детей, воспитатель должен не подавлять их инициативы, а помогать в преодолении затруднений.

Важным условием успешного обучения конструированию является обеспечение игровой мотивации детской деятельности. На начальных этапах обучения с целью пробуждения у детей интереса к конструированию и желания самим создавать постройки для дальнейшей игры педагог на глазах у детей строит различные предметы, которые тут же включаются в совместную игру (машины, здания, мосты, улицы), при этом он действует эмоционально, вызывая у детей ответный отклик. Процесс конструирования сопровождается объяснениями, комментированием, насыщен игровыми моментами. Речевое сопровождение включает все виды коммуникативных высказываний: вопросы, побуждения, сообщения. Педагог специально использует различные виды строительных наборов для построения одних и тех же конструкций, для того чтобы в собственной деятельности дети стремились и хотели использовать различные конструктивные материалы. Наблюдая за деятельностью взрослого, дети знакомятся с предметной и функциональной сторонами конструкций. Они начинают понимать, что конструкция является особым заместителем предмета, обладающим всеми присущими ему функциональными свойствами.

Если сделать конструирование средством для достижения игровой цели, то, несмотря на сложность, оно станет для ребенка необходимым, интересным занятием. Поэтому воспитателю необходимо заинтересовать ребенка, включить его в процесс постройки и поддержать интерес к новой для него деятельности. Этому помогут разнообразные приемы эмоционально-положительного отношения к игре. Например, всевозможные элементы сюрпризности: неожиданное появление игрушек, «волшебная коробка» с несколькими игрушками и кубиками для строительства дома для кошки или проблемная ситуация, заставляющая задуматься, вызывающая сочувствие и желание помочь (небольшой рассказ, стишок, песенка с незамысловатым сюжетом или короткая

сказка). То есть игре со строительным материалом необходимо придать содержательный характер. Так как окружающий детей мир еще сложен для них, малышам воспитатель предлагает доступный им мир игрушек. Обстраивание игрушек и составляет содержание строительно-конструктивных игр у малышей. Детей побуждают строить для кукол стульчики, кровати, для петушка и лошадки – дворики, заборчики и организуют на этой основе игры.

Так, взрослый, рассказывая ребенку сказку, разыгрывает ее с помощью конструктора и мелких сюжетных игрушек, тем самым увлекая ребенка в игру, побуждая его помогать героям сказки строить дом, дорогу, мост и т.п. Например, мама показывает ребенку комочек ваты: «Вот тучка плывет по небу и поливает дождем травку, деревья, дорожки и все-все вокруг. Смотри-ка, курочка бежит по дорожке, а за ней ее цыплята. Они сейчас все промокнули! Давай построим для них домик!». Возможно, ребенка заинтересует сюжет про мышонка, который без мостика не может перебраться через речку к маме, или про промокнувшего зайку, которого «бросила хозяйка», и он заболел, поэтому надо построить машину, чтобы отвезти его в больницу, и т.п.

Однако у маленьких детей еще нет опыта строительства. Первые конструктивные попытки младших дошкольников состоят в том, что они укладывают элементы строительных наборов на плоскости, выстраивают их в ряд или громоздят один на другой, беря при этом детали подряд, без выбора. В первых постройках трудно узнать какие-либо предметы, так как дети ограничиваются лишь отдаленным сходством по одному-двум признакам. Вот малыш построил домик для собачки. Если бы в это сооружение не была поселена собачка, вряд ли можно было бы принять его за домик. Поэтому воспитатель, подсказывая ребенку замысел работы (например, говорит, что маленькая куколка устала и нужно построить для нее стульчик из кубиков, чтобы она могла отдохнуть), тут же делает стульчик из трех кубиков. То есть вначале взрослый показывает ребенку, как нужно правильно использовать строительный материал для воплощения того или иного замысла. Затем воспитатель предлагает продолжить строительство самостоятельно: дает ребенку коробку (ящичек), где находятся игрушки (кукла, маленький медвежонок и т.п.) и строительный материал – кубики, кирпичики в достаточном количестве, чтобы построить два-три стульчика, кровать. Дети рассматривают игрушки и материал. После этого воспитатель предлагает строить вместе с ним, показывая последовательность приемов и действий, учит детей не спешить, ставить кубики аккуратно, поощряет старание детей и выражает радость при их успехах.

Когда постройка будет завершена, нужно обязательно обыграть ее согласно задуманному сюжету. То есть использование ролевых игрушек в строительно-конструктивной игре способствует дальнейшему развитию игровой деятельности детей. Поэтому, участвуя в строительно-конструктивной игре, взрослый должен использовать разнообразные мелкие игрушки, изображающие людей, животных, растения, транспорт и т.д., так как в игре дети дошкольного возраста строят не вообще, а с конкретной целью – домик для зайчика, мост для транспорта и пешеходов и т.п. Очень увлекательны и полезны для детей 2-4 лет игры с живописными ковриками со съёмными элементами изображений, которые

с помощью кнопок, «липучек» или петель с пуговицами могут преобразовываться (бабочка «пересаживается» с травы на цветок, птица «улетает» в небо, дерево перемещается от домика к берегу реки и т. д.).

Также в этом возрасте уже можно использовать для игр детей в качестве строительного природный материал. Это, прежде всего, песок, снег, вода. Из сырого песка дети строят дорогу, домик, горку, мост, с помощью форм – пирожки, куличики. В более старшем возрасте дети из снега делают горку, домик, снеговика, фигурки зверей. Используя в своих играх природный материал, дети знакомятся с его свойствами, учатся заполнять свободное время интересной деятельностью. Они узнают, что песок сыпучий, но из сырого песка можно лепить, воду можно наливать в разную посуду, а на холоде она замерзает и т.д.

Ребенка 4-5 лет заинтересовать, включить его в конструктивно-конструктивную игру может помочь показ игровых действий с готовой конструкцией-образцом. Воспитатель, не акцентируя внимания на способах ее создания, показывает ребенку, какая интересная может получиться игра с данной конструкцией, и потом уже приступает к анализу конструктивных особенностей. При этом последующий анализ модели и ее воспроизведение приобретают совершенно иное качественное значение в структуре деятельности ребенка, а также в способах ориентировочных действий. Цель деятельности выносится за пределы конструирования, так как возникает более понятная игровая цель: что, как и для чего строить. Конструирование, являясь составной частью игры, становится способом для достижения игровой цели, а процесс конструирования, выбор деталей и пр. – средством сооружения постройки. Деятельность детей, таким образом, приобретает предметно-опосредованный характер.

На данном этапе развития уже можно предлагать детям делать игрушки из веток, коры, шишек, ореховой скорлупы, соломы, желудей, семян и пр. Особенности поделок из такого материала в том, что используется его естественная форма. Качество и выразительность достигаются умением подметить в природном материале сходство с предметами действительности, а затем усилить это сходство дополнительной обработкой.

Особенно большое значение эта деятельность имеет для развития фантазии у ребенка. Задача воспитателя – вовремя обращать внимание детей на выразительность формы даров природы, учить видеть сходство причудливо изогнутых корней, веток с различными фигурками животных (бегущий олень, цапля и т.п.) и, дополняя эти корни, ветки другими материалами (пластилином, лепестками, семенами, ягодами), усиливать образность. Коробки из-под духов, пудры, спичек, кусочки проволоки в цветной обмотке, пенопласт, поролон, пробки и т.д. фактически представляют собой полуфабрикат. Соединяя с помощью клея или проволоки коробки, катушки между собой, дополняя их разнообразными деталями другого материала, дети получают интересные игрушки – мебель, транспорт и другие изделия.

Привлекая внимание детей к изготовлению игрушек из разных материалов, воспитатель может организовать небольшие выставки различных образцов (чередую композиции): фигурки из цилиндров – лиса и заяц, ежик и медвежонок из шишек, человек из веточек ведет собачку, неваляшка, снеговик,

цыпленок, зайчик (из поролона, пенопласта, пробки) и др. Рассматривая с детьми игрушки, представленные на выставке, воспитатель обращает внимание детей не только на сходство, но и на то, из каких материалов и частей они состоят и как эти части скреплены между собой, на способы передачи позы и т.д. Чтобы вызвать у детей интерес к изготовлению таких игрушек, воспитатель делает 2-3 игрушки в присутствии ребят, а затем предлагает попробовать сделать самим такую же игрушку.

С целью привлечения детского внимания к новым видам поделок педагог во время прогулок (экскурсий) обращает внимание детей на окружающие предметы и постройки: скамеечки в саду, заборчики, игровые домики на участке, лесенки, побуждает отражать виденное в строительно-конструктивных играх. Воспитатель не только обращает внимание детей на красоту улиц, площадей, но и показывает, что их красота определяется архитектурой сооружений и способом их расположения на улице, площади. На примере одной из площадей воспитатель вместе с детьми анализирует пространственное расположение зданий, их архитектурные особенности. Весной и летом воспитатель может привлечь детей к изготовлению из бумаги лодочек, корабликов, пропитанных расплавленным стеарином, которые затем на прогулке можно пускать в плавание в ручейках – это любимое занятие детей.

Таким образом, в процессе руководства строительно-конструктивными играми детей 4-5 лет расширяются их представления об окружающем мире, которые они используют в игре. Также педагог должен тактично помогать детям в самостоятельном выборе сюжетов строительно-конструктивных игр. Обучение детей строительным приемам целесообразно проводить путем использования образца и совместной с воспитателем постройки, путем упражнений в повторных знакомых строительно-конструктивных играх.

Детей 5-6 лет обучают предварительному планированию строительно-конструктивных игр, постановке цели игры, применению конструктивно-строительных умений не только по наглядному образцу, но и по рисункам, фотографиям различных сооружений. На данном этапе рекомендуются разнообразные строительные материалы. Следует показать детям, как пользоваться тем или иным из них, как соединять отдельные части, блоки, как делать постройки подвижными, прочными, красивыми. Показывая детям сложные постройки (жилые дома, вокзалы, театры, пристани и т.д.), воспитатель обращает внимание детей на общий вид зданий, раскрывает соответствие архитектурных особенностей их назначению, учит выделять отдельные части. Старших дошкольников обучают также «читать» изображения (фотографии, рисунки), то есть выделять в них общее, основное, части и прочее. Зрительный анализ помогает детям глубже запечатлеть особенности рассматриваемого сооружения, составить о нем представления, затем использовать его как основу в строительно-конструктивной игре.

6-7-летние дети чаще всего используют в своих играх различные «Конструкторы» и строительные наборы – деревянные, пластмассовые, металлические. Чем богаче конструктивные возможности набора, чем разнообразнее формы его деталей, тем скорее появляется большее количество

различных построек и конструкций у детей. Это объясняется тем, что формы деталей по ассоциации вызывают новые образы. Так, трехгранная призма напоминает ребенку крышу дома, конусы и цилиндры – красивые арки над мостом. У детей тотчас же возникает желание воплотить возникшие образы в своих постройках.

В игре с «Конструкторами» дети учатся решать более сложные конструктивные задачи, знакомятся со сложными способами соединения деталей, создают всевозможные подвижные конструкции, тогда как строительные наборы предназначены для сооружения в основном неподвижных построек. Дети уже способны самостоятельно выполнить постройку, ориентируясь лишь на рисунок, фотографию, чертеж: они сами делают различные образцы самолетов, автомашин, подъемных кранов с подвижными колесами. При этом ребята овладевают приемами работы с гаечным ключом, киянкой, гайками.

Для старших дошкольников большое значение приобретает слово. Так, источником замысла и содержания строительно-конструктивной игры иногда является рассказ воспитателя. В этом возрасте возможно обсуждение хода игры, качества действий ее участников, так как в этом возрасте дети стремятся хорошо выполнять необходимые действия, получают удовольствие от заслуженной похвалы и способны учесть критические замечания.

Многие строительно-конструктивные игры направлены на удовлетворение познавательных интересов дошкольников. Стремление к точности приводит к некоторому снижению игровой условности. Ребенок хочет, чтобы игровая постройка была похожа на настоящую. Сходство с изображаемым реальным сооружением, относительная масштабность, декоративность, художественная выразительность становятся для него критериями правильности конструирования. Тем не менее важным условием обучающего и воспитывающего воздействия строительно-конструктивных игр является руководство ими при сохранении творческой самостоятельности детей, развитие их интереса к технике, использование наглядных пособий (иллюстраций, фотографий, простых технических рисунков), обучение способам перевода плоского изображения в объемную постройку.

Также интересно для детей 6-7 лет приготовление игрушек для малышей. Конечно, воспитателю необходимо следить за этим процессом, вовремя помогать детям советом, как сделать ту или иную игрушку. К 6 - 7 годам при условии грамотного руководства со стороны взрослого конструирование всех типов достигает относительно высокого уровня (табл.6.).

Таблица 6. Алгоритм руководства педагогом конструктивно-игровыми играми дошкольников

Возраст ребенка	Алгоритм руководства педагогом конструктивно-игровыми играми
Ранний	<p style="text-align: center;"><i>Индивидуальная работа с каждым ребенком</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомит с деталями конструктора. 2. Содействует возникновению интереса к занятиям со строительным материалом. 3. Учит следить за действиями педагога и воспроизводить их. 4. Обучает детей элементарным конструктивным навыкам. 5. Показывает несложные игровые действия с постройками. 6. Оказывает помощь детям при затруднении
Младший	<p style="text-align: center;"><i>Начало года – индивидуальная работа с каждым ребенком, вторая половина года – действия с группами 4-6 детей. Конец года – 8-10 детей</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Готовит детей к совместным игровым действиям со строительным материалом. 2. Продолжает воспитывать интерес к конструктивным играм, целенаправленность и сосредоточенность при выполнении действий. 3. При каждом повторном показе действий предлагает новые образные игрушки. 4. Показывает готовую постройку, вызывая интерес детей и желание выполнить такую же. 5. Поясняет, что должен сделать каждый ребенок. Называет игровые действия и сопровождает их словами, воздействующими на эмоциональное состояние ребенка. 6. Обучает созданию постройки поочередными действиями. 7. Высказывает свое отношение к некоторым действиям детей, одобрением вызывает у детей чувство удовлетворения от совместной работы. 8. Использует собственную постройку для объединения игровых действий детей
Средний	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учит строить вдвоем при повторном показе. 2. Помогает выбрать сюжет в соответствии с интересами и пожеланиями детей. 3. Вместе с детьми определяет, какие для игры нужны постройки, кто, что и с кем будет строить. 4. Четко организует использование строительных деталей (строительный материал раскладывается на середине стола по формам деталей в количестве большем, чем нужно для работы; детали используются детьми в той последовательности, в которой выполняется постройка)

Старший	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепляет умение детей выполнять вдвоем постройку более сложной конструкции, постепенно увеличивая число участников до 3-4. 2. Подчеркивает значение предварительного обдумывания и планирования конструктивной деятельности игры. 3. Объясняет важность согласованности совместных действий, настойчивости и преодоления трудностей. 4. Раскрывает взаимоотношения взрослых в строительном труде. 5. Объясняет задание. 6. Помогает уточнить замысел игры, подумать над тем, как интересней его осуществить, не навязывая детям своего решения, активизирует их воображение. 7. Беседует с детьми о процессе и результатах строительно-конструктивной игры (о том, как строили, как играли, почему лучше строить и играть вместе, о чем надо договориться перед игрой или коллективной стройкой, что получилось хорошо, а что – неудачно, кто умел строить дружно и т.д.). 8. Учит детей самостоятельно выполнять правила коллективной строительно-конструктивной игры (целесообразно до начала игры провести беседу о том, кто что будет делать, как выполнять уговор и др.). 9. Следит за соблюдением уговора, правил дружной стройки, чтобы работа выполнялась по намеченному плану. 10. При необходимости регулирует темп строительства. 11. При изготовлении комплекса построек раскрывает тему, связывает ее с будущей игрой, излагает краткий план этой игры, объясняет, какими качествами должен обладать организатор деятельности других (лидер), какие функции он должен выполнять. Готовит к этой роли всех детей
---------	---

К основным приемам обучению конструированию относятся следующие:

1. Сооружение постройки воспитателем с показом детям всех приемов конструирования и пояснением действий.

2. Показ образца готовой постройки, выполненной воспитателем, с последующим анализом входящих в нее элементов.

3. Использование готовой постройки, показывающей, как можно отразить тот или иной элемент с помощью строительного материала.

4. Показ отдельных приемов конструирования, которыми дети овладевают для сооружения построек (как делать перекрытие на высоких устоях, как заменять одни детали другими, как увеличивать плоскость и др.).

5. Предложение образца постройки, выполненной воспитателем частично (заканчивают ее дети сами).

6. Сообщение темы постройки с указанием условий, которые дети должны выполнить, например определить размер постройки, чтобы он соответствовал игрушкам, которые будут размещаться в ней.

7. Выполнение детьми построек по их собственному замыслу.

Неотделима от строительно-конструктивной *дидактическая игра*. Дидактическая игра содержит в себе большие возможности не только в обучении, но и в воспитании дошкольников. Подробнее мы рассмотрим дидактическую игру в п. 2.2. В дошкольной педагогике общепринятой классификацией дидактических игр является деление на три основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

В формировании любой игры дошкольников можно выделить три основных этапа:

- 1) усвоение условных действий с игрушками и предметами-заместителями;
- 2) усвоение ролевого поведения (ролевых отношений и взаимодействий);
- 3) усвоение способов построения сюжета.

Условно можно отнести эти этапы к определенным возрастам:

первый: 1 год – 2, 5 года;

второй: 2,5 года – 4,5 года;

третий: 4,5 года – 7 лет.

Однако стоит заметить, что развитие игр детей в указанной последовательности хоть и является возрастной закономерностью, но происходит постепенно, без резких переходов и смены этапов. То есть новое, рождаясь в старом, еще долгое время сохраняет в себе элементы старого, характерного для предыдущей ступени развития и лишь постепенно становится преобладающим. Например, характерные для детей второго года жизни игры в форме действий с предметами зарождаются раньше, в процессе совместных действий взрослого с ребенком. В свою очередь, овладение действиями с предметами, игрушками становится необходимой предпосылкой режиссерской и сюжетно-ролевой игры, равно как и театрализованной, и строительно-конструктивной, и дидактической игры. Таким образом, в играх детей дошкольного возраста могут сосуществовать элементы разных этапов. Но одни из них являются прогрессивными, определяющими характер игры в целом, другие характеризуют пройденный этап.

Вместе с тем, развитие и становление игры как основного вида деятельности не определяется только возрастом ребенка, а во многом зависит от условий жизни и воспитания. При менее благоприятных условиях этот процесс замедляется, дети не достигают возможного уровня игры (даже старшие дошкольники нередко мало играют, потому что у них не сформированы навыки самостоятельной игровой деятельности, бедны впечатления об окружающей действительности). И наоборот, иногда дети раньше овладевают более сложными играми, играют много и разнообразно, если дома и в детском саду создаются благоприятные условия, а родители и воспитатели планомерно, учитывая возрастные особенности детей, последовательно переводят их от элементарных к более высоким этапам в развитии игры.

Итак, умение развертывать игру складывается у ребенка очень медленно, если он *стихийно* нащупывает и перенимает способы игрового поведения, и напротив, формирование игровых умений успешнее происходит при условии целенаправленного руководства игрой, в совместной игре взрослого с детьми, а также в процессе демонстрации взрослым образцов игрового поведения.

Однако, наряду с этим, необходимо предостеречь взрослых от чрезмерно жесткой регламентации игровой деятельности детей. Известно, что некоторые воспитатели, полагая, что они учат играть, дают детям тему, подбирают необходимый материал, заранее распределяют роли, предлагают готовые сюжеты, следят за тем, чтобы дети не отступали от намеченного плана игры. В таких случаях игра быстро распадается, так как детям не интересно играть по инструкции, в связи с чем дети не проявляют активности, заинтересованности.

Еще К.Д. Ушинский говорил, что ребенок не играет тогда, когда его занимают игрой, и тогда, когда его заставляют играть. Поэтому руководство игрой будет правильным лишь в том случае, если позволит сохранить всю прелесть ее творческого характера. А для этого надо больше давать детям проявлять самостоятельность, вступать в разнообразные взаимоотношения по собственной инициативе. Одним словом, в любом деле необходимы знания и умения, позволяющие осуществлять его должным образом.

Рассмотрим методику использования детских игрушек при организации игровой деятельности дошкольника.

Итак, *первый год жизни*. Прежде всего, на данном этапе развития ребенка игрушка должна быть занимательной, то есть привлекать внимание (даже самые простые предметы могут оказаться занимательными для малыша: папины усы, мамины бусы и т.д.). Игрушка должна быть изготовлена из безопасных материалов (дерево, резина, пластик); она должна быть ярких, контрастных цветов с хорошо различаемыми деталями. И еще – игрушек не должно быть много. Для малыша достаточно двух-трех игрушек, которые необходимо менять через несколько дней. Игрушки первого года жизни выполняют несколько основных функций: дают возможность развивать основные органы чувств (тактильная чувствительность, зрение и слух); являются средством развития мелкой и крупной моторики ребенка, то есть движений руки и движений всего тела; с помощью игрушек малыш начинает усваивать информацию о различии форм, цвета, размера окружающих предметов, пространственные отношения между ними.

От рождения до трех месяцев малышу для его нервно-психического развития нужны разнообразные красочные, яркие игрушки, которые подвешивают над кроваткой и размещают в разных местах комнаты: так называемые «мобили» (разноцветные подвижные конструкции с укрепленными на них фигурками, кубиками, шариками, ленточками). Дети смотрят на них, прислушиваются к звукам, которые они издают, а позже следят за их перемещением, исчезновением и т. д. Такие игрушки способствуют развитию зрения, стимулируют зрительное сосредоточение и движение глаз. «Мобиль» должен находиться на расстоянии 15-20 см от глаз малыша, на нем должно быть не более трех фигурок, которые меняются через несколько дней. Малыш, лежа, наталкивается руками (пока еще случайно) на висящие над грудью игрушки, которые издают различные звуки. Для развития слуха ребенка и его познавательных способностей можно подвешивать к кроватке малыша различные колокольчики или бубенчики. Уже к концу третьего месяца ребенок поймет, что колокольчик зазвенит, если до него дотронуться рукой. К трем месяцам у малыша формируется реакция локализации источника звучания, то есть он поворачивает голову в сторону звучащей игрушки. Для этого взрослый, пытаясь привлечь на себя внимание, с помощью музыкальных игрушек (погремушка, колокольчик, дудочка, резиновая пищалка) издает звуки на расстоянии 1,5 м от ребенка, а малыш поворачивает голову в сторону взрослого.

Развитию координации движений рук и стимуляции слухового сосредоточения способствует яркий тряпичный браслет с бубенчиком,

застегивающийся на липучку. Браслетик надевается ребенку на запястье то на правую, то на левую руку. Малыш размахивает ручками, бубенчик звенит и привлекает к себе внимание. К концу третьего месяца жизни малыш учится протягивать руку к предмету и захватывать его. Здесь незаменимы погремушка и пластмассовые кольца контрастных цветов. Развитию зрения, слуха и познавательных способностей также способствует всеми любимая неваляшка. Взрослый, показывая малышу, как раскачивается неваляшка, обращает внимание ребенка на звук.

К 4 месяцам ребенок уже внимательно смотрит на говорящего с ним взрослого, ищет глазками звучащую игрушку, радуется и отзывается всем своим существом на ласковые слова родных. Он в состоянии пролежать несколько минут на животе, опираясь на предплечья и высоко подняв голову, хорошо удерживает головку в вертикальном положении на руках у взрослого. При поддержке под мышки ребенок крепко упирается о твердую опору ногами.

От 4 до 6 месяцев малышу уже нужны специальные игрушки, предназначенные для жевания, сосания, засовывания в рот. Сейчас в аптеках и специализированных магазинах можно найти разнообразные кольца-прорезыватели: мишки, уточки, зайчики и др. Также привлекательны для ребенка всевозможные резиновые пищалки. Такие игрушки следует мыть после игры и хранить в стеклянной посуде с крышкой. Очень интересны и полезны для малыша разнообразные игрушки-мякиши (в этом возрасте это мячик или кубик) и сенсорные мячи (с выпуклостями и впадинами различных форм и размеров). Они не только способствуют развитию зрительно-моторной координации, но и помогают сформировать навык хватания. Для совершенствования координации движений хороши крупные бусы. Они могут быть пластмассовыми и деревянными, однотонными и пестрыми, бусины могут быть различной формы (круглые, овальные, кубические и др.). Главное, чтобы бусы были безопасны для ребенка: выполнены из экологически чистых материалов, без зазубрин и острых углов, крепко связаны.

Также можно предложить музыкальные игрушки: дудочки, свистки, погремушки, бубны, которые способствуют развитию слухового восприятия. Очень полезно давать слушать ребенку контрастные звуки (громкие и тихие, высокие и низкие). На данном этапе развития малыш уже с удовольствием слушает классическую музыку. Сейчас в Интернете есть специальные сайты, а в продаже имеется большое количество дисков с музыкой, адаптированной для малышей (серии «Happy baby», «Знаки зодиака», «Классика для малышей», «Волшебные голоса природы» и др.). Такая музыка не только способствует развитию музыкального слуха, но и положительно влияет на нервную систему малыша: он успокаивается, меньше плачет, быстрее засыпает, лучше кушает.

К 7 месяцам ребенок уже экспериментирует с игрушкой: размахивает, перекладывает ее, бросает. Ребенок уже не просто лежит или сидит, разглядывая предметы и прислушиваясь к звукам, он прекрасно ползает. На вопрос «где?» ищет и находит взглядом знакомый предмет, постоянно находящийся в определенном месте. Ребенок подолгу лепечет, повторяя одни и те же слоги. В этом возрасте очень полезен для развития ребенка резиновый мяч или

специальная игрушка округлой формы (пестрая, яркая), которую можно подвесить к кроватке около ног ребенка (как боксерская груша). Малыш с удовольствием пинает ногами такой мячик. Эта игра развивает мышцы ног и способствует совершенствованию координации движений.

В этом возрасте можно предложить ребенку «стучалку» или «гвозди-перевертыши» (игрушечный молоточек с колышками, которые можно забивать). Сначала взрослый показывает, как можно использовать «стучалку»: аккуратно забивает «гвоздики» в отверстия, затем проделывает то же самое вместе с ребенком, направляя его руку своей рукой. Эта игрушка очень хорошо развивает зрительно-моторную координацию. Ребенок определяет на глаз, куда ему направить молоток, при этом он крайне увлечен деятельностью, в результате которой можно услышать «прекрасный» грохочущий звук! От такого занятия малыша оторвать очень трудно. Молоток и «гвозди» могут быть и деревянными, и пластмассовыми, «гвозди» могут быть все одинаковой формы и цвета или отличаться друг от друга. Также можно предложить малышу постучать по пустым пластмассовым бутылкам, по крышкам от кастрюль. Это же можно делать ложкой или погремушкой, от чего малыш получает огромное удовольствие, заодно закрепляя ранее полученные навыки.

Очень полезны в этом возрасте игрушки-мякиши, наполненные крупами (фасоль, бобы, горох, можно использовать и гречневую крупу). Эти игрушки развивают тактильную чувствительность ребенка и способствуют развитию мелкой моторики. Малыш с удовольствием хватает такую игрушку, ощупывает, бросает, то есть экспериментирует и исследует.

Хорошо стимулируют развитие мышления игрушки с выскакивающим сюрпризом. Ребенок учится устанавливать логическую связь между действием и эффектом. Здесь очень важно показать, что при нажатии на кнопку, расположенную на панельке коробочки, крышка откидывается и из коробочки выскакивает зверюшка, шарик или клоун. Конечно, малыш не сразу научится устанавливать такие связи, ему надо показать действие несколько раз. С этой целью можно использовать и различные «музыкальные центры» – игрушки с клавишами, кнопками, при нажатии на которые звучит музыка. После нескольких показов взрослого, малыш сможет «музицировать» сам. Эти игры способствуют развитию зрительно-моторной координации и слухового внимания, установлению логической связи между предметом и действием.

Семимесячный ребенок очень любит выбрасывать игрушки из кроватки, поэтому необходимы игрушки или предметы, которые можно ронять на пол. Это могут быть мягкие или резиновые игрушки, кубики. Малыш должен видеть, как упала игрушка, которую он бросил, и слышать, какой она издала при этом звук. Такие занятия развивают мелкую моторику, познавательные способности, слух и зрение. Полезны в этом возрасте для ребенка и игровые центры – плоские доски с набором разнообразных игрушек. Обычно на такой доске размещены колокольчики, маленькое зеркало, крутящиеся шарики и цилиндрики, яркие фигурки,двигающиеся вверх и вниз. Такая игрушка не только способствует развитию мелкой моторики и слухового восприятия, но и помогает малышу научиться манипулировать различными предметами. Игровой центр размещается

с помощью специальных креплений в кроватке, малыш может играть с ним сидя или лежа. Можно предложить ребенку прозрачный пластиковый тубус, заполненный разноцветными шариками, издающими звук при потряхивании. Малыш может долго трясти такую игрушку, наблюдая за перемещением наполнителя.

Игрушки для игр в ванне (мочалки в виде зверюшек, плавающие кораблики, уточки) способствуют развитию моторных навыков, познавательных способностей и зрения (прослеживающее движение глаз). Главное, чтобы ребенок научился передвигать игрушки в ванной. Привлечь внимание к таким играм можно, спрятав игрушку под водой, а затем отпустив ее. Уточка или кораблик выныривают из воды, доставляя ребенку огромную радость.

В возрасте 7-9 месяцев ребенку уже интересна книга. Но так как малыш еще все пробует на вкус, книга должна быть изготовлена из ткани или пластика. Задача взрослого – научить ребенка переворачивать страницы, показывая картинки, четко называя предметы, изображенные на них. Такое «чтение» способствует развитию понимания речи, развитию тонкой моторики, тактильных ощущений, познавательного интереса.

Девятимесячный ребенок уже различает мелодию и пытается «плясать» под подходящую музыку, ему уже хочется общаться. С предметами ребенок действует осознанно, в зависимости от их свойств: катает каталочку, вынимает втулочки из подставок, открывает коробочку, гремит шариками в закрытой коробке, нажимает на кнопки. Малыш начинает ходить, он переходит от одного предмета к другому, слегка придерживаясь руками. Ребенок знает свое имя и оборачивается на зов. Стремительно развивается речь малыша: он повторяет за взрослым слоги, которые есть в его лепете.

С 9 месяцев малышу уже интересна пирамидка. Лучше всего подобрать деревянную пирамидку из 4-6 колец с колпачком. Занятия с пирамидками, а также с вкладывающимися друг в друга цилиндрическими и прямоугольными стаканчиками (игрушки-гнезда) способствуют развитию не только зрительно-моторной координации и мелкой моторики, но и познавательных способностей малыша. Однако сначала необходимо научить малыша играть с такими игрушками. Так, необходимо показать ребенку, как снимать кольца пирамидки, а затем – как надевать их на стержень, показать, что маленький стаканчик можно накрыть большим. Взрослый обязательно должен обозначить словом величину (большой, маленький). Также можно поиграть и с матрешкой.

Для развития конструктивных и познавательных способностей, зрительно-моторной координации хорошо подойдет строительный набор. Взрослый учит малыша ставить кубик на кубик, строит сам башенку, а затем разрушает ее, воскликнув: «Бах!». То есть он учит ребенка строить и разрушать. Это доставляет ребенку огромное удовольствие. Если малыш радостно разрушает постройки, значит, он скоро научится их создавать.

К *11 месяцам* малыши готовы часами складывать разнообразные предметы в различные емкости, а затем доставать их оттуда. Очень хорошо развивают зрительно-моторную координацию пустые коробки с прорезями («Почтовый ящик Монтессори»). Сейчас много разнообразных игрушек в виде

кубов, шаров, различных животных с разными цветными фигурками и соответствующими прорезями. Для развития координации движений также полезны игрушки на колесиках. Это могут быть: устойчивые машинки, различные каталки с ручкой или на веревочке. В этом возрасте ребенку необходима игрушка, на которой можно сидеть: разнообразные качалки (конь, слоник, медвежонок), специальные спортивные мячи и спортивные игрушки. Такие игрушки развивают координацию движений, умение управлять своим телом, упражняют в равновесии, учат ходить и бегать. Приобретая такие игрушки, надо учесть, что играть с ними малыш должен под присмотром взрослого.

Развитию слухового восприятия и зрительно-моторной координации способствуют музыкальные игрушки: показывая, например, малышу, как ударять палочками по металлофону или ксилофону, взрослый обращает внимание ребенка на силу звука, обозначая словом «тихо» (ударяя слабо), «громко!» (ударяя сильно). Постепенно малыш установит связь между силой удара и громкостью звука. А если ударить несколько раз по разным клавишам, получится мелодия.

Разнообразные блочные конструкторы типа duplo с крупными деталями способствуют развитию мелкой моторики и конструктивных навыков. Надо показать малышу, как скреплять между собой детали конструктора. Если малыш сейчас научится это делать, то позже он сможет самостоятельно возводить целые города и конструировать различный транспорт. Развитию мелкой моторики также способствуют и заводные игрушки. Сначала взрослый показывает ребенку, как заводить машинку, затем заводит игрушку вместе с ребенком, помогая его пальчиком своей рукой, а затем предлагает все сделать самостоятельно.

Познакомиться с названиями основных частей тела и лица малышу поможет кукла. Желательно, чтобы кукла была тряпичной с крупными чертами лица. Необходимо показать малышу, где у куклы носик, рот, глазки, а затем попросить малыша показать то же самому на кукле, на лице у мамы, на своем лице. С помощью кукол ребенок учится простым манипуляциям (качает куклу, укладывает ее спать, кормит). Для кормления кукол необходима игрушечная посуда.

На втором году жизни малыш познает функциональное значение вещей (бытовые, игровые, художественные, трудовые). От года до полутора лет развивается понимание речи. На данном этапе малышу необходимы игрушки, стимулирующие сенсорное (чувственное) развитие, так как сенсорные впечатления – это основа познания мира. Чем точнее малыш различает свои ощущения, то есть понимает, что он слышит, видит, осязает, обоняет, воспринимает на вкус, тем быстрее он сможет развиваться.

От 1 года до 1,5 лет актуальными остаются наборы кубиков, блоков для конструирования, матрешка, «Почтовый ящик Монтессори», пирамиды. По-прежнему увлекают ребенка игрушки-забавы, различные каталки с движущимися фигурками, погремушки и другие звучащие игрушки. Однако действия ребенка с игрушкой приобретают более сложный характер. В этом возрасте ребенку необходимы игрушки-животные – из резины, пластмассы, крупные

мягконабивные (мишки, зайцы, собаки); куклы резиновые, пластмассовые с закрывающимися глазами, издающие звуки при поворачивании, достаточно большие, чтобы ими удобно было играть, с мягким туловищем и приятным выражением лица (у кукол может быть и неснимающаяся одежда). Также пригодятся и «голыши» – пластмассовые куклы без одежды, которых можно купать, завертывать в пеленки. В этом возрасте игра ребенка с куклой, главным образом, выражает заботы взрослых о нем самом – кормление, укачивание, прогулку и т.п. Поэтому для таких игр нужны одеяльца, простынки для завертывания кукол, сундучки (коробки, корзины) для их хранения.

Для игр на прогулке пригодятся ведерки, формочки, совочки (игры с песком); коробки с крышками, ящики, разные тележки, грузовые автомобили (крупные) из дерева, пластмассы (для складывания и перевозки мелких игрушек). Для игр с водой – лейки, ведерки, ванночки и другие игрушки (фигурки животных, птиц из резины и пластмассы).

Для ознакомления с формой предметов поможет малышу крупная мозаика. Дети проявляют большой интерес к этой игровой задаче, хотя она для них и трудна. Взрослый не должен при малейшем затруднении ребенка спешить выполнить задачу за него. Важно дать ему добиться результата – это прекрасный способ воспитания настойчивости и целеустремленности. Наблюдения свидетельствуют, что упорство проявляется у детей очень рано. Например, младенец, стараясь просунуть игрушку через перекладыны кроватки, поворачивает ее под разными углами и, наконец, перебрасывает через верх; ребенок раннего возраста, складывая пирамидку, пробует разные кольца, стараясь подобрать их по размеру, и, наконец, обращает внимание на их цвет; дошкольник пытается рисовать слишком бледной краской, снова и снова макает кисточку в воду и, наконец, понимает, что нужно потереть кисточкой о краску. Каждый ребенок в результате этих проб совершил маленькое открытие: он понял кое-что о том, как устроен тот объект, с которым он действует. Этого не случилось бы, если бы взрослый просто показал, как нужно действовать в каждом из этих случаев.

К тому времени, когда малышу исполнится 12 месяцев, в его комнате уже должен быть спортивный уголок. Он может состоять из шведской стенки, лестницы, перекладыны на уровне груди ребенка для обучения кувырканию. Для смягчения падений просто необходим мат или толстый коврик, который может быть выполнен в виде яблочка, мишки, грибка, бабочки и др. На такой коврик даже падать приятно! Очень полезен и массажный коврик с различными наполнителями, по которому можно пройтись босиком, – это и закаляет, и тренирует ножки, и является профилактикой плоскостопия. Хорошо, если у малыша в спортивном уголке будет набор разноцветных набивных мячей разного размера. Сейчас можно приобрести набор таких мячей, выполненный в виде гусеницы: туловище состоит из крупных мячей, связанных между собой тесьмой, ноги и усики выполнены в виде маленьких мячииков. У ребенка есть возможность отсоединять и присоединять ножки и туловище (соединение – «липучка»), в результате получают маленькие мячики, которые можно забросить в корзинку или коробку. А большие мячи малыш сначала с удовольствием просто

перекатывает руками с места на место, затем его можно учить бросать мяч вперед, захватив двумя руками. Во время таких игр у ребенка развивается координация движений, зрительно-моторная координация, различные группы мышц, цветовое восприятие, ловкость.

На стену в детской комнате можно повесить развивающее панно с различными видами застежек и деталями, которые могут крепиться к панно с помощью «липучек». Такие панно привлекают к себе малыша, стимулируя его развитие. Сначала необходимо научить ребенка отсоединять детали и расшнуровывать шнурки, затем показать, как можно присоединить яблочко к дереву или тучку к небу, как расстегнуть застежку-«молнию» и вытащить из кармашка игрушку. Упражняясь в расстегивании и застегивании, шнуровании, малыш развивает пальцы рук (такое панно может быть актуальным до 6-7 лет, надо только менять детали).

Как отмечалось ранее, большую пользу для умственного развития ребенка приносят строительные игры. Поэтому необходимо приобрести малышу крупногабаритный мягкий модульный конструктор. Из такого конструктора можно построить стульчик, домик, кроватку, при этом ребенок сам может посидеть на таком стульчике, спрятаться в домик. Главное – такой конструктор совершенно безопасен для ребенка: он мягкий и упругий, водонепроницаем и легко моется. Интерес к этим играм особенно возрастает, если постройки обыгрываются. На стул можно посадить куклу, через ворота прокатить машину. Все это взрослый может подсказать ребенку.

В этом возрасте все еще интересны и полезны музыкальные игрушки. Бубен и барабан развивают чувство ритма и слуховое восприятие, а свисток и дудочка разовьют дыхание ребенка, что способствует формированию правильного звукопроизношения. С малышом можно поиграть в игру «Что звучит?». Взрослый сначала предлагает ребенку рассмотреть музыкальные инструменты, послушать, как они звучат. Затем отворачивается и свистит в свисток (играет на металлофоне, бьет в барабан или в бубен), потом просит ребенка показать тот инструмент, который звучал, назвать его.

Очень интересным становится игрушечный автомобиль, поэтому ребенку необходима грузовая машина. Он перевозит на ней кубики, кукол, различные мелкие игрушки.

В этом возрасте начинает играть важную роль в развитии ребенка картинка. Маленький ребенок не сразу отличает реальный предмет от его изображения на картинке. С помощью взрослого малыш постепенно устанавливает связь между предметом, его графическим изображением и соответствующим названием. Это важно для развития мышления, для формирования первых общих представлений. Под руководством взрослого с помощью картинки осуществляется более детальное восприятие качеств предмета (форма, величина, цвет и др.) и его состояния. Очень важно вызвать у ребенка интерес к картинке, научить узнавать знакомый предмет и называть его хотя бы упрощенным названием. Например, показать ребенку мячик и сказать: «Вот мячик, мячик бом-бом!» Незаметно для него убрать со стола мяч. «Где мячик? Нет мячика!» Затем положить на стол картинку с изображением мячика.

«Вот он, мячик! Вот мячик – бом-бом». Такие действия со сменой игрушки и картинки повторяются несколько раз, пока ребенок сам не начнет показывать предмет на картинке или произносить «бом-бом», «мячик».

Двухлетний малыш уже группирует предметы по цвету, величине, форме, находит сходство и различие и т.д. Маленький человечек способен понимать речь, не подкрепленную наглядной ситуацией, если она опирается на его прошлый опыт. Он узнает изображенные на картинке знакомые предметы, поэтому в этом возрасте с детьми можно играть в познавательные игры с картинками: лото, парные картинки. На картинках должны быть изображены близкие детям одушевленные и неодушевленные предметы (зайчик, курочка, кубик, мячик и др.) Изображения должны быть максимально приближены к оригиналам и расположены на светлом фоне. Логическое мышление (анализ, синтез) также хорошо развивает разрезные картинки.

Для развития тонкой моторики пальцев рук и координации движений полезны различные наборы для нанизывания. Это могут быть специальные бусы из дерева, яркие бусы из полимера с деталями разной формы и цвета, усложненные наборы-шнуровки, с помощью которых ребенок не только учится нанизывать, но и вставляет части друг в друга, сравнивает, подбирает по цвету детали.

В этом возрасте малыш очень любит слушать сказки и рассматривать картинки к ним. Поэтому ему необходима большая красочная книга со сказками («Репка», «Теремок», «Колобок» и др.). Особенно запомнится сказка, если показать ее ребенку с помощью кукольного театра. Следовательно, актуальными будут куклы би-ба-бо и фигурки для настольного театра (персонажи знакомых сказок: Курочка-ряба, Колобок, Волк, Медведь и т.д.).

Известно, что в этом возрасте ребенок в игре уже чаще отображает действия людей с предметами по их назначению, принятому в обществе. Он может передавать в игре знакомые ситуации: кормление, лечение, постройку дома, перевоз грузов и т.д. Поэтому малышу будут необходимы для игры модели бытовых предметов, игрушечный транспорт, различные наборы для сюжетно-ролевой игры («Инструменты», «Доктор», «Кухня», «Парикмахерская» и др.). Кукла сейчас должна быть более подвижна, со сгибающимися руками и ногами, с пальцами на руках и ногах. Руки и ноги у игрушек хороши тканевые или из мягких пластмасс. Для игры необходимы куклы с нарисованными крупными глазами, с короткими волосами, в простой одежде.

Также усложняются игры со строительным материалом. Малыш уже самостоятельно строит дорожку и башню из кубиков, заборчик, скамейку, домик (сначала без крыши), куда прячутся игрушки. По дорожке «ходит» маленькая матрешка, на заборе или на башне стоит петушок и «кукарекает».

Для развития координации движений и ловкости малышу можно предложить поиграть в кегли или в детские городки-мякиши. Остаются актуальными резиновые мячи разного размера и цвета, фигурки людей, животных, птиц, колышки с молоточками, флажки. Также необходимы игрушки для игр с песком, водой, ветром: вертушки, разные формочки, совочки, ситечки, ведерки, лейки, воронки, сачки, лодочки, надувные бассейны.

Для всестороннего развития *трехлетних детей* необходимы разные виды игрушек: спортивные, технические, образные, дидактические, музыкальные, театрализованные и игрушки-забавы.

Физически окрепнуть детям помогают игрушки, с которыми можно совершать разнообразные движения: обручи, велосипеды, вожжи, разные по размеру мячи, тележки, машины, кегли, надувные или крупные полые игрушки. Играя с ними, малыши много ходят, бегают, прыгают, лазают. Они учатся лучше и целенаправленнее ориентироваться в пространстве, движения их становятся более координированными, ловкими, развивается чувство равновесия. С такими игрушками можно играть и дома, и на улице. Зимой малышу не обойтись без санок. Ребенок третьего года жизни с удовольствием катается на санках, которые везет взрослый, но он и сам пытается управлять ими. Малышу интересно провезти санки по ровной дорожке, еще интереснее прокатить в них любимую куклу или зайца. Для развития общей двигательной ловкости, точности в движениях, практического мышления и глазомера уже в этом возрасте полезна игра в хоккей с легкой, по росту ребенка клюшкой и безопасной пластмассовой шайбой. Летом этой же цели служат крупные пластмассовые кегли.

Для развития умения координировать движения обеих рук и ознакомления с простейшими орудиями труда малышу можно предложить конструкторы типа «Техно» с набором крупных пластмассовых отверток, винтов, болтов, деталей с отверстиями. Если ребенок уже имел опыт игры с мозаикой, ему нужна мозаика помельче. Мозаика, вставляющаяся в отверстия, упражняет пальчики и учит практическому использованию знаний о цвете. Пирамиды, матрешки, разные вкладыши продолжают увлекать ребенка. Но игровые задачи уже усложняются. Например, в большую матрешку можно последовательно спрятать 4-5 маленьких; если ребенок хорошо собирает пирамидку из 5 колец, можно дать ему 7 колец или нанизывать кольца по убывающей величине. Можно предложить пирамидку, изображающую какую-нибудь другую фигуру (петушок, клоун и др.).

Для того чтобы расширять представления о предметах, людях, животных, необходимы специальные дидактические игры. Уже доступна малышу игра-лото «Кому что нужно» («Все профессии важны», «Подбери правильно»), в которой надо подобрать к большой картинке с изображением представителя той или иной профессии маленькие картинки с соответствующими инструментами (доктору – термометр, белый халат и т.д.). Игры типа «Где чья мама?» («Кто у кого?», «Каких деток потеряла мама?») расширяют представление о животных, расширяют словарь ребенка. Также интересны и полезны для малышей лото «Овощи», «Фрукты», «Посуда», «Мебель», «Одежда», «Транспорт», «Животные». В играх типа «Найди такой же» («Цвет и форма», «Подбери узор») у детей развивается наблюдательность, настойчивость.

Для развития конструктивных способностей необходим строительный материал различной величины и формы. Специальные строительные наборы для детей этого возраста могут включать разнообразные объемные формы: кубы, цилиндры, бруски, диски и др. Из деталей крупного напольного строительного

набора малыш с удовольствием сооружает поезд, пароход, «путешествует» на них.

Для развития самостоятельной игры трехлетних детей большое значение имеет подбор образных игрушек: кукол, игрушек животных, машин. Ребенка уже начинают интересовать разные марки автомобилей, ему больше нравится такая машина, у которой открываются дверцы и можно посадить шофера, пассажиров.

В играх с куклами, игрушечными животными ребенок не только начинает отображать отдельные бытовые ситуации, но и делает попытки передавать в игре трудовые действия окружающих людей (мамы, папа, продавца, врача и др.), взаимоотношения людей. При выборе куклы надо учитывать, что детям этого возраста нужны куклы с нарисованными глазами и короткими волосами. Руки и ноги у куклы должны быть мягкими, чтобы ее легко можно было посадить, поставить, положить, одеть. Жесткая кукла с несгибающимися ногами раздражает ребенка. Одежда куклы должна быть такой, чтобы дети могли ее легко снять и надеть. Куклы должны быть разнообразными, так как дети различают «характер» веселой или грустной куклы, дают им разные роли в игре. Мебель для кукол – кровать, стол, стульчик – должна быть прочной, так как малыш ее часто переносит с одного места на другое да и сам не прочь посидеть на кукольном стуле. Посуда лучше из пластмассы и металла, крупного размера (чашка около 5-7 см в диаметре), чтобы ребенку удобно было взять ее в руку. Набор посуды должен быть небольшим: 2-3 чашки с блюдцами, 2-3 тарелки, ложки, кастрюля, чайник, сковородка.

Почему-то многие родители считают, что машинки следует покупать только мальчикам, а куклы - девочкам. Такое мнение совершенно неоправданно. Знакомство с технической игрушкой развивает девочку в умственном отношении, а игра мальчиков с куклой воспитывает многие нравственные качества: умение понять другого, проявлять по отношению к нему заботу, внимание и др.

Трехлетним детям приятны и удобны мягкие игрушки, изображающие животных, сделанные из ткани или меха. При выборе мягкой игрушки необходимо учесть, что маленького ребенка привлекают игрушки-животные, в которых передан образ детеныша. В них обычно выделены крупные круглые глаза, несколько укороченные конечности и туловище, округлая голова с коротким носом и как бы припухшей мордочкой. Игрушка же, изображающая животное с удлиненными частями тела, вытянутой головой, длинным носом, маленькими глазками, пугает ребенка.

Развлекают, развивают чувство юмора и расширяют кругозор малыша театрализованные игрушки. С куклой-перчаткой можно просто играть. Взрослый надевает куклу на руку и обращается к ребенку от имени петрушки, зайчика и др. В этом случае у малыша развиваются диалогическая речь, чувство юмора, эмоциональная отзывчивость. Позже, когда ребенок уже сам надевает куклу-перчатку на свою руку, он старается говорить выразительно, имитируя голос персонажа сказки. Можно купить ребенку карнавальную шапочку или полумаску, оставляющую открытыми нос, рот и глаза. Это может быть шапочка, изображающая лису, зайца, медведя, мышку и др. Такая игрушка побуждает ребенка передавать выразительно движения, характерные для данного

животного, способствует развитию речи. Очень важны предметы ряжения (косынки, передники, колпачки, халаты и т. п.).

Сенсорному развитию и развитию мелких движений способствуют разнообразные разборные дидактические игрушки, волчки, куски материи, в которые вшиты длинные и короткие молнии или нашиты мелкие и крупные пуговицы, кнопки, крючки, а также шнуры, жгуты для нанизывания колец, катушек.

Игрушки для детей 4—7 лет. Дидактические игрушки. Спортивные игрушки. Технические игрушки (чем старше ребенок, тем больше требований он предъявляет к детализации игрушки и ее сходству с натурой): легковые автомобили разных марок, грузовые автомобили, крупные самосвалы с простейшим механизмом, трамваи, троллейбусы, автобусы, специальные автомобили («Пожарная», «Молоко», «Скорая помощь» и др.), электровозы с пассажирскими и товарными вагонами, пароходы, лодки, самолеты, вертолеты, танки, подъемный кран, трактор, телефон, утюг, плита, стиральная машина. Строительный материал и конструкторы. Музыкальные игрушки. Игрушки для игр с песком, водой, снегом, ветром: вертушки, наборы формочек, совки, лопатки, ведерки, лейки, тележки, автомобили-самосвалы, плавающие игрушки (лодки, катера, рыбки). Игрушки-забавы: озвученные волчки, забавные фигурки с механизмами, народные и другие игрушки-забавы из разных материалов, приводящиеся в движение по принципу народных. Театрализованные игрушки. Образные игрушки. Для детей данного возраста наиболее удобны куклы 20-35 см. Закрывающиеся глаза, встроенные в туловище звуковые приборы для таких кукол уже не обязательны, дети сами говорят за куклу и действия ведут главным образом в воображаемом плане. Не обязательна для некоторых кукол и снимающаяся одежда (например, куклы в профессиональных костюмах). Мальчики старшего дошкольного возраста с куклами, как правило, не играют, но им иногда необходим шофер, летчик, капитан для игр с другими игрушками. Для них также интересны фигурки людей, изображающие представителей разных профессий.

Немаловажную роль играет характер размещения игрового материала, которое должно обеспечивать ребенку свободный доступ к играм и игрушкам, а также удобство их использования. В привычной практике карандаши, краски, бумага для рисования, пластилин, глина для лепки выдаются детям, как правило, лишь на специальных занятиях, ограничивая их нерегламентированную самостоятельную деятельность. И совсем уж недопустимо (зачастую приходится наблюдать такую картину в детских садах), чтобы игры и игрушки, особенно новые, экспонировались на полках или были заперты в шкафах с ориентацией на проверяющего. Бесспорно, дети легче находят себе занятия, когда игрушки находятся у них на виду, поэтому основная часть игрушек должна быть в их распоряжении. Тем не менее новые или еще недостаточно освоенные пособия и дополнительные к имеющимся в группе игрушки находятся у воспитателя и выдаются по просьбе детей, например, разборные дидактические игрушки, части которых легко теряются, если дети ими пользуются неумело и бесконтрольно.

Каждый вид игрушек следует хранить в определенном месте. Это приучает детей к организованности и порядку.

В групповой комнате надо создать удобные места для разных видов деятельности. Например, полочка с книжками должна быть в хорошо освещенном месте, здесь же должен стоять стол, за которым дети рассматривают иллюстрации. Малыши должны хорошо знать, что разборными игрушками, мелким строительным материалом, а также настольно-печатными играми можно пользоваться только за столом. Для построек из крупного строительного материала следует выделить место на полу.

К нежелательным стереотипам следует отнести традиционные игровые уголки для сюжетных игр с неизменными темами и сюжетами («Больница», «Почта», «Магазин», «Пароход») и др., которые вносят в сюжетно-ролевую игру детей штампы, препятствующие проявлению самостоятельного игрового творчества ребенка.

Профессиональное отношение к качеству игрушек и оборудования предполагает отбор педагогически ценных образцов (полифункциональных, развивающих), а также соблюдение принципа их возрастной адресованности. Возрастная адресованность игрушек и оборудования чрезвычайно важна. Нередко в детском саду наблюдаются следующие явления: дети повзрослели, из младшей группы перешли в среднюю, а в групповом помещении все еще присутствуют простейшие пирамидки и неваляшки. Задача воспитателя – следить за ассортиментом игрушек в соответствии с возрастом детей, а методиста – передать игрушки и оборудование в соответствующую возрастную группу.

Особое значение в развитии ребенка играют так называемые *игрушки-заместители* (неоформленный или природный материал: палочки, шишки, листья, ракушки и т.п.), способствующие развитию воображения, знаковой символической функции мышления в игре. К сожалению, в большей части дошкольных учреждений предметы-заместители отсутствуют, что существенно обедняет развивающую среду. К тому же и многие родители, как уже подчеркивалось, стараются выбросить подобный «мусор», ошибочно считая, что эти предметы никчемны, так как есть настоящие игрушки. Но игровые действия с игрушками-заместителями необходимы для развития творчества, фантазии ребенка, которые в будущей взрослой жизни помогут найти выход из любой ситуации, нестандартно решить проблему. Поэтому взрослому необходимо очень бережно относиться к игре ребенка, помня, какой это важный процесс для становления будущего человека.

К негативным явлениям следует отнести также использование старых, изношенных игрушек, недостаточное количество игрушек в целом, неразборчивость при комплектовании игрового оборудования с точки зрения его педагогической значимости.

Во многих дошкольных учреждениях групповые помещения, как правило, организованы на основе выделения зон для разных видов детской деятельности – игры, конструирования, двигательной активности, для наблюдения и ухода за растениями и животными и пр. Сохранив эти положительные традиции, с целью реализации представленных принципов организации предметно-игровой среды

позитивное действие окажет более эффективное использование пространства ДООУ. Так, на участке детского дошкольного учреждения должны быть выделены спортивные площадки, оснащенные стационарным и выносным (велосипеды, педальные машины, самокаты, мячи, скакалки, лыжи) оборудованием для проведения подвижных игр, спортивных развлечений и элементов спортивных игр (волейбол, баскетбол, футбол, бадминтон, настольный теннис и пр.). Кроме того, для реализации двигательной активности детей на участке необходимо оборудовать «полосу препятствий», разметить беговую (зимой лыжную) дорожку, залить зимой каток, летом соорудить плескательный бассейн. Для игр детей, способствующих ознакомлению с правилами уличного движения, нужны «автодромы» и «площадки ГИБДД» со светофорами, дорожными знаками и др. К сожалению, большинство дошкольных учреждений не использует достаточно эффективно участок в педагогическом процессе, ограничиваясь традиционными прогулками и подвижными играми на воздухе.

В помещении ДООУ важно наличие уголка природы, в том числе для игр с водой и песком, не только позволяющего ухаживать за растениями и животными, но и обеспечивающего детям возможность релаксации и отдыха. К позитивным факторам следует отнести наличие изостудий, компьютерных классов; залов для занятий хореографией, оборудованных станками, зеркалами; уголков с разными видами театра (пальчиковый, би-ба-бо, теневой и др.) и наборами музыкальных инструментов, «комнат сказок», в которых организуются коллективные игры детей и их театрализованная деятельность. Приобщение посредством игры к фольклору, национальным традициям, элементарным основам домоводства может быть организовано в специально оборудованных комнатах национального быта. Для двигательной активности ребенка необходимо наличие в группах мини-стадиона и спортивного инвентаря.

Такие модели устройства помещения должны позволять ребенку, с одной стороны, участвовать в совместных играх со сверстниками, а с другой – побыть одному, что очень важно для детей ослабленных. С этой целью должны быть созданы разнообразные «уголки уединения» с использованием ширм, стенных шкафов, нестандартного оборудования для игры и отдыха ребенка. Именно такое гибкое полифункциональное использование пространства позволяет создать условия для развития ребенка и его эмоционального благополучия, дает ему возможность свободно передвигаться по детскому саду, вступать в общение с детьми других возрастных групп и с разными взрослыми, делает его истинным хозяином дошкольного учреждения.

На основании вышеизложенного *предметно-игровая среда* в современных дошкольных учреждениях должна отвечать определенным принципам:

- ✓ принцип свободного выбора реализуется как право выбора ребенком темы, сюжета игры, игрового материала, места и времени игры;
- ✓ принцип универсальности позволяет детям и воспитателям строить и менять игровую среду, трансформируя ее в соответствии с видом игры, ее содержанием и перспективами развития;

✓ принцип системности представлен сомасштабностью отдельных элементов среды между собой и с другими предметами, составляющими целостное игровое поле.

2.2. Методика организации игр с младшими школьниками

Младший школьный возраст – это особый период в жизни ребенка. Данный возрастной период в жизни ребенка напрямую связан с его переходом к систематическому школьному обучению. Этот факт ведет к коренному изменению социальной ситуации развития. Обучающийся становится «общественным» субъектом и имеет теперь значимые обязанности, при выполнении которых получает оценку социума. Вся система жизненных отношений ребенка перестраивается и во многом определяется тем, насколько успешно он справляется с новыми предъявляемыми ему окружающей средой требованиями.

После того как ребенок пережил кризис шести лет, на смену игровой приходит учебная деятельность как ведущая. Доминирующей функцией в младшем школьном возрасте становится мышление. Благодаря этому интенсивно развиваются и перестраиваются сами мыслительные процессы (Выготский, 2005).

Если сравнивать детей дошкольного возраста с детьми младшего школьного возраста, то можно заметить, что младший школьник гораздо концентрированное и внимательнее. Он способен удержать свое внимание на малоинтересных для него вещах, но у них все еще преобладает произвольное внимание. Окружающая обстановка является сильным отвлекающим фактором, учащимся сложно сконцентрировать свое внимание на сложном, не поддающемся пониманию материалу, им становится интересен вид за окном, сосед по парте, смешная картинка в учебнике и т.д. Их внимание отличается небольшим объемом, малой устойчивостью – они могут сосредоточенно заниматься одним делом в течение 10-20 минут (в то время как подростки – 40-45 минут, а старшеклассники – до 45-50 минут). Затруднено распределение внимания и его переключение с одного учебного задания на другое.

Обратимся к некоторым нравственным новообразованиям младших школьников в соответствии с этапами обучения.

- Ребенок 6-7 лет. Для конца первого года обучения характерно приобретение детьми определенного опыта взаимоотношений и совместной работы на уроках.

- Ребенок 8-9 лет. Второклассники в большей степени оценивают различные события, людей, природу, это оценивание осуществляется уже не только по принципу «хороший или плохой для меня», «добрый или злой по отношению ко мне» — «доброе» или «злое» осмысливается по отношению ко всем людям. Однако в 1-м и 2-м классах мало детей умеют наблюдать за внешними предметами и действиями, увидеть отношение человека к деятельности и другим людям.

- Ребенок 8-10 лет. Обучающимся уже не нужна ежеминутная опека учителя, поэтому возникающие в классном коллективе конфликты они пытаются разрешить сами. Большую роль играет развитие самоуправления детского коллектива. Но детям свойственно видеть только внешнюю сторону конфликта или то, что задевает их лично, нравственный смысл во многих случаях они не воспринимают. Зачастую ребенок знает, как необходимо поступить тому или иному герою, а в реальной жизни не уступит в малом, полагая, что все хорошие качества человека проявляются только в редких случаях и во время героических поступков.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что младший школьный возраст — это период позитивных изменений и преобразований. Поэтому так важен уровень достижений, осуществленных каждым ребенком на данном возрастном этапе.

Таким образом, краткая характеристика возрастных особенностей детей младшего школьного возраста выглядит следующим образом:

- детей 6-9 лет характеризуют такие качества, как подвижность, активность, любознательность, большая впечатлительность, эмоциональность, подражательность, неумение длительно концентрировать внимание на чем-либо. В поведении дети зачастую копируют взрослых;

- для детей 10 лет характерны жизнерадостность, постоянное стремление к активной деятельности, эмоциональность, дружелюбность, общительность, увлеченность героическими поступками, проявлением мужества, силы. В других людях, в том числе во взрослых, они ценят ловкость, силу, находчивость. Младшему школьному возрастному периоду свойственны такие социально-психологические черты, как рост самосознания, поиски новых ценностей, романтичность восприятия мира, творческая инициатива.

Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
- развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Великий педагог Я.А. Коменский очень высоко оценивал роль игры в обучении младших школьников. Широко известно его утверждение: «Весь мой метод направлен на то, чтобы школьная подневольщина превратилась в игру и

забаву» (Коменский, 1982. Т.1). Поэтому одним из действенных средств умственного воспитания детей, особенно дошкольников, являются дидактические игры, имеющие целью дать ребенку новые знания о предметах, их классификации, назначении, свойствах, о видах труда, явлениях природы и др. Следовательно, дидактические игры используются при обучении и воспитании детей.

По определению, дидактическая игра (греч. *didaktikos* – поучительный) – специально созданная игра, выполняющая определенную дидактическую задачу, скрытую от ребенка в игровой ситуации за игровыми действиями. Многие дидактические игры составлены по принципу самообучения, когда сама игра направляет ребенка на овладение знаниями и умениями. (Поливанова, 2016).

Дидактические игры весьма сложны для руководства. Взрослые обучают детей умению играть в коллективе, использовать игры там, где возникает стремление участвовать в недоступной деятельности старших, обогащают содержание и сюжеты игр детей, помогают приобретать в процессе игры знания, навыки и умения, создают условия для игры. В теории игр дидактические игры часто рассматриваются только как игровой прием в ходе занятий, Она может успешно использоваться и как форма обучения, и как игровой метод обучения, и как самостоятельная игровая деятельность, и как средство воспитания различных сторон личности ребенка. Многие педагоги рассматривают дидактическую игру как переходный этап к учебной деятельности. Однако чтобы дидактическая игра не превратилась в учебное занятие, в ней должны присутствовать такие структурные элементы, как игровая задача, игровые действия, игровые правила, результат.

Наличие *игровой (дидактической) задачи* подчеркивает обучающий характер игры, направленность ее содержания на развитие познавательной деятельности детей. Решение дидактической задачи требует сосредоточенности, внимания, умственного усилия, умения осмыслить правила, последовательность действий, преодолеть трудности. В отличие от прямой постановки задачи на занятиях в дидактической игре она возникает и как игровая задача самого ребенка. Например, в игре «Раскроем тайну волшебных колпачков» игровая задача для детей заложена в самом названии игры – узнать, что под колпачком, в то же время воспитатель ставит дидактическую задачу – учить детей рассказывать о предмете, развивать связную речь и т.п. Дидактическая игра содействует решению и задач нравственного воспитания, трудового, физического, умственного и т.д. Воспитатель ставит детей в такие условия, которые требуют от них познавательной активности, применения ими разных способов решения игровых задач, самостоятельности и инициативы, умения играть вместе, регулировать свое поведение, быть справедливым и честным, уступчивым и требовательным, что должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам и пр. То есть во многих играх игровая задача оформляется в виде ролей. Например, в «Игре в магазин» выполнение роли продавца или покупателя часто сопровождается простейшими счетными операциями или операциями взвешивания или измерения, в чем заключается выполнение игровой задачи:

овладение элементами счета, знаниями мер, веса, длины. Это помогает сделать правила игры более наглядными и доступными для детей, а выполнение роли – более привлекательной.

Интерес к игровой задаче, стремление выполнить ее активизируется *игровыми действиями*. Чем они разнообразнее и содержательнее, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровым действиям детей нужно учить. Лишь при этом условии игра приобретает обучающий характер и становится содержательной. Обучение игровым действиям осуществляется через пробный ход в игре, показ самого действия. Например, дидактическая задача «научить детей различать кольца по величине» реализуется через игровое задание «собери башенку правильно». У детей возникает желание узнать, как правильно. Показ способа действий содержит в себе одновременно развитие игрового действия и новое игровое правило. Выбирая колечко за колечком и надевая их на стержень, воспитатель дает наглядный образец игрового действия. Затем он проводит рукой по надетым колечкам и обращает внимание детей на то, что башенка становится красивой, ровной, что собрана она правильно. Тем самым педагог наглядно показывает новое игровое действие – проверить правильность собирания башенки. После предлагает детям самим это сделать.

Формирование игровой деятельности у более старших детей достигается тем, что воспитатель ставит перед ними усложняющиеся задачи, не спешит подсказывать игровые действия. Игровая деятельность дошкольников становится более осознанной, она в большей мере направлена на достижение результата, а не на сам процесс. Но и для старших дошкольников руководство игрой должно быть таким, чтобы у детей сохранялось соответствующее эмоциональное настроение, непринужденность, чтобы они переживали радость от участия в ней и чувство удовлетворения от решения поставленных задач.

В играх младших детей игровые действия одинаковы для всех участников. Позже при распределении детей на группы или при наличии ролей игровые действия различны. Различен и объем игровых действий. В младших группах это чаще всего одно-два повторяющихся действия, в старших – уже пять-шесть.

Формами реализации игровых действий, направленных на выполнение игрового замысла и дидактической задачи, в дидактической игре могут выступать:

- ✓ игровые манипуляции с предметами и игрушками: подбор, складывание и раскладывание, нанизывание, прокатывание и т.д.;
- ✓ «зачин», который создает у детей игровое настроение: сказка, песенка, рассказ, внесение волшебной игрушки, секретное письмо и т.п.;
- ✓ поиск и находка нужной игрушки, предмета, числа, звука, слова и т.д.;
- ✓ загадывание и отгадывание загадок;
- ✓ выполнение определенной роли;
- ✓ соревнование (индивидуальное или коллективное);
- ✓ особые игровые движения (хлопки в ладоши, прыжки, имитация действий и т.п.).

Правила дидактической игры определяются дидактической задачей и содержанием игры и, в свою очередь, определяют характер и способ игровых действий, организуют и направляют поведение детей, взаимоотношения между ними и воспитателем. С помощью правил воспитатель формирует у детей способность ориентироваться в изменяющихся обстоятельствах, умение сдерживать непосредственные желания, проявлять эмоционально-волевое усилие. В результате этого развивается способность управлять своими действиями, соотносить их с действиями других играющих. Правила игры имеют обучающий, организующий и дисциплинирующий характер. Обучающие правила помогают раскрыть перед детьми, что и как нужно делать: они соотносятся с игровыми действиями, усиливают их роль, уточняют способ выполнения; организующие правила определяют порядок, последовательность и взаимоотношения детей в игре; дисциплинирующие предупреждают о том, что и почему нельзя делать. Правила игры, устанавливаемые воспитателем, постепенно усваиваются детьми. Ориентируясь на них, они оценивают правильность своих действий и действия товарищей, взаимоотношения в игре. Тем не менее воспитатель должен очень осторожно пользоваться правилами, не перегружать ими игру, применяя лишь необходимые из них, так как введение многих правил, выполнение их детьми по принуждению, чрезмерное дисциплинирование приводят к отрицательным результатам: снижают интерес детей к игре и даже разрушают ее, а иногда вызывают хитрые уловки, позволяющие избежать выполнения правил.

Результат дидактической игры – показатель уровня достижений детей в усвоении знаний, в развитии умственной деятельности, взаимоотношений.

Игровые задачи, действия, правила, результат дидактической игры взаимосвязаны, и отсутствие хотя бы одной из этих составных частей нарушает целостность дидактической игры, снижает ее воспитательное воздействие.

Систему дидактических игр для детского сада первым создал выдающийся немецкий педагог и теоретик дошкольного воспитания Фридрих Фребель. Он не только высоко ценил дидактическую игру, но и считал важным ее применение в воспитании, необходимым средством развития ребенка. Фребель разработал свой дидактический материал (так называемые дары Фребеля), куда входили предметы, различающиеся по цвету, форме, величине и по способу действия с ними: вязаные шарики всех цветов, кубы и цилиндры, мячи разных цветов и размеров, куб, разделенный на 8 кубиков, палочки для выкладывания, бумажные полоски для плетения и аппликаций и др. В процессе игр с дарами Фребеля воспитатель демонстрировал ребенку предмет, подчеркивая его физические характеристики и возможные способы действия с ним, сопровождая свой показ специальным текстом (как правило, стихком или песенкой) (прил. 1).

Также значительный вклад в создание системы дидактических игр внесли О. Декроли, М. Монтессори, Е.И. Тихеева, А.П. Усова, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгер, З.М. Богуславская, О.М. Дьяченко, Е.О. Смирнова, Б.П. Никитин и др.

О. Декроли создал систему дидактических игр для сенсорного развития маленьких детей, сыгравшую существенную роль в становлении теории сенсорного воспитания. О. Декроли уточняет понятие сенсорного воспитания как развития «способности восприятия», а не «развития органов чувств», так как «эти

специальные упражнения не столько развивают то или иное чувство, сколько обеспечивают ребенку возможность осознавать свои впечатления, упорядочивать их, чтобы ассоциировать и комбинировать с другими» (Декроли, 1986). Предлагаемые им игры (прил. 2) направлены на развитие сенсорного восприятия, внимания и двигательной активности, «имеют целью направлять ребенка на распознавание свойств предметов, на отбор сенсорных впечатлений для того, чтобы составить собственное суждение и действовать сообразно с ним» (там же).

До сих пор огромное внимание привлекают, например, дидактические материалы М. Монтессори и работа с ними. Игры занятия, упражнения с дидактическими материалами, рекомендуемые М. Монтессори, позволяют развивать зрительно-различительное восприятие размеров, форм, цветов, распознавание звуков, определение пространства и времени, способствуют математическому развитию и развитию речи (прил. 3).

Обучающие задачи в играх, предлагаемых Е.И. Тихеевой, выходя за рамки упражнения внешних чувств ребенка, направлены на формирование мыслительных операций (сравнение, классификация, обобщение), на развитие речи (обогащение словаря, описание предметов, составление загадок), на формирование умения ориентироваться во времени и пространстве, на развитие памяти, внимания, коммуникативных умений.

Никитины к рамкам и вкладышам Монтессори добавляют шестиугольник и пятиугольную звезду, разные виды треугольников, параллелограмм и ромб (круг, квадрат, трапеция, прямоугольник, треугольник, ромб, параллелограмм, овал, пятиугольник, шестиугольник, звезда, полукруг). Основное действие: взрослый раскладывает рамки и вкладыши отдельно и предлагает малышу "закрыть окошки в доме" подходящими рамками (Никитин, 1982).

Основное отличие дидактических игр состоит в том, что все они специально разработаны или подобраны взрослыми в целях сенсорного и умственного развития ребенка. То есть главной отличительной чертой дидактической игры является то, что она имеет важный признак – четко поставленную цель обучения, преследующую соответствующий ей результат. Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая определенные трудности. Чтобы решить игровую задачу, ребенку приходится, сравнивая признаки предметов, устанавливая сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, в дидактической игре формируется познавательная деятельность ребенка, развивается способность к суждениям, умозаключению, обостряется наблюдательность, развиваются память, речь, мышление. Важным условием эффективности дидактической игры является то, что ребенок должен воспринимать умственную задачу как игровую, что побуждает его к выполнению задания и повышает его умственную активность.

Дидактические игры не только отличаются разнообразием педагогических целей, но и весьма различны по организационной структуре, по возрастным возможностям их применения, специфике содержания. В педагогике

общепринятой классификацией дидактических игр является деление на три основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

Дидактические игры с предметами – это игры и упражнения с собственно дидактическими игрушками в виде различных вкладышей и сборно-разборных игрушек (матрешки, грибочки, башенки, бусы, геометрические формы и др.), а также игры с реальными предметами (предметы обихода, наборы обычных игрушек, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и др.) и природным материалом (овощи, фрукты, шишки, листья, семена, цветы, камушки, ракушки и т.д.). В процессе дидактических игр с предметами у детей расширяются и уточняются знания, развивается речь, мышление, память и внимание, так как дети, учась сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов, описывают предметы, называют их качества, назначение, составляют и отгадывают загадки о них.

Отличительной чертой игр с дидактическими игрушками является то, что игровая и обучающая основы заложены в самих игровых материалах, в их специальной конструкции. Они разработаны так, что дети обучаются (учатся различать величину, форму, цвет и т.д.) в ходе достижения занимательной и конкретной для них цели – составить из отдельных элементов красивую игрушку путем различных действий (складывать, собирать, нанизывать на стержень, вкладывать в отверстие и др.). Эти игрушки являются дидактическими, обучающими потому, что верность действий с подобными игрушками задана и как бы контролируется самими игрушками. То есть если, играя, ребенок действует верно: правильно подбирает части, детали вкладыша и т.п., то достигает нужного результата – получает целую игрушку. А в случае неправильных действий ошибка наглядна, так как детали не подходят: не входят одна в другую, остаются лишние, игрушка не собирается и т.п. Однако стремление получить желаемый результат заставляет ребенка действовать снова и снова, разыскивать нужные детали, внимательнее их рассматривать, распознавать по цвету, форме или величине, что воспитывает в нем трудолюбие, самостоятельность, настойчивость, сообразительность, терпение, зрительный контроль, координацию движений, умение ориентироваться в пространстве.

Проводя упражнения и игры, воспитателю необходимо широко опираться на автодидактизм материала и игрушек и вместе с тем активно руководить деятельностью детей. Его забота должна сводиться к правильному подбору и ознакомлению детей с материалами и игрушками (с частями и деталями, свойствами – цвет, форма, величина), формулированию задач и правил использования материала, раскрытию способов действий и организации соответствующей деятельности детей. Такое прямое педагогическое воздействие воспитателя необходимо, если дети сталкиваются с какой-либо дидактической игрой впервые. Если же материал им знаком, воспитатель должен предоставлять детям больше самостоятельности, а также раскрывать новые возможности использования материала, ставить более сложные задачи.

Кроме того, очень важным является использование дидактических игр с материалами сообразно возрасту детей, так как одна и та же игра, предлагаемая детям разного возраста, отличается различными воспитательно-

образовательными задачами. Например, дети младшего возраста учатся называть предметы и их отдельные признаки, дети среднего возраста – определять предметы на ощупь, а старшие дошкольники – составлять загадки, описательный рассказ, классифицировать предметы по разным признакам.

По этому же принципу необходимо предлагать детям и дидактические игрушки. Детям младшей группы дают игрушки, резко отличающиеся друг от друга по каким-либо свойствам, так как малыши еще не могут находить едва заметные различия между предметами. Более старшие дети уже могут по заданию воспитателя подобрать игрушки для какой-нибудь сюжетно-ролевой игры: в семью, в строителей, в больницу и т.д. или, например, отобрать все игрушки, сделанные из дерева (металла, пластмассы, керамики). То есть в данном случае дети решают дидактическую задачу – познать свойства, признаки предметов и вычленить нужные. Такая задача более трудная для ребенка, чем в упражнениях и играх с дидактическими игрушками (как отмечалось, в последних то или иное свойство подчеркивается самой конструкцией игрушки).

Таким образом, в дидактических играх с предметами решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач, вследствие чего формируются такие мыслительные процессы, как анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация, что очень важно для развития отвлеченного логического мышления.

Настольно-печатные игры различаются по видам и развивающим задачам, которые применяются при их использовании: это игры в лото, домино, подбор парных картинок, составление разрезных картинок и кубиков, мозаики, игры для развития глазомера и координации мелких движений: «Летающие колпачки», «Настольный кольцеброс», «Настольный футбол (хоккей, баскетбол, бильярд)», игры-головоломки, шахматы, шашки. Настольно-печатные игры, собственно, как и все дидактические игры, помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. Так, например, детям предлагаются различные мозаики, состоящие из геометрических форм или цветных шариков для составления узоров, лото и домино с разнообразной тематикой: «Зоологическое лото», «Цветы», «Ягоды», «Сказки», «Герои мультфильмов», «Игрушки», «Геометрические фигуры» и др. Играя в лото, ребенок должен на большой карте подобрать идентичные изображения на маленьких карточках, в домино принцип парности реализуется через подбор карточек при очередности хода. Также детям предлагаются настольные игры с фишками, счетным кубиком и игровым полем, по которому дети «путешествуют», поочередно бросая кубик и передвигая фишки. В таких играх развивается пространственная ориентация, умение следовать правилам, внимание, память. Подобные игры наиболее доступны детям с 4-5 лет. Разные мозаики, головоломки, шашки, шахматы, игры для развития глазомера и координации мелких движений больше увлекают детей в подготовительной к школе группе. Важно, что в таких играх дети самостоятельно могут выполнять игровые действия и проверять себя без прямого контроля взрослого, честно играя по правилам, согласовывать свои действия с другими участвующими в игре детьми, проявлять сотрудничество и взаимопомощь,

доброжелательность, умение считаться с интересами и мнением товарищей по игре. Кроме того, дети испытывают радость от того, что могут проявить знания, ловкость, сообразительность, находчивость, внимание, сноровку. Их по-прежнему привлекает игровое действие, но уже в большей степени заинтересовывает конечная цель, необходимость сделать известное усилие ради достижения игрового результата.

Самыми простыми и наиболее употребляемыми для дошкольников являются игры на основе парных картинок, объединяемых по сходству. Детям помладше в таких играх предлагается найти среди разных картинок две совершенно одинаковые по цвету, принадлежности, форме и т.п. (два зеленых мячика, две одинаковых перчатки и т.д.). Позже задание усложняется: ребенок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу (найти деревья, растущие в саду, подобрать иллюстрацию к сказке с учетом последовательности сюжетных действий). Далее, уже младшим школьникам, предлагается отыскивать пары, запоминая состав, количество и расположение картинок, развивая тем самым память, пространственное мышление, понятие о количественном и порядковом счете.

Развитию логического мышления, сосредоточенности, внимания способствуют настольно-печатные игры, устроенные по принципу разрезных картинок и складных кубиков, на которых изображенный предмет или сюжет разделен на несколько частей. Так, например, стали очень популярными пазлы, где картинки разного содержания (изображения предметов, картин природы, животных, изображения замков, средств передвижения, сценок из мультфильмов, сказок и т.д.) разделены на множество мелких частей (от 6-8 до 250). Чем старше дети, тем из большего количества частей состоит картинка и тем сложнее ее содержание, сюжет. Задача ребенка при восстановлении картинки заключается в том, что он должен прежде догадаться, что изображено на картинке. Основное требование для данного вида настольно-печатных игр – изображенные предметы и сюжеты на картинке должны быть знакомы ребенку, поэтому детям младших групп необходимо давать целую картинку для рассматривания, прежде чем будет дано задание – сложить целую картинку из ее частей.

Наиболее сложны среди дидактических игр *словесные игры*, так как они построены на словах и действиях играющих. То есть словесные игры не связаны с непосредственным восприятием предмета, в них дети должны оперировать представлениями, поэтому эти игры проводят преимущественно с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. В словесных играх дети учатся внимательно слушать, замечать логические ошибки, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, применять приобретенные ранее знания в новых связях и обстоятельствах, делать выводы и умозаключения, точно и четко формулировать мысли, высказывать самостоятельные суждения.

Словесные дидактические игры условно можно объединить в четыре группы:

1. Игры типа загадок на выделение характерных признаков предметов и явлений, на сравнение, на отгадывание по описанию: «Какой предмет загадали?», «Да – нет», «Когда это бывает?» и т.п.

2. Игры на развитие умения обобщать, группировать предметы и явления по определенным признакам, классифицировать: «Назови три предмета», «Назови одним словом», «Кому что нужно» и др.

3. Игры на развитие умения отличать реальные явления от нереальных, находить алогизмы в суждениях, делать правильные умозаключения: «Кто больше заметит», «Похож – не похож», «Бывает – не бывает» и т.д.

4. Игры на развитие внимания, выдержки, сообразительности, быстроты мышления и реакции на слово, находчивости, чувства юмора: «Фанты», «Испорченный телефон», «Летает – не летает» и т.п.

Известно, что первые дидактические игры были созданы народной педагогией. На Руси с игрой было тесно связано понятие праздника (веселья, отдыха), поэтому играми называли пляски, танцы, хождение с песнями, хороводы, шалости, забавы, подвижные игры, гулянья молодежи. Дети были зрителями таких праздников, но по мере взросления приобщались к традиционной празднично-игровой культуре взрослых – сильному воспитательному средству в жизни народа. Народные игры, дошедшие до наших дней, по утверждению Д.В. Менджерицкой, в большинстве своем относятся к дидактическим играм – *«играм с правилами»*: «Палочка-выручалочка», «Гуси-лебеди», «У медведя во бору», «Фанты», «Краски» и многие-многие другие. Эти игры у дошкольников относятся к числу любимых, так как они хотя и требуют внимания, сообразительности, умственного и физического усилия, тем не менее очень увлекательные и веселые. Народные дидактические игры имеют готовое содержание и заранее установленную последовательность действий. Главное в этих играх – выполнение правил, решение поставленной задачи. Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин отмечали, что появление к концу дошкольного возраста игр с правилами служит закономерным продолжением, появляющимся в ходе развития сюжетно-ролевой игры. Общая логика развития сюжетно-ролевой игры, по словам Л.С. Выготского, идет от скрытых правил и явной роли к осознаваемому правилу и скрытой роли.

Бесспорно, как и другие виды человеческой деятельности, игра не возникает сама собой, спонтанно, а передается ребенку людьми, которые уже умеют играть. Этими людьми могут быть и взрослые (родители, родственники, воспитатели), но чаще всего способы игрового поведения до недавнего времени передавались, когда ребенок включался в разновозрастную среду (так называемую дворовую). Старшие дети, умеющие «хорошо играть», учили этому младших, а те, в свою очередь, становились «носителями» игры, игрового опыта, игровых традиций. К сожалению, этот способ передачи игры на сегодняшний день в силу различных факторов объективного и субъективного свойства практически полностью утрачен. Сегодня игры, которые созданы народом и даются детям в готовом виде, дети могут проводить самостоятельно лишь после того, как они под руководством воспитателя (родителя) овладевают содержанием, правилами этих игр и перестают нуждаться в непосредственном участии взрослого. Овладев народными играми, дети получают возможность в них, как и в других играх, объединяться по своему усмотрению, действовать самостоятельно, осуществлять свои замыслы.

Большинство народных игр, используемых в воспитательном процессе детского сада, являются подвижными играми с правилами. Они проводятся как обязательная часть занятий физкультурой, ежедневно организуются воспитателями на прогулке, а также по предложению воспитателя и по желанию самих детей возникают в часы самостоятельной деятельности. В этих играх поведение детей и ход самой игры регулируют правила. Подвижные игры с правилами можно условно разделить на три вида:

1) игры подвижные:

- сюжетные: действия детей зависят от выполняемой роли («Гуси-лебеди», «Казаки-разбойники», «Кошки-мышки»);

- бессюжетные: основаны либо на выполнении играющими конкретных двигательных заданий («Жмурки», «Горелки», «Салки», «Догонялки», «Прятки»), либо на действиях с предметами (кегли, кольцоброс, игры-эстафеты, игры с мячом, со скакалкой). Первоначально предмет (палка, камешек и др.) включался в игру в качестве вспомогательного инструмента. Но постепенно обыгрывание той или иной ситуации при посредстве предмета перерастало в обыгрывание самого предмета. Предмет эволюционировал: палка становилась лаптой или ракеткой, камешек, обледенелый кусок снега превращался в деревянную чурку и, наконец, в мяч. Главное в играх с предметами – победа, т.е. развязка. Они лишены сюжетного развития, коммуникативных моментов. К данной подгруппе игр принадлежат игры с палками (бросание на дальность и на меткость), с мячом, с обыгрыванием двух вещей – палки и мяча, шара, чурки («Чиж», «Пыж», «Лапта»). В них встречается еще один прием обыгрывания предмета: продвижение камешка, монеты и др. по структурированному полю к цели («Классики»);

2) игры спортивного характера: обогащают двигательный опыт ребенка посредством овладения детьми среднего и старшего возраста основами техники, способами действий, необходимыми для участия в этих играх (городки, баскетбол, футбол и т.п.). Эти игры всегда считались максимально общественно полезными, поскольку они направлены на формирование различных физических умений и умственных способностей. Они характеризуются состязательностью, ярко выраженным тренировочным эффектом и имеют достаточно четкие правила;

3) игры с пением и хороводные: строятся на основе народных песен и плясок, оказывают большое эмоциональное воздействие, способствуют формированию пластики, ритмичности, выразительности движений детей. Простейшие формы хороводной игры доступны и маленьким детям. Малыши берутся за руки, поют песенку или просто какой-то однообразный припев, кружатся и в кружении ритмически выполняют те или иные движения («Каравай», «Море волнуется» и т.д.). Некоторые из подобных игр имеют своим источником культовые ритуалы и праздники, приуроченные к разным календарным сезонам и различным видам земледельческих работ. Они содержат имитацию рабочих движений при посеве, сборе урожая и т.д. («А мы просо сеяли»).

Таким образом, народные игры можно использовать не только как традиционное средство образовательного характера, позволяющее уточнить и закрепить какие-то знания, умения, упражнять детей в основных движениях и т.д., что само по себе очень важно, но и как средство организации жизни детей, воспитания умения играть, устанавливать дружеские взаимоотношения, договариваться о правилах, о ведущем и т.д. Тем самым данные игры оказывают большое влияние на нравственное и умственное воспитание ребенка, на формирование у детей организованности, выдержки, ловкости и многих других качеств.

Воспитателю важно заботиться о том, чтобы дети шире использовали самостоятельно различные народные игры, так как игры «помогают народам хранить и развивать свои наиболее привлекательные свойства, а также устанавливать посредством игр связь между поколениями» (С.А. Шмаков). С.А. Шмакова беспокоит и то, что на основе тщательного анализа был сделан вывод «об «утончении» первичного игрового пласта в общечеловеческой культуре и постепенный уход в небытие прежде всего тех игр, которые имеют тысячелетнюю историю, без которых умирает народная душа». (Шмаков, 1994).

Д.В. Менджерицкая, классифицируя детские игры, нашла много общего между народными дидактическими играми и сюжетно-ролевыми играми: наличие условной игровой цели, наличие во многих народных играх сюжета, необходимости разыгрывания ролей, активной самостоятельной деятельности, работы воображения. Правила есть и в сюжетно-ролевых играх – «без этого не может успешно проходить игра, но эти правила дети устанавливают сами, в зависимости от сюжета» (Менджерицкая, 1982).

Вместе с тем, между данными играми немало и различий. Различия между дидактическими играми (а также народными) и сюжетно-ролевыми играми обусловлены не только целями и задачами представленных игр, но и структурными компонентами, а также способами руководства ими (табл. 7).

Таблица 7. Алгоритм проектирования дидактической игры

Структурный компонент	Сюжетно-ролевая игра	Дидактическая игра
Замысел	Возникает у самого ребенка	Обучающая задача сформулирована взрослым для достижения определенных целей воспитания и, как правило, представлена в названии игры
Содержание	Создается ребенком в соответствии с собственным социальным и игровым опытом, активность детей направлена на выполнение замысла, развитие сюжета	Разработано взрослым и направлено на реализацию дидактической цели, главное для ребенка – решение задачи, выполнение правил
Роль	Для ребенка в игре наиболее привлекательный компонент, иногда игра возникает, потому что ребенку хочется быть кем-то	Не так интересна, как в сюжетно-ролевой игре
Игровые	Определяются ролью, зависят от	Придуманы взрослым, даются

действия	игрового и социального опыта ребенка	ребенку в готовом виде
Правила	Почти всегда подразумеваются, редко произносятся вслух, нигде не фиксируются	Составлены взрослым заранее, определяют порядок игровых действий, регулируют игровое поведение, выполнение их обязательно
Результат	В большей степени влияет на личностное развитие ребенка, нельзя подчинить узким дидактическим целям, с ее помощью решаются основные воспитательные задачи	в большей степени влияет на познавательную сферу ребенка, дает возможность систематических упражнений, необходимых для развития мышления, чувства и речи, произвольного внимания, памяти, разнообразных движений
Способ руководства	Руководить игрой сложно, так как надо постоянно подстраиваться под замысел ребенка	Безусловно руководящая позиция взрослого в воспитании. Но игра преподносится ребенку так, чтобы он захотел играть самостоятельно, действуя в соответствии с разработанной программой поведения, воспринимая ее как собственную. Игра тем и хороша, что позволяет взрослому не предъявлять ребенку педагогическую цель в явном виде, избегать прямого формирующего воздействия на него

Приведем некоторые примеры применения игровых технологий на уроках в начальной школе.

По темам «Тематические аппликации из засушенных листьев» можно провести ролевые игры: «Поросенок-путешественник», «В подводном царстве», в ходе которых дети разыгрывают сценки по ролям. Также можно проводить в первом классе следующие ролевые игры: «Приключения фантика», «Снежинка»; во втором классе: «Правила поведения в гостях», «Кактус идет в школу», «Сказка «Репка»»; в третьем классе: «Путешествие веселого человечка», «Однажды в Африке», «Приключения Колобка», «Весельчак на ярмарке»; в четвертом классе: «Сказка о глупом мышонке», «А что у вас?», «Раз, два, три, четыре, пять» и др.

На уроках младшие школьники большую часть времени работают руками. У большинства современных детей эти действия вызывают напряжение не только мышц рук, но и всего тела. Поэтому очень важно на любом уроке проводить упражнения на релаксацию.

«Самокат»

*Самокат! Самокат!
Самокату очень рад!
Сам качу, сам качу,
Самокат, куда хочу!*

Дети стоят врассыпную. Опорная нога сгибается в колене и слегка пружинит, другая имитирует отталкивание, как при езде на самокате, при этом она как бы скользит, не достигая пола.

Также на уроках можно использовать загадки, шарады, игры-соревнования, кроссворды. Эти виды игровой деятельности активно использует каждый учитель начальных классов на различных предметах. Необходимо отметить, что загадки и шарады делают урок ярче, насыщеннее, активизируют познавательную деятельность учащихся. Их можно использовать практически на каждом уроке, на различных его этапах: вступительная беседа, объяснение нового материала, закрепление, подведение итогов; подбирая материал к нужным темам.

Игры-соревнования и разгадывание кроссвордов также очень любимы учениками любых классов. Соревновательный момент между парами, группами, рядами всегда оживляет урок.

Примеры таких соревнований

Тема: «Работа с природными материалами. Изготовление объемных композиций» – соревнование «Назови как можно больше природных материалов».

Тема: «Изготовление объемной композиции на сказочную тему из пластилина» – соревнование «Вспомните сказки с волшебными предметами».

Тема: «Работа с синтепоном. Игрушка «Ванюша» – игра-соревнование между рядами «Нарисуйте поэтапно с закрытыми глазами героя русских сказок Иванушку».

Примеры кроссвордов

Тема: «Оконная подвеска-аквариум» – кроссворд «Подводный мир».

Тема: «Оригами. Катамаран» – кроссворд «Виды транспорта».

Тема: «Изготовление кармашка для мелочей» – кроссворд «Помощники в нашем доме».

Тема: «Изготовление кормушки» – кроссворд «Птицы».

Хочется подробнее остановиться на использовании игровых моментов на этапе повторения теоретического материала.

Такие понятия как *материалы, инструменты, свойства материалов, виды швов*, можно повторять во время игр «Четвертый лишний», «Продолжи ряд», «Угадай-ка».

Игра «Четвертый лишний»

Задание детям: «Найдите одно лишнее слово и обоснуйте свой ответ». Например:

- картон, пластилин, ножницы, желуди (ножницы – это инструмент, а не материал);
- игла, пластилин, нитки, ткань (игла – это инструмент, не материал);
- циркуль, бумага, ножик, линейка (бумага – это материал, а не инструмент);
- листья, семена, фольга, шишки (фольга – это не природный материал).

Игра «Продолжи ряд»

- Ножницы, макетный нож, пинцет... (инструменты: игла, карандаш, линейка, угольник, циркуль, кисть и т.д.);

- желуди, веточки... (природные материалы: цветы, листья, шишки, семена, мох, пух, коренья, почки, зерна, ракушки и т.д.);
- «вперед иголку», тамбурный (виды швов: «назад иголку, стебельчатый, «через край», петельный, «шов – строчка» и т.д.).

Игра «Угадай-ка»

Ребятам нужно по предложенным свойствам отгадать, какой материал учитель имел в виду. Пример:

1. Этот материал плотный, может быть разного цвета, хорошо режется, чтобы его согнуть, нужно приложить усилие. (Картон)
2. Этот природный материал при высыхании увеличивается в своем объеме, а при намокании – уменьшается (шишка)

На уроках обучения продуктивной деятельности, как и на других уроках, можно использовать игровые моменты, тренирующие внимание, память младших школьников.

Например:

Игра «Что общего» предполагает сравнение двух – трех предметов, внешне кажущимися различными, для того, чтобы найти у них общий признак.

Примеры:

1. Карандашный клей и бинокль (клей и части цилиндра имеют цилиндрическую форму).
2. Полотенце и разделочная доска (в их украшении используются орнаменты).
3. Закладка и корзиночка (при изготовлении используется техника плетения).
4. Подставка под горячее (текстильная) и коробочка-сувенир (сшитая из открыток) (детали той и другой поделки соединены петельным швом).

Младшие школьники очень любят играть роль «наглядного пособия». Так, мы рассматриваем на их одежде различные орнаменты и швы, находим общие признаки. При этом они становятся внимательнее друг к другу и бережливее к своим вещам.

Интересна детям игра **«Вспомни не глядя»**. Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в классе, в котором учится? Неожиданно можно провести соревнование «Кто точнее назовет» – сколько картин на стене, какой рисунок на обоях, кто выше – Коля или Саша и т.д.

Также можно усложнить задание:

1. «Вспомни, не глядя, и запиши, какие предметы прямоугольной формы есть в кабинете».
2. Показать на 15 секунд рисунок, который состоит из тех или иных геометрических фигур (петух из прямоугольников, черепаха из кругов, лес из треугольников и т.д.). Затем рисунок убрать и предложить: «Напишите, сколько геометрических фигур использовались в рисунке».

На развитие слуховой памяти направлена игра **«На ком оборвется?»**. Первый играющий называет тот или иной материал, второй ученик повторяет слово, названное первым, и добавляет свое. Третий повторяет два предыдущих

слова и говорит третье. Например: бумага; бумага – ткань; бумага – ткань – картон; бумага – ткань – картон – салфетки; бумага – ткань – картон – салфетки – семена и т. д.

Можно провести соревнование между рядами, какой ряд не оборвет свою цепочку.

Таким образом, очень важно использовать на уроках в начальной школе игры и во внеурочной деятельности, направленные на развитие мышления, внимания, памяти. Без развития этих процессов не может обойтись ни один урок в начальных классах. Психологи предлагают множество таких заданий, учителю нужно только пофантазировать и изменить их так, чтобы они были связаны с предметом.

Надо сказать, что сегодня все большую силу набирают *компьютерные игры*. Бесспорно, на современном этапе компьютер стал мощным инструментом развития человеческого сообщества, неотъемлемой частью современной культуры, а компьютерные игры, приобретая значительную популярность, становятся первой доступной ребенку формой взаимодействия с компьютером. Более того, наблюдается превращение компьютерных игр в основную форму досуга детей, вследствие чего видеоигры становятся частью детской и подростковой субкультуры, вытесняя постепенно традиционные игры из жизни детей. Вместе с тем эти игры используются как средства обучения в сфере образования, например, иностранному языку, математике, геометрии, снабжают энциклопедическими знаниями и пр. Именно поэтому развитие индустрии электронных и компьютерных игр ставит перед современными педагогами и психологами новые вопросы о том, какое влияние оказывают компьютерные игры на развитие ребенка, можно ли эту деятельность назвать игрой, возможно ли в подобных играх ролевое поведение и мн. др.

По назначению и целям создания компьютерные игры можно разделить на игры развлекательные (при их создании далеко не всегда учитываются рекомендации педагогов и психологов, они скорее отвечают спросу и требованиям рынка) и игры, специально созданные для целей обучения (преподносящие в игровой форме конкретный учебный материал, основанный на теоретических подходах психолого-педагогической науки). Тем не менее, на современном этапе различия развлекательных компьютерных игр и игр, специально сконструированных под определенные задачи обучения, становятся все менее заметными, поскольку, с одной стороны, обучение посредством компьютера становится все более развлекательным, с другой – сами развлекательные игры (исходно не ставящие образовательных целей) требуют освоения некоторого багажа знаний, содержат образовательную информацию, помогают приобрести различные навыки (например, игры для развития памяти и логические игры). Также многие развлекательные компьютерные игры содержат большое количество информации в силу насыщенного содержания игры, вследствие чего, выполняя игровые действия, ребенок получает знания из истории, географии, экономики и т.д., особенно это касается стратегических игр (см. классификацию ниже). Известно, что создатели компьютерных игр часто

сознательно включают в них необходимость освоения некоторого объема знаний, выработку каких-либо навыков.

А.Г. Шмелев, исследуя влияние и развивающий потенциал компьютерных игр, заметил: «...играя на компьютере, ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх, ... и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта» (Шмелев, 1990). Но в то же время он предупреждает об опасности, связанной с ранним приобщением к компьютерной игре: «...условность мира игр (как, впрочем, и мира «мультиков») требует чрезвычайного ограничения в доступе к ним дошкольника, вплоть до полного исключения в отдельных случаях. Пока не сформировался Образ Реального Мира как интегративная основа элементарного здравого смысла воздействие условных игр может оказаться в случае впечатлительного ребенка до определенной степени «шизофренизирующим»...» (Шмелев, 1990). А.Г. Шмелев также отмечает возможность у ребенка аутизации, вызванной увлечением компьютерной игрой.

Тем не менее компьютерные технологии все чаще входят в жизнь дошкольника. Несмотря на все опасения, касающиеся введения информационных технологий в жизнь ребенка, компьютерные классы открываются не только в школах, но и в детских садах. Игровые и обучающие программы предлагаются для детей, начиная с трехлетнего возраста. Специально упрощенный интерфейс, введение сюжета и анимационные инструкции привлекательны для ребенка и не требуют непосредственного участия взрослого.

В конце восьмидесятых годов прошлого века под руководством С.Л. Новоселовой был разработан развернутый комплекс методик, использующий компьютерные технологии для создания развивающей среды в детском саду (освоение компьютера интегрировано в общий комплекс методик по развитию игровой деятельности). Целью введения компьютера в жизнь дошкольника для авторов является «...прежде всего, формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко использующем информационные технологии» (Новоселова, Петку, 1997). Компьютерные игры, используемые в программе, – игры, ориентированные на развитие восприятия и логического мышления: с помощью компьютера ребенку предлагается овладеть начальными представлениями о цвете и форме, развить память, мышление и даже речь.

Таким образом, специально организованная компьютерная игра для дошкольника сегодня рассматривается как дополнительное средство для развития традиционной сюжетно-ролевой игры. Тем не менее компьютерные игры включают в себя множество различных, в том числе и неигровых в чистом виде способов взаимодействия играющего с компьютером или с другими играющими через компьютерные сети людьми. В различных играх по-разному задается игровая ситуация и положение играющего по отношению к ней, в результате чего

компьютерные игры представляют неодинаковые возможности возникновения ролевого поведения в процессе игры.

В процессе исследования компьютерных игр предлагалось несколько оснований для деления их на группы: по целям (образовательные и развлекательные); по содержанию (отображаемой области действительности); выделялись военные, спортивные, авиа- и автосимуляторы, головоломки и т.д. (классификация Д. Скотта). Существует классификация, предложенная А.Г. Шмелевым, она построена на характеристике психических функций, включенных в процесс игры. Еще одним немаловажным аспектом взаимодействия ребенка с компьютером служат полоролевые стереотипы. Наблюдения свидетельствуют, что девочки проявляют меньше интереса к компьютерным играм и отдают предпочтение менее агрессивным и менее динамичным играм, чем мальчики. Также они обнаруживают значительные отличия в стиле игры. «Женский стиль» игры выделяется меньшим стремлением к выигрышу и оценке достижений, предпочтением простых и гибких правил, реалистичных сюжетов и доброжелательного тона обратной связи; «мужской стиль», наоборот, отличается более частым выбором игр-поединков, стремлением к победе в игре, жесткостью и сложностью игровых правил, фантастичностью сюжетов и вызывающим, агрессивным тоном обратной связи. В зависимости от этих различий в стилях игры исследователи предлагают различать игры, адресованные разным полам, и нейтральные игры, не несущие полоролевых стереотипов, которые авторы считают желательными, так как они предоставляют равные возможности всем детям.

Также известна классификация Е.О. Смирновой и Р.Е. Радевой, основанная на общепринятом делении игр по содержанию и действиям игрока. Авторы последней выделили три довольно крупных группы игр на основе позиции играющего: над ситуацией (стратегии), вне ее (игры-повествования) или внутри (симуляторы). Однако в данную классификацию не попали широко распространенные головоломки и традиционные игры, перенесенные на компьютер, а также аркады (платформеры) (табл. 8).

Таблица 8. Анализ компьютерных игр

Группа игр	Стратегии («CIVILIZATION», «SIMCITY», «WARCRAFT»)	Игры-повествования («РОЗОВАЯ ПАНТЕРА», «MONKEY ISLAND»)	Симуляторы («DOOM», «F17», «FORMULA 1», «QUAKE»)	Аркады (платформеры) («Король Лев»)	Головоломки («Сапер», «Тетрис», «Пасьянс»)
------------	---	---	--	-------------------------------------	--

Позиции играющего по отношению к игровой ситуации	Четкое положение играющего над игровой реальностью – это, как правило, моделирование процессов управления, командования	Положение «вне игровой ситуации», так как в большинстве игр этого типа играющий наблюдает действия героя со стороны. Действие отделено от играющего и передается им герою	Играющий находится внутри ситуации, игра идет от первого лица, «из глаз» героя, т.е. видимая картинка ограничена полем зрения героя игры	«Вне ситуации»	Возникает эффект «одушевления» – машина воспринимается как «добрая» или «вредная»
Разброс игровых сюжетов	Экономические, военные, спортивные стратегии (характер объектов управления может быть различным: от пиццерии до галактики, от парка развлечений до армии)	Многие игры созданы в стиле фэнтези, по мотивам приключенческих и исторических произведений, на основе известных фильмов и сериалов	Разброс игровых сюжетов очень широк, можно отыскать игры, моделирующие практически любую сферу человеческой деятельности, для которой важно передвижение, динамика внешних действий (спорт, авиация, автомобиль, военные действия и пр.)		
Способы задания роли в игре	Вводится в начале игры как обозначение позиции, занимаемой играющим, изменяется с развитием объекта, но изменяется только титул (должность) и полномочия, т.е. возможности играющего. В игре не отражена система человеческих отношений, хотя действие и отражает логику реальной деятельности человека	Игры с непрерывным, развивающимся сюжетом. Их можно определить как интерактивное кино или мультфильм	Ближе всего к виртуальной реальности, создают эффект присутствия в ситуации, реальности игрового действия. Смысл действий задан в виде целей «миссии», роль – в виде фотографии и «личного дела» героя. Но включенность в ситуацию, реальность действий делают героем игры самого человека, их выполняющего	Ролевое поведение невозможно. Характер героя, его особенности и не выделены и не имеют значения для игры. Герой может быть заменен без изменения смысла игры	Нет возможностей принятия роли

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Характер игровых действий</p>	<p>Основными действиями играющего являются управление ресурсами и планирование на основе данных о состоянии объекта и действий противника. Для эффективного управления требуется учет множества факторов, заложенных в программе игры, информация о них выдается на экран: чем больше таких факторов, тем ближе модель к реальности и тем сложнее ею управлять</p>	<p>Управление одним или несколькими героями истории. Герой передвигается под управлением играющего, преодолевает препятствия, выполняет различные действия, взаимодействует с другими персонажами</p>	<p>Играющий перемещается по разным пространствам (коридоры, комнаты, пещеры и т.д.), обследует их, вступает в схватки с игровыми противниками. Для выигрыша, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, в этом виде игр становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности</p>	<p>Управление движением героя игры и проведение его через последовательность лабиринтов препятствий и т.п.</p>	<p>Решение логических задач</p>
--	--	---	--	--	---------------------------------

Эмоциональная и интеллектуальная вовлеченность	<p>Удовольствие от игры скорей интеллектуальное. Не создана мнимая ситуация, куда бы было включено «Я» играющего, присутствует скорее компьютерная модель (знаковая, логическая система), и действие производится над этой моделью, а не над реальностью</p>	<p>Интеллектуальный поединок, разгадывание истории, основными действиями играющего становятся решения логических и комбинаторных задач, нанизанных на сюжет игры, и исследовательское поведение (игра-квест)</p> <p>RPG-игры являются, по сути, моделями социального мира, предоставляющими возможность проживания истории в образе различных героев (не обязательно людей). Кроме богатых возможностей для исследовательского поведения и экспериментирования над моделью социальных отношений, возникает в этом случае и возможность идентификации с героем</p>	<p>Включенность в ситуацию несет большие возможности для снятия привычных барьеров, ситуация противостояния провоцирует самые различные переживания в зависимости от характера моделируемой деятельности – от радостного чувства полета до агрессии и страха.</p> <p>Удовольствие от самого процесса игры, от проживания (но не роли, а самого себя) в необычных ситуациях.</p> <p>Развивают скорость реакции, сенсомоторную координацию, способность восприятия пространственных изображений, дают выход эмоциям и реализацию неосуществимых желаний, могут формировать определенные навыки, например, вождения автомобиля</p>	<p>Оптимальное состояние внимания. Напряженные и разрядка за счет нарастания сложности и скорости игры, происходящих параллельно с формированием игрового навыка</p>	<p>Развивают логическое мышление, сообразительность, скорость реакции, умение оперативно оценивать изменяющуюся обстановку игры</p>
--	--	---	---	--	---

возрастная адресованность и доступность игры	Внешне схожи с игрой в солдатики, дочки-матери и конструированием, но в компьютерной игре намного меньше возможностей для творчества, свобода ребенка ограничена	Игры-квесты широко доступны детям дошкольного и младшего школьного возраста. Сетевые RPG требуют довольно высокой степени овладения навыками работы с компьютером – работа в сети, основными пользователями этих игр являются старшие подростки и взрослые	В своем развитии эти игры стремятся к максимальному воссозданию реальности, овладение ими становится все более и более сложным. Адресованы в большинстве своем подросткам и взрослым, но реально они становятся доступны намного раньше (с 7-9 лет)	Очень широко распространенный вид игр, первый из доступных ребенку из-за простоты идеи и интерфейса	Доступность ограничена сложностью логических задач
возможности построения партнерских отношений в игре	Как правило, есть «подсказчики», помогающие разобраться в правилах и возможностях действия. Игра может идти как в реальном времени, так и пошагово (ход играющего – ход противника, компьютера). Происходит диалог с машиной	Свобода для установления ролевых отношений с другими людьми (сетевые RPG-игры). Эти игры становятся отдельной сферой жизни, причем жизни социальной, так как внутри них устанавливаются дружеские контакты, общение выходит за рамки игры и идет становление реального плана взаимоотношений	Партнерство в одиночной игре не может возникнуть за отсутствием роли и образа «другого», но при многопользовательском варианте (игра через Сеть) возникают социальные отношения в пространстве игры		Дают возможность игры как против компьютера, так и против реального противника (в этом случае компьютер выступает только как игровое пространство и средство)

Рассмотрев основные виды компьютерных игр, мы можем убедиться, что социальные взаимодействия, составляющие суть традиционной игры, с компьютерными персонажами становятся регламентированными и ограниченными фантазией их разработчиков. Но, тем не менее, во многом компьютерная игра близка к реальной игре. Компьютерная игра, как и традиционная ролевая, является символично-моделирующей деятельностью. Действие, происходящее в ней нереально, смыслы отдельных действий неясны без понимания правил и условностей игры. Однако возможность принятия роли в компьютерной игре не всегда осуществима. Во-первых, не во всех играх вообще присутствует реальность социальных отношений. А во-вторых, даже в тех играх, где предусмотрена возможность роли, последовательность игровых действий заранее известна, задана в программе игры. Следовательно, играющему навязывается не только название, общие черты роли, но и ее рисунок, все

игровые действия по ее осуществлению. Зачастую образ м прототип предлагаемой роли вообще не выделен и раскрывается в процессе игры, а значит, нет основной предпосылки для принятия роли ребенком – выделенности соответствующего пласта отношений, характерных особенностей персонажа.

Как видно из вышеприведенной таблицы (табл. 8), большинство компьютерных игр либо не задают роль, либо провоцируют вариант «слияния» «Я» и роли (наиболее яркий пример того – симуляторы). И только присутствие в игре другого человека как партнера или даже противника дает возможность для появления собственного ролевого поведения. А значит, индивидуальная компьютерная игра не может заменить традиционную сюжетно-ролевою игру в развитии ребенка. Но, тем не менее, компьютерная среда может стать «местом» и способом нового общения, в том числе игрового: сами игры становятся поводом для общения, темой обсуждений и соперничества в достижении игрового результата, а значит, могут служить и орудием социализации. Но, хотя игра и является поддерживающей средой, где можно достигать результатов и утверждаться, есть и другая сторона: увлечение компьютером усугубляет проблемы в сфере социальных контактов, изолируя ребенка, давая возможность ухода от какой-либо проблемы.

Известно, что компьютерные игры используются как тренажеры, способствующие развитию эффективного восприятия пространственных отношений, более экономному распределению внимания; компьютерные игры помогают развитию гибкости мышления, креативности, критичности; они способствуют быстрому накоплению знаний о технических устройствах вообще, что создает благоприятную почву для развития конструкторских навыков у юных пользователей; увеличивают частоту вступления в социальные контакты, формируя тем самым коммуникативные навыки. Кроме того, в исследованиях Дастмана, Гольдштейна и других были получены результаты, свидетельствующие о возможности развития памяти, моторной координации, способности восприятия пространства, внимания с помощью компьютерных игр. Полученные данные о влиянии компьютерных игр на детей говорят и о более адаптивном (приспособительном) поведении игроков по сравнению с их сверстниками, у них повышается способность к различению сложных пространственных структур и наблюдаются более обширные знания в области техники и технологии, лучше развиты сообразительность и воображение. Доказано, что занятия с компьютером усиливают ожидание успеха и веру в собственные способности, помогая становлению личности. Таким образом, раннее (в дошкольном возрасте) введение компьютерной игры в жизнь ребенка может оказать положительное влияние на интеллектуальное развитие, подготовить ребенка к жизни в мире, широко использующем новые информационные технологии, но не может заменить традиционные формы игры: сюжетно-ролевою, режиссерскую.

Однако наблюдения показывают, что часто дети бесконтрольно занимаются компьютерной игровой деятельностью, вследствие чего для многих детей дошкольного возраста игры становятся единственной целью работы с компьютером, что влечет за собой выраженную зависимость от игр. Установлено,

что наряду с положительным влиянием компьютерных игр есть и побочные эффекты. Опасность видеоигр проявляется в чрезмерной вовлеченности в игровую ситуацию и уход от действительности, повышенный уровень тревожности, нарастание агрессивности, особенно у детей более младшего возраста (Моховиков, 2002). Поэтому такое взаимодействие ребенка с компьютером должно быть ограничено и не может происходить в ущерб традиционным формам детской деятельности, игровой и творческой. Многие компьютерные игры отвечают скорее потребностям игры в более поздних возрастах – подростковой игре.

На сегодняшний день наиболее широко исследуемой сферой влияния компьютерных игр на ребенка является выраженная агрессивность содержания многих игр. Однако результаты конкретных экспериментальных исследований связи демонстрируемой в игре жестокости и реальной агрессивности ребенка противоречивы. Часть исследователей говорит о кратковременном эффекте или об отсутствии влияния содержания игры на последующее поведение и состояние ребенка, данные других свидетельствуют о разрядке агрессивных импульсов и снижении враждебности, релаксации после игр с агрессивным содержанием. Но все-таки большинство исследователей подтверждает наличие связи между содержанием компьютерной игры и уровнем агрессии в последующей свободной игре ребенка, его враждебностью и тревожностью. Причем это влияние усиливается с увеличением интерактивности (возможности игрока управлять действиями героя) и реалистичности игры. Было показано, что младшие дети более склонны прямо воспроизводить модель поведения героя игры. Однако Д. Скотт предостерегает от прямой интерпретации результатов исследований, связанных с возрастанием агрессивных тенденций у играющих в компьютерные игры, и вводит дополнительные факторы, такие как пол, возраст, особенности личности, игровой опыт испытуемых, длительность эксперимента, способы диагностики и тип игры.

Следовательно, уже сегодня необходимы более подробные теоретические и экспериментальные исследования компьютерной игры.

Следовательно, и применение игры в воспитательных целях требует соблюдения непреложных правил. Весьма последовательно и обоснованно указания по использованию игры в воспитании сформулировал Я.А. Коменский в своих «Законах хорошо организованной школы». Безусловно, и в наше время их применение принесет неоспоримую пользу:

- ✓ Игры должны быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто побочное, а не как на какое-нибудь дело.
- ✓ Игра должна способствовать здоровью тела не менее чем оживлению духа.
- ✓ Игра не должна грозить опасностью для жизни, здоровья, приличия.
- ✓ Игры должны служить преддверием для вещей серьезных.
- ✓ Игра должна оканчиваться раньше, чем надоест.
- ✓ Игры должны проходить под наблюдением воспитателей.
- ✓ При строгом соблюдении этих условий игра становится серьезным делом, т.е. развитием здоровья, или отдыхом для ума, или подготовкой для жизненной деятельности, или всем этим одновременно.

Украшением игры, считал Я. Коменский, служит подвижность тела, жизнерадостность духа, порядок, игра с толком и по правилам, победа доблестью, а не хитростью. Пороками же в игре являются лень, вялость, недоброжелательность, заносчивость, крик, коварство. А такие игры, как кости, карты, борьба, кулачный бой и другие бесполезные и опасные игры, вообще не должны, считал Я. Коменский, использоваться в воспитании детей.

Таким образом, беря за основу точку зрения Я.А. Коменского и опираясь на взгляды современных педагогов и психологов на теорию игры, можно сформулировать следующие требования, которые воспитателю необходимо учитывать при организации детских игр.

- Свободное и добровольное включение детей в игру. То есть детей *вовлекают* в игру, а не навязывают ее, что означает отказ от уговоров и принуждения. Задача взрослого как ведущего – эмоционально привлечь ребенка и заинтересовать предложенной игрой.
- Понимание ребенком смысла и содержания игры, ее правил, идеи каждой игровой роли, одним словом, игра должна быть доступной дошкольнику.
- Совпадение смысла игровых действий со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях. То есть игра должна отражать реальную картину окружающего мира.
- Следование в игре принятым в обществе нормам нравственности, основанным на гуманизме, общечеловеческих ценностях.
- Уважение достоинства участников игры, в том числе и проигравших.
- Положительное воздействие игры на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников.
- Разумная организация и направление игровых действий (при необходимости сдерживание, но не подавление!), обеспечивающие каждому участнику игры возможность проявления инициативы и самостоятельного контролирования правильности выполнения задания.
- Отсутствие в игре излишне (откровенно) воспитательных наставлений: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (правил).
- Материалы для игры должны быть прочными, красочно оформленными, привлекательными и отвечать педагогическим, эстетическим и гигиеническим требованиям.

В заключение хотелось бы обратить внимание на необходимость соблюдения баланса между подвижными, интеллектуальными (в том числе компьютерными) играми. Детей важно учить играть (показ игры), знакомить с правилами игры и важностью соблюдения этих правил, использовать командные игры, целесообразно выбирать игры и внимательно наблюдать за содержанием детских игр.

2.3. Методика организации игр с подростками и юношеством

Подростковый возраст (11-12 лет) – это период, когда наиболее выпукло переплетаются противоречивые тенденции. Возрастает значение мнения других,

коллектива, стремление к независимости, самостоятельности. На первый план выходит общение со сверстниками, групповое поведение. Происходит постепенный отход от прямого копирования взрослых, поведение ребенка регулируется его самооценкой, которая достаточно противоречива, не очень целостна, и поэтому в поведении подростков могут возникнуть немотивированные поступки. Внешние проявления поведения подростков весьма противоречивы, с одной стороны, стремление во что бы то ни стало быть таким же, как все, с другой – желание выделиться, отличиться любой ценой. Подросткам интересно все, где они могут проявить себя, особо привлекательны те игры, где испытываются морально-волевые качества, настойчивость, выносливость.

Старшие подростки – это дети 13-15 лет. Главное психологическое приобретение этого возраста – открытие своего внутреннего мира. Один из основных мотивов – самосовершенствование, стремление стать лучше, интереснее. Уделяют внимание внешности. Они уже не принимают все на веру, способны противостоять влиянию окружающих, отстаивать собственное мнение, ценят знания, эрудицию, интересуются общественными проблемами. Это возраст благородной мечты, обращенной в будущее. Физические возможности не всегда соответствуют их желаниям, поэтому их следует оберегать от чрезмерных нагрузок.

В подростковом возрасте укрепляется волевая сфера ребенка, бурно проявляются эмоции (успех и неудача), привлекает совместная деятельность со сверстниками, охотно откликаются на просьбы и выполняют поручения, но им важна роль, которая им выпадает, проявляются творческие способности в игровой деятельности.

Игра — самостоятельный, свободный и законный для детей важный вид их деятельности, равноправный со всеми иными. Игра может выступать формой неигровой деятельности, элементом неигрового дела. Игра, как сказка, мультфильм, многократно повторяется в жизни ребенка, становясь его воспитательным тренингом. «Ребенок может взрослеть в четырех основных формах движения, — считает Ш. Амонашвили, — игровое движение опирается на чувство свободного выбора: захочешь — будешь играть, не захочешь — не будешь играть. Ребенок сам решает, во что играть, какую игрушку взять» (Амонашвили, 1990).

Игра имеет диагностическую функцию. Игру легко выверить симпатии и антипатии детей, кого они выбирают, предпочитают из сверстников («Третий лишний», «Ручеек», «Садовник», «Колечко» и др.). Игра выявляет знания, интеллектуальные силы (викторина, «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы» и др.). Игры показывают уровень развития организаторских и творческих способностей детей. Игры «проявляют» физические способности: ловкость, силу, координацию и т. п. Условиями реализации игровых методов можно назвать: осознание детьми содержания и правил игры, преодоление препятствий и трудностей, соизмеримых возрасту, наличие состязательности и юмора, отсутствие отвлекающих факторов, обеспечение игры оборудованием и атрибутами (Шмаков, 1994). При применении игровых методов организатор

досуга должен учитывать следующие рекомендации: использовать игры с различными видами деятельности, приучать детей играть по правилам, кратко и наглядно объяснить содержание игры и ее правила, проводить игру необходимо в темпе, организатор должен показать собственный интерес к игре, недопустимы игры с большими физическими и эмоциональными нагрузками, заканчивая игру, нужно отметить лучших.

Вряд ли существует более совершенная форма организации досуга, чем игра. Во-первых, игра выступает как самостоятельная творческая деятельность. Во-вторых, это форма общения взрослых и детей, способ эффективного воспитательного воздействия на личность и коллектив. В-третьих, это метод стимулирования интереса и творческой активности детей. В-четвертых, игра – это способ создания эмоционально-эстетического фона жизнедеятельности детского коллектива.

Не сомневаемся, что вы не раз были участником и организатором подвижных игр. Поэтому давайте вспомним, что самое главное в организации таких игр. Главное, чтобы вам было интересно играть с детьми, даже самая интересная игра не понравится детям, если вожатый играет в нее нехотя. Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «найди», «угадай» и т.д. Постарайтесь именно ею увлечь детей. Иногда можно сыграть на самолюбии ребят, усомнившись в их силе, ловкости. Организуя игру, помните, что лучше, если вы будете таким же участником, как и ребята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом вы покажете действия, то есть создадите образное представление об игре. Пусть кто-то из ребят повторит за вами то, что потребует особого внимания в игре. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте веселый комментарий и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Возможен шуточный репортаж о происходящем. Если интерес к игре пропадет, попробуйте усложнить правила, это обычно вдохновляет. Но помните, игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя предугадать. Не упустите момент, когда игру лучше всего завершить. Для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо продумайте, где вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Следует различать понятия «ведущий игры» и «водящий игры», ведущий руководит игрой, подсказывает очередные действия, водящий выполняет определенное задание: догоняет, ищет, отгадывает и т.д. Часто для проведения игр нужно разбиться на команды, держите для этого в запасе несколько оригинальных считалок.

Приведем классификацию игр, используемых в загородном лагере, исходя из тактических задач организации досуга:

- игры в автобусе по пути в лагерь;
- игры на знакомство;
- игры на выявление лидера;
- игры на сплочение и взаимодействие;

- игры в кругу;
- игры-шутки и розыгрыши (Шмаков, 1996);
- игры с залом;
- развивающие игры;
- подвижные игры (Шмаков, 1994).

Подвижные игры Особое значение в жизни подростка занимают активные подвижные игры. Подвижные игры нужно подбирать такие, чтобы они не содержали излишних эмоциональных нагрузок. Игры-соревнования желательно проводить отдельно для девочек и мальчиков. Объяснять правила игры, проводить игру и подводить итоги нужно в темпе, образность в этом возрасте уже не обязательна. Педагог (вожатый) «руководит» игрой «изнутри». Не стоит в прямой форме указывать подросткам на ошибку в игре, желательно «подтолкнуть» (намекнуть) к правильному решению, используя косвенные способы взаимодействия.

Дидактические игры типа «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Слабое звено», «Кто хочет стать великим математиком?» проводятся для обобщения знаний по теме или разделу программы. Это познавательные игры по типу популярных телевизионных игр. Для проведения игры подбираются команды. Помещение оформляется соответствующим образом. Заранее готовятся вопросы для команд и болельщиков.

Игровой характер деятельности, использование театрализации, импровизации, соревнований, публичного демонстрирования умственных способностей активизируют мыслительную деятельность студентов и значительно повышают интерес к предметному содержанию. Эта форма занятий ценна тем, что студенты обучаются умению использовать познавательные игры для обобщения учебного материала по теме, формируют навыки публичного выступления и самопрезентации.

Праздник игры. Для педагогов очень важно уметь организовывать различные виды игр для детей разного возраста и в различной обстановке. Обычно знакомство с играми проводится на занятиях-практикумах, на которых формируются основные умения отбора и проведения игр. Завершаться их изучение может праздником игры (инструктивным лагерем). Инструктивный лагерь, можно рассматривать как одно- или многодневную деловую игру. Учебная группа разбивается на три-четыре подгруппы. Каждая подгруппа должна подобрать для праздника несколько подвижных игр для проведения на переменах и на свежем воздухе, одну-две познавательные игры, одну-две для отдыха в помещении (на развитие внимания, памяти, сообразительности и т.д.), рассказать об их назначении и показать, как игра проводится.

Демонстрируют игры методом соревнования между командами. Оценивание проводится по следующим критериям:

- содержательность игры и ее воспитательные возможности;
- умение четко и лаконично объяснять участникам правила игры;
- умение управлять игрой (вызвать желание детей участвовать в игре, подавать команды и распоряжения, разрешать споры и конфликты, изменять правила игры, подводить итоги).

Участие самих студентов в роли ведущих и участников позволяет быстро запомнить содержание игры и правила ее проведения. Разделение групп на команды расширяет возможности для ознакомления с большим числом игр, способствует созданию атмосферы состязательности, а значит, и активности студентов, интереса к изучаемому материалу.

Подготовка педагога к проведению детских праздников, вечеров, обрядовых торжеств предполагает приобщение студентов к народной культуре, обычаям и традициям своего народа и других народов в условиях многонационального государства. В школе и педвузе обычно проводятся такие народные праздники и обряды, как «Рождество», «Масленица», «Пасха» и др. Кроме того, студенты принимают участие в подготовке и проведении детских праздников, посвященных 1 сентября, Новому году, Дню защиты детей. Будущие учителя вместе с преподавателями разрабатывают сценарии праздников, подбирают увлекательные игры, забавные конкурсы, готовят костюмы и украшают помещения. При подготовке вечеров используется технология коллективных творческих дел (КТД) («Береза – символ России», «Конкурс СТЭМов», «Из дальних странствий возвратись» и др.).

Деловые игры. Деловая игра – один из ведущих методов активного обучения в современных условиях.

Г.П. Щедровицкий считает, что деловая игра – это:

- педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, цель которых – обучение отдельных личностей и их групп принятию решения;

- особое отношение к окружающему миру;

- субъективная деятельность участников;

- социально заданный вид деятельности;

- особое содержание усвоения;

-социально-педагогическая «форма организации жизни» (Щедровицкий, Попов, 1994).

При подготовке и организации деловых игр учитываются такие возрастные особенности подростков, как осмысленность игры, осознание нужности игры и ее полезности, важность и интерес к подготовительному этапу игры. В качестве примера можно привести игры-эпопеи (хоббитские игры, хроники Эмбера, Галактика, Солнцеворот и др.) игры-путешествия, игры-квесты (детективы, поиск клада и др.) (Куприянов и др., 2001).

Деловая игра — это создание ситуации выбора и принятия решения, в которой воспроизводятся условия, близкие к реальным. В ней предполагаются такие роли участников, которые позволяют им осмыслить, пережить и освоить новые функции. В игре содержится конкретное событие или явление, подлежащее моделированию, и допускается отнесение игрового времени к любому периоду (настоящему, прошедшему, будущему). Как правило, деловая игра – это модель отрезка будущей профессиональной деятельности обучающихся. Это имитация управленческой, исследовательской, педагогической реальной деятельности учителя, руководителя учебного заведения.

Деловая игра – это в определенном смысле репетиция функциональной (профессиональной) деятельности обучаемого. Она дает возможность проиграть практически любую конкретную ситуацию в лицах, что позволяет лучше понять закономерности процессов, определить профессионально-целесообразное поведение в рассматриваемых условиях (Селевко, 2005).

Отличительными признаками деловой игры можно назвать: имитацию в игре реального процесса с помощью модели; распределение ролей между участниками игры, их взаимодействие друг с другом; различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций; наличие общей игровой цели у всего коллектива, которая достигается в процессе взаимодействия игроков и объединяет всех ее участников; учет результатов деятельности; реализацию в игре цепочки решений, каждое из которых зависит от предыдущего, а также от решений, принимаемых другими участниками игры.

В деловых играх сознательно создается напряженная конфликтная ситуация, вынуждающая учащихся принимать решения для достижения поставленной цели в условиях неполноты предоставляемой им информации, ограниченности материальных и временных ресурсов, нередко противодействия со стороны руководства и других участников.

Несомненным достоинством деловых игр, по мнению В.А. Ситарова, является то, что они соединяют теорию и практику, способствуя формированию в том числе и профессиональных знаний, и практических умений. Игры повышают интерес к изучаемому предмету, так как они сопровождаются положительными эмоциями (Ситаров, 2002).

Как метод обучения деловая игра, по мнению В.С. Кукушина, должна отвечать следующим требованиям:

- распределение ролей между участниками игры;
- совместная деятельность участников игры в условиях дифференциации и интеграции имитируемых функций;
- диалоговое общение партнеров по игре как необходимое условие принятия согласованных решений;
- различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций;
- наличие общей игровой цели у всего коллектива (игровая система), которая является ведущим стержнем игры, фоном, на котором развиваются частные конфликты и противоречия;
- введение в игру импровизации (непредвиденных обстоятельств, моделирующих возможные непредвиденные обстоятельства);
- использование гибкого масштаба времени;
- применение системы оценки результатов игровой деятельности и профессиональных знаний, способствующих созданию климата состязательности;
- наличие в игре системы стимулирования, создающей интеллектуальную и эмоциональную обстановку, т. е. побуждающей в ходе игры действовать так, как бы действовал в реальной жизни;
- динамичность, непрерывность и занимательность деловой игры;

- достижение единого – обучающего, развивающего и воспитывающего - эффекта деловой игры (Педагогические технологии, 2006).

В основу деловой игры положены следующие принципы:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и содержания соответствующего вида деятельности;
- принцип проблемности содержания учебной деловой игры и процесса его развертывания в познавательной деятельности;
- принцип совместной деятельности участников;
- принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров;
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности.

Деловую игру можно проводить перед изложением нового учебного материала; в этом случае она будет опираться только на личный опыт учащихся и обнаружит пробелы в их знаниях. Если деловая игра проводится после изучения нового материала, то она будет опираться на полученные знания, которые в ходе игры приобретут качественно новую форму существования. И наконец, весь учебный процесс может быть построен на основе сквозной деловой игры (Ситаров, 2002).

Развитие и прикладное использование деловые игры получили в так называемых методах интенсивного обучения. В нашей стране данные методы впервые были апробированы и реализованы при интенсивном изучении иностранного языка. При использовании этих методов учебная деятельность осуществляется в виде групповых или коллективных взаимодействий и игр, в процессе которых широко применяются такие приемы, как:

- предъявление больших объемов учебной информации;
- разнообразная эмоциональная окраска учебной информации;
- использование осознаваемых и неосознаваемых форм педагогической деятельности;
- постоянное общение обучаемых в игровых ситуациях и т.д.

Игра, используемая в учебном процессе, выполняет следующие функции:

- обучающую (развитие памяти, внимания; общеучебных умений и навыков, восприятие учебной информации различной модальности);
- развлекательную (создание благоприятной атмосферы на занятиях);
- коммуникативную (объединение учащихся, установление между ними эмоциональных контактов);
- релаксационную (снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении);
- психотехническую (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройки психики для усвоения больших объемов информации) (Ситаров, 2002. С. 241);
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормального поведения, самопознание в процессе игры);
- коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);

- социализации (включение в систему общественных и квазипрофессиональных отношений, усвоение норм человеческого общежития, этики и морали) (Селевко, 2005).

Г.К. Селевко выделяет следующую технологию деловой игры, которая отражена в табл. 9 (там же, С.54).

Таблица 9. Технология деловой игры по Г.К. Селевко

Этапы		Деятельность участников
Этап подготовки	Разработка сценария	разработка сценария (проспекта) план деловой игры общее описание игры содержание инструктажа подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	«разогревающие» игровые эпизоды постановка проблемы, целей условия, инструктаж регламент, правила планируемый результат распределение ролей формирование групп консультации
Этап проведения	Групповая работа над заданием	работа с источниками тренинг мозговой штурм работа с игротехником активизация групповых ролей
	Межгрупповая дискуссия	выступления групп защита результатов правила дискуссии
Этап анализа и обобщения	Работа экспертов	вывод из игры анализ, рефлексия оценка и самооценка работы выводы и обобщения, итоги игры рекомендации

Организация деловой игры, по его мнению, состоит из следующих этапов:

Этап подготовки

1. Этап теоретической подготовки, который включает в себя:

- определение целей, которые необходимо достичь в ходе изучения данной учебной дисциплины;

- занятия по основным курсам, материал которых должен использоваться в ходе деловой игры;

- проведение консультации по разъяснению отличительных черт и особенностей игровых занятий.

2. Организационно-подготовительный этап, в ходе которого предусматриваются:

- постановка задач к конкретной игре;

- формирование игровых групп, распределение ролей, функциональных обязанностей;

- осуществление поиска и подготовки необходимых материалов, разработка и оформление игровых документов;

- выдача индивидуальных заданий каждому участнику игры и последующее их выполнение.

3. Введение в игру, в ходе которого осуществляются следующие мероприятия:

- уяснение моделируемой системы и условий ее функционирования;
- детальное изучение исходной обстановки и наиболее характерных ситуаций для данного игрового занятия;
- инструктаж о порядке проведения игры, игровом взаимодействии ее участников, о соблюдении организованности и дисциплины, правил поведения и т.д.

Этап проведения

4. Игровой процесс. Непосредственно проведение игры может осуществляться по возможным вариантам в зависимости от игровых задач и условий. Эффективность работы над конкретной ситуацией во многом зависит от выбранного способа предъявления ситуации обучаемым. Наиболее распространенный метод – письменное описание событий. Обычный текст сценария учебной ситуации не превышает по объему 3-5 страниц машинописного текста. Однако при решении той или иной ситуации нередки случаи, когда в текст включается достаточно обширная информация, без которой невозможно провести анализ и принять решение: в этих случаях объем сценария может увеличиваться.

В последние годы все чаще стали использоваться следующие способы предъявления ситуации:

- видеозапись реального события (ситуации, урока, детского праздника);
- киноэпизоды художественных, документальных, хроникальных фильмов;
- магнитофонная запись беседы, интервью, обсуждения, доклада, речи и т.п.;
- набор фотодокументов, схем, графиков, отражающих состояние какого-либо факта или процесса;
- «досье ситуаций» (набор документов, писем, отчетов, докладов, приказов, инструкций, положений, планов и т.д.);
- конференция с участием руководителей, специалистов, экспертов;
- рассказ очевидца (на занятие приглашаются свидетели и участники анализируемого события);
- игровой метод (ситуацию непосредственно в аудитории проигрывают специально приглашенные артисты театра, студентам показывается фрагмент из спектакля на профессиональную тему);
- классический метод, при котором студенты получают полный набор материалов (описание самой ситуации, описание истории коллектива, характеристика возрастных и индивидуальных особенностей, описание условий, в которых происходит ситуация);
- универсальный или комплексный способ, при котором одновременно используется несколько из перечисленных вариантов предъявления ситуации.

Этап анализа и обобщения

5. Завершающий этап, который включает в себя:

- аргументацию принятых решений, разработанных материалов, результатов поисково-исследовательской деятельности;
- обсуждение результатов, общую дискуссию;
- подведение итогов и оценку деятельности как игровых групп, так и каждого обучаемого (прил. 4).

Процедура деловой игры включает следующие этапы:

- первый этап (10-15 минут): введение в изучаемую проблему. Преподаватель обосновывает актуальность, злободневность темы, раскрывает ее ценность, обращает внимание студентов на профессиональное значение решения данной проблемы, указывает на связь этой проблемы с различными аспектами деятельности самих студентов;

- второй этап (3-5 минут): постановка задачи. Учебная группа делится на несколько подгрупп. Оптимальным числом участников является 20-25 человек, а в подгруппе – 7 человек. Каждая из них получает папку с описанием ситуации и чистой бумагой для ответов и решений. Преподаватель определяет круг задач для подгруппы (изучить ситуацию, сформулировать и обосновать свои решения и ответы, подготовиться к публичной защите своего мнения), границы анализа и поиска решения (применительно к конкретному профессиональному коллективу), устанавливает время и режим самостоятельной работы (режим обычно свободный – студенты не должны ориентироваться на звонки, в процессе работы над ситуацией могут выходить из аудитории);

- третий этап (30-35 минут): групповая работа над ситуацией. Преподаватель наблюдает за работой подгрупп, отвечает на возникающие вопросы в связи с содержанием ситуации, напоминает о том, что нужно уложиться в отведенное время. При необходимости рекомендует посмотреть заранее подобранные источники информации: официальные документы (законы, положения, уставы и т.д.), приказы, инструкции, справочную и методическую литературу и т.п.;

- четвертый этап (20-25 минут): групповая дискуссия. Представители подгрупп поочередно выступают с сообщениями о результатах работы: излагают общее мнение о событии, отвечают на поставленные вопросы, обосновывают предлагаемую альтернативу решения. После выступления представителей подгрупп начинается общая дискуссия: обсуждение точек зрения и решений, оценка результатов анализа, формирование единого подхода к подобному рода проблемам и путям их решения. Руководитель игры управляет дискуссией, обращает внимание на противоречия, спорные моменты, противоположные точки зрения;

- пятый этап (15-20 минут): подведение итогов. В заключительном слове преподаватель оценивает подготовку группы в целом, действия старших групп и экспертов. Обращается особое внимание на компетентность, знание соответствующих документов и теоретических положений, творческий подход к решению поставленной задачи, умение руководить людьми, культуру выступления. Определяется оптимальный вариант решения задачи (предложенный студентами или подготовленный преподавателем), указываются преимущества, даются рекомендации по использованию полученных знаний и

умений на практике. Этап подведения итогов работы может включать игровые приемы активного обучения, например синквейн (прил.5).

В.С. Кукушин технологию деловой игры описывает следующим образом, выделяя процессы конструирования и проведения деловой игры (Педагогические технологии, 2006).

Процесс конструирования деловой игры включает четыре этапа:

I этап: определение цели игры. Она формируется исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, которые должны быть обретыены участниками в процессе занятия.

II этап: определение содержания. В процессе конструирования деловой игры подбирают ситуации, наиболее типичные по структуре деятельности для учителя, классного руководителя, что и обеспечивает профессиональный контекст игры.

III этап: разработка игрового контекста. Игровой контекст, являющийся специфическим и обязательным компонентом в конструкции деловой игры, обеспечивается: введением новых правил; игровых прав и обязанностей игроков и арбитров; введением персонажей; исполнением двойных ролей; введением противоположных по интересам ролей; конструированием поведенческих противоречий; разработкой системы штрафов, поощрений, премий; визуальным представлением результатов, что излагается в игровой упаковке документации.

IV этап: составление структурно-функциональной программы деловой игры, содержащей цели и задачи, описание игровой обстановки, ее организационную структуру и последовательность, перечень участников игры, их функции, вопросы и задания, систему стимулирования (Педагогические технологии, 2006).

В процессе конструирования игры может быть использован мозговой штурм (прил. 6). Он применяется в ходе подготовки и проведения детской творческой игры на подготовительном этапе.

Методика проведения деловой игры включает также четыре последовательных этапа, которым предшествует предварительная подготовка студентов к игре.

Предварительная подготовка участников игры по данной теме включает в себя лекционное изложение материала, самостоятельную работу над рекомендованной литературой с последующим самоконтролем и самооценкой по разработанному преподавателем перечню вопросов и ответов. Процедура занятий в форме деловой игры состоит из нескольких этапов.

На I этапе (организационном) проводится обоснование темы и цели игры, формирование мини-групп (по 4-5 человек), создание арбитража (4-5 человек), информирование участников об условиях игры, вручение игровых документов.

I этап занятия завершается актуализацией знаний играющих: каждая мини-группа отвечает на заданные ей два вопроса; представители других мини-групп дополняют. Ответы и дополнения оцениваются арбитрами по трем уровням: деловому, риторическому, этическому, что создает климат соревновательности, активности, вводит игроков в роль. Таким образом, уже на первом этапе игры стоит вопрос «да» или «нет», «выигрыш» или «проигрыш», что делает ее

увлекательной, а существующая система стимулирования (в том числе и объективность подведения итогов игровой деятельности) побуждает каждого действовать так, как если бы он действовал в реальной жизни, максимально использовать теоретические знания и практический опыт.

II этап (подготовительный) включает в себя самостоятельную работу мини-групп, изучение ситуаций, инструкций, распределение ролей, сбор дополнительной информации, заполнение сводных таблиц, оценку письменных ответов арбитражем.

В ходе III этапа (игрового) мини-группы имитируют подготовленные задания. После ответа другие мини-группы дополняют, уточняют или опровергают их действия; арбитры вводят импровизации, которые должны быть решены в режиме сжатого времени. Арбитраж фиксирует все выступления, дополнения, оценивает их, как и ранее, по трем уровням.

IV этап. Анализ решений. Подведение итогов. Арбитрами анализируется процесс игры, поведение и активность слушателей, обращается внимание на ошибки и правильные решения, подводятся итоги соревнования (Мухина, Соловьева, 2004) (прил. 7-8)..

Деловая игра, как и любая другая интерактивная технология, имеет как преимущества, так и ограничения. Их можно представить в табл. 10.

Таблица 10. Преимущества и ограничения деловой игры (Панфилова, 2008)

Преимущества ДИ	Ограничения ДИ
Деловая игра позволяет в рамках кратковременного учебного процесса в системе профессионального образования сместить акцент с «системы знаний» на « систему навыков, умений, способов поведения, отношений, приемов творчества», т.е. на значимую деятельность для конкретной профессии, должности, социально-психологических отношений	Отсутствие хорошо проработанного теоретически и методически игрового способа развертывания содержания той или иной профессиональной педагогической деятельности, моделируемой в игре, приводит к тому, что многие разработанные специалистами игры реально «не играют», оказываются деловыми играми лишь по названию, поскольку в них нет собственно игры
ДИ оказывает влияние на мыслительную деятельность и развивает аналитический потенциал участников занятия	Во многих разработках не заложен механизм организации познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать лишь собственный опыт и интуицию, к сожалению, не всегда результативно
ДИ является не только инструментом игрового моделирования, но и методом педагогики для достижения образовательного результата. Эта двойственность определяет преимущества ДИ как инструмента научения. Имитация ситуации деятельности осуществляется в реальном учебном процессе. Участник игры анализирует, отбирает данные, ставит и решает задачи реально, следовательно, происходит освоение новой информации и развитие умений	ДИ ставит обучаемого в условия мнимой или условной ситуации, задаваемой имитационной моделью, требует выполнения мнимых (игровых) действий. В такой ситуации действия играющих эффективны лишь в том случае, если они хорошо владеют содержанием и спецификой той или иной деятельности и если сам преподаватель может выступить в игре в роли инструктора-консультанта и эксперта. При отсутствии такой компетентности ДИ может нанести серьезный ущерб содержательной части обучения или привести к потере учебного времени
Методических разработок по ДИ существует очень много. Изданы десятки учебно-методических пособий по обучающим играм для большинства сфер деятельности: экономической, производственно-хозяйственной, управленческой, педагогической. Разработаны деловые игры для конкретных направлений и видов профессиональной деятельности:	Отсутствие единой или хотя бы принимаемой большинством авторов – разработчиков ДИ технологии описания приводит к тому, что каждый автор постепенно вырабатывает собственные принципы ее конструирования и описания. Это вызывает большие трудности у преподавателей при внедрении ДИ, особенно когда описание недостаточное, нет развернутых характеристик ситуации, ролей, не описаны инструкции участникам, не

коммуникативные, имитирующие и т.д. Заинтересованный преподаватель всегда найдет подходящую разработку для своего занятия	сформулированы правила, не предложена система оценивания. В целом ряде случаев такие разработки вообще невозможно использовать и они остаются невостребованными
ДИ является коллективным методом обучения и организационного развития персонала. Коллективное мнение формируется на протяжении всей деловой игры, а она, как правило, идет не менее четырех часов. Навыки сотрудничества отрабатываются и при выработке решений в группе и при анализе или критике решений других групп. В игре участники вынуждены использовать разнообразные сенсорные каналы: аудиальный, визуальный и кинестетический. Этому способствует «управляемое эмоциональное напряжение», интенсифицирующее процесс обучения и вызывающее включенную активность. Обучение становится радостным	Поскольку в ДИ все участники исполняют разнообразные роли: профессиональные, должностные, игровые и т.д., и каждой роли предписаны то или иное поведение, установки и действия, то возникает конфликт не только мнений, но и интересов. Слабое владение коммуникативной компетентностью как участниками игры, так и ее преподавателем приводит к возникновению серьезных инцидентов, перерастающих в конфликтную ситуацию. Если преподаватель не владеет социально-психологической компетентностью, он не может эффективно управлять конфликтом, на игре возникает антиэффект – обучаемые порождают и осваивают негативный опыт взаимодействия

Таким образом, деловая игра в активном обучении имеет систему принципов, определенные функции, наиболее разработанную технологию и этапы, благодаря чему деловая игра является самой востребованной технологией активного обучения как в школе, так и в педвузе.

Вопросы и задания для самоконтроля

1. В чем особенности организации игр с детьми разного возраста?
2. Каковы исходные положения методического подхода, при организации детских игр?
3. Выполните задание практикума. Заполните таблицу.

возраст	перечень игр	методические рекомендации по организации игр

ПРАКТИКУМ

Задание. Выберите из предложенного списка игры, соответствующие дошкольному, младшему школьному и подростковому возрасту. При необходимости адаптируйте игру под возрастные особенности. Проведите их с детьми соответствующего возраста.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

СВЕТОФОР

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих присутствует этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

А-РАМ-ШИМ-ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим

А-рам-шим-шим

Арамия-гуся,

Покажи-ка на меня,

И раз, и два, и три.

На последних словах круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули голову в одну сторону, то выполняют какое-либо задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала..

Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре - два мальчика или две девочки, то они в такой ситуации простожимают друг другу руки.

ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики», или «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

САНТИКИ-САНТИКИ-ЛИМ-ПО-ПО

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... 3 это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживания по голове, притопывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обычных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова: «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

ЗДРАВСТВУЙТЕ

Все встают в круг плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остается без места, становится водящим.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров и прочерчиваются точно также еще две линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метра. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воро-бьи или воро-ны. Если ведущий сказал вороны, то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит воробьи, то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь «белкой». Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится «орехом».

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе эти функции выполнять один человек.

Ведущим может быть подана команда: «белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

НЕВОД.

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача рыб - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

КОТ И МЫШИ

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз,

Посмотреть, который час.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дернули за гири...

(В этот момент «мышы» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.)

Вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон.

После слова: «вон» «кот» просыпается и бежит догонять «мышей». «Мышки» должны спрятаться в своем домике. Те же, которых «кот» поймал, выбывают из игры или меняются ролями с «котом».

БЕРЕГ И РЕКА

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на берегах. Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на берегу. Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если это ей удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они неплотно.

РЫБКИ.

Дети делятся на 2-3 равные команды, в каждой игрок получает бумажную рыбку определенного цвета (длина 22-25 см., ширина 6-7 см.), привязанную на нитку хвостом вниз (длина нитки 1-1,3 метра). Ребята закрепляют конец нитки сзади а поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки противника. Касаться ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали выходит из игры. Побеждает та команда, у которой больше рыбок.

ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

ОТЫЩИ ПАРУ

Ведущий вызывает желающих принять участие в игре и усаживает их в круг. Предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре круга, а всем играющим завязывают глаза. По сигналу они устремляются к куче ботинок, стараясь отыскать свой. Победит тот, кто первый с завязанными глазами обуется. Но сделать это не так просто.

ПОЧТА

Дети выбирают водящего, который будет почтальоном, помещают его в центре своего круга. Почтальон подходит к каждому участнику и спрашивает не желают ли они отправить письма. Дети отвечают утвердительно, и на вопрос почтальона в какой город, называют быстро один из городов и названия ожидаемых вещей, причем каждое название должно начинаться с той же буквы, с которой начинается название указанного города, например: «Прошу выслать из Киева книжки, карандаши, картинки ...» Вещи должны быть быстро названы без всякой остановки. По правилам игры почтальон должен точно повторить или прочесть письма, добравшись до соответствующих городов. Для наказания провинившихся, заставляют бежать до определенного места и обратно.

ОТГАДАЙ ЧЕЙ ГОЛОСОК

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами:

Мы собрались дружно в круг,

Повернулись разом вдруг,

А как скажем: «Скок, скок, скок», (эти слова произносит кто-то один)

Угадай чей голосок.

Водящий отгадывает, кто из ребят сказал: «Скок, скок, скок». Если это ему удается, он меняется с говорившими местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадает, игра начинается сначала. При произнесении слов голос можно изменять.

ВОДЯНОЙ

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка водяной,

Что сидишь ты под водой,

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает, и не открывая глаз. Подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролью, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

ПОДМИГИШИ

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и начинает подмигивать. Игра может продолжаться пока не наскучит.

ПЕРЕСЯДКИ

Все играющие сидят на стульях по кругу, в центре находится водящий. Его задача - занять место на стуле. Для этого он дает задание играющим, например: «Пусть пересядут все те, у кого есть что-то черное; те, кто утром чистил зубы; те, у кого есть украшения; и т.д.». После этих слов играющие обязательно должны поменяться местами, водящий старается занять чье-то место. Если это удалось - то игрок оставшийся без места становится водящим. Игра может продолжаться до тех пор пока не наскучит.

КУЗОВОК

На стол ставится ящик или что-то еще - это «кузовок». Ведущий говорит: «Видите этот кузовок?». Дети отвечают: «Видим». Ведущий: «А знаете, что можно в него класть?». Дети: «Не знаем» Ведущий: «Все, что заканчивается на ок». Например: пирожок, свисток и т.д. Кузовок идет по рукам и каждый говорит, кто замешкается или ошибется выбывает из игры (или берется фант). Можно видоизменять игру задавая другие окончания слов: ог, ек и т.д.

ЗООПАРК

Всем играющим раздаются роли животных, дети придумывают им соответствующие движения и показывают. При помощи считалки определяется игрок, который будет первым показывать своего животного, следующий по кругу показывает животное предыдущего игрока, а затем свое и т.д. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

ЧИВ, ЧИВ, ВОРОБЕЙ!

Все играющие выбирают себе дерево или кустарник и называют его. Игра на развитие памяти и внимательности. Игра начинается с одного игрока (по считалке). Первый игрок говорит: «Чив, чив, сидел воробей на яблоне (называет свое дерево или кустарник), слетел на березу (называет дерево любого из играющих). Тот игрок, чье дерево назвали должен продолжить игру: «Чив, чив,

воробей сидел на березе, слетел на черемуху и т.д. Кто из игроков замешкался или назвал дерево которого нет - выбывает из игры или с него берется фант.

КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ

Игра на внимание. Все играющие следят за ведущим и изображают великанов, поднимаясь на цыпочки и потянувшись вверх (дом, жираф, слон и т.д.) или карликов, приседая и опуская руки (шишка, иголка, мышка и т.д.) Ведущий называя слова и показывая движения иногда специально ошибается. Кто из играющих ошибся один раз - делает шаг вперед, те, кто ошибся два раза - выбывает.

ГУСИ ЛЕТЯТ

Игроки кладут руки на стол (на колени). Если ведущий называет того, кто летает, все должны быстро поднять руки, показать как летит и крикнуть: «Летят». А если нет, то руки остаются на месте и играющие молчат. Каждый ошибившийся выбывает из игры или отдает фант.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Игра на развитие аудиальной памяти. Групповая игра заключается в постепенном формировании последовательности слов, причем каждый следующий участник игры должен воспроизвести все предшествующие слова с сохранением их последовательности, добавив к ним свое слово. Игру можно использовать в оргпериод, для запоминания имен. Каждый играющий перечисляет имена всех предыдущих участников, добавив к ним свое имя и т.д. Вариантов игры может быть несколько, построение тематической последовательности слов, например: перечисление лиственных деревьев, животных, городов и т.д.

ПОЕХАЛИ

Игра начинается словами: «Поехали, поехали.» И постукиванием по коленкам. «Итак, - говорит ведущий, - поехали, поехали, нос! Поехали, поехали, ухо!» и т.д. Водящий запутывает играющих, показывая одно, а называя другое. Игроки внимательно слушают и смотрят на водящего, показывают ту часть тела, которую он называет, а не которую показывает.

ЗАПУСК РАКЕТЫ

Слова ведущего и детей сопровождаются движениями. Нечетные строчки говорит ведущий, четные - дети.

- К запуску космической ракеты приготовиться!
- Есть приготовиться!
- Пристегнуть ремни!
- Есть пристегнуть ремни!
- Ключ на старт!
- Есть ключ на старт!
- Завести моторы!
- Есть завести моторы!
- Пять, четыре, три, два, один, пуск!
- Ура!

ЕЖИКИ

Сопровождайте эти стихи соответствующими движениями. Эта игра - разновидность кричалок, ее цель: кто громче крикнет, мальчики или девочки?

- Приходили, приходили ежики, ежики.
- Наточили, наточили, ножики, ножики.
- Прискакали, прискакали, зайчики, зайчики.
- Ну-ка вместе, ну-ка дружно:
- Девочки!
- Мальчики!

Стихотворение сначала проигрывается с девочками, затем с мальчиками, а потом на весь отряд.

ГНОМ

Играющие делятся на две команды: «Васьки» и «Петьки». Ведущий разучивает с каждой командой стихи.

Васька!

У меня рубашка в клетку,
Я пришел к вам, детки,
Чтобы съесть конфетки.

Петька!

У меня штаны в горошек,
Я пришел к вам в гости,
Потому что я хороший.

Эта игра, также разновидность кричалок, в данном случае побеждает та команда, которая громче прокричит свои стихи. Ведущий говорит слова:

На солнечной поляночке,

Стоит красивый дом.

В том доме на полянке

Живет веселый гном.

Гном, гном! Как тебя зовут?

Ведущий сначала обращается с этими словами к одной команде, затем к другой, повторяя свои слова, а потом к обеим командам.

НЕ СОБЬЮСЬ

Играющие встают в круг, по считалке определяют с кого начнется счет. Ведущий объясняет правила игры: «Кто из вас хорошо знает таблицу умножения? Все! Прекрасно! Тогда по очереди называем все числа от 1 до 30, но с условием, числа в которых есть цифра 3 или число делится на 3 без остатка не называть, вместо них говорить: «Не собьюсь!». Например: один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь и т.д. Будьте внимательны. Говорить нужно четко, громко и быстро. Выбывает тот, кто ошибся. Оставшийся - победитель.

Вариант игры: в качестве персонального конкурса, где каждый участник проговаривает по предложенной схеме числа от 1 до 30.

ПОДСЛОВА ЗА ВАМИ

Участники игры садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова, тот кто ловит должен произнести его вторую половину. Например: паро-воз, теле-фон и т.д. Бросать

мяч можно каждому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Вариант игры: ведущий дает половину слова и каждый должен предложить вторую половину. Например, «теле», дети продолжают: телефон, телеграф, телеграмма, телескоп, тележка, телетайп и др.

ВНИМАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ

Ведущий набирает такие предметы, которых всегда много под руками: карандаши, ручки, ластик, спички, столовые, чайные ложки, вилки и т.д. и раскладывает их беспорядочно один за другим. Пусть они легли так: карандаш, спичка, карандаш, нож, карандаш, карандаш, спичка... Нужно узнать сколько всего ножей, спичек, и т.д. , но считать можно только следующим образом: первый карандаш, первая спичка, второй карандаш, первый нож, третий карандаш, четвертый карандаш, вторая спичка.

РАЗЛИЧИ В ШУМЕ

Игра на внимание. Каждый играющий ребенок получает от ведущего бумажку, на которой написано название какого-нибудь города. Одно и то же название получают 5, 6, 7, 8 человек. Одни, например, Новосибирск, другие - Киев, третьи - Рига и т.д. Никто заранее не говорит друг другу, что написано на его бумажке. По сигналу ведущего каждый должен негромко выкрикивать полученное им название, одновременно прислушиваясь, кто выкрикивает тот же город, чтобы побыстрее соединиться с партнерами в одну группу. Ведущий в начале игры объявляет, у какого количества играющих одно и тоже название. Когда вся группа соберется, ребята поднимают руки вверх. Успевшие соединиться первыми считаются победителями. Если дети захотят повторить игру, то получают у ведущего другие названия городов (цветов, деревьев, животных и т.д.), написанные на бумажках.

ПОВТОРИ БЫСТРО

Ведущий договаривается с играющими, чтобы они повторяли за ним любые слова, только тогда, когда он произносит слово: «Повторите». Далее идет быстрый диалог - «перестрелка»:

- Ну, начали! Повторите - «стол». Играющие говорят: «стол».
- Повторите, «окно». Играющие говорят: «окно».
- Скажите - «улица». Быстро - «кошка». Вслух - «дым» и т.д. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

РЫБА, ПТИЦА, ЗВЕРЬ

Игра на внимание. Ведущий стоит перед играющими и говорит: «Рыба, птица, зверь,...птица (или рыба, или зверь)» и показывает рукой на одного из играющих, который должен назвать птицу (или рыбу, или зверя). Условие: название не должно повторяться.

НА ОЩУПЬ

В темный матерчатый мешок складывается 8-10 небольших предметов: ножницы, авторучка, катушка ниток, наперсток, пуговица, ложка и т.д. Нужно на ощупь через ткань, отгадать , что в нем лежит. Ткань мешка не должна быть грубой или слишком тонкой.

ПОЖАЛУЙСТА

Это игра на внимание. Играющие выполняют все просьбы ведущего, если они начинаются словом «пожалуйста».

■ Пожалуйста, поднимите руку!

■ Пожалуйста, топните ногой!

■ Хлопните в ладоши! Кто хлопнул? Кто невнимательный? Невнимательные выходят из игры или отдают фант.

ПИШУЩАЯ МАШИНКА

Ведущий выходит вперед, все остальные устраиваются на своих местах поудобнее. Ведущий распределяет между играющими буквы алфавита. Если играющих меньше, чем букв в алфавите, то распределите по две, а при необходимости и по три буквы. Ведущий диктует какую-либо фразу или строчку стихотворения, а все остальные должны будут распечатать эту фразу на «пишущей машинке». Печатание нужной буквы обозначается хлопком в ладоши того участника, за которым эта буква закреплена. Начинаем с первой буквы фразы и так далее до ее завершения. Если кто ошибется - будет ведущим. Возможно усложнение игры: точки, запятые, тире, заглавные буквы обозначаются, например двойным хлопком, притопыванием ноги и т.д.

ЗЕРКАЛО

Выбираются двое водящих, остальные - зрители. Из водящих один - играет роль «зеркала», другой - человека перед зеркалом. Человек делает какие-то движения перед зеркалом (этюд «Мое утро»), а зеркало одновременно должно повторять все действия в зеркальном отражении.

ТЕЛЕГРАФ

Играющие встают в круг. Выбираются двое водящих - «передатчик» и «приемник», которые встают в круге напротив друг друга. «Передатчик» пожимает одновременно левую и правую руку. Сосед, получивший таким образом импульс, передает его дальше следующему игроку, пожимая руку соседу. Какая команда быстрее передаст «приемнику» свое сообщение, та и победитель.

МЫРШИМ

Выбирается водящий, который должен угадать у кого во рту конфета. Сначала водящего удаляют, чтобы отдать одному из играющих конфету. После того, как игрок прячет конфету в рот, приглашается водящий. Угадать не так просто, все играющие одновременно повторяют слово: «мыршим, мыршим, мыршим, мыршим...», до тех пор, пока водящий не предложит свой вариант. Водящему дается три попытки для угадывания.

АССОЦИАЦИИ

Ведущий выбирает водящего и его удаляют из комнаты на некоторое время. За это время выбирают из числа играющих человека, которого будет угадывать водящий. Приглашают водящего. Чтобы угадать человека, он имеет право задавать вопросы следующего вида:

■ Если бы этот человек был деревом, то каким деревом он бы был?

■ Если бы был автомобилем...?

■ Если бы был домом...?

- Если бы был цветком...?
- Если бы был временем года...?
- Если бы был литературным героем...? и т.д.

Каждому играющему задается свой вопрос и они отвечают исходя из собственных ассоциаций, по мере получения ответов водящий пытается угадать загаданного человека, у него есть на это три попытки. Если водящий угадывает игрока, то тот становится водящим, если нет - то загадывают нового игрока. Желательно при организации игры создать условия для того, чтобы все играющие побывали в роли загадываемых игроков и водящих.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА

Все играющие делятся на пары. Пары сидят напротив друг друга. На счет «три», каждый участник выкидывает на пальцах одну из трех фигур: камень - кулак, ножницы - два пальца, бумага - открытая ладонь. Причем имеется правило: ножницы режут бумагу, камень тупит ножницы, бумага может обернуть собой камень. Соответственно игрок, выкинувший на пальцах такую фигуру, которая «победит» противника (например, камень победит ножницы), остается, а проигравший игрок выходит из игры. Далее проводим следующий тур, предварительно разбив по парам победителей первого тура. Если кто-нибудь остался без соперника, он автоматически переходит в следующий тур. И так до тех пор, пока не останется один победитель.

ИГРЫ - АТТРАКЦИОНЫ

Игры - аттракционы - это игры, которые можно использовать для игр со зрительным залом, для развлечения, интерес этой игры заключается не только в участии, но и в наблюдении за ходом игры.

СЮРПРИЗ

Всем играющим предлагается угадать на какой странице книги находится закладка. Угадавшему – приз, эта самая книга.

УГАДАЙ-КА

Заранее заготавливаются рисунки большого формата на которых изображены: животные (жираф, лев, черепаха и т.д.), растения и др. с отверстиями для лица. Рисунки не показываются водящему, но когда он просовывает лицо в отверстие, зрителям рисунок виден. Водящий должен угадать кем он стал, при помощи вопросов, которые он может задавать зрителям: Есть у меня хвост? У меня есть уши? И т.д. Зрители могут отвечать лишь «да» или «нет».

БОЛЬШОЙ ФЛОМАСТЕР

Привяжите к лыжной палке фломастер, на другой конец палки повесьте кед или ботинок. Теперь таким длинным фломастером, не кладя его на плечо, пусть юные художники нарисуют быстро веселого человечка, или Чебурашку и т.д.

БЕГ С МЯЧОМ

Двое играющих встают друг против друга и зажимают лбами мяч. Нужно как можно быстрее добежать до цели, не уронив мяч. При этом один бежит вперед лицом, а другой - спиной вперед. Мяч можно зажать между плечами, между ушами или спинами.

ЛУЧШИЙ НОС

Положите в одинаковые пакетики различные пахучие вещества: апельсиновую корку, яблоко, сыр, перец, горчицу, лук, нафталин, обмакните тряпочку в керосин, подсолнечное масло, нашатырный спирт, одеколон. Кто определит большее количество веществ, тот и победитель.

КТО БЫСТРЕЕ

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии около двух метров. Под стульями протянута веревка, ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Посередине веревки привязан приз. По команде ведущего сидящие на стуле должны вскочить, обежать вокруг стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достанется тому, кто первым сможет это сделать.

ИГРА - ШУТКА

Предложите двум детям выполнить следующую задачу. Пусть они встанут на колени, и каждый правой рукой возьмется за свою правую ногу, слегка приподняв ее от пола. В левой руке играющих должны быть кружки. Одному из них кружку наполните водой, и пусть он постарается перелить воду в кружку товарища, не пролив при этом ни одной капли воды.

КТО БЫСТРЕЕ ПРИШЬЕТ

Две команды ребят должны на скорость «пришить» всех членов команды друг к другу. Вместо иголки используется ложка, к которой привязана нитка, бечевка. «Пришивать» можно через ремешок, лямку, петлю на брюках, словом через то, что не оскорбит достоинство партнера.

КТО СИЛЬНЕЕ

Достаньте толстую, крепкую веревку длиной 6 метров. Концы ее свяжите прочным узлом. У вас получится большое веревочное кольцо. Двое участников состязания, находясь внутри веревочного кольца, растягивают его в разные стороны, заведя веревку под лопатки и ухватившись за нее обеими руками. Посередине между ними проводят черту. По сигналу оба пятясь назад, стараются перетянуть один другого за черту.

ФУТБОЛИСТ

Выбирается футболист, ему завязывают глаза и выводят на середину комнаты, приблизительно в метре от него ставят мяч. Футболиста раскручивают на месте несколько раз. А теперь ведущий командует: игроку нужно пройти несколько шагов и ударить по мячу.

ПОБЕДИ ТРОИХ

Две одинаковые по длине и толщине веревки связываются посередине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуется четверо ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается «крест». Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка и т.д.). По команде участники тянут свой конец веревки, пытаясь первыми взять приз.

СОРВИ ШАПКУ

Состязаться могут двое ребят или две команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове -

шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

ЛОЖКУ НА НОЖКУ

Табурет переворачивается спинкой вниз и к каждой ее ножке становится игрок с завязанными глазами. В руках у участников по столовой ложке. По сигналу ведущего они делают три шага вперед, поворачиваются кругом и стараются поскорее положить, пристроить ложку на свою ножку. Двое первых, кому это удается побеждают.

КОМПЛИМЕНТЫ

Все играющие встают в круг и по кругу делают комплименты, хвалят что-то в стоящем рядом человеке, например: У вас замечательные волосы; У вас красивые глаза; У вас обворожительные уши. Нельзя повторяться. После того как круг вернется в исходную точку, ведущий поясняет, что теперь нужно поцеловать то, что вы похвалили.

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Нужно 5-6 игроков. Одного оставляют с ведущим, а остальных выводят за дверь, но так, чтобы они не могли подслушать. Оставшемуся игроку ведущий читает какой-то текст (стихотворение, маленький рассказ). Затем заводят одного из тех играющих, что ждали за дверью. Первый должен пересказать ему все то, что он сам понял и запомнил. Второй пересказывает Третьему и т.д. Рассказ последнего сравнивают с оригиналом.

ПИСЬМО

Играющих просят записать 14 прилагательных в столбик. Затем, используя эти прилагательные зачитывается письмо.

«Здравствуй мой 1 и 2! Получила твое 3 письмо и пишу тебе 4 ответ. Я часто вспоминаю твои 5 глаза, твои 6 плечи, твои 7 губы, и в каждом 8 прохожем, узнаю твою 9 походку. Наши 10 друзья, говорят, что ты 11, но я не верю, ты - 12. До свидания мой 13, твоя 14.

СКУЛЬПТУРА

Нужно трое играющих, которые выбирают при помощи жеребьевки себе роли: скульптура, скульптор, глина. Всем завязывают глаза. Скульптура принимает определенную позу и замирает, скульптор должен из глины изваять точно такую же скульптуру, для этого он может трогать скульптуру и ваять.

ДОСТАНЬ КОРОБОК

Сесть на табурет, поджать ноги и, не касаясь пола руками и ногами, достать зубами коробок спичек, стоящий «на попа» у одной из задних ножек табурета. Крутиться на табурете можно как угодно.

И, напоследок, еще один совет вожатым. Все игры не упомнишь и случаются ситуации, когда ребят нужно занять на 5-10-15 минут, т.к. приходится ждать автобуса, начала соревнований, входа в бассейн. На этот случай в запасе у хорошего вожатого всегда есть игра, игры можно записать на небольшие карточки и носить в кармане, отобрав с вечера на всякий случай те игры, в которые будут играть ребята из твоего отряда.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: Забава или пагуба? // Современный ребенок в игровой цивилизации. – М., 2001. – С. 28
2. Абраменкова В. В. Проблема духовно-нравственного развития современного ребенка // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. – 2005. – № 1. [Электронный ресурс] – Научная библиотека КиберЛенинка – режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-duhovno-nravstvennogo-razvitiya-sovremennogo-rebenka>
3. Аристотель. Большая этика // Соч.: в 4 т. Т. 4. – М., 1984.
4. Аршавский И.А. Ваш ребенок. У истоков здоровья. – М.: Новая школа, 1992. – 40 с.
5. Амонашвили Ш.А. Размышление о гуманной педагогике. – М.: Академия, 1995. – 232 с.
6. Амонашвили Ш.А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса. – Минск.: Университетское, 1990. – 560 с.
7. Аникин В.П. Русский фольклор. Песни, сказки, былины, прибаутки, загадки. игры, гадания, сценки, причитания, пословицы и присловья. – М.: Худ. лит., 1985. – 388 с.
8. Антология педагогической мысли России второй половины XIX - начала XX века / сост. П.А. Лебедев. – М.: Педагогика, 1990. – 608 с.
9. Антропологические основы взаимодействия дошкольного учреждения с семьей. Вопросы теории и методики. Лекции по педагогической антропологии и философии образования / под ред. В.А. Сластенина. – М.: Академия, 2005. – 284 с.
10. Арнаутова Е.П. Основы сотрудничества педагога с семьей дошкольника. – М.: Школа-пресс, 1994. – 235 с.
11. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – М.: Новая школа, 1994. – 224 с.
12. Блонский П.П. Педология / под ред. В.А. Сластенина. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 288 с.
13. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика. . – СПб.: Питер, 2008. – 304 с.
14. Вентцель К.Н. Идеальная школа будущего и способы ее осуществления // Хрестоматия по истории педагогики: в 3 т. Т. 3 / под ред. А.И. Пискунова. – М.: ТЦ Сфера, 2007. – 560 с.
15. Вентцель К.Н. Теория свободного воспитания и идеальный детский сад. – М.: Практические знания, 1915. – 107 с.
16. Виленская М.Я., Образцов П.И., Уман А.И. Технологии профессионально-ориентированного обучения в высшей школе. – М., 2005. – 160 с.
17. Волков Г.Н. Этнопедагогика. – М.: Академия, 1999. – 168 с.
18. Воспитание дошкольника в семье: Вопросы теории и методики / под ред. Т.А. Марковой. – М.: Педагогика, 1979. – 192 с.

19. Выготский Л.С. Проблема обучения и умственного развития в школьном возрасте // Хрестоматия по психологии. – М.: Просвещение, 1987. – С. 377-383.
20. Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6 т. – М.: Педагогика, 1982-1984.
21. Выготский, Л.С. Психология развития человека. – М.: Смысл, 2005. — 1136 с.
22. Газман О.С. Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. – М.: МИРОС, 2002. – 296 с.
23. Гребенников И.В. Основы семейной жизни. – М.: Школа-пресс, 1991. – 267 с.
24. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М., 2004. – 244 с.
25. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. – М.: ИНТОР, 1996. – 544 с.
26. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду / В.И.Логинова, Т.И. Бабаева и др. – СПб.: Детство-ПРЕСС, 2004. – 244 с.
27. Декроли О. Возбуждение интеллектуальной и двигательной активности посредством воспитательных игр // История зарубежной дошкольной педагогики: Хрестоматия / сост. Н.Б.Мчедлидзе и др. – М.: Просвещение, 1986. – С.419-426.
28. Дистервег Ф.А. В. Руководство к образованию немецких учителей // Хрестоматия по истории педагогики: в 3 т. Т. 2 / под ред. А.И. Пискунова. — М.: ТЦ Сфера, 2006. – С. 304-320.
29. Дошкольное образование: словарь терминов / сост. Н.А.Виноградов и др. – М.: Айрис - пресс, 2005. – 399 с.
30. Дьюи Д. Школа и общество // Хрестоматия по истории педагогики: в 3 т. Т. 3 / под ред. А.И. Пискунова. — М.: ТЦ Сфера, 2007. – С. 227-257.
31. Жуковская Р.И. Воспитание ребенка в игре. – М.: АПН РСФСР, 1963. – 319 с.
32. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. – М.: Педагогика, 1975. – 111 с.
33. Занков Л. В. Избранные педагогические труды. – М.: Педагогика, 1990. – 424 с.
34. Запорожец А.В. Значение ранних периодов детства для формирования детской личности. – М.: Педагогика, 1986. – 256 с.
35. Зверева О.Л., Ганичева А.Н. Семейная педагогика и домашнее воспитание. – М.: Школа-Пресс, 2000. – 256 с.
36. Зеньковский В.В. Психология детства. – Екатеринбург: Деловая книга, 2013. – 231с.
37. Игровые модели воспитания и обучения: Предметно-игровая развивающая среда в дошкольном учреждении: пособие для воспитателей и педагогов / сост. А.Н. Брызгалова и др. – М.: Школьная Пресса, 2005. – 32 с.
38. Игры-аттракционы / сост. Е.А.Ефимова. – М.: МГДПиШ, 2016. – 36 с.
39. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Энроф, 1994. - 134 с.

40. История педагогики / под ред. М.Ф. Шабаевой. – М.: Просвещение, 1981. – 367 с.
41. История дошкольной педагогики: Хрестоматия / под ред. С.Ф. Егорова. – М.: Академия, 1999. – 520 с.
42. Каптерев П.Ф. Семейная жизнь ребенка // Антология педагогической мысли России второй половины XIX - начала XX в. / сост. П.А. Лебедев. – М.: Педагогика, 1990. – 608 с.
43. Каптерев П.Ф. Избранные педагогические сочинения / под ред. А.М. Арсеньева. – М.: Педагогика, 1982. – 704 с.
44. Караковский В.А. Воспитание для всех. – М.: НИИ школьных технологий, 2008. – 240 с.
45. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Словарь по педагогике. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 448 с.
46. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика – М.: AkademiA, 2000. – 414 с.
47. Колокольникова З.У. Методика организации детского досуга. – Красноярск: изд-во СФУ, 2011. – 98 с.
48. Колокольникова З.У. Педагогическая анимация. – Красноярск: изд-во СФУ, 2015. – 246 с.
49. Колокольникова З.У. С.В.Митросенко Технологии активного обучения. - Красноярск: изд-во СФУ, 2015. – 179 с.
50. Колокольникова З.У. Дошкольное воспитание в Сибири. – Красноярск: изд-во СФУ, 2014. – 166 с.
51. Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: в 2 т. – М.: Педагогика, 1982.
52. Коменский Я.А. Пансофическая школа, то есть школа всеобщей мудрости // Избранные педагогические сочинения. Т. 2. — М.: Педагогика, 1982. – 656 с.
53. Компере Г. Умственное и нравственное развитие ребенка. – М., 1912. – 375 с.
54. Кондаков И.М. Психологический словарь. – СПб.; М. : Прайм-ЕВРОзнак, 2003. - 508 с.
55. Корчак Я. Как любить ребенка // Антология гуманной педагогики. – М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 1998. – 224 с.
56. Кудрявцев В. Т. Развитие детство и развивающееся образование: Культурно-исторический подход. Ч. 1. – Дубна, 1997. – 128 с.
57. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. – М.: Владос, 2001. – 216 с.
58. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: в 2 т. – М.: Педагогика 1983. – 336 с.
59. Лесгафт П.Ф. Семейное воспитание ребенка и его значение. – М.: Просвещение, 1991. – 175 с.
60. Лесгафт П.Ф. Об играх в семье // История дошкольной педагогики в России: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе; под ред. С.Ф. Егорова. – М.: Просвещение, 1987. – С. 302-307.

61. Лесгафт П.Ф. Семейное воспитание ребенка и его значение // История дошкольной педагогики в России: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе; под ред. С.Ф. Егорова. – М.: Просвещение, 1987. – С. 279-302.
62. Липская Л.А. Философско-антропологический фундамент современного образования // Педагогика : научно-теоретический журнал / ред. В.П. Борисенков, А.Я. Данилюк. – 2006. – № 2 . – С. 23-28.
63. Липская Л.А. История педагогики. – М.: АСОУ, 2009. – 136 с.
64. Лосский И.О. История русской философии. — М., 1991. – 551 с.
65. Лиштван З.В. Игры и занятия со строительным материалом в детском саду. — М.: Просвещение, 1967. — 151 с.
66. Ломтева Т.А. Большие игры маленьких детей. – М.: Дрофа-Плюс, 2005. – 272 с.
67. Макаренко А.С. Книга для родителей // Соч.: в 8 т. Т. 5. – М.: Педагогика, 1985. – 336 с.
68. Маралов В.Г., Ситаров В.А. Педагогика и психология ненасилия в образовании. – М.: Юрайт, 2019. – 224 с.
69. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. – М.: Просвещение, 1982. – 128 с.
70. Мид М. Культура и мир детства. – М.: Наука, 1988. – 236 с.
71. Монтессори М. Мой метод. Руководство по воспитанию детей от 3 до 6 лет. – М., 2014. Режим доступа: <https://www.labirint.ru/books/221460/>
72. Монтессори М. Мой метод: начальное обучение. — М. : АСТ, 2010. – 165 с.
73. Монтессори М. Помоги мне это сделать самому / сост М.В. Богуславский, Г.Б. Корнетов. – М.: Карапуз, 2001. – 272 с.
74. Мухина С.А., Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении. – Ростов-на-Дону, 2004, – 109 с.
75. Никитие Б.П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 1981. – 120 с.
76. Новиков Н.И. Избранные педагогические сочинения. – М.: Учпедгиз, 1959. – 256 с.
77. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 1997. – 126 с.
78. Морева Н.А. Основы педагогического мастерства. – М.: Просвещение, 2006. – 320 с.
79. Никольская А.С. Исторический опыт адаптации педагогической системы М. Монтессори в образовании России и США: автореф. дис. ...канд. пед. наук. – М., 2009. – 26 с.
80. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 1981. – 120 с.
81. Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования: Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 // Режим доступа: <https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya>
82. Об образовании: Закон Российской Федерации № 3226-1 от 10.07.1992. – М.: Инфра-М, 2002. – 74 с.

83. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон № 273 от 29.12.2012. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/2974>
84. Опыты православной педагогики. — М., 1993. — 124 с.
85. Панкеев И. А. Русские народные игры. М.: Яуза, 1998. — 240 с.
86. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие. - М., 2008, с. 93-95
87. Педагогика и логика / Г.П. Щедровицкий, В.М. Розин и др. – М., 1992. – 148 с.
88. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под ред. В.И.Загвязинского. – М.: Издательский дом «Академия», 2008. – 352 с.
89. Педагогическая энциклопедия: в 3 т. Т.2 / под ред. А.Г. Калашникова. – М.: Работник просвещения, 1928. – 635 с.
90. Педагогические технологии: учеб. пособие / под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.-Ростов н/Д.: ИКЦ «МарТ», 2006. – 336 с.
91. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. — М.: Просвещение, 1969. – 660 с.
92. Пирогов Н.И. Вопросы жизни // Избранные педагогические сочинения. — М.: Педагогика, 1985. – 496 с.
93. Платон. Диалоги. — М.: Мысль, 1986. – 607 с.
94. Плеханов Г.В. Избранные философские произведения: в 5 т. – М.: Госиздат, 1956.
95. Поливанова К.Н. Детство в меняющемся мире [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. – 2016. Том 5. – № 2. – С. 5–10.
96. Положение об единой трудовой школе // История советской дошкольной педагогики: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе и др.; под ред. М.Н. Колмаковой, В.И. Логиновой. – М.: Просвещение, 1988. – 447 с.
97. Попова Т.Б. Театрализованная деятельность в системе коррекционного воздействия по преодолению речевых нарушений у детей-логопатов // Коррекционная педагогика. – 2010. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/teatralizovannaya-deyatelnost-v-sisteme-korreksionnogo-vozdeystviya-po-preodoleniyu-rechevyh-narusheniy-u-detey-logopatov>
98. Профессиональный стандарт педагога: Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н. [Электронный ресурс] - Режим доступа: педагогическоеобразование.рф
99. Программа воспитания в детском саду / под ред. М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой – М.: Мозаика – Синтез, 2005. – 208 с.
100. Психологический словарь / под ред. В.В. Давыдова, А.В. Запорожца и др. – М.: Педагогика, 1983. – 448 с.

101. Репринцева Е.А. Игра: мыслители прошлого и настоящего о ее природе и педагогическом потенциале. – М.: изд-во МПСИ, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2006. – 600 с.
102. Рерих Н. Культура и учительство // Антология гуманной педагогики. – М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 2004. – 224 с.
103. Российская педагогическая энциклопедия. Т. 1. — М., 1993. – 663 с.
104. Рубинштейн С.Л. Избранные философско-психологические труды. Основы онтологии, логики и психологии. — М., 1997. — 463 с.
105. Свентицкая М.Х. Наш детский сад. – М., 1913. – 68 с.
106. Селевко Г.К. Воспитательные технологии. – М., 2005. – 88 с.
107. Селевко, Г.К. Технологии воспитания и обучения детей с проблемами. – М. : НИИ шк. техн., 2005. – 144 с.
108. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. – М. : НИИ шк. техн., 2005. – 154 с.
109. Селиванов В.С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания. – М.: Академия, 2007. – 336 с.
110. Симонович А.С., Симонович Я.М. Практические заметки об индивидуальном и общественном воспитании – СПб., 1874. – 167 с.
111. Симонович А.С. Внутренняя организация жизни детского сада // Детский сад — управление. – 2001. – № 13. – С. 2-9.
112. Симонович А.С. О детских садах // История дошкольной педагогики в России: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе; под ред. С.Ф. Егорова. – М.: Просвещение, 1987. – С. 228-229.
113. Ситаров В.А. Дидактика / под ред. В.А. Сластенина. – М.: Академия, 2004., 368 с.
114. Слободчиков В.И. Дошкольное образование – полигон для культурных проб ребенка // Современное дошкольное образование. – 2013. –№ 3. – С. 22 – 25.
115. Словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – М. : Азбуковник, 2000. – 940 с.
116. Советова Е.В. Эффективные образовательные технологии. –Ростов н/Д: Феникс, 2007. - 285 с.
117. Социальная педагогика / под ред. В.А.Никитина. – М.: ВЛАДОС, 2002. – 272. с.
118. Субботина Е.С., Захарова Л.М. Образовательная среда как условие поддержки мира детства // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. — 2017. — № 1. — С. 143-152.
119. Сухомлинский В. А. Павлышская средняя школа – М.: Просвещение, 1979. – 423 с.
120. Сухомлинский В. А. Как любить детей // Антология гуманной педагогики. – М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 1997. – 224 с.
121. Технологии развивающей деятельности: учеб. пособие / сост. З.У. Колокольникова, О.Б. Лобанова, Т.А. Колесникова, Т.В. Газизова и др. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020. – 120 с.

122. Тихеева Е.И. Дошкольное воспитание и детские сады // История дошкольной педагогики в России: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе; под ред. С.Ф. Егорова. – М.: Просвещение, 1987. – С. 308-331.
123. Толстой Л.Н. Полное собрание сочинений.— М.; Л., 1928-1958.
124. Толстой Л.Н. О народном образовании // Антология педагогической мысли России второй половины XIX — начала XX в — М.: Педагогика, 1990. – С.33-53.
125. Толстой Л.Н. Кому у кого учиться писать // Педагогические сочинения / сост. Н.В. Вейкшан. – М.: Педагогика, 1989. – 544 с.
126. Толстой Л.Н. Яснополянская школа за ноябрь и декабрь месяцы // Антология гуманной педагогики. – М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 1996. – 224 с.
127. Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. / В. Даль; под ред. И.А. Бодуэна-де-Куртенэ. Т. 1-4. – СПб.; М. : т-во М. О. Вольф, 1903-1911.
128. Устав детского сада, утвержденный Народным комиссариатом просвещения РСФСР 15 декабря 1944 г. // История советской дошкольной педагогики: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе; под ред. М.Ф. Шабаевой. – М.: Просвещение, 1980. – С. 288-289.
129. Усова А.П. Педагогика игры и ее насущные проблемы // История советской дошкольной педагогики: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе и др.; под ред. М.Н. Колмаковой. – М.: Просвещение, 1988. – С. 344-351.
130. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии // Собрание сочинений: в 11 т. Т.8. – М.-Л.: АПН РСФСР, 1950. – 776 с.
131. Ушинский К.Д. Воспитание человека: Избранное / сост. вступ. статья С.Ф. Егоров. – М.: Издательский Дом «Карапуз», 2000. – 272 с.
132. Ушинский К.Д. Материалы к третьему тому педагогической антропологии // Собрание сочинений: в 11 т. Т.10. – М.-Л.: АПН РСФСР, 1950. – 756 с.
133. Ушинский К.Д. Педагогическая поездка по Швейцарии // Собрание сочинений: в 11 т. Т.3. – М.-Л.: АПН РСФСР, 1948. – 726 с.
134. Фаусек Ю.И. Детский сад Монтессори: Опыты и наблюдения в течение двенадцатилетней работы в детских садах по системе Монтессори.— М.; Л.: Госиздат, 1926. — 224 с.
135. Флерина Е.А. Педагогика народной игрушки // История советской дошкольной педагогики: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мчедлидзе и др.; под ред. М.Н. Колмаковой. – М.: Просвещение, 1988. – С. 273-277.
136. Фребель Ф. Детский сад / пер. с нем. Н. Соколова // Педагогические сочинения: в 2 т. т. II. – М., 1913. – 124 с.
137. Фребель Ф. Будем жить для своих детей / сост. Л.М. Волобуева. – М.: Карапуз, 2001. – 288 с.
138. Френе С. Педагогические инварианты // Антология гуманной педагогики. – М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 1996. – 224 с.
139. Цукерман Г.А., Венгер А.Л. Развитие учебной самостоятельности. – М.: ОИРО, 2010. – 432 с.

140. Чурилова Э.Г. Методика и организация театрализованной деятельности дошкольников и младших школьников: Программа и репертуар. – М.: Гуманит. изд. центр. ВЛАДОС, 2004. – 160 с.
141. Шацкий С.Т. Система русского детского сада // Избранные педагогические сочинения: в 2 т. Т.1. – М.: Педагогика, 1980. – 304 с.
142. Шлегер Л.К. Практическая работа в детском саду // История дошкольной педагогики в России: Хрестоматия / сост. Н.Б. Мchedлидзе; под ред. С.Ф. Егорова. – М.: Просвещение, 1987. – С. 332-348.
143. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
144. Шмаков С.А. Лето. – М.: Магистр, 1993. – 144 с.
145. Шмаков С.А. Её величество игра. – М.: Магистр, 1992. – 160 с.
146. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. – М.: Новая школа, 1996. – 112 с.
147. Шмаков С.А. Теория, методика и практика воспитания и организации досуговой деятельности школьников. – Липецк, 2008.- 320 с.
148. Шмелев А.Г. Психодиагностика и новые информационные технологии // Компьютеры и познание.– М.: Наука, 1990. – С. 69-77.
149. Щедровицкий П.Г., Попов С.В. Игровое движение и организационно-деятельностные игры // Вопросы методологии. – 1994. – № 1–2. – С. 52.
150. Щуркова Н.Е. Педагогические технологии. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 228 с.
151. Щуркова Н.Е. Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2001. – 224 с.
152. Эльконин Б.Д. Введение в психологию развития (в традиции культурно-исторической теории Л.С. Выготского). – М.: Тривола, 1994. — 168 с.
153. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989. – 560 с.
154. Ямбург Е.А. Школа на пути к свободе. – М.: Персэ, 2000. – 351 с.

ГЛОССАРИЙ

Акселерация (от лат. *acceleratio* - ускорение) – ускорение темпов роста и физического развития детей и подростков по сравнению с предшествующими поколениями.

Анкетирование – метод массового сбора материала с помощью специально разработанных вопросников-анкет, позволяющий выявить тенденции, отношение к чему-либо.

Беседа – вопросно-ответный метод изложения знаний; ее участники стремятся выяснить суждения партнера по определенному вопросу и изложить собственное видение проблемы.

Библиография – научное описание и систематизация произведений печати и письменности, их выявление и отбор, составление их перечней, указателей и информационных изданий; перечень книг и статей по какому-либо вопросу.

Внимание – направленность и сосредоточенность сознания на определенных объектах или определенной деятельности.

Возраст – определенная ступень, эпоха или цикл развития, в котором общие законы развития находят всякий раз новое нравственное выражение; определенный, ограниченный относительно границами период в психическом и физическом развитии человека: детство, отрочество, юность и т.д..

Возрастная педагогика – отрасль современной педагогической науки, которая изучает закономерности воспитания и обучения дошкольного (раннее детство), дошкольного, младшего школьного, подросткового и юношеского возрастов.

Возрастная периодизация – выделение периодов жизни человека по совокупности анатомо-физиологических и социально-психологических признаков **полная** – охватывает всю человеческую жизнь с наиболее характерными стадиями; **неполная (частичная, урезанная)** – только та часть жизни и развития, которая интересует определенную научную область.

Возрастное развитие – диалектический процесс, в котором переход от одного возраста к другому совершается не эволюционным, а революционным путем; - изменения, которые происходят в психическом, физическом и социальном аспектах развития личности в рамках относительно замкнутого периода жизни ребенка; они отличаются своей целостностью и формированием психических новообразований.

Возрастной кризис (от греч. *krisis* – переломный момент, исход) – условное наименование перехода от одного возрастного этапа к другому.

Возрастные особенности – комплекс физических, познавательных, интеллектуальных, мотивационных, эмоциональных свойств человека, которые характерны для большинства людей одного возраста.

Воображение – психический процесс, заключающийся в создании новых представлений, мыслей и образов на основе имеющегося опыта.

Воспитание – процесс целенаправленного влияния, целью которого выступает накопление ребенком необходимого для жизни в обществе

социального опыта и формирования у него принимаемой обществом системы ценностей.

Воспитание – процесс целенаправленного формирования личности; специально организованное, управляемое и контролируемое взаимодействие воспитателей и воспитанников, конечной своей целью имеющее формирование личности нужной и полезной обществу.

Воспитательный прием – конкретное приложение метода в определенных специфических условиях.

Восприятие – процесс приема и переработки человеком различной информации, поступающей в мозг через органы чувств, обеспечивающая организму отражение объективной реальности и ориентировку в окружающем мире.

Гуманизм – это принцип мировоззрения, в основе которого лежит признание безграничности возможностей человека и его способностей к совершенствованию, прав личности на свободное проявление своих способностей, убеждений, утверждение блага человека как критерия оценки уровня общественных отношений.

Диалектический материализм – учение о наиболее общих законах движения и развития природы, общества и мышления.

Дидактика (от греч. didakticos – научающий и didasko – изучающий) – часть педагогики, разрабатывающая проблемы обучения и образования.

Дифференциация учебной деятельности – учет индивидуальных возможностей учащихся в процессе коллективной учебной работы на уроке.

Задатки – потенциальные возможности для развития способностей.

Домашняя работа – самостоятельное выполнение учащимися учебных заданий вне рамок существующего расписания уроков.

Знания – опыт, накопленный человечеством.

Игротехника – термин, применяющийся в ролевых играх, включает в себя совокупность методов и приемов, а так же конкретные игровые действия, совершаемые ребенком и способствующие проведению различных видов игр.

Индивидуальность – личность, характеризующаяся совокупностью интеллектуальных, волевых, моральных, социальных и других черт, которые заметно отличают данного человека от других людей.

Интервьюирование – это метод педагогического исследования, который предполагает способ получения социально – психологической информации с помощью устного опроса.

Искусство – специфическая форма общественного сознания и человеческой деятельности, представляющая собой отражение действительности в художественных образах, один из важнейших способов эстетического освоения мира.

Исследование в педагогике – это процесс и результат научной деятельности, направленной на получение новых знаний о закономерностях образования, его структуре и механизмах, содержании, принципах и технологиях.

Конспектирование – переложение содержания работы автора своими словами или словами автора в той логической последовательности, которая есть у

автора без высказывания своего отношения к тем или иным положениям автора.

Культура – исторически определенный уровень развития общества, творческих сил и способностей человека, выраженный в типах и формах организации жизни и деятельности людей, в их взаимоотношениях, а также в создаваемых ими материальных и духовных ценностях.

Логопедия (от греч. logos – слово, речь и paideia – воспитание, обучение) – отрасль дефектологии, изучающая нарушения речи при нормальном слухе, пути их преодоления и предупреждения.

Методология в педагогике – это совокупность теоретических положений о педагогическом познании и преобразовании действительности.

Методы педагогического исследования – это сами способы изучения педагогических явлений, получения научной информации о них с целью установления закономерных связей, отношений и построения научных теорий.

Монография – научное исследование, книга, посвященная одному вопросу, теме.

Мышление – процесс познавательной деятельности человека, характеризующийся обобщенным и опосредованным отражением предметов и явлений действительности в их существенных свойствах, связях и отношениях.

Наблюдательность – способность человека, проявляющаяся в умении подмечать существенные, характерные, в том числе и малозаметные, свойства предметов и явлений.

Наблюдение – специально организованное восприятие исследуемого объекта, процесса или явления в естественных условиях.

Навыки – умения, доведенные до автоматизма.

Наследственность – передача от родителей к детям определенных качеств и особенностей.

Наука – сфера исследовательской деятельности, направленная на производство новых знаний о природе, обществе и мышлении, и включающая в себя все условия и моменты этого производства: научные эксперименты, методы научно – исследовательской работы, понятийный и категориальный аппарат, а также всю сумму наличных знаний, выступающих в качестве либо предпосылки, либо средства, либо результата научного производства.

Научное (педагогическое) наблюдение – это планомерное и длительное изучение педагогических явлений на основе непосредственного восприятия.

Образование – приобщение к культуре общества, когда человек овладевает определенной системой знаний, умений и навыков и усваивает опыт, накопленный человечеством в той или иной области.

Образование – процесс (или результат) освоения определенных обществом уровней культурного наследия общества и связанный с ним уровень индивидуального развития.

Обучение – процесс двухсторонней активности учителя и учащихся, в результате которого учитель передает, а учащийся активно воспринимает знания, умения, навыки, формируется научное мировоззрение, развиваются творческие силы учащихся.

Обучение представляет собой целенаправленный процесс управляемого познания явлений окружающего мира, их закономерностей, истории развития и освоения способов деятельности, в результате взаимодействия ученика с учителем или другими обучающимися.

Общая педагогика – отрасль современной педагогической науки, которая изучает закономерности обучения и воспитания всех возрастов и во всех типах учебных заведений.

Объект (исследования) – педагогическое пространство, область, в рамках которой находится то, что будет изучать.

Объяснение – словесное пояснение, анализ, доказательство и истолкование различных положений излагаемого материала.

Олигофренопедагогика (от греч. oligos – малый, thren - ум и педагогика) – отрасль дефектологии, разрабатывающая проблемы воспитания и обучения, пути коррекции недостатков психофизического развития умственно отсталых детей, а также вопросы их трудовой подготовки.

Отношение – совокупная реакция всего внутреннего содержания человека на действительность, проявляющаяся в чувствах, интересах, стремлениях, потребностях, идеалах, убеждениях, мировоззрении.

Память – психофизиологический процесс, выполняющий функции закрепления, сохранения и последующего воспроизводства прошлого опыта (в виде образов, мыслей, действий чувств).

Педагогика (от греч. paideos – дитя, ago – веду) – это наука о воспитании человека; **превентивная** – педагогика в исправительных учреждениях; **сравнительная** – отрасль современной педагогической науки, изучающая сравнительные особенности отечественной и зарубежной педагогики.

Педагогическая деятельность – особый вид социальной деятельности, направленный на реализацию целей образования.

Педагогическая диагностика – процесс получения информации о состоянии наблюдаемого или изучаемого объекта с помощью совокупности методов, способов, приёмов.

Педагогическая задача – осмысление сложившейся педагогической ситуации и принятие на этой основе решений и плана необходимых действий.

Педагогическая поддержка – деятельность профессиональных педагогов и психологов по оказанию превентивной и оперативной помощи детям (подросткам) в решении их индивидуальных проблем, связанных с физическим и психическим здоровьем, деловой и межличностной коммуникацией, с успешным продвижением в обучении, с жизненным и профессиональным самоопределением.

Педагогическая система – множество взаимосвязанных структурных компонентов, объединенных единой целью развития личности.

Педагогическая ситуация – совокупность условий и обстоятельств, специально задаваемых учителем или возникающих спонтанно в педагогическом процессе.

Педагогическая технология – последовательная, взаимообусловленная система действий педагога, связанных с применением той или иной совокупности

методов воспитания и обучения и осуществляемых в педагогическом процессе с целью решения различных педагогических задач.

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. П. т. предполагает соответствующее научное проектирование, при котором эти цели задаются достаточно однозначно, и сохраняется возможность объективных поэтапных измерений и итоговой оценки достигнутых результатов.

Подростковый возраст – период развития детей от 11 –12 до 15 – 16 лет, характеризуется постепенным переходом от детства к взрослости.

Педагогический процесс – это специально организованное взаимодействие (цепочка взаимодействий) старшего и младшего (обучающего и обучаемого). Целью этого взаимодействия является передача старшими и освоение младшими социального опыта, необходимого для жизни и труда в обществе.

Педагогический эксперимент – это научно поставленный опыт или наблюдение явлений образования в точно учитываемых условиях (эксперимент охватить класс, школу).

Педагогическое взаимодействие - это преднамеренный контакт педагога с ребенком (длительные или временные), целью которого являются изменения в поведении, деятельности и отношениях ребенка.

Педагогическое общение – профессиональное общение преподавателя с учащимися в целостном педагогическом процессе, развивающееся в двух направлениях: организация отношений с учащимися и управление общением в детском коллективе.

Перевоспитание – система воспитательных воздействий педагога, направленная на переделку, “перековку” неправильно сформировавшейся личности, на исправление тех ее качеств, привычек, черт, которые противоречат нормам и требованиям общества.

Прагматизм (от греч. pragma – дело, действие, опыт) – философско-педагогическое направление, выступающее за сближение воспитания с жизнью, достижение целей воспитания в практической деятельности.

Предмет (науки) – объективная реальность, все разнообразие форм, движение материи, а также форм их отражения в общественном сознании.

Преподавание – деятельность учителя по передаче знаний, умений, навыков; развитию творческих сил учащихся.

Принцип природосообразности – положение, согласно которому обучение и воспитание должны соответствовать возрастным этапам развития.

Проблемная ситуация – сравнение двух или более взаимоисключающих друг друга точек зрения нескольких уважаемых людей.

Проблемное задание – задание, которое ставит перед учащимися задачи и ориентирует их на самостоятельный поиск решений.

Проблемный вопрос – вопрос, который требует интеллектуальных усилий, анализа связей с ранее изученным материалом, попытки сравнить, выделить наиболее важные положения.

Развитие человека – освоение им внутреннего, индивидуально-психологического и внешнего, общечеловеческого (культурного богатства) потенциала возможностей.

Рассказ – метод повествовательного изложения содержания изучаемого материала учителем.

Реферирование – составление краткого изложения содержания книги, статьи и т.п., или доклад с таким изложением, предполагающий высказывание своего мнения о тех или иных положениях автора.

Реформа образования – проводимые в законодательном порядке преобразования школьной системы.

Самовоспитание – сознательная, целенаправленная деятельность человека по совершенствованию своих положительных качеств и преодолению отрицательных.

Самостоятельная работа – индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства учителя.

Семинар – один из основных видов практических учебных занятий, специфика которого в коллективном обсуждении учащимися сообщений, докладов, рефератов, выполненных или самостоятельно, или под руководством учителя.

Сензитивный период – возрастной период, когда условия для развития тех или иных качеств оптимальны.

Сотрудничество (в обучении) – совместная взаимосвязанная деятельность учащихся и учителей, построенная на демократических принципах, ориентированная на достижение осознаваемых, лично – значимых целей как учениками, так и учителями.

Социализация – процесс усвоения и активного воспроизведения человеком социального опыта, овладения навыками практической и теоретической деятельности, преобразования реально существующих отношений в качества личности.

Способности – индивидуально-психологические особенности личности, являющиеся условиями успешного выполнения определенной деятельности.

Структура возраста – внутреннее строение процесса развития в данный период жизни.

Сурдопедагогика (от лат. surdus – глухой и педагогика) – специальная отрасль дефектологии, разрабатывающая проблемы воспитания, образования и обучения детей с нарушениями слуха (глухих, слабослышащих, позднооглохших).

Тестирование – целенаправленное, одинаковое для всех испытуемых обследование, проводимое в строго контролируемых условиях, позволяющее объективно измерять изучаемые характеристики педагогического процесса.

Технология – наука о мастерстве, способах преобразования действительности, интегративная образовательная область.

Тифлопедагогика (от греч. typhlos – слепой и педагогика) – специальная отрасль дефектологии, разрабатывающая проблемы воспитания и обучения лиц с

глубокими нарушениями зрения (частично- и слабовидящих, ослепших, слепых от рождения).

Умения – деятельность ума по применению знаний на практике.

Урок – четко организованная форма воспитательно-образовательной работы, включающая разнообразные коллективные и индивидуальные занятия под руководством педагога с целью сознательного, активного, прочного усвоения учебного материала, развития творческого мышления.

Условия воспитания – обстоятельства, являющиеся предпосылкой эффективного воспитания.

Учебная программа – нормативный документ, раскрывающий содержание знаний, умений и навыков по учебному предмету, логику изучения основных мировоззренческих идей с указанием последовательности тем, вопросов и общей дозировки времени на их изучение.

Учебник – книга, в которой систематически излагаются основы знаний в определенной области на уровне современных достижений науки и культуры; основной и ведущий вид учебной литературы.

Учебное пособие – материальное средство обучения, используемое в воспитательно-образовательном процессе и предназначенное для расширения, углубления и лучшего усвоения знаний, предусмотренных учебной программой и изложенных в учебниках.

Учебный план – основной нормативный документ образовательного учреждения, осуществляющего учебный процесс в рамках классно-урочной системы и предметной структуры обучения. Как правило, представляет собой таблицу, в которой для каждого учебного предмета и каждого года обучения задано число уроков в неделю, отводимых на его изучение; служит базой для разработки учебных программ и учебно-методических пособий, для планирования кадрового и финансового обеспечения образовательного учреждения.

Учение – деятельность учащихся по приобретению знаний, умений и навыков.

Формирование – процесс становления человека как социального существа под воздействием всех без исключения факторов: экологических, социальных, экономических, идеологических, психологических и т.д. Воспитание является одним из факторов формирования личности.

Ценности – специфически социальные определения объектов окружающего мира, выявляющие их положительное и ли отрицательное значение для человека и общества (благо, добро, зло, прекрасное и т.д., заключенные в явлениях общественной жизни и природы).

Цитирование – приведение точной дословной выдержки из какого-либо текста, высказывания.

Экзистенциализм (от лат. *existentia* – существование) – философское направление, признающее личность высшей ценностью мира.

Экскурсия – форма организации учебной работы, при которой учащиеся выходят на место расположения изучаемых объектов (природы, исторических памятников, производства) для непосредственного ознакомления с ними.

Эксперимент (от лат. experimentum – опыт, проба) – научно поставленный опыт преобразования педагогического процесса в точно учитываемых условиях.

Эмоции (от лат. emoveo – потрясаю, волну) – переживание человеком его отношения к окружающему миру и самому себе, проявляющееся в виде удовольствия, радости, страха и т.п.

Этнопедагогика – отрасль современной педагогической науки, изучающая народные и национальные особенности воспитания.

Юность – стадия жизни и развития человека, охватывающая возраст от 14-15 до 17-18 лет, что примерно соответствует периоду обучения в старших классах общеобразовательной школы или в СПУЗ. В социальном плане – завершающий этап первичной социализации.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Характеристика «Даров» Фребеля

Последовательность введения «Даров»	Название и содержание «Даров»	Методические указания
Первый «Дар»	Ящик с шариками (красный, синий, жёлтый, оранжевый, зелёный и фиолетовый), с цветными шнурами и качалкой	Фребель считает, что такие игрушки следует повесить над постелью ребенка двух-трех месяцев, чтобы с их помощью он выучился различать цвета, воспринимать различные направления движений. Игры с ребенком организует взрослый. Они могут быть самыми разнообразными. Для примера Фребелем прилагается таблица рисунков с изображением игр с мячом. Цель этих игр – знакомство ребенка с движением и направлением движений (вниз, вправо, вперед и т.д.), с цветом. Давать эти шарики Фребель рекомендует по одному, по два и т.д.
Второй «Дар»	Ящик с деревянными шаром, цилиндром и двумя кубами одинакового размера. Этот «Дар» предлагается давать детям, начиная со второго года жизни. Цель – знакомство с тремя основными формами в процессе игры	Игра начинается с опыта: показывается сходство между этими тремя разными формами: куб, подвешенный на шнур, вращают, в результате чего он кажется цилиндром, а цилиндр – шаром. Предлагаются также катание шара, вращение шара на шнуре и на блюде и т.д. В результате серии таких различных движений с этими геометрическими телами дети знакомятся: с движением, с тяжестью и инерцией, с понятием о числе. Кроме того, в процессе таких игр дети замечают переход одной формы в другую и при вращении тел начинают отличать существенное постоянное от преходящего и изменяющегося. Одновременно проводятся упражнения в счёте от одного до десяти
Третий «Дар»	Ящик, в котором находится деревянный куб, разделённый на восемь кубиков. Его предлагается давать на третьем году жизни, стремясь удовлетворить желание детей этого возраста узнать, как сделаны вещи, что	Воспитатель показывает детям, как куб можно разделить на две, четыре, шесть и т.д. частей. В результате ребенок начинает понимать, что из единства или единицы образуется множество, которое меньше целого, и т.д. Кроме того, кубики служат для построек, которые сначала помогает строить воспитатель – даёт лист бумаги, разлиновывает на квадраты величиной, равной стороне восьми кубиков, и на нём учит возводить постройки.

	находится внутри	<p>Фребель предлагал три вида игр:</p> <p>1) изображение посредством кубиков различных предметов (лестница, дом, надгробные кресты и т.д.), не ломая, а преобразования один в другой;</p> <p>2) изображение изящных форм, выкладывание различных узоров (около 80) из квадратов, не ломая, а преобразовывая один в другой;</p> <p>3) познавательные или математические: играя, ребёнок знакомится с величиной, количеством, различным их положением и т.д. (например, две половинки – одна спереди, другая сзади, четыре четвертинки и т.д.)</p>
Четвертый «Дар»	<p>Предназначен для детей старше четырех лет (до семи). Представляет из себя следующее:</p> <p>деревянный куб, разделенный на 8 одинаковых кубиков или кирпичиков. С его помощью ребенок получает представления о понятиях «число», «целое» и «часть», учится считать, строить из кубиков различные предметы</p>	<p>Предлагаются те же игры: составление жизненных, изящных и математических форм. Те же два правила: 1) не ломать, а преобразовывать; 2) использовать весь материал. При этом Фребель дает таблицы построек и узоров, примерных делений и таблица для счёта от 1 до 8 и обратно</p>
Пятый «Дар»	<p>Куб, разделённый на 27 кубиков, из которых три (каждый) разделены на два и три – на четыре трёхгранные призмы</p>	<p>Вводится новый элемент – форма с треугольной плоскостью. Детям предлагается то же составление жизненных, изящных и математических форм. Сопровождается материал таблицами с изображением примерных построек разнообразной тематики: рынок, водопровод, караульная, обелиски и т.п. Особенно много в таблицах представлено очень сложных изящных форм</p>
Шестой «Дар»	<p>Куб, состоящий из 27 деревянных плиток или кирпичиков. Из них 21 целый, три разделены пополам (поперек), а еще три разделены вдоль. Всего 33 бруска. Пятый и шестой</p>	<p>По сути дела, шестой «Дар» – это усложнённое продолжение предыдущего: те же виды работы с материалом (составление трёх типов форм: жизненных, изящных и математических), те же правила (не разрушать сделанное, а преобразовывать, обследовать предметы, строить, сообразуясь со всем количеством материала). Шестой «Дар», как и прежние,</p>

	«Дары» применяли и для развития творческих способностей детей (построение фасада церкви, загородного дворца, римского водопровода)	имеет таблицу образцов, которым должны следовать дети
--	--	---

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Сенсорные игры по О. Декроли

№	Вид	Задача игры	Характеристика игры
1	Зрительные игры	Игры на различение цвета Каждая игра состоит из 2-х картонных карточек 28x22 см, разделенных на 9 клеток, что составит 18 клеток для каждой из них	<p>Мыльные пузыри. Различение оттенков. Эта игра может быть использована для проверки, не страдает ли ребенок нарушением восприятия цветов. Кроме того, она служит для упражнения внимания. На карточках изображены дети, пускающие мыльные пузыри; они одеты в платья следующих оттенков: фиолетовый, темно-синий, голубой, зеленовато-желтый, светло-желтый, ярко-желтый, оранжевый, светло-красный, пунцовый, лиловато-розовый, розовый, светло-лиловый, серый, коричневый, черный.</p> <p>Мяч. Упражнение внимания. Ребенок играет в мяч; на каждой карточке различные сочетания цветов мяча и костюма мальчика. Цвета взяты следующие: оранжевый, зеленый, лиловый, розовый.</p> <p>Девочка гуляет. Сочетания цветов зонтика, шляпы и пальто в каждом случае различны. Взяты следующие цвета: красный, зеленый, голубой, желтый.</p> <p>Добрые друзья. Мальчик и девочка обнимаются. Цвет платья девочки, ее пояса, костюм мальчика и его чулки на каждом рисунке даны в различных сочетаниях. Так как цветов пять, упражнение довольно трудное; иногда карточки отличаются друг от друга только одним цветом</p>
		Игры на различение формы и цвета Упражнения, в которых сочетаются форма и цвет, легче, чем те, где приходится иметь дело только с формой; число отличительных признаков тут больше, поэтому каждый предмет легче поддается определению	<p>Цветные предметы. Игра состоит в узнавании простых, ярко окрашенных предметов, какие бывают в книгах с картинками для маленьких детей. Две карточки (28x22 см), разделенные на девять клеток каждая, ребенок должен накрывать маленькими карточками, на которых изображены те же самые рисунки, что и на больших.</p> <p>Цветные сценки. Игра проводится так же, как предыдущая, только картинки воспроизводят простые, понятные детям жизненные сценки.</p> <p>Игра на терпение. Мы берем две одинаковые картинки (размер значения не имеет); одну из них оставляем целой, а другую разрезаем на 2, 4, 6 или 8 частей; части эти различной формы: многоугольники, квадраты, треугольники, ромбы.</p> <p>Иногда картинки бывают на обеих сторонах картона; это осложняет игру и подготавливает переход к</p>

			<p>складыванию картинок из кубиков. Чтобы разнообразить упражнение и выработать у детей способность мысленно создавать образы, мы убираем модель, и ребенок без нее составляет картинку.</p> <p>Игры с разорванными сюжетами. Игра состоит из шести цветных картинок, представляющих цветные сценки, в которых отсутствующие предметы обозначены контурами. Карточки, имеющие форму и цвет недостающих предметов, ребенок помещает на пустые места</p>
		<p>В следующих играх предметы могут быть одинаковыми по форме и отличаться окраской или наоборот. Внимание ребенка должно быть направлено одновременно на оба свойства</p>	<p>Деревянные башмаки. На карточке нарисовано 12 пар деревянных башмаков разного цвета. Башмаки одинакового цвета обращены носками в разные стороны и помещены не рядом. Следовательно, надо обращать внимание не только на цвет, но и на направление. Эта игра могла бы входить в следующую серию игр для изучения формы и направления.</p> <p>Кувшины. На карточке изображено 6 разноцветных кувшинов с прямыми стенками и 6 с выпуклыми тех же цветов. Упражнение такое же, как и предыдущее.</p> <p>Распределение по группам. Игра состоит из двух групп по 16 карточек 5x8 см (мы пользуемся игральными картами, оклеенными белой бумагой). Четырьмя красками: желтой, красной, зеленой и голубой на 16 таблицах первой группы нарисованы четыре предмета: стул, лампа, платье, кофейник. Ребенок должен распределить эти предметы на 4 группы — по цвету и форме.</p> <p>На карточках второй группы изображены четыре геометрических формы тех же цветов, что и в предыдущей группе. Нарисованы квадрат, треугольник, ромб, круг. Эта игра служила Кульману для интересных опытов на быстроту восприятия детей. Этот психолог сначала отмечал скорость, с какой ребенок раскладывал карточки на четыре группы без всякой системы; затем он давал распределить их по группам, как было указано выше. Выключив время, потраченное на механическую группировку, он устанавливал время, нужное ребенку, чтобы различить форму и цвет.</p> <p>По мнению Кульмана, детям нужно больше времени для распределения по группам геометрических форм, чем жизненных.</p> <p>Чего не хватает? Игра состоит из трех карточек, по шести клеток в каждой. В каждой клетке нарисованы 4 из следующих шести предметов: коробка, чернильница, чашка, мячик, волчок, кружка. На всех карточках один и тот же предмет окрашен одинаково, что немного облегчает упражнение. В каждой клетке, следовательно, не хватает двух предметов. Иногда две карточки отличаются одна от другой только одним предметом. Эта игра требует большого внимания</p>
		Игры на различение	Вазы. 12 ваз различной формы нарисованы на карточке

	формы и направления	<p>28x22 см. Ребенок должен подобрать к ним маленькие карточки с аналогичными рисунками.</p> <p>Гимнаст. На трех таблицах, в 6 клеток каждая, изображен ребенок (везде один и тот же и в костюме одного и того же цвета) в различных гимнастических положениях; например: ноги вместе, руки вытянуты вверх; колени согнуты, руки в стороны и т. п.</p> <p>На маленьких карточках те же рисунки. Игра эта может дать повод для интересных упражнений, воспроизведения детьми движений нарисованного мальчика. Эта подражательная игра детям обыкновенно очень нравится.</p> <p>Воспитатель может также раздать детям карточки и сам воспроизводить движения и спрашивать детей, на чьей карточке мальчик делает такое же движение. Чтобы убедиться в том, что дети были внимательны, он предлагает им повторить те же движения.</p> <p>Мальчики. Упражнение в соблюдении пропорций. Из тонкой дощечки выпилены фигурки мальчиков разной величины. Размеры - - 13; 10,5; 8 и 5 см. Каждая фигурка распилена на 7 частей: голова, туловище, бедра, руки, ноги. Эти части дают ребенку перемешанными, и он должен составить четыре фигурки</p>
	Эта серия упражнений развивает способность понимать направление и перспективу, отвлеченно на плоскости представлять себе третье измерение	<p>Птица в клетке. В девяти клетках карточки нарисована птица в клетке. Изображена только передняя стенка клетки. Птица сидит то в одном из уголков, то посередине каждой стороны, то в центре. Ребенок заполняет клетки маленькими карточками с такими же рисунками.</p> <p>Стол и мяч. В восьми клетках карточки нарисован стол. На этом столе лежит мяч в восьми различных положениях по отношению к нему: на середине переднего, заднего, правого, левого края; на переднем правом и левом углу; на дальнем правом и левом углу. На маленьких карточках такие же рисунки. Если ребенок не способен уловить разницу в положениях мяча, учительница сама кладет мячик на стол или на парту и заставляет ребенка сделать то же упражнение на другом столе, стоящем рядом в таком же повороте. Когда ему удастся это сделать, она показывает карточку, изображающую данное положение, и указывает на тождество между отвлеченным изображением в двух измерениях и реальным предметом.</p> <p>Стул и кувшин. Эта игра подобна предыдущей. Стул и кувшин поставлены в различных по отношению друг к другу положениях. Стул нарисован посередине картинке, а кувшин то перед ним, то сзади, то с одной стороны, то с другой и, наконец, на стуле (это положение гораздо легче воспринимается, чем остальные)</p>

2	Зрительно-двигательные	Развивают элементарную логику, наглядно показывая сделанные ошибки	<p>Кубики. Сначала мы даем детям очень легкие упражнения, потом более трудные, которые состоят в том, чтобы складывать кубики в коробку, вмещающую определенное число. Эти кубики, различно окрашенные с шести сторон, кладутся сначала без учета цветов, потом мы постепенно добиваемся того, что ребенок составляет из них маленькие мозаичные рисунки. В конце концов эта игра очень заинтересовывает детей.</p>
			<p>Вкладывание. Упражнение состоит во вкладывании одной в другую последовательно увеличивающихся коробок, у которых нет одной стороны. Для этого упражнения очень пригодны русские кустарные игрушки, такие, как привлекательные деревянные «матрешки» и яйца, входящие одно в другое.</p>
			<p>Рамки. Эти игры, заимствованные у Ааро и Сегена, которыми мы пользуемся уже несколько лет, чтобы научить детей самостоятельно одеваться, состоят из деревянных рамок, на которые прикреплены две полосы материи. Полосы соединяются пуговицами, крючками, кнопками, тесемками. Есть рамки с колечками для шнуровки; ребенок должен зашнуровать и завязать.</p>
			<p>Деревянные формы. Игра очень нравится детям. Она состоит из дюжины дощечек 25x15 см. В них выпилены разные предметы: 3 чашки разной величины; фрукты, мальчик, девочка, маленькая картинка, изображающая дом, деревья, кур, птиц; двое детей, несущих корзину; школьник, сидящий за своей партой, и т. п. Предметы распиливают на составные части. Ребенок должен вставлять части в углубления. Для того чтобы облегчить работу ребенка, под выпиленную доску подклеена другая</p>
3	Игры двигательные	<p>Двигательные игры предназначены для того, чтобы вызвать у ребенка более сознательное отношение к своим движениям и происходящим от них ощущениям.</p>	<p>Игра с мешочками. В мешочках, сделанных из бумажной материи размером 30x25 см лежат небольшие предметы: ключ, волчок, гвоздь, винт, ложка, чашечка, кубик, маленькая кегля, башмачок, шапочка, отвертка, монета, мячик, наперсток и др. Каждый ребенок получает мешочек и одной рукой ищет в нем такой же предмет, какой положили в его другую руку. В большинстве двигательных игр ребенку нужно завязывать глаза. Это делает их очень неприятными для некоторых детей</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Сенсорные материалы М. Монтессори

№	Вид	Задача	Характеристика
1	Зрение	материалы для различения размеров	цилиндры-вкладыши, розовая башня, коричневая лестница, красные штанги
		материалы для различения цветов	цветные таблички
		материалы для различения формы плоских фигур	«геометрический комод»

2	<i>Осязание</i>	материалы для развития осязания	доски для ощупывания, шершавые таблички, ткани
3	<i>Слух</i>	материалы для развития слуха	шумящие коробочки, звоночки
4	<i>Чувство тяжести</i>	материалы для развития барического чувства	весовые таблички
5	<i>Чувство тепла</i>	материалы для развития чувства тепла	тепловые бутылочки, тепловые таблички
6	<i>Обоняние</i>	материалы для развития обоняния	коробочки с запахами
7	<i>Вкус</i>	материалы для развития вкуса	вкусовые баночки
8	<i>Стереогностическое чувство</i>	материалы для развития восприятия формы	геометрические тела, сортировка, волшебный мешочек
			« <i>Рамки Монтеessori</i> » – это набор квадратных рамок-пластинок с вырезанными в центре отверстиями разной формы. Монтеessori предлагает 8 фигур (квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, трапеция, пятиугольник, треугольник, полукружия).

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Правила проведения Фестиваля деловых игр (ФДИ)

Фестиваль проходит в форме командного поединка.

На фестиваль деловых игр приглашаются обучающиеся 7-11 классов общеобразовательных организаций и студенты организаций профессионального образования. Образовательные организации могут заявить на участие в фестивале одну или несколько команд из четырех человек. В составе команды могут быть только обучающиеся образовательной организации, независимо от курса и возраста. В каждой команде выбран капитан, при желании может быть название либо в сводной таблице будет обозначена образовательная организация. Правила высылаются командам до игры.

На Фестивале будут предложены деловые игры, разработанные на *принципе имитационного моделирования*. В структуру ДИ входит ситуация, интересы и роли. В ходе игры командам нужно определить *педагогическую задачу* (модель педагогической цели в предлагаемых условиях), найти ее *решение* (пути достижения цели) и представить это решение в *имитационном проигрывании* предлагаемого варианта.

Подбор деловых игр осуществляет Оргкомитет и Жюри. Каждая игра имеет свой номер. Сложность предлагаемых деловых игр одинаковая.

Побеждает команда, которая по окончании игры набирает большее количество баллов.

«Фестиваль деловых игр» (ФДИ) – командный поединок в умении решать педагогические задачи, предложенные Оргкомитетом и Жюри, защищать полученные решения перед командой-оппонентом и Жюри, а также проверять решения задач команды-оппонента.

ФДИ состоит из трех этапов:

I этап – *капитанский раунд* (разделение команд-соперников на пары);

II этап – «*решение педагогических задач*» (знакомство с текстами игр и поиск решения);

III этап - поединок между двумя командами «*представление решения педагогической задачи*» (*имитационное проигрывание*) и *оппонирование* командой-соперником.

IV этап - поединок между двумя командами «*представление решения педагогической задачи*» (*совместное имитационное проигрывание*) и *оппонирование* Жюри.

1-й этап: игра капитанов команд

Зачитывается педагогическая ситуация-задача (показывается на экране). На поиск решения отводится 2 минуты. Капитан, который первый предложит правильное решение (принятое Жюри), может выбирать себе команду, с которой будет соперничать «*первый вызов*», а если не принимается, то свое решение представляет другой капитан. – 10-15 минут

В итоге получится 3-4 пары соперников.

Каждое принятое Жюри решение оценивается от 2 до 5 баллов. Капитаны, которым «бросили вызов», получают по 0 баллов

Жюри оценивает умение Капитанов распорядиться своим временем, оперативно принимать решения.

2-й этап: решение педагогических задач

Команды получают описание всех деловых игр (педагогические ситуация и роли) и находят решение, определяют стратегию и тактику поведения в соответствии с ролью и интересами, распределяют роли между игроками и т.д., готовятся к объявлению (получению) вызова на этапах 3 и 4. – 15-20 минут. Капитан направляет действия команды.

В ходе этапа «*решение задач*» команды могут пользоваться специальной литературой, Интернетом. Команды не имеют права общаться по поводу решения задач ни с кем, кроме Жюри. В процессе решения задач и во время 2-го этапа команды не имеют право общаться между собой и знать количество решенных задач соперников.

Этот этап оценивается 0-2 балла.

Жюри оценивает слаженную работу команд. Членам Жюри можно задать один уточняющий вопрос. Вопрос озвучивает Капитан команды.

3-й этап: поединок между двумя командами

Команды уже познакомились с содержанием игр (все игры где две роли) и нашли решения.

Капитан команды, выигравший 1-й этап бросает вызов второй команде в паре и выбирает игру (номер игры). Вторая команда принимает или не принимает вызов. Если принимает вызов, то следует *имитационное проигрывание решения, предложенного этой командой (принявшей вызов), и оппонирование предлагаемого решения другой командой (бросившей вызов)*. Если команда не принимает вызов, она автоматически получает 0 баллов, а свое решение без оппонирования показывает (проигрывает) команда, бросившая вызов. Номера игр, решения которых уже были представлены, выбывают из поединка и не участвуют в «вызове».

Проводится по одной игре на пару, итого игры 3-4 – 20-25 минут.

Выставляются баллы 0-5 баллов за решение задачи или оппонирование.

4-й этап: поединок между двумя командами

В этот этап выходят игры, не выбранные в предыдущем этапе. Капитаны команды в паре, набравшие по итогам предыдущих раундов наибольшее количество баллов, бросают вызов второй команде в паре и выбирают игру (номер игры) и роль, команде соперников достается другая роль – 15-20 минут.

Команда может отказаться делать очередной «вызов» (если у нее не осталось решенных задач). Тогда другая команда получает право показать решения любых задач, оставшихся неразобранными.

Вторая команда принимает или не принимает вызов. Если принимает вызов, то следует *совместное имитационное проигрывание решения командами (принявшей вызов и бросившей вызов) и оппонирование предлагаемого решения членами Жюри*

Если команда не принимает вызов, она автоматически получает 0 баллов, а свое решение при оппонировании Жюри показывает (проигрывает) команда, бросившая вызов.

Проводится 3-4 игры.

Выставляются баллы 0-10 баллов отдельно каждой команде как за решение (до 5), так и за ответы на вопросы Жюри (до 5).

Подводятся итоги.

За умение Капитана команды проявлять лидерские качества Жюри может дать бонусные баллы (1-3) не более чем 2 командам.

ПРИЛОЖЕНИЯ

1. **Статус жюри.** В состав Жюри входят представители вузов – учителя, аспиранты, магистранты и студенты. Жюри является основным экспертным органом Оргкомитета, контролирующим выполнение правил ФДИ. Если в ходе поединка возникает ситуация не предусмотренная правилами, Жюри принимает решение на своё усмотрение. Решение Жюри является обязательным для всех участников и команд. Жюри может снять вопрос оппонента (если вопрос не по существу), прекратить «решение» или оппонирование (если дискуссия затягивается). Во всех указанных случаях Жюри обосновывает свое решение. Решения Жюри окончательны и обжалованию не подлежат. Апелляции не принимаются.

2. **Общение игроков и оппонента с командой.** Игроки представляют (проигрывают) решение задачи, и оппонент может задать один вопрос по решению задачи.

3. **Статус капитана команды.** Капитан отвечает перед командой за организацию решения задач, подготовку игроков и оппонентов, тактику ведения игры. Капитан является представителем команды по всем оргвопросам: только он «делает вызов», объявляет оппонента и общается с Жюри (если капитан участвует в проигрывании решения, то он оставляет заместителя). Капитан заранее определяет, кто будет игроками и кто оппонентом по каждой игре-задаче, решает, взять или отдать первый «вызов».

4. **Принятый вызов.** Капитан вызывающей команды сообщает номер игры, решение которой команда хочет услышать, а другая команда отвечает, принят ли «вызов».

Если вызванная команда хочет отвечать, то она сообщает, что «вызов» принят и выдвигает игроков, а вызывавшая команда – оппонента для проверки решения. Игроки показывают решение задачи; оппонент задает вопросы после завершения представления решения.

В процессе представления оппонент и Жюри стремятся не прерывать игроков. На представление решения отводится не более 5 минут, на последующую дискуссию оппонента и игроков – не более 3 минут.

5. **Заключение оппонента.** По итогам представления решения и ответов на вопросы оппонент выносит заключение по одной из трех форм:

- 1) «Я полностью согласен с решением»;
 - 2) «Решение в основном верно, но в нем есть недочёты...(дыры)»;
 - 3) «Решение неверно, принципиальная ошибка состоит в следующем ...»
- Если оппонент согласился с решением, то его команда получает 0 баллов.

6. Оппонент обязан:

- формулировать свои вопросы в вежливой, корректной форме;
- критикуя решение, не допускать критики игроков;
- повторять и уточнять свои вопросы по просьбе докладчика или жюри.

7. **Итоги поединка.** После каждого этапа Жюри сообщает, поясняет и записывает, сколько баллов получила каждая команда. Жюри ведет протокол поединка в виде таблицы, в которой указываются команды, номер игры,

Жюри также вносит результаты в упрощенную таблицу, нарисованную на доске.

Поединок заканчивается, когда рассмотрены все задачи.

№	Название команды, учреждение, ФИО Капитана	капитанский раунд 0 или 2-5 баллов	решение педагогических задач 0-2 балла.	3 этап: поединок между командами 0-5 баллов решение оппонирование отдельно	4 этап: поединок между командами 0-10 баллов 0-5 решение 0-5 ответы оппоненту	Капитану команды бонусные баллы 1-3 балла
---	--	---------------------------------------	--	--	--	--

		распоряжаться своим временем, оперативно принимать решения	слаженная работа команд	видит задачу (результат)	умение принимать решения в неопределенных ситуациях	умение критически оценивать вероятные последствия своих решений	оптимальность решения	корректность ответов	умение ориентироваться в конфликтных ситуациях	проявлять лидерские качества
	max - 25	0 или 2-5	0-2	0-1	0-2	0-2	0-3	0-5	0-2	1-3
1К										
2О										
3Ж										
4З										
5Г										
6С										
7Ф										

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Синквейн

Синквейн – это название формы стихотворения, причем не подразумевающей наличие рифмы. Придумала его американская поэтесса Аделаида Крэпси, увлеченная японской поэзией танка и хайку. И, видимо, для того, чтобы довершить интернациональность своего детища, назвала литературную форму на французский манер: синквейн, то есть состоящий из пяти элементов. Этими пятью элементами, как не трудно догадаться, являются строки – в синквейне их действительно ровно пять, и каждая несет определенную функцию и смысловую нагрузку. Правда, классический синквейн немного отличается от синквейна дидактического

1. *Классический синквейн* подразумевает строгое соблюдение не только количества строк, но и слогов в них. 22 слога классического синквейна распределяются по строкам по схеме: 2—4—6—8—2. На ее основе поэты создали несколько вариаций, каждая из которых по-своему обыгрывает правила создания синквейна: обратный синквейн, зеркальный синквейн, синквейн-бабочка, корона синквейнов и даже гирлянда синквейнов. Эти литературные игры касаются количества слогов, их сочетания и формы строф, но сохраняют базовый принцип пятистрочия.

2. *Дидактический синквейн* придумали американские педагоги, а в конце 1990-х годов он появился и в нашей школьной программе. В отличие от традиционного поэтического произведения в дидактическом синквейне форма менее важна, чем содержание. Поэтому соблюдение количества слогов и слов в строках не обязательно. Главное, чтобы в пяти строчках умещалось образное описание предмета или явления, темы стихотворения.

Предлагаем Вам составить синквейн по определенным правилам:

строка 1 – тема синквейна, его суть (одно слово или смысловая единица, как правило, существительное);
строка 2 – два определения, характеризующие основные качества темы;
строка 3 – три глагола, имеющих отношение к теме;
строка 4 – фраза или слово, определяющая главный смысл или свое отношение к ней (всё желательно срифмовать).

Строка 5 – слово-синоним.

Например: тема «Педагогическая профессия».

*Педагог
Самобытный, творческий
Организует, создает условия, координирует
Сотрудничество
Гуманист*

Таким образом, основные правила создания дидактического синквейна таковы:

1. Слово.
2. Два слова-характеристики (часто прилагательные).
3. Три слова действия (глаголы или отглагольные существительные).
4. Четыре слова, выражающие отношение к предмету (1) или предложение из 4 слов.
5. Чаще слово-синоним, выражающее мнение, отношение к предмету.

Приведем примеры синквейнов.

Начальная школа.

Дружная, родная.

Учит, развивает, общаемся.

Начальная школа многому научила.

Друзья.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Методика организации и проведения мозгового штурма

Организационный этап проводится с одной академической группой. До начала занятия, когда студенты входят в аудиторию и рассаживаются по местам, можно включить бодрую, динамичную музыку, предпочтительно инструментальную, так как текст может повлиять на формирование установки у студентов.

В начале занятия преподаватель сообщает тему и форму занятия, формулирует проблему, которую нужно решить, обосновывает задачу для поиска решения. Затем он знакомит студентов с условиями коллективной работы и выдает им правила «мозгового штурма».

После этого формируется несколько рабочих групп по 3-5 человек. Каждая группа выбирает эксперта, в обязанности которого входит фиксация идей, их последующая оценка и отбор наиболее перспективных предложений.

Формировать рабочие группы целесообразно в соответствии с личными пожеланиями студентов, но группы должны быть примерно равными по числу участников.

Группы рассаживаются так, чтобы было удобно работать и чтобы студенты могли видеть друг друга.

На этот этап в среднем затрачивается около 10 минут.

Разминка проводится фронтально со всей группой. Цель этапа — помочь студентам освободиться от стереотипов и психологических барьеров. Обычно разминка проводится как упражнение в быстром поиске ответов на вопросы. Для разминки важен быстрый темп работы. Поэтому, если возникает пауза, преподаватель сам должен выдвинуть 1-2 варианта ответа. Как только студенты начинают с трудом находить ответы, надолго задумываются, стоит переходить к следующему вопросу. Для того чтобы создать и поддержать непринужденную и живую атмосферу, преподаватель подготавливает неожиданные, оригинальные вопросы, которые прямо с темой штурма не связаны, но взяты из близкой сферы.

Преподаватель в ходе разминки не дает оценки ответам студентов, однако все их воспринимает доброжелательно, поддерживая положительную реакцию аудитории.

Время разминки – 15-20 минут.

В самом начале собственно «штурма» поставленной проблемы преподаватель напоминает проблему, уточняет поставленную задачу, дает критерии оценки идей, повторяет правила «мозгового штурма» (МШ).

Подается сигнал, после которого одновременно во всех группах начинается высказывание идей. Эксперт на отдельном листке записывает все выдвигаемые идеи. Не бойтесь легкого шума и оживления в аудитории — непринужденность обстановки способствует активизации мысли.

Преподавателю лучше не включаться в работу групп, чтобы не мешать им. Лишь в случае, когда группа нарушает правила работы (например, начинает обсуждать или критически оценивать идею), преподаватель в тактичной и доброжелательной форме возвращает группу в рабочее состояние.

Время основной сессии – 10-15 минут. Это этап интенсивной нагрузки студентов, обычно к его концу чувствуется явное утомление участников «штурма».

На этапе оценки и отбора лучших идей эксперты объединяются в группу и по выделенным критериям оценивают идеи, выявляя лучшие для представления участникам игры. Если есть возможность, экспертам на время работы можно перейти в другое помещение, чтобы группа не мешала им. Преподаватель определяет время работы для экспертов в 15-20 минут.

Рабочие группы на этом этапе отдыхают. Можно включить музыку и дать возможность подвигаться, переключиться либо предложить несложные задания в игровой форме, например кроссворд по данному курсу, обсуждение интересных ситуаций и др.

На заключительном этапе представители группы экспертов делают сообщение о результатах МШ. Они называют общее количество предложенных в ходе штурма идей, знакомят с лучшими из них. Авторы отмеченных идей обосновывают и защищают их. По результатам обсуждения принимается коллективное решение о внедрении тех или иных предложений в практику.

Преподаватель подводит итоги, дает общую оценку работе групп. При этом важно отметить положительное в работе, моменты проявления высокой степени творчества, успехи коллективной деятельности и т.п. Такая итоговая оценка создает в учебной группе творческую атмосферу, поддерживает студентов. Даже если успехи группы не блестящи, все равно нужно опираться на положительное в ее работе, чтобы стимулировать у студентов желание добиться больших результатов в будущем.

По времени заключительный этап самый продолжительный (25-30 минут). Этот этап очень важен в учебном плане, так как при обсуждении и защите идей происходит интенсивный обмен информацией, ее осмысление и активное усвоение.

Как правило, МШ проходит очень продуктивно и дает хорошие результаты. В случае неудачи преподавателю не следует скоропалительно отказываться от этой формы работы, а нужно еще раз тщательно проанализировать подготовку к занятию и весь его ход, постараться найти причины неудачи, ликвидировать их, и в будущем его ждет успех (Педагогические технологии, 2002. С. 119-121).

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Педагогические игры

Игра 1. «Театр»

Главная цель: способствовать эмоциональной децентрации у детей, развить эмоциональный интеллект и эмпатию.

Ход игры

Классный руководитель: Давайте побудем немного актерами! Вы знаете, что делают актеры в театре или в кино?

Дети: Играют разные роли, изображают кого-то.

Педагог: Правильно. Так и человек в своей обычной жизни играет самые разные роли. И для каждой из них он использует определенные жесты, фразы, костюмы, интонацию голоса. Как вы думаете, какие роли есть у нас с вами, у наших близких?

Дети: Мама на работе — программист, а дома — мама. Сейчас я ученик 3 «Б», а дома буду сын, а на физкультуре днем — футболист!

Педагог: Вот и я сейчас для вас — учитель, а дома буду мамой (дочерью, женой), вы сейчас — ученики, а в какой-нибудь игре будете эльфами, супергероями, принцессами, кем угодно.

Если работа ведется с детьми младшего подросткового возраста, можно ввести дополнительную терминологию — «социальные роли», «профессии», «семейные роли». Если нет — ограничиться только наименованием роли.

Далее классный руководитель спрашивает у детей, не хотят ли они поучиться актерскому мастерству и с какой роли, по их мнению, стоит начать. Каждый ребенок может выбрать не только роль, но и настроение и состояние. Например, добрая мама, расстроенный учитель, злой ученик, вежливый продавец и т. д. Ученик выходит вперед и разыгрывает выбранную роль, обязательно следя за тоном голоса, мимикой, жестами и другими внешними выражениями роли и состояния. Детям младшего школьного возраста может быть сложно импровизировать, так что педагогу лучше заранее подготовить набор фраз-реплик, которые будут произноситься детьми в разных ролях.

Игра 2. «Сердце нашего класса»

Главная цель: сформировать позитивное восприятие одноклассников, научиться видеть хорошее.

Ход игры

Педагог заранее вырезает из бумаги или картона сердце и прикрепляет его к доске (можно нарисовать на доске контуры сердца, но тогда результат не получится сохранить). Дети должны вспомнить все хорошие качества, которые есть у учеников класса, и записать их фломастерами (или мелом) внутри сердца. По окончании игры сердце переносится на классный стенд. При возникновении конфликта классный руководитель может попросить обратить на него внимание и вспомнить, как много хорошего есть внутри человека.

Игра 3. « Волшебное спасибо и волшебное пожалуйста»

Главная цель: помочь детям научиться видеть хорошее в окружающих, относиться к ним внимательно и с пониманием.

Ход игры

Педагог: Знаете ли вы, что существуют слова, которые нужно произносить с особым чувством?

Дети (предлагают варианты): Я тебя люблю, спасибо, пожалуйста.

Педагог: Сегодня мы будем с вами учиться вкладывать в слова «спасибо» и «пожалуйста» особый смысл, прятать его там, как маленький, но очень важный секрет! Уверена, у вас получится, ведь вы чуточку волшебники. Когда мы с вами произносим эти слова, вместе со звуком или текстом мы посылаем другому человеку нашу признательность, теплоту и благодарность. Давайте, попробуем!

Один из детей должен подойти к другому и сказать: «Спасибо!», обязательно глядя в глаза, улыбаясь и стараясь вложить в слово всю свою благодарность и любовь. Второму ребенку надо так же искренне ответить: «Пожалуйста!». После этого второй участник выбирает из класса любого, кому он хотел бы сказать спасибо. Учитель может модерировать процесс, если кто-то оказывается без волшебных слов, но ни в коем случае не заставлять говорить их кому-то — так дети поймут, что искренность не обязательный элемент волшебных слов. Лучше начинать диалог с ребенком самостоятельно.

Творческие игры как малые формы работы

Малые формы работы, что это такое? В отличие от праздников, воспитательных дел и КТД малые формы работы рассчитаны на непродолжительное время, на отсутствие специальной домашней подготовки ребят, на импровизацию детей. Основу малых форм работы составляет игра (режиссерская, сюжетно-ролевая, театрализованная) и импровизация. Приведем примерные задания для проведения подобных форм работы.

КОНЦЕРТ «РОМАШКА»

Этот концерт называется «Ромашкой» потому, что вожатый вместе с ребятами, которые захотят ему помочь, вырезают заранее из бумаги большой цветок-ромашку. На каждом лепестке написано какое-нибудь задание. Например:

- изобразить пантомимой песню, чтобы все отгадали ее название;
- показать очередной выпуск журнала «Ералаш»;
- сочинить и спеть частушки;
- сделать видеоклип песни под фонограмму.

Все ребята делятся на группы по случайному признаку (по временам года – дням рождения, по разрезанной открытке, по считалочке). Всего групп должно быть 3-5.

Затем представитель каждой группы или капитан должен оторвать от большой ромашки один лепесток, и группа получает задание. Задание можно усложнить: на лепестке написать только начало фразы: изобразить пантомимой пословицу..., показать сценку на тему... и т.д. Когда капитан отрывает лепесток, команда придумывает вторую часть задания, записывает его вместо многоточия. Снова составляется ромашка так, чтобы расположение лепестков изменилось. Затем капитаны вновь отрывают лепестки.

В таком случае ребята сами дают друг другу задания, что усиливает их интерес к игре. На подготовку дается минут 10-15. Во время подготовки вожатый не только помогает группам, но и изучает своих воспитанников.

Концерт «Ромашка» может получиться не слишком высокого качества. На такой концерт не стоит приглашать зрителей. Здесь важно не то, каков уровень исполнения, а сам процесс детского творчества, открытое проявление инициативы, способностей детей, раскованность каждого при подготовке – все то, что поможет создать ощущение принадлежности к коллективу, интересному делу.

Предлагаем несколько наборов заданий для отрядного дела «Ромашка».

1. Пофантазируйте и изобразите:

- ❖ горячий утюг;
- ❖ будильник;
- ❖ чайник;
- ❖ сотовый телефон;
- ❖ кофемолку.

2. Нарисуйте пословицу:

- ❖ на чужой каравай – рот не разевай;

- ❖ за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь;
- ❖ дареному коню в зубы не смотрят;
- ❖ одна голова хорошо, а две лучше;
- ❖ доброе слово и кошке приятно.

3. Изобразить пантомимой картины великих художников по предложенным репродукциям.

4. Придумать 20 новых применений старому, никому не нужному предмету:

- ❖ пустой консервной банке;
- ❖ дырявому носку;
- ❖ лопнувшему воздушному шару;
- ❖ перегоревшей лампочке;
- ❖ пустому стержню от ручки.

5. Возьмите газету и из газетных заголовков составьте маленький рассказ (чтобы рассказ было удобнее составлять, вырежьте заголовки ножницами).

6. Любую фразу в русском языке можно сказать другими словами. Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни единого слова, но сохраняя смысл, следующие выражения:

- ❖ муха села на варенье;
- ❖ на столе стоит стакан;
- ❖ часы бьют двенадцать раз;
- ❖ воробей влетел в окно;
- ❖ шел отряд по берегу.

7. Вспомните как можно больше названий кинофильмов и из этих названий составьте веселый рассказ.

8. Досочините еще две строчки, чтобы получилось смешное четверостишие:

Шла собака по роялю,
 Говоря примерно так...
 Вы слышали на базаре
 Чудо-птицу продавали...
 В зоопарке плачет слон,
 Увидал мышонка он...
 Удивляется народ,
 Почему сердит Федот...
 Царь издал такой указ:
 «Всем боярам в тот же час...»

9. А теперь сочините стихотворение, в котором всего четыре строчки и эти строчки заканчиваются такими словами:

- ❖ кошка - ложка - окошко - немножко;
- ❖ стакан - банан - карман - обман;
- ❖ бег - снег - век - человек;
- ❖ кружка - подружка - лягушка - частушка;
- ❖ конь - гармонь - огонь - ладонь.

10. Придумайте новый конец сказке:

- ❖ «Колобок»;
- ❖ «Курочка-ряба»;

- ❖ «Теремок»;
- ❖ «Репка»;
- ❖ «Царевна-лягушка».

РАССКАЗ-ЭСТАФЕТА

Работу над ним лучше вести по группам. Рассказ-эстафету можно проводить в нескольких вариантах:

1. Ведущий придумывает начало рассказа. Каждая группа в течение условленного срока сочиняет его продолжение. Затем рассказы зачитываются всему коллективу.

2. Начало рассказа придумывается одной группой, затем передается другой – для продолжения. Последняя группа сочиняет конец рассказа. Тема может быть выбрана также путем конкурса. Победитель этого конкурса начинает рассказ, а группы его продолжают.

КОНЦЕРТ-МОЛНИЯ

Программа этого концерта также составляется экспромтом. В программу включается несколько жанров:

- ❖ хоровое пение;
- ❖ танец;
- ❖ декламация;
- ❖ сценка;
- ❖ оригинальный жанр.

Программа может быть усложнена: все номера объединяются одной темой или сюжетом. Тема или сюжет могут быть, например, такими: «Один день в школе», «В туристическом походе», «Лесной карнавал» и т.д. Команды получают задание, готовятся, показывают свои номера.

КОНКУРС РИСОВАННЫХ ФИЛЬМОВ

Все дети собираются и начинается разговор о кино. Что ребята знают о киностудиях мира? О режиссерах? Об актерах и их ролях? О том, как делаются мультипликационные фильмы? Этот разговор нужен для соответствующего настроения. Ведущий предлагает самим нарисовать фильм, объясняет, как это можно сделать. Каждая группа выбирает: режиссера, художника, сценариста, звукооператора. Потом решается вопрос, на какую тему каждая киностудия будет рисовать фильм. Художники получают длинные листы бумаги (обои), краски, кисти, фломастеры и т.д. Сценаристы начинают придумывать сюжеты, художники рисуют, а звукооператоры озвучивают фильм. Словом, начинается работа киностудий. На подготовку дается 30-40 минут.

Затем все снова собираются в «киностудии» на заседании художественного совета. В него входят режиссеры всех фильмов и вожатые. Каждая группа «оживляя» показывает свой фильм. После окончания показа худсовет присваивает какую-нибудь премию лучшему фильму, дает оценку достоинств и недостатков всех кинолент.

КНИЖНАЯ ЛАВКА

Группам дается задание прорекламирровать книгу. Представить книгу так, чтобы ее захотелось прочитать или перечитать. В рекламе можно использовать

любой жанр или их комбинацию. Рекламируемую книгу группы могут выбрать сами или раздать по принципу жеребьевки с учетом школьной программы.

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «ПО СТАНЦИЯМ»

Каждая группа получает маршрутный лист, в котором записана очередность посещения станций и есть место для отметки количества заработанных баллов на станции. По звуковому сигналу группы переходят с одной станции на другую. Станций должно быть не меньше количества групп, принимающих участие. На каждой станции находится помощник из числа детей, который предлагает выполнить определенное задание. Например:

- ❖ станция «Интеллектуальная», ребятам предлагаются загадки, ребусы, шифрованные письма, задачи на сообразительность и т.д.;
- ❖ станция «Музыкальная», предлагается спеть песню на языке животных, заменив все гласные в песне на «о» или «е», караоке-клуб и т.д.;
- ❖ станция «Игровая», предлагаются игры, спортивные эстафеты, аттракционы;
- ❖ станция «Умелые руки», предлагается из природного материала изготовить поделку или игрушку, поделки - оригами, батик, роспись по ткани, роспись по стеклу и т.д.;
- ❖ станция «Танцевальная», необходимо станцевать один из известных танцев: вальс, танго, реп; можно предложить придумать танец маленьких котят, щенят; танцы с предметами: танец с саблями, танец со шваброй, танец с ложкой и т.д.

ЧАС ВОПРОСОВ И ОТВЕТОВ

Педагоги собирают вопросы детей в специальные конверты или ящик. Вопросы классифицируются, и, если есть необходимость, заранее готовят ответы на них. Во время проведения часа вопросов и ответов дети могут присылать записки. По возможности педагог (участники) отвечает на них. Не нужно затягивать это творческое дело, если вопросов очень много, лучше провести еще один час вопросов и ответов.

КОНКУРС РИСУНКОВ НА АСФАЛЬТЕ

Конкурс может быть групповой, а может быть индивидуальный. Детям выдается мел, и на асфальте выполняется рисунок на какую-то объявленную тему: «Моя семья», «Будущее», «Природа» «Защита окружающей среды» и т.д. Победитель получает приз.

КОНКУРС ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ

Группам дается задание выполнить и защитить свой проект на тему: «Город на дне моря», «Люди на других планетах», «Энергия Солнца – людям» и т.п. После выступления авторов проектов - ответы на вопросы, речи «оппонентов». Лучшие проекты отмечаются дипломами и премиями.

КОНКУРС ТЕНЕВЫХ КАРТИН

Каждой группе дается задание, например, инсценировать сказку, басню, стихотворение, песню, а показывать дети будут с использованием театра теней. Для этого участники конкурса располагаются за белым экраном. Сильный источник света, освещая их, создает теневое изображение на экране.

АВТОБИОГРАФИЯ

Составить биографию для классических героев сказок и мультфильмов: Старика Хоттабыча, Бабу-Ягу, Карлсона, Винни Пуха, Крокодила Гену от первого лица, словно вы и есть герой сказки. Выберите известных современных героев сказок, книг, фильмов.

ГЕРБ

Предложите ребятам придумать и нарисовать новый герб своего села, города, школы, отряда, корпуса. Публично защитить свой эскиз.

ФОТОРОБОТ

Разрежьте на полосы (отдельно лоб, глаза, нос, рот, подбородок, прическа и т.д.) портреты с обложек и репродукций журналов, плакатов, по возможности одного размера, желательно цветных. Пусть группы, как это делают криминалисты, соединят полосы в новый портрет-фоторобот. Придумают ему имя, профессию, биографию и выставят на веселый вернисаж синтетический портрет.

ОБЪЯВЛЕНИЯ

Мы живем в эпоху индивидуальной рекламы и пестрых объявлений. Миллионы бумажек висят на столбах и заборах. Их авторы ищут емкие слова, которые должны дойти до сердца читателей. Предложите детям придумать свои короткие объявления, бесспорно шуточные, о нижеследующем:

- ❖ потере совести на трамвайной остановке;
- ❖ продаже кактуса двухметровой величины;
- ❖ обмене двух колорадских жуков на одного майского;
- ❖ покупке индивидуального броневедомоцикла;
- ❖ репетиторстве на дому по языкам Аляски и Командорских островов;
- ❖ наборе на годовые курсы водителей самокатов и трехколесных велосипедов;
- ❖ пропаже белой мышки Муськи;
- ❖ открытии домашнего музея истории копченой колбасы и т.д.

КОНКУРС ГРАДОСТРОИТЕЛЕЙ

Задание: построить песочный город и придумать о нем легенду. Конкурс лучше всего проводить летом на берегу реки, в солнечную погоду, ребята одновременно с участием в конкурсе могут загорать и купаться. Песочный город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать необычные по архитектуре здания, башни, арки, мосты. Чтобы сооружение было более прочным, можно использовать камешки, дощечки. Как и у каждого большого города, у песочного должен быть свой герб. И должна быть легенда города, лучше всего таинственная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная.

Конкурс заканчивается экскурсией по городам, во время которой звучат легенды, и награждением самых талантливых архитекторов песочных городов.

ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ВООБРАЗИЛИЮ

Задание: придумать страну, которой никогда не существовало, и рассказать о ней.

Вы знаете, сколько стран на нашей планете? Более ста. Некоторые из них очень древние, их история насчитывает несколько тысячелетий. Некоторые

совсем молодые, они возникли только в нашем веке. Но у каждой страны, древняя она или молодая, есть свое лицо. Лицо страны не похоже на лицо человека. На нем нет носа или глаз. Лицо страны – это ее герб, флаг, гимн;

- ❖ это ее столица, знаменитые большие или маленькие города;
- ❖ это ее жители, говорящие на незнакомом для нас языке;
- ❖ это знаменитые люди и памятные события;
- ❖ это заводы, фабрики, выпускающие необычную продукцию;
- ❖ это поля с удивительными сельскохозяйственными культурами и фермы с непривычными нам животными;
- ❖ это не похожие на наши денежные знаки;
- ❖ это обычаи, странные привычки и манеры ее жителей;
- ❖ это песни, исполняемые в сопровождении народных инструментов;
- ❖ это традиционные национальные танцы.

Предложите ребятам отправиться в страну, которой нет ни на одной карте. В страну, которую вообразят сами ребята. Пусть они дадут ей название, нарисуют ее герб. Пусть придумают, чем занимаются ее жители, как они здороваются, едят, спят, что делают по вечерам. Пусть они покажут лицо своей страны-фантазии. И после того как ребята придумают новую страну, можно провести заседание клуба путешественников-фантазеров. Ведущий может предложить каждой группе путешественников рассказать о своей стране сразу все в течение 10 минут, а может давать слово несколько раз по очереди: сначала узнаем название стран, потом услышим о знаменитых людях, потом посмотрим «народные» танцы и т.д. В конце встречи ведущий поблагодарит всех за интересный рассказ и показ и от имени Клуба наградит путешественников.

ЗАЩИТА ВРЕМЕН ГОДА

Защитить время года – это совсем не значит, что надо отстоять его от чьего-то нападения. Защитить – это значит доказать, что это время года самое интересное, увлекательное. А в доказательство лучше привести песни и стихи, частушки и загадки, танцы и инсценировки. И не просто так, а связать все номера в единую программу под названием «Лето», «Осень», «Зима», «Весна».

Чтобы ребята охотнее взялись за подготовку такой программы, лучше всего предложить им разделиться на четыре группы в зависимости от того, в какое время года ребенок родился.

Ведущими в этой программе могут быть два героя: мальчик и девочка, которые оказались возле машины времени и никак не могут решить, куда им отправиться, в какое время года.

Когда наступит время подведения итогов, будьте осторожны. Награждайте не времена года, а их защиту, так как на самом деле лучшее время года определить невозможно.

АУКЦИОН ТАЛАНТОВ

На аукционах обычно продают полезные или ценные вещи. Приобрести эту вещь может тот, кто предложит за нее большую цену. В нашем аукционе и вещи для продажи, и «деньги» необычные. В качестве продаваемой вещи может быть или настоящий ценный приз (подарок, торт), или забытые детьми вещи, которые предусмотрительно прибрали, или приз шуточный, но чем-то памятный для всех

присутствующих: пуговица от костюма директора школы, автограф спортсмена и др. Расплачиваться за право получить этот приз придется своими талантами. Ребята могут петь, читать, танцевать и даже стоять на голове или шевелить ушами – кто что умеет. Причем «платить» можно индивидуально, а можно вскладчину, т.е. объединившись в группы.

КОНКУРС ВИДЕОКЛЯПОВ

Что такое видеоклип, сегодня знает каждый воспитанник детского сада. Это короткий фильм, действие которого разворачивается на фоне звучащей музыки. Можно сказать, что этот фильм – реклама песни. Сюжет фильма очень часто отражает или слова песни, или настроение, которое рождает музыка.

А что такое видеокляп? Это то же самое, что и видеоклип, только очень несерьезный, дурашливый. Попробуйте «снять» несколько видеокляпов вместе с ребятами. Выберите для каждой группы одну очень популярную в последние месяцы песню. Несколько раз прослушайте ее, а если ребята знают слова песни наизусть, просто вспомните их. А теперь начинайте придумывать смешные действия и движения к каждой строчке. Солист или группа будут пародировать настоящего исполнителя, а все остальные – весело инсценировать сюжет песни. Для конкурса видеокляпов вам обязательно потребуется плей-лист песен, предлагаемых на конкурс. И, поскольку вы проводите конкурс, должна быть просмотревая комиссия. В нее можно пригласить «звезд музыки» (как вы понимаете, – не настоящих, а вымышленных), ваши звезды в перерывах между просмотром фильмов смогут поделиться со всеми своими творческими планами. Конкурс начните с веселого представления комиссии, а закончите тем, что комиссия вручит веселые призы создателям лучших видеокляпов.

ВЕЧЕР УЖАСОВ

Во все времена дети любили страшные истории. Вспомните хотя бы «Бежин луг» И.С. Тургенева. Но можно и не ссылаться на авторитет классиков, можно просто вспомнить свое собственное детство. А там, вероятнее всего, были и рассказы про мертвецов, и простыни, превращенные в костюмы привидений, и гримирование под чертей, ведьм и прочих лесных чудищ. А что если пойти навстречу этой странной детской потребности и организовать «Вечер ужасов»? Коль все равно дети будут рассказывать про кладбища и вампиров, не лучше ли это сделать организованно? Может быть, в таком случае вы поможете детям с помощью смеха преодолеть страх. Как это сделать? Прежде всего, нужно заранее подготовиться. Объявите, что сегодня начнется Вальпургиева ночь, сегодня вся нечистая сила собралась на Лысой горе, чтобы поведать обо всех жуткостях, творящихся на свете. Каждый пусть сделает себе костюм и наложит грим – ведь сегодня по «нечистой» традиции состоится конкурс «Мисс безобразия». А еще пусть все вспомнят самые страшные истории, которые слышали от старших ребят, и самые жуткие сюжеты фильмов ужасов, если такие вашим детям довелось видеть. Еще пусть все приготовятся к конкурсу на самый душераздирающий вой и самый зловещий смех. Также можно придумать заклинания, изготовить амулеты и талисманы. Ну и, наконец, нужно оборудовать место встречи. Это может быть темная поляна с маленьким костром или очень темная комната с маленькой свечкой. Не помешают всевозможные атрибуты

жилищ злых колдунов: чучела, сети, веревки. А сидеть лучше всего не на стульях, а прямо на полу. Начать встречу придется вам как Верховному вурдалаку или Главному привидению. И не скучными словами: «Ребята, у нас сегодня интересное мероприятие», а зловещим окриком: «Ну что, все собрались?». Дальше действуйте, как велит вам образ «Великого и ужасного» – объявляйте конкурсы, награждайте по своей прихоти лучших или худших. Для этого заготовьте камешки, обожженные бумажки, веревочки, пузырьки с жидкостями – самые ценные среди нечистой силы подарки. И старайтесь, чтобы ребята больше смеялись и меньше пугались.

ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ

Это психологическая игра, заключающаяся в том, что участники называют достоинства человека, который занимает волшебный стул. Правила игры гласят: тот, кто занял стул, предстает перед товарищами только в своих достоинствах; волшебный стул высвечивает только положительные качества; называть недостатки запрещается.

Воспитательная цель игры – в развитии индивидуальности каждого ребенка, в формировании у детей интереса друг к другу, в гуманизации психологического климата в группе.

ТЕАТР-ЭКСПРОМТ

Одно из самых смешных, веселых и интереснейших занятий детей. Составляется сюжет театрального представления (можно взять короткие классические тексты), заготавливаются карточки с обозначением на них ролей, они раздаются собравшимся детям. Актеры, получившие роль, поочередно приглашаются за кулисы.

Составленный текст произносится голосом за кадром. Слыша текст, актеры выходят на сцену, производят действия и произносят слова согласно тексту голоса за кадром. Может быть предложена роль занавеса.

На глазах у зрителей разыгрывается спектакль непредсказуемого содержания, импровизированной игры.

Сюжет должен содержать в себе множество действий и взаимодействий персонажей. Можно играть не только сказки, детективные истории, легенды, фантастика, но и бытовые веселые анекдоты.

Театр-экспромт снимает страх и психологические зажимы, а также является просто замечательным аттракционом. Вот примерный текст для театра-экспромта:

«Ночь. Завывает ветер. Раскачиваются деревья. Между ними пробирается вор. Он ищет, где спит конь. Вот и конюшня, где спит конь. Ему что-то снится. Он легко перебирает копытами и тихонько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке воробей. Он дремлет, иногда открывая то уши, то один глаз, то другой. На улице на привязи спит пес. Деревья шумят, из-за шума не слышно, как цыган пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку. Воробей тревожно зачирикал. Пес отчаянно залаял. Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскакивает муж с ружьем. Цыган убегает. Хозяин ведет коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят. Ветер завывает.

Хозяин гладит коня, кормит. Уходит с хозяйкой. Пес засыпает. Воробей дремлет. Стоя засыпает конь, изредка вздрагивая и тихо ржа.»

АУКЦИОН ЗНАНИЙ

Подготавливаются вопросы по объявленной заранее теме. Необходимы элементы настоящего аукциона (молоток, кафедра). На призах для победителей выставлены цены (в жетонах).

Ход аукциона:

Ведущий объявляет вопрос, после каждого ответа спрашивает: «Кто больше?», т.е. кто больше знает и может дополнить еще что-то важное и интересное. Когда все желающие ответили, ведущий трижды стучит молотком, закрывая обсуждение. Победителям вручают жетоны. Группа, давшая неправильный ответ, лишается права участия в следующем туре. Вопросы могут подготовить и сами дети (группы). В конце аукциона группы, набравшие большее количество жетонов, получают призы.

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЙ КОКТЕЙЛЬ

Командам предлагаются наборы обязательных понятий, которые необходимо логически связать в единое театрализованное действие. В обязательный набор входят:

- ❖ литературный герой;
- ❖ государство;
- ❖ историческое событие;
- ❖ созвездие;
- ❖ животное;
- ❖ известное произведение живописи;
- ❖ известная песня;
- ❖ вид спорта;
- ❖ геометрическая фигура.

В качестве примера приводим два варианта заданий.

Вариант 1

Остап Бендер - Италия - отмена крепостного права - Дева - медуза - «Опять двойка» - «Вот, кто-то с горочки спустился...» - конный спорт - плоскость.

Вариант 2

Д'Артаньян - Япония - открытие Америки Колумбом - Близнецы - кенгуру - «Иван-царевич на сером волке» - «Ой, мороз, мороз...» - бокс - треугольник.

ДВА ЧАСА ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА

Группам дается задание подготовить работу предприятия. Предприятия раздаются по жеребьевке или придумываются самими детьми. 20-30 минут дается на подготовку предприятия и организацию рекламы. Игра начинается с рекламы предприятий, затем дети каждой группы делятся на две части: одна обслуживает предприятие, а другая посещает остальные предприятия, записывает отзывы в специальную книгу. Вот примеры предприятий, работу которых можно организовать в условиях загородного лагеря:

1. Казино. Можно устроить рулетку, карточные игры. Очень эффектно смотрятся тараканьи бега, со ставками на победителя, а роли тараканов играют сами дети.

2. Диснейленд. Карусели, на которых качают маленьких ребят сами дети, комната смеха, комната страха.

3. Салон красоты. Компьютерный подбор причесок, маникюр, педикюр (ногти красятся прямо поверх обуви), массаж, декоративная косметика и макияж.

4. Тир. Попасть в цель (ведро) мячиком из газеты, поймать веревкой с петлей кегли или пластиковые бутылки, «стрелять» горохом из трубочки по мишени, дартс, стрельба из рогатки по воздушным шарикам.

5. Моментальная фотография. Имитируется процесс фотографирования в салоне, а тем временем кто-то рисует дружеский шарж, и не так уж и страшно, если портрет будет не очень похож на оригинал.

6. ЗАГС. Здесь можно в шутку выйти замуж или жениться, причем костюмы выдаются напрокат, звучит марш Мендельсона и выдаются документы, подтверждающие, что перед вами уже муж и жена.

Учебное издание

Колокольникова Зульфия Ульфатовна

Игровые технологии

Редактор И.А. Вейсиг

Компьютерная верстка

Подписано в печать 15.10.21

Формат 60 x 84/16

Уч.-изд. л. 9,5

Тираж 100 экз.

Печать плоская
Бумага офсетная

Заказ

Библиотечно-издательский комплекс
Сибирского федерального университета,
660041 Красноярск, пр.Свободный, 82а
Тел. (391) 206-26-67; [http:// bik.sfu-kras.ru](http://bik.sfu-kras.ru)
E-mail publishing house@ sfu-kras.ru

Отпечатано: