
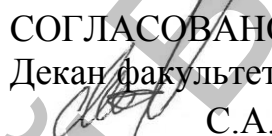


УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВИТЕБСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ П.М. МАШЕРОВА»

Факультет социальной педагогики и психологии

Кафедра социально-педагогической работы

СОГЛАСОВАНО  
Заведующий кафедрой  
 А.П. Орлова  
30 мая 2016 г.

СОГЛАСОВАНО  
Декан факультета  
 С.А. Моторов  
30 мая 2016 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС  
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

# ПЕДАГОГИКА ИГРЫ

для специальности

1-03 04 01 Социальная педагогика

Составитель: Е.Н. Бусел-Кучинская

Рассмотрено и утверждено  
на заседании научно-методического совета 17.06.2016 г., протокол № 6

УДК 371.382:37.013.42(075.8)  
ББК 74.200.585.8я73  
П24

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 1 от 19.10.2017 г.

Составитель: доцент кафедры социально-педагогической работы ВГУ имени П.М. Машерова, кандидат педагогических наук  
**Е.Н. Бусел-Кучинская**

Рецензенты:  
кафедра правоведения и социально-гуманитарных дисциплин  
ВФ УО ФПБ «Международный университет “МИТСО”»;  
доцент кафедры социально-педагогической работы ВГУ  
имени П.М. Машерова, кандидат педагогических наук *С.Г. Туболец*

**П24 Педагогика игры для специальности 1-03 04 01 Социальная педагогика : учебно-методический комплекс по учебной дисциплине / сост. Е.Н. Бусел-Кучинская. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2017. – 119 с.**

Учебно-методический комплекс разработан для студентов ФСП и П специальности 1-03 04 01 Социальная педагогика в соответствии с программой курса «Методика социально-педагогической деятельности (Педагогика игры)».

В издание включены лекционные материалы, планы семинарских занятий с заданиями, материалы самостоятельной контролируемой работы студентов, проверочные тесты, глоссарий, список литературы. Может использоваться преподавателями педагогики, студентами, а также всеми, кто интересуется вопросами методики социально-педагогической деятельности.

УДК 371.382:37.013.42(075.8)  
ББК 74.200.585.8я73

© ВГУ имени П.М. Машерова, 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	4
ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ КУРСА .....	7
Учебно-методический план дисциплины .....	7
Курс лекций .....	8
Лекция 1. Игра как историческое явление и элемент культуры ....	8
Лекция 2. Сущность и структура игровой деятельности. Классификация игр .....	16
Лекция 3. Игра в воспитании и обучении. Социально-ориентированные игры .....	23
Лекция 4. Гуманистический потенциал игровой деятельности .....	46
Лекция 5. Организация игрового пространства как компонента целостной воспитательной системы .....	58
Лекция 6. Педагогическое управление игровой деятельностью учащихся .....	72
ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ КУРСА .....	80
Семинарские занятия .....	80
Самостоятельная работа студентов .....	90
РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ .....	92
Вопросы к зачету .....	92
Тестовые задания .....	93
ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ .....	108
Глоссарий .....	108
Литература .....	118

## ВВЕДЕНИЕ

Учебная дисциплина «Методика социально-педагогической деятельности (раздел: Педагогика игры)» служит теоретической подготовке педагога социального. Раздел «Педагогика игры» создан в соответствии с требованиями образовательных программ и образовательных стандартов высшего образования и рассматривается в качестве важного компонента подготовки специалистов социально-педагогической сферы. Освоение дисциплины является необходимой основой для последующего изучения вариативной составляющей образовательной программы; прохождения педагогической практики; выполнения научно-исследовательской деятельности (написание курсовых и дипломных проектов).

Цель **раздела «Педагогика игры»** – расширить и систематизировать знания студентов о методах педагогического взаимодействия с детьми в игре; сформировать готовность применять игровые технологии в работе с детьми различного возраста.

### ***Задачи изучения дисциплины:***

- рассмотреть игру как историческое явление и элемент культуры;
- изучить сущность и структуру игровой деятельности;
- выявить роль и значение игры в воспитании и обучении;
- сформировать готовность к педагогическому управлению игровой деятельностью.

Дисциплина «Педагогика игры» разработана с учетом требований компетентностного подхода в высшем образовании. В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать:**

- историю становления теории игры, современные исследования в данной области;
- классификацию детских игр;
- специфику руководства игровой деятельностью детей разных возрастов;

### ***уметь:***

- подбирать игры в соответствии с возрастом детей и образовательными задачами;
- создавать условия для развития игровой деятельности;
- осуществлять руководство игрой детей;

### ***владеть:***

- системой практических умений и навыков, обеспечивающих использование игровой деятельности в качестве эффективного средства воспитания и развития детей.

В соответствии с требованиями Стандарта в результате усвоения курса будущий специалист должен овладеть рядом компетенций:

**академических**

- АК-1. Уметь применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.
- АК-3. Владеть исследовательскими навыками.
- АК-4. Уметь работать самостоятельно.
- АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью).
- АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.
- АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.
- АК-8. Обладать навыками устной и письменной коммуникации.
- АК-9. Уметь учиться, повышать свою квалификацию в течение всей жизни.
- АК-10. Уметь регулировать взаимодействия в образовательном процессе;

**социально-личностных**

- СЛК-1. Обладать качествами гражданственности.
- СЛК-2. Быть способным к социальному взаимодействию.
- СЛК-3. Обладать способностью к межличностным коммуникациям.
- СЛК-4. Владеть навыками здоровьесбережения.
- СЛК-5. Быть способным к критике и самокритике.
- СЛК-6. Уметь работать в команде.
- СЛК-7. Быть способным осуществлять самообразование и совершенствовать профессиональную деятельность.
- СЛК-8. Владеть навыками рефлексии в профессиональной деятельности;

**профессиональных**

- ПК-1. Уметь организовывать социально-педагогическую деятельность по защите прав и интересов детей в соответствии с основными направлениями социальной политики Республики Беларусь.
- ПК-2. Быть способным создавать благоприятные условия для успешной социализации личности и формировать благоприятную социально-культурную среду жизнедеятельности.
- ПК-3. Уметь осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативно-правовыми документами и законодательством Республики Беларусь в области образования.
- ПК-4. Владеть методами социального воспитания обучающихся; осуществлять социально-педагогическое взаимодействие в процессе социально-педагогической деятельности.

- ПК-5. Уметь осуществлять исследование актуальных проблем социальной педагогики.
- ПК-6. Владеть способностью к целеполаганию в социально-педагогической деятельности.
- ПК-7. Владеть методами диагностики проблем личности, группы, семьи и социального окружения.
- ПК-8. Уметь осуществлять отбор и внедрение в профессиональную деятельность эффективных социально-педагогических технологий.
- ПК-9. Уметь разрабатывать и осуществлять социально-педагогическое сопровождение ребенка в трудных и социально опасных жизненных ситуациях.
- ПК-11. Уметь диагностировать причины социальных девиаций и осуществлять их социально-педагогическую профилактику.
- ПК-12. Быть способным осуществлять социально-педагогическую реабилитацию и поддержку детей с особенностями развития.
- ПК-14. Быть способным осуществлять менеджмент социально-педагогической деятельности.
- ПК-17. Быть способным осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с этическими нормами и изменением содержания социально-педагогической деятельности.

## ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ КУРСА

### УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ПЛАН ДИСЦИПЛИНЫ

№	Тема	Распределение по часам			
		Всего ч.	Лекции	Семинары	УСР
1.	Игра как историческое явление и элемент культуры	5,5	2	3	0,5
2.	Сущность и структура игровой деятельности	5,5	2	3	0,5
3.	Игра в воспитании и обучении	6,5	2	4	0,5
4.	Гуманистический потенциал игровой деятельности	7	2	4	1
5.	Организация игрового пространства как компонента целостной воспитательной системы	6,5	2	4	0,5
6.	Педагогическое управление игровой деятельностью учащихся	7	2	4	1
Всего:		38	12	22	4

## КУРС ЛЕКЦИЙ

### Лекция 1. Игра как историческое явление и элемент культуры

*Сущность понятия «игра». Общий обзор теорий происхождения игры. Основные теории происхождения игры, представленные в зарубежной литературе. Теории происхождения игры в отечественной науке: теория духовного развития ребенка в игре. Теория воздействия на мир через игру.*

*Сущность понятия «игра». Единого определения понятия «игра» не существует. В отечественной науке наиболее признанным является следующее: игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Г.К. Селевко, С.А. Шмакова).*

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплеталась с магией, культовым поведением и др.; тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами). Игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки и будущим жизненным ситуациям. Игра свойственна также высшим животным.

Игра используется в педагогике (педагогическая игра). Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

#### *Общий обзор теорий происхождения игры*

В зарубежной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали Ж.Ж. Руссо, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др.; в отечественной науке – К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, развитии основных психических функций, самоуправлении и саморегулировании личности, а также процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

Еще в XVIII в. Жан-Жак Руссо очень верно подметил, что для того, чтобы узнать и понять ребенка, необходимо понаблюдать за его игрой. В отличие от взрослых, для которых естественной средой общения является язык, для ребенка естественная среда общения – это игровая деятельность.



Внесший большой вклад в разработку теории игры немецкий психолог К. Гросс считал, например, игру упражнениями, определяемыми инстинктами в целях их усовершенствования («особые формы игры — это особые формы инстинктов»). Теоретики *биогенетического направления* (С. Холл и др.) видели в игре проявление «таинственных» инстинктов, переживание индивидуумом прошлой истории человечества («в игре ребенок вспоминает утерянный рай»). Сторонники *психоаналитического направления* находят в детской игре особую форму удовлетворения глубинных влечений, главным образом, сексуальных (З. Фрейд). Почему, например, мальчик предпочитает роль отца? Согласно взглядам сторонников данной теории, брать эту роль побуждает его не что иное, как ревность к отцу как к сопернику в любви к матери (Эдипов комплекс; у девочек — комплекс Электры).

По мнению психолога А. Адлера и его последователей, в игре ребенок пытается заглушить и устранить свое чувство неполноценности и несамостоятельности. Поэтому дети любят играть в фею, в волшебника, поэтому «мама» так самовластно обращается с куклой — «дочкой», вымещая на ней все свои огорчения и неприятности, связанные с реальной жизнью. Игру как иллюзорный мир, оторванный от окружающей действительности, в котором ребенок замыкается в своих переживаниях, рассматривали и некоторые другие зарубежные психологи, например, К. Коффка, К. Левин, Ж. Пиаже.

В теории игры голландского психолога Ф. Бойтендайка игра рассматривается в новой по сравнению с обозначенной К. Гроссом функции как своеобразная ориентировочно-исследовательская деятельность по отношению к предметам окружающей действительности. Разные на первый взгляд, эти теории имеют общую, объединяющую их платформу — авторы их утверждают, что в основе игры лежат инстинкты, биологические потребности, которые проявляются по мере вызревания. Взрослому в этом столь важном для ребенка виде деятельности остается лишь роль пассивного наблюдателя, созерцателя.

*Основные теории происхождения игры, представленные в зарубежной литературе.*

1. Теория избытка нервных сил, компенсаторности. Эта теория возникла в XIX веке. Ее родоначальником следует считать английского философа Г. Спенсера (1820–1903), который считал игру результатом чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Согласно Спенсеру, игра значима только тем, что позволяет разрядить избыток жизненной энергии. Под влиянием голода или опасности животное или человек напрягает все свои силы ради достижения известной цели. Когда принуждение исчезает, эти силы проявляются свободно и необузданно, и потребность движения проявляется уже не в труде, а в игре. Последователи Спенсера установили, что люди и животные способ-

ны играть и в состоянии усталости, и при этом не только тратить, но и восстанавливать силы. Они утверждали, что игра не только компенсаторна, но и обладает уравнивающей активностью, что позволяет ей вовлечь в активную работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстанавливать жизненное равновесие. Дети играют в состоянии усталости, когда у них нет избытка сил, и именно игра становится фактором их восстановления, допингом появления новой энергии ребенка. Уже в конце XIX века К. Гросс констатировал, что избыток силы не причина появления игры, а лишь очень благоприятное для нее условие.

2. Теория инстинктивности – теория упражнений. В начале XX века особую популярность приобрела теория *предупражнения* швейцарского ученого К. Гросса. Согласно его представлениям, игра – вечная школа поведения. К. Гросс впервые провел специальное исследование игр животных и человека. По его данным, игра возникает у тех животных, у которых инстинктивные формы поведения недостаточны для приспособления к изменчивым условиям существования. В игре у этих животных происходит предварительное приспособление (предупражнение) инстинктов к будущим условиям борьбы за существование. К. Гросс называл свою теорию «теорией упражнений». Упражняться – значит систематически совершенствовать в себе те или иные навыки. Упражнение – практика развития. Для детей игра – подготовка к дальнейшей серьезной деятельности, к жизни, средство естественного самовоспитания. В игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности. Игра повторяема в опыте детей. Ребенок многократно к ней обращается, испытывает удовольствие от повтора. У взрослых игра является дополнением к жизненной действительности, отдыхом, средством развития. Таким образом, К. Гросс связывает игру с развитием ребенка и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет. Основным недостатком этой теории: она указывает лишь «смысл» игры, а не вскрывает источник и причины, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть.

3. Теория рекапитуляции и антиципации. Американский психолог Г.С. Холл (1846–1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращенного повторения основных этапов развития человечества) в детских играх. Г.С. Холл полагал, что в процессе развития ребенка в разных его играх как бы оживляются типы деятельности, последовательность которых можно проследить на протяжении истории человеческой цивилизации. В детских играх можно заметить приметы этого прошлого – элементы охоты, войны, собирательства, сочинительства, семейного быта и т.п. Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают обычную беготню детей, их рогатки, стреляющие трубки, луки, как воспроизводство охоты из далекого прошлого. Детские карнавалы, театральные костюмы, маски, шапочки – отражение культовых церемоний и т.п. Эта

гипотеза происхождения игры возникла на границе биологического и социального. Мы наблюдаем в играх детей некие корни прошлого, но возникают они на базе традиций культуры, на неуловимых источниках, питающих игровое воображение детей. Существует также идея *антиципации* (предвосхищения) будущего в детской игре. Ее сторонник – французский педагог А. Валлон (1879–1962). Ее гипотеза состоит в следующем: «... Игры можно рассматривать как предвосхищение и научение тем видам деятельности, которые должны появиться позже». Игры у мальчиков и девочек различны, ибо обусловлены жизненной ролью, которая их ждет. О временных аспектах игры писал О.С. Газман: «Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворением назревших актуальных потребностей. С другой – игра всегда направлена в будущее, так как в ней моделируются какие-то жизненные ситуации либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, а также для физической закалки развивающегося организма». Таким образом, приверженцы этих теорий пытаются доказать, что игры, с одной стороны, генетически повторяют прошлое, с другой стороны, предвосхищают будущее, но «работают» на настоящее.

4. Теория функционального удовольствия, реализации врожденных влечений. Представители этого теоретического подхода к игре – Аристотель Зигмунд Фрейд (1856–1939), Альфред Адлер (1870–1937), К. Бюлер (1879–1963). «Наслаждение – вот исходный принцип толкования сущности досуга», – подчеркивает Аристотель, который в своей «Политике» рассуждает о природе праздничного состояния, которое отражается в развлечениях, играх, подобно отдыху, сну, еде, питию, и служит духовному, «высокому досугу» и познанию человеком истинного счастья. Фрейд З. (основатель психоанализа) исследовал идею компенсаторного характера игры. По Фрейду, бессознательные влечения реализуются в детских играх символически. Игры, по исследовательским данным Фрейда, очищают и оздоравливают психику, снимают травматические ситуации, являющиеся причиной многих неврологических заболеваний. Понятие «принцип удовольствия» выдвинуто Фрейдом, но он не объяснил многомерную сущность самой категории «удовольствие», рассматривая его как «либидо» (сексуальное влечение). С одной стороны, принцип удовольствия есть принцип регуляции психической жизни, заключающийся в стремлении избегать неудовольствия и неограниченно получать наслаждение; с другой стороны, удовольствие есть удовлетворение воли, волевых стремлений, связанных с интересами. Полезность игр, согласно теории Фрейда, заключается в том, чтобы вызвать с помощью удовлетворения, получаемого окольным путем, подлинный катарсис (очищение). Игры позволяют либидо развернуться и выразиться, высвобождают чувственность, стремящуюся испытать и по-

знать себя. А. Адлер, австрийский психиатр и психолог, ученик Фрейда, объясняет появление игры и ее своеобразие как реализацию желаний, которые ребенок не может осуществить в действительности. Немецкий психолог К. Бюлер (1879–1963) также определял игру как деятельность, совершаемую ради получения функционального удовольствия. В теории Бюлера внимание обращается на то, что в игре важен не практический результат, а сам процесс игровой деятельности, от которого ребенок испытывает удовольствие. Для детей погружение в мир игры – это ожидание откровения, предощущения тайны, скрытого, но важного для них смысла жизни. Предполагается, что такая внутренняя установка, особенный личностный настрой и создают состояние «либидо»– всемогущей радости, полноты переживаний и наслаждений. В рамках данной теории игра рассматривается как способ реализации вытесненных из жизни желаний, в игре часто разыгрывается и переживается то, что не удастся реализовать в жизни. Понимание игры исходит из того, что в игре проявляется неполноценность субъекта, бегущего от жизни, с которой он не в силах совладать. Таким образом, игра превращается в свалку для того, что в жизни вытеснено, становится выражением недостаточности и неполноценности, превращается в бегство от нее.

5. Теория абсолютизации культурного значения игры. Во второй половине XX века в развитии теории игры наметился переход от биологических, индивидуально-психологических подходов к социологическим и культурологическим. Испанский философ и публицист Х. Ортега-и-Гассет (1883–1955), нидерландский историк культуры, философ Й. Хейзинга (1872–1945), швейцарский писатель Г. Гессе (1877–1962) и другие деятели связывают игру с общественным разумом, с культурой в целом; с культурой как системой игр; с культурой, организованной «по правилам игры» в виде вечно развивающейся совокупности сюжетов, сценариев, ролей, норм, ценностей, символов, языка культуры и т.п.

Г. Гессе, увлеченный идеей создания универсального языка культуры, некоей системы символов культуры, единых для всех и позволяющих через эти знаки культуры выражать любую идею, любое содержание религии, философии, музыки, живописи и т.п., пытался дисциплинировать ум художника. Гессе считал, что именно через игру ума можно достигнуть глубины общения и взаимопонимания людей.

Известный голландский историк культуры Й. Хейзинга, автор известной книги «Человек играющий», исследуя в ней феномен игры и ее воздействие на духовную жизнь человека, считает игру первичным импульсом человеческой истории. Игра дает жизнь и обуславливает развитие всей культуры, ее разнообразных форм и направлений. По мнению Й. Хейзинга, интенсивность игры не объяснить никаким биологическим анализом. Феномен игры, как он считает, и кроется в этой поразительной интенсивности, в ней сущность, исконное качество игры. Не разрядка избыточ-

ной энергии, не отдых после напряжения сил, не компенсация несбывшихся желаний, а именно природная сила делает игру игрой с напряжениями, творчеством, радостью и всеми заботами. Выдающийся мыслитель XX столетия выводит игру из мира повседневного, как «внеразумное занятие». Существует расхожее выражение «вначале было слово». Перефразируя его по отношению к ребенку, мы вправе говорить «вначале была игра», ибо с нее у ребенка и начинается восприятие и осознание мира.

Й. Хейзинга, изучая жизнь и культуру первобытного, античного и средневекового обществ, рассматривает игру как побуждение к самопроявлению: «Игровое состояние как общественный импульс, более старый чем сама культура, издревле заполняло жизнь и, подобно дрожжам, заставляло расти формы архаической культуры. Культперерос в священную игру». Поэзия родилась в игре и стала жить благодаря игровым формам. Музыка и танец были сплошь игрой. Мудрость и знание находили свое выражение в священных состязаниях. Культура, в ее первоначальных формах, «играется». Она не происходит из игры, как живой плод, который отделяется от материнского тела; она развивается в игре.

Таким образом, многообразие теоретических подходов к игре свидетельствует о многогранности данного феномена.

*Теории происхождения игры в отечественной науке: теория духовного развития ребенка в игре.*

Родоначальником теории игры в отечественной науке считается К.Д. Ушинский (1824–1871). Он противопоставляет стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребенка через игру к трудовой деятельности. Выступая против чисто гедонистической (удовольствие) теории игры, Ушинский свидетельствует, что дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях. Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать. «Не надо забывать, – пишет К.Д. Ушинский, – что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность для ребенка». Лишение ребенка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него.

Игры детей изменяются в разные исторические эпохи, имеют свои особенности у детей, живущих в разных географических, экономических, культурных условиях. В 1867 г. К.Д. Ушинский писал: «Присмотритесь и прислушайтесь, как обращаются девочки со своими куклами, мальчики со своими солдатиками и лошадками, и вы увидите в фантазиях ребенка отражение действительной, окружающей его жизни – отражение, часто отрывочное, странное, подобное тому, как отражается комната в граненом хрусталике, но тем не менее поражающее верностью своих подробностей».

Так, у одной девочки кукла стряпает, шьет, моет и гладит; у другой восседает на диване, принимает гостей, спешит в театр или на светский раут; у третьей бьет людей, заводит копилку, считает деньги. Педагог писал о том, что «случалось видеть мальчиков, у которых пряничные человечки уже получили чины и брали взятки». Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряды солдат; вы купите для него куклу хорошенького мальчика, а он станет его сечь; он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни. По мнению великого педагога, игры детей являются доказательством тесной связи их с миром взрослых.

В 1930-е гг. советскими учеными П.П. Блонским, Л.С. Выготским, Д.Б. Элькониным и др. по отношению к детской игре был обоснован так называемый *социально-исторический подход*. В работах Л.С. Выготского моделирующая и ориентационная функции игры объясняются способностями ребенка оперировать игровыми символами. С.Т. Шацкий, полагал, что появление игры зависит «от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка». Многие ученые полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребенка

Д.Б. Эльконин говорил, что, организуя деятельность при помощи символов, ребенок учится в игре ориентироваться в явлениях культуры. На основе анализа этнографического материала Д.Б. Эльконин выдвинул гипотезу об историческом характере возникновения и развития *ролевой игры*. Согласно ей, игра не всегда сопровождала детство. Ее возникновение определяется историческим развитием общества и тем реальным местом в системе общественных отношений, которое ребенок в ней занимает.

Возникает вопрос: всегда ли существовала игровая деятельность? Для игры ребенку нужны игрушки. Но, оказывается, никаких даже следов их пока не обнаружено в стоянках первобытных людей. Не находят их и этнографы, географы в отсталых племенах. Зато внимание привлекает необычная для «нецивилизованных» стран ранняя самостоятельность, независимость маленьких детей, их активное участие в труде взрослых. Это отмечают как отечественные, так и зарубежные этнографы, путешественники: «С необычайно раннего возраста дети, в особенности мальчики, становятся в значительной мере самостоятельными. В шесть-восемь лет они часто живут почти совершенно самостоятельно, нередко в отдельной хижине, ведут более сложную охоту, ловят рыбу и пр. В охоте дети проявляют замечательную выдержку и изобретательность. Маленькие дети Конго, лежа на спине, держат на ладони вытянутой руки немного зерен и часами терпеливо ждут, пока птица не прилетит поклевать, чтобы в тот же момент зажать ее в руке» (Д.Б. Эльконин).

В современной психологии также отмечается, что у 3–6-летних детей сильна тенденция к самостоятельности, к активному участию в жизни взрослых (*комплекс «Я сам»*). На ранних исторических этапах, в первобытном обществе, когда орудия труда были очень примитивны, ребенок мог удовлетворять эту потребность, принимая наравне со взрослыми непосредственное участие в совместном труде (сбор ягод, корней, ловля рыбы и т.п.).

С развитием общества, с ростом цивилизации, усложнением орудий производства, организации труда место ребенка в системе общественных отношений меняется. Теперь он уже *не может* наравне со взрослыми принимать участие в их труде (не хватает знаний, навыков, сил и т.д.). Так, например, маленький лук, мотыга походили на орудия труда взрослых не только внешним видом, но и функцией. Ведь из маленького лука тоже можно выпустить стрелу и попасть в предмет, маленькой мотыгой, пусть небольшие комья земли, но можно было разрыхлять наравне со взрослыми. А современные игрушки (маленькое ружье, трактор, швейная машинка и т.д.) похожи на настоящие лишь внешне.

Стремление активно участвовать в жизни взрослых и невозможность осуществления этого прямым путем привели к возникновению нового вида деятельности – к ролевой игре, качественно отличной от игры детенышей животных. Она *социальна* по своей природе, происхождению, содержанию. Так и по мере развития ребенка в онтогенезе все более расширяется осознаваемый им мир, возникает потребность участвовать в такой деятельности взрослых, в которой он практически не может участвовать. Тогда и возникает воображаемая ситуация, в которой ребенок как будто воспроизводит действия, поведение и отношения взрослых. По мнению Л.И. Божович, именно потребности ребенка, которые не могут быть никак иначе удовлетворены, создают тот острый эмоционально-аффективный тон, который присущ детской игре.

*Теория воздействия на мир через игру.* С.Л. Рубинштейн (1889–1960), советский психолог и философ, также одним из первых сделал попытку создать отечественную теорию игры. Он понимал игру, как вечную потребность ребенка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них. Согласно Рубинштейну, сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяется мир: «В игре формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир». Мотивы игры кроются в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вызванных окружающей действительностью. Выводы о том, что игра является осмысленной деятельностью, развивал в своих трудах и А.Н. Леонтьев (1903–1979). А.Н. Леонтьев считал игру ведущим типом деятельности дошкольника. В ней происходят главные изменения психики ребенка и развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, выс-

шей ступени его развития. А.Н. Леонтьеву принадлежит следующая мысль: «Игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия». Овладение ребенком более широким, непосредственно недоступным ему кругом действий, может совершаться только в игре. С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев и их последователи объясняли игру как доступный для ребенка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, проявляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер.

## **Лекция 2. Сущность и структура игровой деятельности. Классификация игр**

*Характерные черты игровой деятельности. Структура игры. Принципы игровой деятельности. Функции игровой деятельности. Классификация игр.*

*Характерные черты игровой деятельности. Структура игры.* Большинству игр присущи 4 основные черты (по С.А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру *игры как деятельности* органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру *игры как процесса* входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;



д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

– в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

– как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

– в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

– как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок» и др.).

*Принципы игровой деятельности.* Рассмотрим следующие основные психолого-педагогические принципы организации игры:

1) отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;

2) принципы развития игровой динамики;

3) принципы поддержания игровой атмосферы;

4) принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;

5) принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр – к играм – комплексам, от возрастных игр – к без возрастным, вечным;

6) принцип совместной деятельности. В деловой игре этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников.

7) принцип диалогического общения. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности;

8) принцип двуплановости; Педагог ставит перед учащимися двойного рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности;

9) принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса ее развертывания в игровой деятельности;

10) принцип активности – основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения ее результатов;

11) принцип открытости и доступности игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;

12) принцип наглядности игры означает, что все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кино, театр, компьютерные игры) проявлениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес;

13) принцип занимательности и эмоциональности игры. Отражают увлекательные, интересные проявления игровой деятельности;

14) принцип индивидуальности отражает сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;

15) принцип целеустремленности игрока отражает единство цели для игрока и его соперника; личные цели должны совпадать с общими целями команды;

16) принцип самостоятельности игрока в игре – это один из главных принципов, имеет функцию управления, выражающегося в соотношении между мерой самодеятельности и мерой самостоятельности;

17) принцип состязательности и соревнование в игре. Без соревнования нет игры. Дидактическая ценность этого принципа очевидна, т.к. побуждает к активной самостоятельной деятельности, мобилизует физические, интеллектуальные и душевные силы;

18) принцип результативности отражает осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды;

19) принцип достоверности и повторяемости игры проявляется в том, что почти все они имеют в своей основе реальные модели и роли.

*Функции игровой деятельности.* По мнению С.А. Шмакова, игры выполняют следующие функции:

1) функция социализации. Игра – есть мощное средство включения ребенка в систему общественных отношений;

2) функция межнациональной коммуникации. Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей;

3) функция самореализации. Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта;

4) коммуникативная функция. Ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций;

5) диагностическая функция. Предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.);

6) терапевтическая функция. Заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении. Еще Д.Б. Эльконину поминал об понятии игровой терапии: «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»;

7) функция коррекции. Внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка;

8) развлекательная функция игры.

*Классификация игр.* В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Все классификации игр являются условными. Существуют, например, игры, которые воспринимают лишь в определенной ситуации и исчезают вместе с ней, они сугубо индивидуальны и неповторимы: игра вспыхивает, проигрывается и исчезает навсегда. Подобные игры не имеют традиции. Существуют игры с короткой традицией – это игры, которые возникают в каком-либо конкретном коллективе, детском или взрослом и становятся игрой, традиционной лишь для данного коллектива. Есть также игры, которые традиционны для всех людей и живут столетиями и даже тысячелетиями, например, шахматы.

Немецкий педагог *Ф. Фребель* все игры детей делил на:

- «полезные» (сюжетно-ролевые игры);
- «изящные» (конструктивные, строительные игры);
- игры «внутренней правды» (дидактические с правилами).

Швейцарский ученый *К. Гросс* все игры рассматривал в виде двух больших групп:

- индивидуальные игры
- социальные игры.

*Первая группа* выделяется на основании внутреннего импульса к игре, связанного с развитием сил организма («влечения первого порядка» в терминологии К. Гросса).

В эту группу входят *четыре подгруппы игр*:

Игры, развивающие органы движения. Формируют способность осуществлять перемещения тела в пространстве (бегать, прыгать, скакать и т.д.) и осуществлять различные манипуляции руками. По мнению К. Гросса, упражняясь в играх, ребенок осваивает новые движения, достигает дви-

гательной ловкости, овладевает своим телом и развивает двигательную мощь.

Игры, развивающие органы чувств, связаны с получением зрительных, звуковых, тактильных впечатлений от окружающих предметов. Ударяя ложкой по разным предметам, ребенок упражняется в акустических восприятиях.

Игры с предметами, где выделяются игры деструктивные и конструктивные, нацелены не на собственное тело, а на объекты, находящиеся вне его. Руки и ноги ребенка становятся в этих играх, по выражению К. Гросса, «орудиями» ребенка, с помощью которых он овладевает предметами. Структура этих игр как правило, подчинена конкретной цели. В конструктивных играх, равно как и в деструктивных, проявляется познавательный замысел ребенка – проникнуть во внутреннее строение предмета, понять его скрытый механизм. Конструктивные игры имеют преимущественное значение в развитии творчества и фантазии.

Игры, развивающие высшие психические силы. Носят самый разнообразный характер и направлены на развитие внимания, памяти, мышления и других психических процессов (К. Гросс не останавливается подробно на их описании).

Вторая группа – социальные игры – делится К. Гроссом на четыре подгруппы:

- игры в борьбу;
- игры в любовь;
- игры-подражания;
- собственно социальные игры.

Известный российский педагог *П.Ф. Лесгафт* классифицировал игры на два класса:

- имитационные (подражательные);
- подвижные (игры с правилами).

Известные советские исследователи в области детской психологии и дошкольной педагогики *А.В. Запорожец*, *А.П. Усова* выделяли две большие группы детских игр:

- творческие игры. Они не имеют заданного содержания, правила «творят» сами дети (сюжетные, сюжетно-ролевые, ролевые, игры-драматизации, строительные игры);
- игры с правилами (подвижные игры, дидактические игры) [Классификация игр. Режим доступа: <https://vuzlit.ru/410254/klassifikatsiya>. Дата доступа: 03.11.17].

Особый вклад в классификацию педагогических игр внесен *Г.К. Селевко*:

*по области деятельности* (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

*по характеру педагогического процесса* (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические);

*по игровой методике* (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, игры-драматизации или театрализованные);

*по предметной области* (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);

*по игровой среде* (с предметами и без предметов, осуществление посредством технических приспособлений; пространственно-временные; компьютерные).

Существует психологическая классификация, предложенная *А.Г. Шмелевым* еще в конце 80-х гг. Она основана на характеристике психических функций, включенных в процесс игры:

1) игры, стимулирующие формально-логическое, комбинаторное мышление. К этой группе относятся следующие игры: кубик Рубика, шахматы, шашки и др.;

2) игры, стимулирующие интуитивное, иррациональное мышления. К этой группе относятся карточные игры (покер), игры тотализатор и т.д.;

3) игры, которые требуют от игрока ловкость и проворство, концентрации внимания. К ним относятся спортивные игры, такие как теннис, футбол, бильярд;

4) игры преследование-избегание («догонялки»). Их объединяет включенность в игровой процесс интуитивного компонента мышления и эмоционально-чувственного восприятия; игры служат эмоциональной разрядке, которая лишена агрессивности;

5) авантюрные игры (игры-приключения);

6) игры – тренажеры.

Автор одной из распространенных педагогических классификаций игр *С.А. Шмаков* предлагает классифицировать игры *по внешним и по внутренним признакам*.

*Классификация игр по внешним признакам.*

По содержанию:

игры с правилами – спортивные, подвижные, интеллектуальные, строительные и технические, музыкальные, коррекционные, шуточные, ритуально-обрядовые и т.п.;

«вольные» игры – по сферам жизни: военные, свадебные, художественные, профессиональные и т.п.

По форме: игры-танцы, песни, театрализации, игры-празднества и обряды, игровые тренинги и упражнения, игровые тесты и анкеты, соревнования, конкурсы, розыгрыши и т.п.

По назначению– внеутилитарные и деловые.

По месту проведения: застольные и настольные, игры на эстраде, на открытой площадке, в природе и т.п.

По составу и количеству участников:

для мальчиков, для девочек и для смешанного состава участников;

для участников разного возраста;

индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые.

По степени регулирования, управления: кем-либо организованные и стихийные.

По наличию инвентаря: с предметами и без предметов; компьютерные, игры-автоматы и т.п.

*Классификация по внутренним признакам*

Под *внутренними признаками* понимаются умения человека и его психические функции, которые задействованы в игре, а также наличие импровизации, риска, интенсивность поведения в игре.

Физические и психологические игры и тренинги:

двигательные (спортивные, подвижные, моторные);

экстатические, экспромтные (игры-танцы, экстремальные забавы, а также детские интеллектуальные экстатические игры – гадания, «вызовы чертиков» т.п.);

освобождающие игры – пантомимические, юмористические забавы, фокусы и трюки, игры случайного выигрыша);

терапевтические.

Интеллектуально-творческие игры:

предметные забавы;

сюжетно-интеллектуальные игры;

дидактические;

строительные, трудовые, технические;

электронные, компьютерные, игры-автоматы;

игровые методы обучения.

Социальные игры:

творческие сюжетно-ролевые (подражательные, игры-драматизации, игры-грёзы); наиболее распространенные сюжеты – созидательные (строительство, создание), поисковые (открытия), профессиональные, военные, связанные с искусством (киностудия, цирк, театр), этнические, сказочные, фантастические (по мотивам фильмов и книг);

деловые игры.

Комплексные игры(коллективно-творческая деятельность, метод длительной игры).

*Классификация игр по социальной ориентации:*

игры положительного статуса; отрицательного статуса.

### **Лекция 3. Игра в воспитании и обучении. Социально-ориентированные игры**

*Игра как средство воспитания. Мотивы включения детей в игру и управление ими. Педагогизация игры.*

*Сущность и преимущества использования педагогических игровых технологий. Виды педагогических игровых технологий. Технология знаково-контекстного обучения А.А. Вербицкого. Деловая игра в социально-педагогическом проектировании. Принципы конструирования деловых игр. Этапы конструирования деловых игр. Функции деловых игр.*

*Сущность и характеристика дидактической игры. Структура дидактической игры. Дидактические игры в образовательном процессе. Условия проведения дидактической игры. Функции дидактических игр.*

*Игра как средство воспитания.* Важным средством воспитания является игра – воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе воспитанников с целью отдыха, развлечения или обучения. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его социальной практики, отношения с окружающими людьми и самим собой.

Применительно к воспитательному процессу говорят о коллективных играх (организационно-деятельностных, соревновательных, имитационных, сюжетно-ролевых, социально-ориентирующих и др.), которые в большей мере ориентированы на формирование личности ребенка, поскольку, во-первых, представляют собой формы моделирования им общественных отношений, во-вторых, воссоздают наиболее типичные ситуации жизнедеятельности в материальной, доступной ребенку форме, и в-третьих, позволяют активно осваивать формы социально одобряемого поведения.

Главный педагогический смысл коллективных игр – создание ситуаций выбора, в которых ребенок может найти способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и имеющегося социального опыта. Это происходит в силу того, что в процессе игры имеют место:

- активизация участников, которая достигается путем их постановки перед необходимостью решения проблемы в ситуации, когда готовых решений нет или их поиск затруднен объективными обстоятельствами;
- преодоление интеллектуально-познавательных затруднений, которые переживаются ребенком как личностная проблема;
- актуализация потребности ребенка в самосовершенствовании, пересмотре и переоценке имеющегося опыта, самомотивация;
- появление возможности эффективного решения многоаспектных проблем за счет погружения участников в особую игровую атмосферу и

одновременного включения их в решение совершенно реальной (особо значимой) для них проблемы во всей ее сложности;

- замещение, при котором игра очень быстро перестает быть для участников просто игрой, поскольку реальные жизненные столкновения, возникающие в ее ходе благодаря специальной работе педагога, становятся столь интенсивными, что дети ведут себя так, будто игра становится для них реальностью;

- совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

Игра как средство воспитания имеет свои особенности. Так, в ней помимо взаимоотношений, которые разыгрываются детьми в соответствии с принятым сюжетом и взятой на себя ролью, возникают другого рода отношения – не изображаемые, а действительные, реальные. Эти виды отношений (игровые и реальные) тесно взаимосвязаны, но не тождественны и могут находиться в конфликте друг с другом.

*Методика организации коллективной игры*, как правило, включает несколько этапов.

1. Работа педагога по разработке стратегии игры, определению целей и способов их достижения, планирование ожидаемого результата. Итогом этой работы является создание модели игры и ее плана, подбор инициативных групп по разработке правил и условий игры.

2. Организация работы инициативных групп, состоящих из педагогов и детей и определяющих правила и условия игры. Результат этой деятельности – разработка правил и условий игры, механизма ее запуска, распределение обязанностей между членами оргкомитета игры.

3. Запуск игровой модели на основе альтернативного включения в игру детей. Итог этого этапа – определение каждым участником своей роли в игре, формирование группы детей, участвующих в ней, или нескольких групп, соревнующихся между собой.

4. Координация действий участников игры в соответствии с правилами и условиями развития игры. Итог этого этапа – принятие всеми участниками игры своей роли, осознание правил и условий игры, их выполнение, реализация потребностей и интересов детей.

5. Подведение итогов игры, организация рефлексии, т.е. оценки детьми характера своего участия в игре и достигнутых результатов. Итог данного этапа – определение перспектив дальнейших совместных действий, новых способов взаимодействия детей.

6. Последействие – закрепление и развитие позитивных тенденций и достижений, полученных в других формах работы с детьми, внесение изменений в организацию жизнедеятельности коллектива.

*Мотивы включения детей в игру и управление ими.* Настоящий педагог-игромастер обязательно учитывает мотивы, опираясь на которые можно (и нужно) попробовать укрепить желание сыграть, испытать собствен-



ные силы. Мотивы, побуждающие к деятельности, базируются на удовлетворении потребностей. Развитие мотивов происходит через изменение, расширение круга деятельности, преобразующего предметную действительность. Игра создаёт для этого непревзойдённые возможности. Ведь в ней в сконцентрированном виде поданы объективные ценности общества, интересы и идеалы, которые выступают потенциальными мотивами в онтогенезе. «Истины нужно повторять, ведь и обманы воспроизводятся среди нас» (Г.Гейне). Так истины становятся внутренним приобретением личности, а со временем – реальными мотивами.

Главные вопросы человека: «Зачем я хочу это сделать?», «Почему я это делаю?» Ответы на них в каждом возрастном периоде свои. Малыши ищут эмоциональных и тактильных контактов с мамой. Младшие дошкольники активно овладевают предметным миром – «второй природой». Старшие дошкольники осваивают фонд стратегий и тактик общения, развивают деятельно-практические силы. Младшие школьники учатся подчинять себя цели и организованно учиться. В целом эпохе детства присуща игра на интерес, на радость. Младшие подростки овладевают основами наук и основами себя, учатся рефлексировать, отстаивать собственное «Я». Старшие – экспериментируют в проблемах интимного общения и возможностях самореализации в общественно-полезных делах. Вообще подростки растворены в поисках своего «Я». Юноши и девушки обеспокоены проблемами тотального самоутверждения в сферах образования, спорта, досуга (искусства) и поискам оптимальной системы для самореализации («человек – человек», «человек – знак», «человек – природа», «человек – техника», «человек – образное искусство»). Молодёжь сосредоточена на проблемах профессиональной подготовки и на том, как проторить собственную дорогу в жизни. Это дополняется поиском путей активизации своего потенциала и расширения диапазона возможностей.

Имея перед внутренним взором вариации перечисленных ценностных эталонов, педагог-игромастер выбирает один из них, наиболее привлекательный для участников игры и для себя. Далее создаётся ореол фраз, мотивирующих игроков на игру и поддерживающих мотивацию на всём её протяжении.

Перечислим возможные мотивы включения в игру:

1. Желание получить приз, материальное поощрение.
2. Желание добиться в игре более высокого статуса, престижа, уровня признания в группе; игра амбиций.
3. Повышение уровня самооценки.
4. Желание продемонстрировать себя (пусть меня увидят).
5. Желание стать лучшим среди кандидатов на игру, попасть в их число.
6. Привлекательность известной, освоенной ранее деятельности (действий, операций), знакомого реквизита или алгоритма действий.

7. Желание не отстать от «своих», участвовать в игре «как все».
8. Стимулирующая, харизматичная аудитория (подростковые «кланы» и их референтные группы), стремящаяся видеть своего героя.
9. Сила и обаяние личности руководителя, игромастера.
10. Возможность расширить сферу своей осведомлённости, профессионально вырасти.
11. Предчувствие близкой, почти реальной победы (состояние «вот-вот!»).
12. Ощущение «послевкусия» недавней победы, желание выиграть опять, продублировать успех, подтвердить его;
13. Желание помочь кому-то, проявление альтруистических мотивов.
14. Страсть, увлечённость ходом, сюжетом, персонажами игры, игровой азарт, общий ажиотаж.
15. Желание просто развлечься, игра «на интерес».

Перечислим и возможные мотивы выхода, исключения из игры:

1. Интровертность, тяготение к одиночеству, замкнутости.
2. Замедленные реакции, мышление, отсутствие гибкого воображения и интуиции.
3. Пассивность, вялость, плохое самочувствие.
4. Ощущение неполноценности, недостаточности, подозрительность.
5. Неуверенность, неустойчивость, колебание в принятии решений.
6. Неспособность принимать на себя роли, в частности, игровые.
7. Боязнь проигрыша, страх быть поверженным, неумение держать удар.
8. Неумение предлагать себя, контактировать, быть компаньоном.
9. Боязнь конфликтов, столкновений мыслей, неумения находиться в таких ситуациях.
10. Недоверие, настороженность ко всему новому, необычному.
11. Наличие негативного игрового опыта (доминанта поражений).
12. Безразличие к жизни и её проявлениям.

В целом мотивация игры обеспечивается:

- возможностью добровольно вступить в игру (как бы ни хотел этого добиться игромастер, основная ответственность за такой шаг всё-таки возложена на игроков);
- постоянным наличием ситуации выбора (даже в границах правил существуют поля, ими не обусловленные, требующие проявления творчества игроков);
- элементами соперничества, состязательности;
- удовлетворением потребности в самореализации, самоутверждении;
- мастерством организатора игры во владении речью, различными техниками общения.

*О педагогизации игры (по материалам книги Н.Н. Шуть «Секреты эффективных игр»).*

...Мы убеждены, что все, абсолютно все игры в руках настоящего игромастера могут решать проблемы масштабно, становиться ценностными. Любую игру можно представить как воспитательную и каждую – как учебную. Маловероятно? Доказываем. Берём математическую игру: набери сумму разными составляющими частями. Победителем будет тот, кто найдёт больше вариантов. Чисто интеллектуальная игра станет воспитательной если:

а) педагог обратит внимание на то, что до одной цели можно идти различными путями (что свойственно людям);

б) что мы такие разные, а общество получает сумму наших талантов, умений и навыков;

в) что всё в природе тяготеет к гармонии, к уравновешенности (в примере левая часть равняется правой).

А дальше настоящий педагог-игромастер предложит определённую воспитательную ситуацию, наглядно показывающую вышесказанное. Ещё лучшего результата можно было бы достичь, если выполнение задания проводилось бы по-разному: одна группа (ряд) индивидуально, вторая – парами, третья – микро-группой. Тогда научные и воспитательные итоги подводились бы параллельно. Конечно, чтобы подняться к такому уровню профессиональной компетентности, нужно быть не только учителем-технологом, а стать творческим, гибким, неповторимым, выработать молниеносную реакцию, ускоренные интеллектуальные процессы и интуитивное ощущение цели. Но разве не таких именно педагогов мы называем учителями с большой буквы – настоящими учителями?

*Сущность и преимущества использования педагогических игровых технологий.* Игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в период ее особенно интенсивного развития – в детстве, она приобретает особое значение. В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в которой формируется его личность. В процессе развития обычно личную значимость и привлекательность приобретают прежде всего те действия и те проявления личности, которые, став доступными, еще не стали повседневными.

Войдя в игру и раз за разом совершенствуясь в ней, соответствующие действия закрепляются; играя, ребенок все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребенок, конечно, не для того играет, чтобы приобрести подготовку к жизни, но он, играя, приобретает подготовку к жизни, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычными. В результате, он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятель-

ности. Он играет потому, что развивается, и развивается потому, что играет. Игра – это практика развития.

В игре усилие ребенка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит, как непременное ее условие, умение координировать свое поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперед результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребенка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатам, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Игровая технология строится как

целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;
- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения (от репродуктивных до проблемных);
- моделирование практически любого вида деятельности.

*Спектр целевых ориентаций 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.

*Виды игровых технологий.* В учебном процессе применяются различные модификации игр:

*Имитационные игры.* На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

*Операционные игры.* Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

*Исполнение ролей.* В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

«Деловой театр» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

*Психодрама и социодрама.* Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

*Деловые игры.* Для решения комплексных задач используется деловая игра. Используется преимущественно в профессиональной педагогике либо по направлениям профориентации.

*Технология знаково-контекстного обучения А.А. Вербицкого.* Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Проблему игровой деятельности в профессиональной педагогике рассматривал автор *технологии знаково-контекстного обучения* — доктор психологических наук, профессор А.А. Вербицкий. Осуществив глубокий анализ основных тенденций развития профессионального образования, он пришел к выводу, что современная образовательная ситуация с ее жестким, авторитарным управлением, в котором учащийся, студент выступает «объектом» обучающих воздействий, не обеспечивает условий для развития активной позиции обучаемого в учебно-познавательной деятельности, затрудняет процессы его профессионального самоопределения, усложняет процессы перехода от абстрактной, заданной в теоретической форме модели профессиональной деятельности специалиста, к реальной, конкретной, со всевозможными проблемами и противоречиями.

В процессе обучения А.А. Вербицкий выделил три *базовые* формы деятельности обучаемых и множество *переходных* от одной базовой формы к другой.

К *базовым* формам деятельности относятся:

- учебная деятельность академического типа (собственно учебная деятельность: лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа);
- квазипрофессиональная (означает лат. «нечто», «вроде», «как») деятельность (деловые игры, игровые формы занятий);
- учебно-профессиональная деятельность (научно-исследовательская работа, производственная практика, дипломное проектирование).

В качестве *переходных* от одной базовой формы к другой выступают различные формы:

- лабораторно-практические занятия;
- имитационное моделирование;
- анализ конкретных производственных ситуаций;
- разыгрывание ролей;
- спецкурсы и спецсеминары.

Все это в своем системном качестве *составляет технологию знако-во-контекстного обучения*. По убеждению А.А. Вербицкого, такая технология позволяет преодолеть одно из ярких противоречий профессионального образования – формы организации учебно-познавательной деятельности студентов (учащихся), неадекватные формам профессиональной деятельности специалистов.

Активные методы и формы позволяют студенту (учащемуся) выполнять квазипрофессиональную деятельность, несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности [Игровые технологии. Режим доступа: [http://gendocs.ru/v11645/лекция\\_-\\_игровые\\_педагогические\\_технологии](http://gendocs.ru/v11645/лекция_-_игровые_педагогические_технологии). Дата доступа: 03.12.12].

*Деловая игра в социально-педагогическом проектировании*. Деловая игра – это имитация принятия управленческих решений в различных ситуациях путем игры (проигрывания, разыгрывания) по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам. Использование деловых игр для выработки и принятия управленческих решений позволяет применять эту методику при составлении социального проекта. Возникли разные направления в технологическом обеспечении деловых игр. Многие из них восходят к работам Георгия Петровича Щедровицкого (1929–1994), выделившего методологию как отдельную сферу интеллектуальной деятельности и на этой базе давшего толчок для формирования целой школы организационно-деятельностных игр (ОДИ). Первая ОДИ была проведена в 1979 г. по теме «Разработка ассортимента товаров народного потребления для Уральского региона», т.е. изначально она связывалась с задачами социального проектирования.

В ОДИ имеется независимая от играющих группа методологов (*методистов*), которые разрабатывают правила и сценарий игры, основываясь как на «задании на игру» (т.е. на конкретных задачах данного проекта), так и на общих принципах организационно-деятельностных игр. Методологи и ведут игру, управляя действиями участников. В игре участвуют несколько групп. Обычно по основному предмету игры формируются две (или больше) конкурирующие группы. Кроме них создаются группы, выражающие позицию внешних заинтересованных сторон (например, группы «министерство», «потребители услуг», «экологическая служба» и т.д.). Отдельно работает группа экспертов, которая не вмешивается в ход игры и дает разъяснения, консультации, дополнительную информацию по тематике работы.

Конкурирующие группы проектантов готовят к обсуждению свои варианты проекта (в многодневной игре – части проекта по плану игры) и представляют на общее обсуждение. Каждая из групп (в нашем примере «министерство» и прочие, а также конкуренты) задают вопросы докладчикам, ведут критику проекта, предлагают свои решения. По итогам дискуссии методологи проводят разбор результатов и каждая группа оформляет свою позицию в письменном виде. К концу игры имеется несколько проек-

тов и материалов к проектам. Их бывает так много, что требуется создание специальной группы по обработке предложений, сведению их в общий итоговый документ.

Деловая игра позволяет достичь нетривиальных результатов при прояснении замысла, в отработке сложных вопросов проектирования и взаимодействия со средой, а также при написании текста проектной разработки и в сплочении команды

*Принципы конструирования деловых игр.* В знаково-контекстном обучении получают воплощение следующие принципы:

- последовательного моделирования в формах учебной деятельности студентов (учащихся) целостного содержания и условий профессиональной деятельности специалистов;
- связи теории и практики;
- совместной деятельности;
- активности личности;
- проблемности;
- единства обучения и воспитания.

Деловая игра – ведущая форма квазипрофессиональной деятельности, форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент (учащийся) приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

А.А. Вербицкий выделяет *психолого-педагогические принципы конструирования деловой игры*:

- принцип совместной деятельности; означает, что деловая игра – это совместная деятельность двух и более людей. Игра возможна при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие с целью обсуждения проблемы и принятия решения по всем вопросам содержания;
- принцип диалогического общения; необходимое условие игры. Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре. Реализация принципа диалогического общения обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями участников, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли;
- принцип двуплановости игровой деятельности означает, что во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой – развитие реальных личностных характеристик специалиста. «Серьезная» деятельность обучающегося по развитию этих характеристик реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не бояться ошибки.



- принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности. Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой модели означает, что разработчик закладывает в игру не «препарированные» задачи, а систему учебных заданий в форме конкретных производственных ситуаций. Эти ситуации могут содержать противоречивые, избыточные, неверные данные, взаимоисключающие альтернативы, требования преобразовать ситуации в соответствии с определенными критериями, найти недостающую информацию.

В процессе игры студент (учащийся) должен:

- провести анализ этих ситуаций;
- вычленив проблему;
- разработать способы и средства ее решения;
- принять само решение и убедить других в его правильности;
- осуществить соответствующие практические действия.

Каждый из сформулированных принципов дополняет и развивает другие.

*Конструирование деловых игр.* Технология деловой игры состоит из следующих этапов:

*Этап подготовки.* Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержании сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

*Этап проведения* – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, остро сюжетный критик, консерватор.

Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

*Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.* Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

*Схема-методика проведения игры*

- 1) Определение цели игры.
- 2) Составление плана игры:
  - выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета);
  - разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.
  - Знакомство участников с правилами и требованиями игры, создание у них мотивационной базы.
- 3) Организация игрового цикла:
  - Подготовка к игре.
  - знакомство участников с проблемной ситуацией
  - актуализация опорных знаний и опорных действий участников;
  - формирование игровых команд (микрогрупп);
  - выбор лидеров команд;
  - распределение ролей в командах;
  - выбор игровых органов проверки или контроля.
- 4) Проведение игры.
  - ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием;
  - выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения);
  - коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения;
  - разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения.

*Функции деловых игр.* Деловая игра позволяет реализовать следующие основные педагогические функции (по В.В. Вербицкому):

- формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;

- приобретение как предметно-профессионального, так и социально-го опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального теоретического и практического мышления;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

*Основные требования, предъявляемые к организации деловых игр:*

1) Количественный состав участников и число игроков в группах (по 5–7 игроков).

2) Правила игры есть норма поведения участников игры. Их основная задача – адекватно отразить в игре как реальный, так и игровой, условный план профессиональной деятельности, ее предметный и социальный контексты.

Требования к правилам игры можно систематизировать в следующем виде:

- правила содержат ограничения, касающиеся ряда аспектов игры: технология игры, связанная с ее содержанием; регламент игровой процедуры и ее отдельных элементов; роль и функции преподавателей, ведущих игру, система оценивания; способы взаимодействия игроков; возможность введения неожиданных ситуаций;

- основных правил игры не должно быть слишком много. Оптимальное количество таких правил – 5–10, они должны быть представлены всей аудитории с помощью плакатов или технических средств. Более конкретные, тактические правила игры могут специально не выделяться, а быть представленными в других структурных звеньях ДИ (комплект ролей и инструкции игрокам, система игровых оценок, графическое представление игры и т. п.) или формулироваться в виде перечня вопросов, требующих принятия решений в процессе подготовки и проведения игры;

- правила должны быть тесно взаимосвязаны со структурными элементами игры и, прежде всего с системой оценивания и инструкциями игрокам.

3) Система оценивания в деловой игре выполняет функции контроля и самоконтроля. Выбирая систему оценивания, необходимо ответить на следующие вопросы:

- что оценивать?
- кто и как это будет делать?
- в каких единицах оценивать?

Функции оценивания могут выполнять преподаватель (он представляет оценку деятельности групп и игроков, как по формализованным критериям, так и в свободной форме), а также сами игроки. Это могут быть непосредственно исполнители либо представители ролей – эксперты, аналитики, представители заказчика [Деловые игры. Режим доступа: <http://myuniversity.ru/%D0%AD%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%>

[B8%D0%BA%D0%B0/%D0%94%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B/50123\\_1288225\\_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B01.html](http://www.b8%D0%BA%D0%B0/%D0%94%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B/50123_1288225_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B01.html). Дата доступа: 03.12.12].

*Сущность и характеристика дидактической игры.* Дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет – сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности. *Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.* Среди таких игр – своеобразные математические, лингвистические игры, игры-путешествия, игры-викторины, игры с тематическими наборами и т.д.

Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное. Это обусловлено потребностью смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой, а также тем, что дети в процессе игры легче усваивают знания, получают представление об окружающем мире. В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные, познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно, учащиеся овладевают знаниями играя. Обучающая задача в таких играх как бы замаскирована на первом плане для играющего, мотивом ее выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия. Игра помогает активизировать школьников в обучении, преодолевать скуку, уходить от шаблонных решений интеллектуальных и поведенческих задач, стимулирует инициативу и творчество.

В одном случае основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облачаются в игровую форму. Например, дети, разделившись на команды, соревнуются в скорости счета или нахождении ошибок в словах, вспоминании дат исторических событий и т.п. Они выполняют обычные учебные действия: считают, исправляют ошибки, вспоминают даты, но выполняют эти действия в игре. В другом случае дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной. Так, в игродраматизацию со сказочным сюжетом, где каждый играет роль, определенную содержанием сказки, может быть внесен дидактический материал: некоторые знания по математике, литературе, природоведению и другим предметам. Дети играют роли Буратино, Незнайки, Красной Шапочки: упражняются в счете, получают сведения о растениях, животных и т.д.

Дидактические игры весьма сложны для руководства. Чтобы дидактическая игра не превратилась в учебное занятие, в ней должны присутст-

вывать *структурные элементы*: обучающая задача, игровое действие или игровой элемент и правила игры. Иногда выделяют еще содержание игры и ее окончание (заключение). Отбор познавательных задач для дидактических игр осуществляется в соответствии с разделами программы обучения и воспитания, с учетом возрастных особенностей детей.

*Формами реализации игрового действия* могут выступать:

1. Разнообразные игровые манипуляции с предметами и игрушками – подбор, складывание и раскладывание их, нанизывание;
2. «Зачин», который создает у детей игровое настроение (используется в виде сказки, песенки, рассказа, внесения волшебного письма);
3. Осуществление поиска и находки нужного предмета, числа, звука, слова;
4. Загадывание и отгадывание загадок;
5. Выполнение определенной роли;
6. Соревнование (индивидуальное или коллективное);
7. Особые игровые движения, такие, как хлопки в ладоши, прыжки, проговаривание вслух, имитация действий.

*Структура дидактической игры*. Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: *игровой замысел, игровые действия и правила*. Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.

По *структуре* дидактические игры делятся на сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. В сюжетно-ролевых играх дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, действием, правилом. В играх-упражнениях она выражена явно. В дидактической игре ее замысел, правило, действие и включенная в них умственная задача представляют собой единую систему формирующих воздействий.

*Этапы проведения дидактической игры*:

1. Ориентация – учитель представляет тему, дает характеристику игры, общий обзор ее хода и правил.

2. Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.

3. Проведение игры: учитель следит за ходом игры, контролирует последовательность действий, оказывает необходимую помощь, фиксирует результаты.

4. Обсуждение игры: дается характеристика выполнения действий, их восприятия учениками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные пути совершенствования игры, в том числе изменение ее правил.

*Дидактические игры в образовательном процессе.* Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. Дидактическая игра дает возможность развивать самые разнообразные способности ребенка, его восприятие, речь, внимание.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других – иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Можно представить следующие *виды дидактических игр*:

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы.
- Настольно-печатные.
- Словесные.
- Сюжетно-ролевые
- Предметные.
- Игры-упражнения
- Игры-соревнования.
- Познавательные.
- Игры с правилами.
- Коллективные дидактические игры.
- Длительные совместные игры со сверстниками.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.

- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

*Игры-путешествия* имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие – игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «звучащие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

*Игры-поручения* имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

*Игры-предположения* «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.

Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотносить знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

*Игры-загадки.* Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться – доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

*Игры-беседы (диалоги).* В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения

Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета – темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре.

Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть – сделать открытие и в результате что-то узнать. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

Основным *средством* игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.



Широко используются в самостоятельной деятельности детей *настольно-печатные игры*. Это типа лото, мозаика, домино, парные и разрезные картинки, шашки, шахматы, игры - головоломки и др. Педагог дает образцы выполнения действий, указывает на неправильное выполнение их отдельными участниками, показывает при этом образцы контроля за действиями партнера. Такой настольный материал обладает большой наглядностью и красочностью, в процессе игры с которым ребенок может активно действовать, привлекать к совместным действиям сверстников. Настольно-печатные игры разнообразны по видам: парные картинки, различные виды лото, домино. При их использовании решаются различные развивающие задачи. Так, например, игра, основанная на подборе картинок по парам. Ученики объединяют картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу. Подбор картинок по общему признаку – классификация. Здесь от учеников требуется обобщения, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растет в лесу?» Составление разрезных картинок направлено на развитие у детей умения из отдельных частей составлять целый предмет, логическому мышлению. Описание, рассказ по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества у младших школьников. Для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картинке, ученик прибегает к имитации движений (например, животного, птицы и т.д.). В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа.

*Словесные игры* – игры, которые развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь. В эту группу входит большое количество народных игр типа: «Краски», «Молчок», «Черное и белое», «Я знаю пять...», «Контакт», «Игры в слова» – это придумывание слов, обозначающих предметы из одной группы (например, овощи, животные, мебель и т.д.), придумывание слов, начинающихся на одну букву, каждое последующее слово должно начинаться на последнюю букву предыдущего. Нужно называть по очереди, таким образом, игра превращается в соревнование. Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания о новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, воспитывают желание заниматься умственным трудом.

В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат. Для удобства использования *словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре основные группы.*

В *первую группу* входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка», «Магазин» и т.д.

*Вторую группу* составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения: «Похож - не похож», «Кто больше заметит небылиц» и другие.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в *третьей группе*: «Кому что нужно?» «Назови три предмета», «Назови одним словом».

В особую *четвертую группу* выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления: «Краски», «Летает, не летает» и другие. Эти игры развивают ребенка, одновременно развивая его логику, сообразительность, словарный запас. Эти игры словесные, они не требуют никаких подручных средств, даже бумаги и ручки.

*Предметные игры* – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой, природным материалом. Основные игровые действия с ними: нанизывание, выкладывание, катание, собирание целого из частей и т.д. В предметных играх используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: младшие школьники упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению...), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

В игре также используют предметы, в которых разница между ними менее заметна. В играх с предметами младшие школьники выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождение отсутствующего предмета. Играя, они приобретают умения складывать из частей целое, выкладывать узоры из разнообразных форм. В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, величина, материал из которого они сделаны. Это помогает учителю упражнять младших школьников в решении определенных дидактических задач.

*Игры-упражнения* – игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но все же индивидуализирована. Ее используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «Пятый лишний». Например, на уроке естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (рас-

тения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

*Игры-соревнования:* конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе. Цель их: оживить скучное, увлечь творчеством, заинтересовать обыденным, так как интерес – это катализатор всей учебной деятельности. Игры-соревнования – это всегда праздники, когда активны все учащиеся, когда каждый имеет возможность проявить себя в атмосфере успешности и класс становится творческим коллективом. Эти уроки включают в себя все разнообразие форм и методов, особенно таких, как проблемное обучение, поисковая деятельность, межпредметные связи, опорные сигналы и др. Снимается напряжение, оживляется мышление, возбуждается и повышается интерес к предмету в целом. Уроки-соревнования проводятся в хорошем темпе и позволяют проверить практические и теоретические знания большинства школьников по выбранной теме. Игры-соревнования могут быть придуманы учителем или являться аналогом популярных телевизионных соревнований «КВН», «Клуб знатоков» и т.д.

*Познавательные игры* – это игры, в ходе которых происходит: развитие творческих способностей детей; развитие любознательности и познавательного интереса; развитие художественно-эстетического вкуса; развитие умения применять на практике полученные знания; воспитание чувства коллективизма, атмосферы сотрудничества в процессе совместной деятельности; развитие коммуникативных способностей; формирование навыков исследовательской и проектной деятельности.

*Игры с правилами* хороши тем, что в них четко предусмотрены требования к поведению детей. Ребенок вынужден подчиняться этим требованиям (т.е. не нарушать правила), если он желает играть и не хочет нарушать игру. В них ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе. Популярная настольная игра лото – это пример игры с правилами и одновременно игры-соревнования. Элементарная на первый взгляд, она чрезвычайно полезна для младших школьников с импульсивным поведением. От ребенка здесь требуется быть внимательным и собранным, чтобы не пропускать у себя на карточке называемые цифры; быть сдержанным и не выражать бурно свои эмоции, если объявленная цифра есть; быть терпеливым и не указывать другим игрокам на имеющиеся или пропущенные ими цифры; быть выдержанным и не обижаться до слез в случае проигрыша.

*Условия эффективной организации дидактической игры.* Всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. И даже благие намерения не обеспечивают полезности применения средств: нужны еще знания и умения использовать средство соответствующим образом, чтобы его применение приносило безусловную пользу.

Точно так же использование игры в воспитании требует соблюдения некоторых *правил*:

- игры должны быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто подобное, 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;
- игра должна оканчиваться раньше, чем надоест;
- игры должны проходить под наблюдением учителя.

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.

Изучение современной педагогической литературы об игре позволяет сформулировать следующие *требования*, которые учитель обязательно должен учитывать при организации детских игр на уроках и во внеурочное время:

- свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей;
- дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли;
- смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность;
- в игре должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях;
- в игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших;
- игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников;
- игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы;
- в подростковом и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием практической жизненной деятельности или с содержанием учебного курса;
- игры не должны быть излишне воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации;

- не следует вовлекать детей в излишне азартные игры, в игры на деньги и вещи, в опасные для здоровья и жизни.

*Функции дидактических игр.* Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие ее функции:

- обучающая функция – развитие учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и другие;
- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребенком из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативная функция – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения;
- релаксационная функция – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде;
- психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения;
- функция самовыражения – стремление ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал;
- компенсаторная функция – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

В игре ребенок получает опыт произвольного поведения, учится управлять собой, сдерживая свои непосредственные желания ради поддержания совместной игры. В процесс игры вовлекаются познавательные процессы, воля, чувства, эмоции, потребности, интересы. Какие же *задачи* может помочь реализовать педагогу игровая деятельность? Прежде всего, это установление контакта с ребенком. Говоря о таком способе установления контакта, педагоги называют его контактом содружества, сотворчества, лучшим способом вступить в доверительские, дружеские отношения с ребёнком.

Игра также является прекрасным средством *диагностики* как личности, так и группы. Кроме личного развития ребенка, игра позволяет установить, к чему ребёнок стремится, в чем нуждается, так как в игре он стремится занять желаемую роль. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра – всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.

Если ребенку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это – мощное *стимулирующее средство*.

В процессе дидактической игры предполагается решение следующих *задач*:

обогащение чувственно-эмоционального опыта путем освоения детьми системных знаний;

развитие мышления ребенка в плане осознания себя и своего места в мире природы и людей;

развитие общей культуры ребенка, включающей языковую культуру, культуру общения в разных условиях [Дидактическая игра в учебном процессе. Режим доступа: <http://www.coolreferat.com/> Дата доступа: 08.11.17].

#### **Лекция 4. Гуманистический потенциал игровой деятельности**

*Место и роль игры в гуманистическом воспитании и развитии детей. Основные функции игры в гуманистическом воспитании.*

*Игрушка как средство гуманистического воспитания. Понятие и краткая история игрушки. Классификации игрушек.*

*Коррекционные возможности игровой деятельности.*

*Место и роль игры в развитии детей* невозможно переоценить. К.Д. Ушинский писал, что для ребенка игра – это «действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее, а понятнее потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет и следы этой жизни глубже остаются, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя – уже зреющий человек. Оно пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями». При этом он отмечал влияние детской игры на всю последующую жизнь: «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 К.Д. Избранные педагогические сочинения: в 2 т. Т. 1: Вопросы воспитания. – М.: Учпедгиз, 1953. – 637 с. – с. 264).

Игра является мощным средством социализации ребенка. Игра обучает, развивает, воспитывает, развлекает, дает отдых. Игра помогает детям воскресить минувшее и заглянуть в будущее. В игре выявляется характер маленького человека, его взгляды на жизнь, его идеалы. Сами того не осознавая, дети, играя, приближаются к решению сложных жизненных проблем. Лишение детей игры — это лишение его главного источника раз-

вития – импульсов творчества. В игре ребенок осваивает опыт жизни, социальной практики, коллективных отношений, расширяет свои представления о мире.

Исследователь игр дошкольников Д.Б. Эльконин отмечал, что в игре коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется самый механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Игра выступает регулятором всех жизненных позиций ребенка. Игра хранит и развивает детское в детях, она их школа жизни и «практика развития». В игре ребенок и ученик, и учитель одновременно. Игра есть образ детства, его «школа морали». Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Разнообразие игр обеспечивает детям разнообразие удовольствий – удовлетворений и разнообразие средств связей в детской среде и в обществе в целом. Игра всегда подразумевает взаимодействие, ибо играть, значит вступать в контакты с кем-то. В этом плане игра – диалог между партнерами или группами играющих. Для детей игра – сфера их социального творчества. Ребенок как существо играющее продолжает себя общественным существом, а игра – полигон его общественного и творческого самовыражения.

Игра необычайно информативна, она знакомит детей с окружающим миром и многое «рассказывает» самому ребенку о нем самом и воспитателю об играющем индивидууме. Игра избавляет детей от многих личных тягот и переживаний.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- учебную деятельность вводит элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра – школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обыч-

ной школе нетрудно указать источник знаний. Это учитель – лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность.

[Шуть, Н.Н.. Волшебные ключи игромастера / Н.Н. Шуть // [http://referatwork.ru/category/sport/view/453767\\_igra\\_kak\\_sredstvo\\_vospitaniya](http://referatwork.ru/category/sport/view/453767_igra_kak_sredstvo_vospitaniya)].

*Основные функции игры в гуманистическом воспитании.*

*Социокультурная функция.* Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

*Коммуникативная функция.* Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

*Роль игры в самореализации человека в игре.* Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имею-



щиеся проблемы у человека и моделировать их снятие. *Роль игры в диагностике личности.* Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

*Роль игры в социально-педагогической коррекции и терапии.* Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Элкониин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту. Психологическая и социально-педагогическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

*Роль игры в досуге детей.* Игра является обязательным элементом досуга детей, что связано с ее развлекательной и развивающей функциями. Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей на развлекательность.

*Роль игры в воспитании качеств личности.* В силу своих специфических особенностей игра является школой формирования нравственного воспитания личности. В игре идет становление таких нравственных качеств, как честность, справедливость, толерантность. Ребенок обретает социально-значимые качества – активность, ответственность, самостоятельность, инициативность, получает стимулы для проявления гуманного отношения к окружающему миру. В игровой деятельности дети накапливают опыт эмоциональных переживаний, межличностных отношений (дружба, партнерство, совместимость) и общения.

Различные виды детских игр обладают своим особенным развивающим воспитывающим потенциалом. Так, подвижные игры очень полезны для здоровья. Растущий детский организм не может долгое время сидеть

на одном месте, ему нужно движение, высвобождение накопившейся энергии. И подвижные игры являются незаменимым способом этой энергетической разрядки и развития физических качеств младших школьников. Во многих проводится борьба за личное первенство или первенство коллектива. Кроме физических качеств, они развивают такие свойства личности, как смелость, выдержка, настойчивость.

Ролевые игры отражают явления и процессы, которые дети наблюдают или о которых слышат из мира взрослых. В этих играх каждый ребенок берет себе определенную роль, например, врача, учителя, пожарника, и изображает соответствующую деятельность. Иногда сюжет игры бывает заранее намечен, события и действия разворачиваются в определенном плане (сюжетные игры). Если в дошкольном возрасте игровые интересы мальчиков и девочек нередко бывают очень близки, то у детей младшего школьного возраста наблюдается уже дифференциация склонностей. Мальчики любят роль героев (летчиков, космонавтов, отважных пограничников, капитанов, разведчиков, альпинистов), совершающих подвиги. Девочки предпочитают изображать в игре матерей, учителей, врачей. В первых классах они еще играют в куклы, нянчат их, учат, лечат. Иногда обходятся без игрушек, тогда кукол нередко заменяют младшие братишки и сестренки, играя с которыми девочки выполняют материнские обязанности.

Настольные игры очень полезны для расширения познавательных интересов и для умственного развития. К числу таких игр относятся лото с картинками, словесные игры со всякого рода загадками, шарадами, ребусами, игры-головоломки, шашки, шахматы и т.п. Игра позволяет ребенку получать и обобщать знания об окружающем мире, развивать у него чувство коллективизма, желание и умение помогать другим. Игра есть сильнейшее средство включения ребенка в систему отношений общества, которому он принадлежит, усвоения им культурных и духовных богатств. В игре, развиваются интеллектуальные, личностные качества и физические способности.

В.Т. Кабуш, А.В. Трацевская раскрывают *роль игры в гуманистическом воспитании детей*. Игра, выполняя фиксирующую, формирующую, преобразующую функции, является средством воспитания гуманистических качеств личности. Игра в социально-педагогическом процессе учреждения образования позволяет решить следующие задачи:

- научить воспитанников быть «продуктивными членами общества»; приобщить их к социальным ролям, правам и обязанностям;
- адаптировать к социальной среде;
- интегрировать в жизнь общества.

Неоценимы *место и роль игры в семейном досуге* и сплочении членов семьи, формировании эмоциональной привязанности членов семьи. В семейных играх первый и самый главный плюс – общение. Общение детей друг с другом, общение детей и родителей. В отличие от компьютерных

игр в эти игры в одиночку не поиграешь. Если ребенок играет с папой и мамой, он может объяснить правила, посоветовать что-то, то есть побыть старшим и взрослым, что в обычной жизни ему удастся крайне редко. Кроме этого совместные семейные игры формируют:

- умение договориться, ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.;
- умение разрешать конфликтные ситуации. Возможно, кто-то сделал неправильный ход или сжульничал. Ребенок получает важную науку, которая в игре усваивается легко, между делом;
- умение достойно проигрывать. Победитель, как правило, один, зато остальные получают значимый урок.

Таким образом, совместные игры родителей и детей воспитывают в ребенке важные качества, стороны личности, которые так необходимы в современном обществе. На разных возрастных этапах жизни ребенка присутствуют свои «возрастные» игры, обладающие специфическим развивающим потенциалом.

*Игрушка как средство гуманистического воспитания. Понятие и краткая история игрушки.*

Игрушка — предмет, используемый или специально изготовленный для игры, средство игры, ее объект. Возникновение игрушки, изменение ее внешнего вида, применение в процессе подготовки ребенка к будущей жизни имеет длительную историю. Генезис игрушки уходит в глубины филогенеза и антропогенеза человека. Известно, что многие виды животных используют предметы без видимой прямой (биологической) потребности в них. В игре высших животных, по преимуществу детенышей, можно наблюдать использование тех или иных предметов, вовлекаемых в игровое поведение. Однако эти предметы у животных не приобретают постоянной функции. В истории человечества предмет впервые появляется в игре как символ, означающий другой предмет. Появление игрушек как предметов, изготовленных для игры – достаточно раннее явление человеческой культуры. Первые архаические И. были просты: камешки, косточки плодов, кости животных, орехи, початки и зерна маиса, обрывки меха и т.п. Камни используются в древнейших, дошедших до современных детей, играх с камешками, типичных для народов большинства стран мира. Известны специально изготовленные игрушки, найденные при раскопках древних городов Египта, Вавилона, городов Древней Греции и Римской империи. В Европе к XVI веку появляется множество игрушек, приспособленных для разнообразных игр. Многие И. пришли в игру, утратив свой первоначальный ритуальный шаманский смысл. Развитие тематики, содержания, формы, функциональности и технологии изготовления игрушек как предметов, создаваемых взрослыми для игр детей, происходило и наращивало темпы в зависимости от совершенствования производительных сил (технологий) в ходе исторического развития общества.

Игрушки являются обобщенным, материальным, эстетическим и этическим средством культурно-исторической преемственности опыта поколений, носителем того содержания общественного и предметного мира, которое ребенку надлежит освоить в детстве. Педагогическое воспитательное значение игрушка приобретает в зависимости от процесса общественного осознания непреходящей ценности детства в общем цикле человеческой жизни.

В настоящее время, отмечает С.Л. Новоселова, складывается понимание игрушки в качестве педагогической категории. Игрушка может рассцениваться и в качестве средства манипулирования формирующимся сознанием ребенка. Возникает понимание того, что, помимо игрушек, составляющих непреходящий базисный компонент развивающей предметной среды детства, существуют и активно внедряются в детскую жизнь игрушки вредные – милитаристского, садистического, низменного облика и содержания. Во многих цивилизованных странах создается общественное противостояние эксплуатации рынком внешней привлекательности и динамичности игрушек, «сатанизирующих» психику детей и подростков.

Игрушки вводят ребенка во взрослый мир, помогают осваивать его, приобщают к многовековой культуре, сложившейся в ходе мировой истории. Для гармоничного и целеустремленного развития личности современного ребенка ему нужны игрушки традиционные, включая архаические, народные и современные, а также авангардные, например, те, в которых используются новые компьютерные и другие технологии. Игрушки служат игре, поэтому их видовой состав и ассортимент должны соответствовать потребности ребенка в различных видах игр с учетом их специфики в различные периоды детства.

Игрушка, подчеркивает, С.Л. Новоселова, рассматривается как непреходящий атрибут детства, средство развития, воспитательной и образовательной работы с детьми. Она обладает также мощным релаксирующим и психотерапевтирующим потенциалом. И формирует в ребенке универсальные, этнические и индивидуальные черты его психического облика.

Первоначально игрушка появилась как средство специальной подготовки к труду взрослых, со временем игрушка стала предметом детских забав, а затем постепенно превратилась в средство умственного, нравственного, физического и эстетического развития. Игрушки были обнаружены археологами при раскопках остатков древних цивилизаций. Игрушки, найденные при раскопках Индской цивилизации (3000–1500 до н.э.) включают маленькие повозки, свистки в виде птиц и игрушечных обезьянок, которые могут сползать по верёвке.

Самые древние игрушки сделаны из доступных природных материалов, камней, палок и глины. Тысячи лет назад египетские дети играли в куклы, у которых были парики и подвижные конечности, они были сделаны из камня, керамики и дерева. В Древней Греции и Древнем Риме дети

играли с куклами, сделанными из воска и терракоты, луком и стрелами, йо-йо. В Греции, когда дети, особенно девочки, достигали совершеннолетия, было принято приносить игрушки детства в жертву богам. Накануне свадьбы девушки возраста около четырнадцати лет в качестве обряда посвящения во взрослую жизнь приносили свои игрушки в храм.

Технологический прогресс цивилизации повлиял и на детские игрушки. Сегодня игрушки изготавливаются из пластмассы, появились игрушки с батарейками. Если раньше игрушки были самодельными, то сейчас существует целая индустрия игрушек с массовым производством и механизмами реализации.

Эволюцию игрушки можно проследить на примере кукол. Самые древние куклы были просто вырезаны из дерева или связаны из травы. В Древнем Египте куклы уже могли двигать конечностями. Куклы начала XX века уже умели говорить «мама». Сегодня уже существуют куклы, которые могут распознавать предметы, голос своего владельца, и выбирать фразы из сотен вариантов, заложенных в них программой.

Изменились игрушки, технологии их изготовления, лишь тот факт, что дети любят с ними играть остаётся неизменным на протяжении всей истории человечества. Рост количества разного рода игрушек в Европе приходится на конец XIX в., что связано с возникновением их промышленного производства в Германии. В Нюрнберге в 1880 г. первый раз при изготовлении игрушек была применена штамповка, что позволило увеличить их количество. В 1886 г. впервые появляются модели оружия. В 1898 г. началось промышленное производство мягких и музыкальных игрушек, а также технической игрушки.

В России игрушки долгое время были результатом деятельности игрушечных промыслов (богородского, дымковского и др.), и в основном они были деревянными и гончарными.

В белорусской культуре и народной педагогике наиболее были распространены игрушки из соломки, дерева, глины, а также тряпичные куклы. Увеличение производства связывают с началом XX в., однако эти игрушки не отличались особым качеством. Первая мировая война негативным образом отразилась на этом производстве: игрушечный промысел пришел в упадок, игрушки производились из второсортного сырья, отходов промышленного производства.

В 30-е гг. прошлого века советская власть поставила перед производителями игрушек задачу создания новой, «советской» игрушки, отвечающей требованиям общества, формирующей новые ценностные ориентиры, образцы поведения, тип личности, социалистическое мышление.

Московская артель «Забава детей» в те годы выпускала тряпичных кукол, изображавших людей разных профессий: работниц в красных козынках; почтальонов; пожарных; молочниц и других. Загорские мастера вытачивали: красноармейцев; матросов; уличных регулировщиков; пионе-

ров-барабанщиков. Параллельно с развитием игрушки шло осмысление особенностей ее возможного влияния на развивающуюся психику (М.О. Манассеина, Л.Г. Оршанский, Ф. Фребель, К. Ланге). Наиболее часто отечественными и немецкими учеными в конце XIX – начале XX в. Обсуждались вопросы:

- соответствие игрушки возрасту ребенка;
- количество игрушек, необходимое для нормального психического развития ребенка;
- качество игрушек, т.е. степень соответствия игрушки реально существующему предмету.

В 1918 году Наркомпрос России основал Музей игрушки с целью изучения истории и этнографии игрушки. В мае 1932 г. в СССР впервые в мире был создан Всесоюзный научно-исследовательский институт игрушки в Загорске (ВНИИИ) с филиалом в г. Вятке.

#### *Классификации игрушек.*

Отечественные ученые начинают создавать первую классификацию игрушек. Российский педагог Е.А. Аркин, специалист в области теории и практики общественного дошкольного воспитания, разработал классификацию игрушек (1935), в основу которой был положен принцип историзма. При этом не учитывалось влияние игрушки на психическое развитие ребенка. Е.А. Аркин выделил несколько групп «изначальных игрушек» (не меняющимся в ходе исторического развития): звуковые, двигательные, образные.

В эти же годы появляется педагогическая классификация игрушек, разработанная А. С. Макаренко, в которой обращается внимание на их развивающий потенциал. А. С. Макаренко выделил три основных вида игрушек: готовые, (машинки, куклы и др.); полуготовые (кубики, разрезные картинки и др.), игрушки-материал (глина, песок, куски дерева, картон, бумага).

Все они способствуют в первую очередь созданию представления об окружающем мире, а также развитию творческого воображения, умственных способностей и произвольности ребенка.

Наиболее полная и подробная классификация игрушек, используемых в практике дошкольного образования, принадлежит Е.А. Флериной (1973). В ее основе лежат различные аспекты психического и физического развития ребенка. Она классифицирует игрушки, исходя из особенностей их влияния на:

- познавательную сферу ребенка (конструктивные способности, мышление, воображение, чувство юмора, музыкальный слух);
- физическое развитие (крупная и мелкая моторика, зрительно-двигательная координация).

Несколько позже появляется психологическая классификация игрушек В.С. Мухиной (1985), в которой они разделены на две большие группы:

1) способствующие социально-эмоциональному развитию (или развитию личностной сферы), предполагающие общение или обращение с ними, как с живыми персонажами;

2) помогающие развитию интеллектуально познавательных и моторных способностей.

Такое разделение, по мнению психологов, соответствует двум направлениям в развитии основных видов деятельности, на которые указывал Д.Б. Эльконин:

- игровой, где осваиваются нормы отношений между людьми непосредственно-эмоциональное общение младенца и сюжетно-ролевые игры дошкольника);

- предметно-манипулятивной, учебной, где усваиваются общественно-выработанные способы действий с предметами и различные эталоны.

Мухина В. С. особое внимание уделяет куклам – они в ее классификации разделены на группы в зависимости от функций, которые выполняют в игровой деятельности ребенка: «прекрасные» куклы, куклы «для любования», характерные куклы, куклы для эмоциональной рефлексии, этнографические куклы [Мухина В. С. Дети и куклы: таинство взаимодействия // Народное образование – 1997. – № 5. – С. 28–33].

Место игрушечного оружия в классификации современной игрушки проанализировано И.Н. Алешинной. Она указывает на то, что хотя современный рынок игрушки и переполнен игрушечным оружием, однако данный вид не упоминается ни в одном из видов имеющейся классификации, в то время как «мог составить одну из следующих классификационных групп»:

- сюжетные и моторно-спортивные игрушки (Е.А. Флерина);
- игрушки, влияющие на нравственное развитие (В.С.Мухина);
- сюжетно-образные (С.Л. Новоселова).

У педагогов, психологов, родителей преобладает негативное отношение, так как считается, что игровые действия с ними способствует формированию агрессивного поведения ребенка. Противоположное отношение к ним встречается только у представителей психоанализа. Игры с игрушечным оружием, фигурками монстров, вампиров, солдатиков позволяют ребенку:

- канализировать агрессию (направить социальный протест на формируемый образ врага);
- сбросить фрустрационное напряжение;
- сталкивают ребенка с последствиями его агрессивных действий;
- в процессе совместной деятельности со взрослыми учат социально одобряемым способам, помогающим исправить содеянное.

Поэтому перечисленные выше игрушки вошли в типологию, разработанную в детской психотерапии. Так, в классификации американского психолога Г.Л. Лэндрета особо выделяется группа игрушек, помогающих

выразить агрессию и агрессивные чувства: это военные игрушки, куклы бибабо, солдатики.

Психотерапевтическая классификация игрушек А.В. Локтионовой (2005). В основу положен принцип удовлетворения витальных потребностей ребенка. Витальность понимается как определенное самочувствие, ощущение удовлетворенности от того, что происходит в данный момент на телесном уровне: «Мне нравится жить». При этом «нравится» – это не только оценка происходящего, с помощью этого ощущения формируются потребности, интересы, жизненные ценности и установки человека. Высокий уровень развития витальности способствует нормальному психическому, физическому и личностному развитию. Детская витальность формируется в ходе общения, в первую очередь, с матерью, близкими людьми, а также через предметную среду, влияющую на развитие познавательной, эмоциональной и социально личностной сфер, особое место в которой занимают детские игрушки.

Разработанная А.В. Локтионовой типология игрушек включает в себя несколько групп:

- игрушки «защитники-успокоители»;
- игрушки-«утешители»;
- игрушки-«посредники»;
- игрушки-«однодневки»;
- игрушки-«коллекции»;
- «символические» игрушки.

В 1912 году, когда промышленное производство игрушек в России и за рубежом находилось на начальном этапе своего развития, появилась классификация игрушек с точки зрения их негативного влияния на психику ребенка В.Г. Малахиевой-Мирович. Автор выделял следующие типы игрушек:

- «скучные» – все механические игрушки, а также хрупкие однотипные и статичные фарфоровые фигурки зверей и людей. Они вызывают у ребенка лишь минутное удивление;
- «глупые» игрушки – это щелкунчик с уродливым лицом, страшные маски и другие, вызывающие у ребенка чувство страха, внутреннюю тревогу.

В.Г. Малахиева-Мирович обвиняет производителей в том, что они, создавая такие игрушки, не учитывают психологии ребенка и степени воздействия игрушки на его развивающуюся личность.

- «Мертвые» игрушки напоминают учебные пособия из-за своей сверхпродуманности, сверхполезности и сверхцелесообразности; они не дают возможности развиваться детской инициативе и творчеству.
- «Пошлые» игрушки – это всевозможные страшные, уродливые и одновременно комичные, вульгарные копии людей и животных.



- «Безнравственные» игрушки – игрушки военного дела. Они про-воцируют у ребенка стремление к насилию и разрушению.

#### *Коррекционные возможности игровой деятельности*

К психическому состоянию ребенка следует относиться с особым вниманием. Бывает так, что по тем или иным причинам в развитии ребенка наблюдаются некоторые особенности. Они проявляются в нарушении сна, аппетита. В повышенной капризности, излишне эмоциональности и т.д. Главное условие преодоления подобных состояний – постоянная работа воспитателей и родителей по созданию и укреплению всего того, что есть ценного в ребенке, с опорой на положительные стороны его личности. В тех случаях, когда имеют место проявления детской нервности, неоценимую пользу может принести игра. Подбор игрушек и игровых занятий должен осуществляться в зависимости от вида проявления нервности и состояния ребенка.

Весьма благоприятно можно использовать сюжетно-ролевые игры и игры-драматизации, в которых осуществляется перенос негативных качеств личности ребенка на игровой образ. Отстраняясь, таким образом, от них, дошкольник получает возможность оценить как бы со стороны свои недостатки, пересмотреть свое отношение к ним.

Повышенное фантазирование детей, как правило, связано с отставанием моторной сферы. Поэтому необходимо привлекать ребенка к подвижным играм с правилами, развивать моторную ловкость в играх на координацию движений.

С детьми, у которых ускорен темп речевого развития, что также может быть признаком детской нервности, не следует много играть в игры с перевоплощениями в игровые персонаже, игра обязательно должна быть действенной, а не только речевой.

Бывает так, что дети на долгие месяцы прикованы к постели, в этом случае замедляется формирование игровой деятельности, что приводит к существенной перестройке личности ребенка. И здесь могут помочь разумно организованные игровые занятия с ребенком. Хорошим помощником может быть сказка, но нужно не только читать, необходимо с помощью специальных игрушек показывать сказку, драматизировать, побуждая детей принимать активное участие в такой игре.

Игра может быть целительным средством при заикании. Очень хорошего эффекта можно добиться при помощи наручных кукол-бибабо. Обычно выполняя роли кукол, дети начинают говорить без запинок. Большое значение имеет игра для отвлечения контроля за правильностью речи, который только усиливает заикание.

У некоторых детей нервность проявляется в виде двигательной расторможенности. Таким детям очень полезны игры по правилам, причем таким, где двигательная активность контролируется игровой ролью или сюжетом. Бывает, что у ребенка со слабой нервной системой укрепляются

черты боязливости и робости в игре со сверстниками. Не следует поспешно требовать его включения в группу играющих. Надо только предоставлять ему возможность играть рядом с детьми, наблюдать за игрой детского коллектива и осторожно и постепенно вводить ребенка в игру.

Частым проявлением детской нервности являются детские страхи: боязнь темноты, образов из телепередач и др. В основе любых устойчивых страхов лежит повышенная общая тревожность ребенка. Игра здесь – лучшее лекарство, например, игры «Поход в Кощею и Бабе-яге», «Строим замок Кощея, избушку на курьих ножках». Устрашающий образ перестает быть устрашающим, если является игровым. У детей неуверенных можно повышать свою самооценку в подвижных соревновательных играх, постоянно отмечая успехи и достижения ребенка: «Смотри, каким ты стал ловким, вот как у тебя стало здорово получаться!» Необходимо положительно оценивать выбор игрушек, удачный сюжет, ловкое игровое действие. Таким образом, атмосфера игры помогает детям успешнее преодолевать трудности и невзгоды, с которыми им приходится сталкиваться в жизни.

## **Тема 5. Организация игрового пространства как компонента целостной воспитательной системы**

*Понятие о ведущем виде деятельности. Развитие игровой деятельности детей. Типы досугового общения детей дошкольного возраста. Типы досугового общения детей младшего школьного возраста. Типы досугового общения подростков.*

*Традиционная классификация компьютерных игр. Ролевые и неролевые компьютерные игры. Обучающие компьютерные игры. Влияние компьютерных игр на развитие детей.*

*Понятие о ведущем виде деятельности. Развитие игровой деятельности детей.* Ведущая деятельность (В.д.) – термин, выдвинутый А.Н.Леонтьевым для обозначения деятельности, с которой связано возникновение важнейших психических новообразований. Понятие «В.д.» в дальнейшем использовалось Д.Б. Элькониным для построения периодизации развития психики, основанной на поочередной смене В.д., в одном возрастном периоде, обеспечивающих преимущественное развитие мотивационно-потребностной, а на сменяющем его этапе – развитие операционно-технической сферы. При этом предполагалось, что каждому периоду соответствует четко фиксированная для него В.д.:

- 1) непосредственно-эмоциональное общение младенца со взрослым;
- 2) предметно-манипулятивная деятельность, характерная для раннего детства;
- 3) сюжетно-ролевая игра, характерная для дошкольного возраста;

- 4) учебная деятельность школьников;
- 5) интимно-личностное общение подростков;
- 6) профессионально-учебная деятельность, характерная для периода ранней юности.

При этом предлагается различить В.д., которая призвана формировать общественноценные психические новообразования (педагогический подход к проблеме В.д.), и В.д., которая реально формирует эти новообразования (психологический подход) [Краткий психологический словарь / ред. А.В. Петровский, М.Г. Ярошевский; ред.-сост. Л.А. Карпенко. – Изд. 2-е, расширенное, испр. и доп.. – Ростов на/Д: Феникс, 1998. – 512 с.].

В психическом развитии ребенка игре принадлежит особо важная роль. Она формирует ее способность к произвольной деятельности и поведения, символических замен, саморегуляции, тренирует память, развивает восприятие, мышление, фантазию, способность к общению, волю. Игра способствует физическому развитию ребенка, создает его перспективу.

В процессе игровой деятельности зарождаются и выделяются новые виды деятельности дошкольника. Типичной для этого возраста является художественная деятельность, которая дифференцируется на рисование, лепку, конструирование, изготовлению аппликаций, танцы, занятия по музыке, слушания сказок, чтение стихов, драматизацию, т.е. продуктивные виды деятельности.

*Развитие игры* на протяжении дошкольного возраста происходит по следующим направлениям:

1. Изменение сюжета игр. Для разных народов характерны особые сюжеты. Одновременно им свойственны общие тенденции развития: от игр на бытовой сюжет («дочки – матери» у младших дошкольников) к играм с производственным сюжетом («больница», «железная дорога», «школа» у средних дошкольников), а далее – с общественно-политическим сюжетом («война», «парламент» у старших дошкольников). Это дает детям возможность воспроизводить особенности человеческой деятельности, привлекать в игру любое количество сверстников, то есть воспроизводить широкую систему отношений. В игре дошкольник открывает для себя различия между моральными и аморальными поступками, поскольку он играет в реальной жизни.

2. Изменение объекта игры. В дошкольном возрасте игра развивается от воспроизведения действий с предметами (мытьё посуды, одевание куклы – в младшем дошкольном возрасте) к воспроизведению отношений между взрослыми (в среднем дошкольном возрасте), а в старшем дошкольном возрасте главным становится исполнение правил согласно взятой на себя роли. Каждая роль соответствует проникнутым из сферы отношений взрослых правилам. Дети охотно подчиняются им или делают это под влиянием замечаний ровесников («так не бывает», «это делается не так»).

3. Изменение отношения между мнимой ситуацией и правилом. На первых порах правило игры скрыто за ролью. С учетом этого Л.С. Выготский утверждал, что все игры с правилами возникли из игр в воображаемой ситуации. При этом прослеживается тенденция, по которой со свертыванием воображаемой ситуации разворачивается правило.

4. Изменение характера – перенос значений с одного предмета на другой. В младшем дошкольном возрасте для ребенка важно внешнее сходство игрушки с реальным предметом. Позже сходство постепенно теряет свою важность.

5. Изменение действий. С развитием игровой деятельности действия ребенка становятся свернутыми, превращаются в символические.

6. Изменение характера отношений между детьми. В игре существуют игровые (отношение детей друг к другу в пределах роли) и реальные (взаимоотношения детей между собой) отношения. На первых порах лидируют реальные отношения, которые распространяются и на распределение ролей в игре. Со временем реальные отношения становятся все более подчиненными игровым.

*Типы досугового общения детей дошкольного возраста.*

- Мажорный тип является самым распространенным типом досугового

общения среди детей 3–5 лет; стандартный, ничем не выделяющийся тип поведения, который, при верной и своевременной корректировке приносит родителям больше радостей, чем хлопот. У детей такого типа сформировано чувство ответственности (они знают, что такое «хорошо» и что такое «плохо»), они координируют свое поведение и научены основным правилам и нормам общения. В общении со сверстниками они, стремясь занять лидирующее положение, одновременно легко принимают лидерство других детей. Отзывчивы к самым разнообразным спортивным, художественным и техническим видам деятельности, где можно повеселиться, проявить себя. Они доверчивы к взрослым, чувствительны к ласке и длительное время могут обходиться без родительской опеки.

- «Звездочки». Дети 3–6 летнего возраста, пользующиеся популярностью у сверстников.

Признаки:

- 1) аккуратность, опрятность, яркая, привлекательная внешность;
- 2) наличие у них необычных игрушек, яркая, необычная одежда;
- 3) способности, отличающие их от основной массы (умение выразительно декламировать, петь, играть на инструменте и т.п.), *но не сами способности привлекают детей, а то, как на них реагируют взрослые, т.е. их похвала, одобрение.* Такие дети, попадая в тень, либо замыкаются в себе, либо (что бывает чаще) капризничают, проявляют агрессивность.

- «Родительские» дети, «домашние» дети. Ориентированы исключительно на родителей, на мам, или на папу. Тяжело переживают времен-

ную разлуку с родителями, что мешает им активно приобретать новые социальные связи и устанавливать новые отношения с другими детьми. Нарушение контакта с родителями сопровождается растерянностью, плачем, раздражительностью. В игре, специальных видах спортивной, художественной и другой деятельности могут быть активными при условии, что кто-то из родителей рядом. Пугливы и боязливы. Часто боятся темноты, сторонятся животных, страшатся остаться с другими (кроме родителей) взрослыми. Не любят озорства, бойких и шумных сверстников. *Способны отойти от своих родителей, но исключительно к более младшим, в игре с ними они чувствуют себя уверенными и спокойными, а иногда в этой ситуации у них проявляются бойцовские качества.*

- Замкнутые дети. Не пользуются популярностью. Основные качества – неаккуратность, неопрятность, непривлекательная внешность, природная особенность (хромота, косоглазие и т.п.). Дети с устойчивым негативным отношением к общению. Любят играть одни, избегают возни и шумных забав. Обида, недовольство, неприязнь надолго задерживаются в их памяти, но они сдержаны в проявлении негативных эмоций. Они пристально наблюдают за происходящим, но включаться не решаются, им мешает внутренняя зажатость, неуверенность в себе. Попытки взрослых вовлечь их в какую-либо деятельность чаще всего вызывают внезапное отчуждение, испуг, неуверенность. Их беспокоят многочисленные страхи. Попадая в затруднительную ситуацию, ведут себя непредсказуемым образом.

- Капризные дети. Характерна капризность, часто переходящая в раздражительность, может проявляться совершенно внезапно по самым пустяковым поводам. Отличаются повышенной утомляемостью и частыми жалобами на плохое самочувствие. Неуравновешенные, быстро возбудимые дети. При возникновении конфликтов во взаимодействии со сверстниками, эмоции получают разрядку в бурных аффективных проявлениях вспышках гнева, громком плаче, отчаянной обиде и выходе из игры, занятий, что приводит к разрушению ситуации, и, как результат, к конфликтам, дракам. В играх и занятиях со сверстниками, чаще всего, относятся негативно к чужому замыслу, решению. Они не злопамятны и довольно легко отходчивы.

*Типы досугового общения детей младшего школьного возраста.*

- Лидер. Жизненное кредо – быть первым. Желают быть на виду. Отличаются организаторскими способностями. Они в состоянии организовать игру или другие совместные действия и довести их до конца, проявляя при этом доброжелательное отношение к партнерам по игре. Дети-лидеры обладают операционными навыками и умениями, их интеллектуальные качества проявляются в богатстве фантазии, запасе конкретных знаний, развитой речи и информативности. Стремление к лидерству носит интеллектуально-творческий характер (увлеченность музыкой, рисованием, моделированием, животными и т.д.). Характерна яркая демонстрация своих ув-

лечений. Самовыражение и самоутверждение проявляется в роли «заводилы», помощника руководителя и т.п. Дети этого подтипа отличаются постоянными (подчас не обоснованными) претензиями на лидерство или на исключительное положение в группе. Иногда «пускают пыль в глаза» своими неправдоподобными историями. Чтобы удержаться на гребне волны, могут записаться в художественную самодеятельность, заняться спортом и т.п. если данный вид деятельности поможет им быть на виду.

- Одаренные. Отличаются индивидуальными особенностями, выражающимися в проявлении тех или иных способностей, в своеобразии их общения со сверстниками. Характерен повышенный умственный тонус, а для большинства из них и высокий уровень работоспособности. Согласно учению академика И.П. Павлова, имеются два противоположных типа сигнальной системы и промежуточный между ними, а именно: «художественный» тип, «мыслительный» и «средний» тип. У некоторой части детей обнаруживается одаренность к музыке, вокалу, рисованию и т.п. Для них характерны яркость восприятия, наглядная, образная память, богатство воображения, острота непосредственной впечатлительности.

Одним присуще стыдливое сознание чего-то ненастоящего в их достижениях, они лишены самодовольства и всегда приходят на помощь как в творческих, так и в бытовых вопросах к своим друзьям. Другие, наоборот, эгоистичны, самоуверены, самонадеянны, хвастливы, часто при полном отсутствии чувства меры в общении со сверстниками. И, как результат, неуживчивы и конфликтны.

*В стандартную роль могут вносить элемент импровизации.*

- Конформный тип. Норма поведения – делать, «как все», поступать, «как все», стараться, чтобы все у них было, «как у всех». *Эта обусловлено не выгодой, а неверием в себя, боязнью сделать все не так, что быстрее всего объясняется не только и не столько природной робостью, сколько неустойчивым, не всегда справедливым, зависящим от настроения отношением к ним взрослых и, в особенности, родителей.* Дети стараются ни в чем не отставать, но и не любят выделяться, забегать вперед своего непосредственного окружения. Если они попадают в благоприятную среду, о них можно не беспокоиться, их позитивное развитие обеспечено, но, попав в дурную среду, они со временем усваивают все ее обычаи и привычки, манеры и правила поведения, как бы пагубно это на них не отражалось.

Такой тип удобен в общении как для группы, так и для отдельного человека. Руководитель самодеятельного объединения может «лепить» из них, что угодно.

- Тревожный тип. Отличаются замкнутостью, неумением понять чужие переживания, почувствовать неприязненное отношение к себе или, наоборот, симпатию и расположение. Неумение откликнуться на радость или печаль сверстника, понять обиду, отозваться на чужое беспокойство и волнение. К родным сохраняется сильная привязанность, опеке со стороны

ближних; охотно подчиняются. Упреки и наказания с их стороны вызывают слезы и отчаяние. У них рано формируется чувство долга, ответственности, высоких, порой чрезмерных моральных требований к себе и окружающим. Дети видят в себе множество недостатков.

В общении со сверстниками либо замкнуты, либо, набравшись смелости, натягивают на себя личину искусственной веселости, развязности, но в неожиданной ситуации быстро пасуют, что травмирует их. От сверстников не отгораживаются, стремятся к ним, но в выборе друзей разборчивы, в дружбе привязчивы. Близость друга предпочитают шумной веселой группе сверстников. При доверительном контакте искренние и доброжелательные.

- «Шаловливый» тип. Характерны общительность, самостоятельность, склонность к озорству, недостаток чувства дистанции в отношении ко взрослым, любят командовать в играх и других делах. Несмотря на неплохие способности, живой ум, умение схватывать на лету, они малорезультативны из-за неусидчивости, недисциплинированности. Рискованные шутки над старшими, желание везде и всюду острить. Отсутствует желание к учебе, и к любой другой деятельности, требующей трудовых затрат. При постоянном и строгом контроле нехотя подчиняются, но при удобном случае стремятся отойти от дела. Понятия долга, обязанности, достижения цели им чужды. Прилив энергии появляется во время развлечений и проказ. Изобретательны на различного рода шалости. Охотно подражают тем, кто сулит развлечение, смену впечатлений. Ради компании могут закурить, выпить, убежать из дома, совершить мелкую кражу, более всего их устраивают уличные компании, где нет никаких обязательств.

*Типы досугового общения подростков.*

- Позитивист. Подростки этого типа способны творчески подойти к поставленной задаче, взваливая при этом основной груз на себя. Они прислушиваются к мнению родителей, педагогов и сверстников, изо всех сил пытаются реализовать полезные советы. Их отличает настойчивость в достижении цели, а также способность правильно оценивать собственные результаты и результаты своих товарищей. Подростки-позитивисты обладают необходимыми трудовыми навыками, способны планировать свою работу и согласовывать ее с работой группы.

Своеобразная избирательная интуиция позволяет им сразу чувствовать, как к ним относятся окружающие, безошибочно, при первом контакте определяя, кто к ним расположен, а кто безразличен. Ответное отношение, даже чересчур прямолинейное, возникает незамедлительно, без попыток его утаить.

Самооценка отличается искренностью и умением правильно подметить черты своего характера. Для них важен результат-признание со стороны. Они стремятся приобрести вес в той общности, в которой прибывают на досуге, занять лидерские позиции.

Этот тип подростков отличается повышенным чувством ответственности за себя, успехи в игре и тому подобное, которое со временем перерастает в чувство ответственности за других. Иногда это чувство гипертрофируется, и уверенность подростка в себе переходит в страх не оправдать надежд, возложенных на него им самим, друзьями, педагогами, родными. В этих случаях возможно проявление нервных срывов.

- **Способный.** Это тип подростка, отличающегося универсальным свойством проявлять способность ко всему и вся. Они проявляют успехи в учебе, хорошие дети и друзья, достигают больших успехов в художественной, технической и спортивной деятельности. Такой тип подростков отличаются глубокие чувства, искренняя привязанность к тем, от кого исходит любовь, забота и внимание. Привязанность эта сохраняется, несмотря на легкость и частоту мимолетных ссор. Утраты переносятся очень тяжело и переживаются долго.

Маломотивированные смены настроения могут создать впечатления поверхностности и легкомыслия, на самом же деле это преданные друзья. Они очень чутки ко всякого рода знакам внимания, благодарности, похвалам и поощрениям. Они способны активизировать и воодушевлять на реализацию творческой идеи большую группу подростков, но как правило, их инициативу перехватывает активный позитивист. Формирование такого типа происходит при активной поддержке родителей, их регулярном общении.

- **Меланхоличный тип (домосед).** Этот тип характеризуется вялостью. Общество его раздражает, компании он избегает, приключения и риск, так изобилующие в досуге их сверстников, для них не привлекательны. Они очень тяжело переживают даже мелкие неприятности и неудачи, болезненно реагируют на замечания и укоры как сверстников, так и взрослых. Представители этого типа предпочитают дружить с теми, кто способен удовлетворить их потребность в сопереживании. Тяга к группированию со сверстниками, зависит от настроения. Практически никогда не претендует на роль лидера, вполне довольствуясь тенью положением.

- **Невротичный тип.** У подростков этого типа часто бывает хорошее, даже несколько излишне приподнятое настроение, которое нередко омрачается вспышками раздражения и гнева. Им присущи такие черты характера, как тревожность, социальная беспомощность, негативизм. Подростки этого типа нетерпимы к проигрышу, вторым ролям и тому подобное, раздражаются, когда долго остаются в тени. Они в постоянном стремлении к самостоятельности и независимости. Плохо переносят строгую дисциплину и строго регламентированный режим. Отсутствие навыков самоанализа и теплого дружеского общения, склонность к конфликтам порождают острое чувство одиночества.

- **Неустойчивый тип.** Это лживые, дерзкие, недисциплинированные подростки с низкой требовательностью к себе и неспособностью к адекватной самооценки. Они, как правило, отличаются эгоистической направ-



ленностью, не ориентированы на социальные нормы. В общении с друзьями мало внимательны к их запросам, интересам, в группе конфликтны. У такого типа даже положительные качества часто трансформируются в отрицательные. Главная их черта – крайняя изменчивость в настроении, которое меняется слишком часто и чрезмерно круто от ничтожных и даже незаметных для окружающих поводов.

Такие подростки часто инициируют асоциальное поведение сверстников при этом сами готовы совершить подлость, правонарушение, активно противодействуют воспитательному воздействию на них. Для них характерна нестабильность, резкая перемена привычных взаимоотношений с окружающими, конфликтность в сфере общения [Стрельцов, Ю.А. Методика воспитательной работы в клубе / Ю.А. Стрельцов. – М.: Просвещение, 1979. – 224 с.].

*Традиционная классификация компьютерных игр.* Поскольку XXI век является компьютерным веком, то особый интерес представляют компьютерные игры.

Компьютерные игры могут быть классифицированы по:

1. Жанру. Игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях – открывать новый жанр или быть вне всяких жанров.

Классификация по жанрам

- 1) экшн (от английского action – действие);
- 2) аркада (простейшие компьютерные игры);
- 3) игры-симуляторы;
- 4) стратегии;
- 5) спортивные игры;
- 6) приключенческие игры;
- 7) ролевые игры;
- 8) логические игры;
- 9) компьютерные реализации традиционных и настольных игр;
- 10) обучающие и развивающие игры.

2. Количеству игроков и способ их взаимодействия: игра может быть однопользовательской – рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской – рассчитанной на одновременную игру нескольких человек.

Классификация по количеству игроков и способу их взаимодействия

- 1) одиночные;
- 2) многопользовательские.

3. Визуальному представлению: игра может как использовать графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной.

*Ролевые и неролевые компьютерные игры.*

Все компьютерные игры можно разделить на ролевые и неролевые (Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В). Под *ролевыми* компью-

*терными играми* понимаются игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа.

Ролевые компьютерные игры разделяются:

1. Игры с видом из глаз своего компьютерного героя.
2. Игры с видом извне на своего компьютерного героя.
3. Руководительские игры.

Главная особенность ролевых игр заключается в наибольшем влиянии на психику играющего. Здесь выделяется три подтипа преимущественно по характеру своего влияния на играющего

1. Игры с видом из глаз своего компьютерного героя.

Специфика в этом типе в том, что вид из глаз провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Через несколько минут игры человек начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре, перенося себя в виртуальный мир.

2. Игры с видом извне на своего компьютерного героя.

Играющий видит себя со стороны, управляя действиями этого героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем носит менее выраженный характер, вследствие чего мотивационная включенность и эмоциональные проявления также менее выражены по сравнению с играми с видом из глаз.

3. Руководительские игры.

Тип назван так потому, что в этих играх играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим.

Неролевые компьютерные игры:

1. Аркады.
2. Головоломки.
3. Игры на быстроту реакции.
4. Традиционно азартные игры.

Отличительной особенностью неролевых компьютерных игр от ролевых является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа.

1. Аркадные игры.

Этот тип совпадает с аналогичным в жанровой классификации. Эти игры в большинстве случаев весьма безобидны в смысле влияния на личность играющего, т.к. психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер.

2. Головоломки.

К этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т.д.), а также разного рода голо-

воломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация, основанная на азарте, желание обыграть компьютер.

### 3. Игры на быстроту реакции.

Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью. Мотивация, основанная на потребности пройти игру, набрать большее количество очков.

### 4. Традиционно азартные игры.

Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов.

### *Обучающие и развивающие компьютерные игры.*

Особый интерес для процесса обучения представляют обучающие и развивающие игры (перечень компьютерных обучающих игр: История Древнего мира. Загадки Сфинкса (издательство: МедиаХауз), Баба – Яга за тридевять земель. Начинаем учить немецкий (издательство: МедиаХауз), Биотопия (издательство: МедиаХауз), Информатикус (издательство: МедиаХауз), Морской бой (издательство: Медиа Арт), Полет на запад, полет на восток (издательство Научно–методический журнал для учителей и учащихся «Школьные годы») и т.д.

Обучающие компьютерные игры позволяют решить ряд следующих задач:

- 1) закрепление системы знаний по определенной теме;
- 2) выработка умений по практическому применению следствий научной теории;
- 3) обмен опытом в решении практических заданий;
- 4) совершенствование навыков принятия коллективных решений;
- 5) развитие коммуникативных умений различного рода;
- 6) развитие творческого мышления;
- 7) выработка установки на практическое использование знаний;
- 8) воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с одноклассниками;
- 9) преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

Развивающие компьютерные игры предназначены для дошкольников и младших школьников. Эти игры в игровой форме развивают у детей навыки, улучшают способности (например, «Лунтик»). Развивающие компьютерные игры, в процессе развлечения, могут помочь ребенку освоить грамоту, научить счету, улучшить цветовое восприятие, а также развить ассоциативное и логическое мышление. Игры для младших школьников направлены на улучшение моторики, координации и других качеств [Компьютерная игра. Режим доступа: [https://wiki2.org/ru/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0](https://wiki2.org/ru/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) / Дата доступа: 08.06.15 ].

*Влияние компьютерных игр на развитие детей.* Компьютерные игры оказывают как положительное, так и негативное влияние на развитие детей. В операционную систему Windows входит стандартный набор игр: как правило, пасьянсы, игры-головоломки, игры на быстроту реакции. Они позволяют отдохнуть и переключиться, если приходится долго работать за компьютером, тренируют мышление, внимание.

Стратегические игры предполагают, что игрок управляет целым компьютерным миром – строит дома, завоевывает территории, добывает, например, нефть, золото.

В компьютерных играх «Квест» герой попадает в какую-то сложную, запутанную ситуацию, или получает какое-то задание, ему предстоит приключение. Задача играющего — разгадывать тайны, головоломки, сопутствующие приключению. Такие игры, как правило, не содержат сцен насилия. Они развивают пространственное мышление, память. Отрицательный момент таких игр – возникающая иллюзия всевластия и опасность ухода от реальности в виртуальный иллюзорный мир [Зими́на, К.И. Положительное влияние компьютерных игр на развитие подростков / К.И. Зими́на // Современная психология: материалы II междунар. науч. конф. (г. Пермь, июль 2014 г.). – Пермь: Меркурий, 2014. – С. 43–45 <http://www.moluch.ru/conf/psy/archive/111/5899/> Дата доступа 08.06.2015].

Дети проявляют повышенный интерес детей к играм с мистическими и фантазийными сюжетами, с различного рода монстрами. Такая заинтересованность отвечает одной из важнейших задач развития младших школьников и младших подростков – проработке ими экзистенциальных страхов.

Согласно М.В. Осориной, традиционно в детской субкультуре эта проработка осуществлялась посредством группового изучения «страшных мест», перед которым дети обычно подогревали себя разнообразными «страшными историями» (про черную руку, гробик и др.). Подобное совместное исследование дает ребенку «четкое ощущение личного предела в ситуации испытания». Интерес к компьютерным играм отвечает этой задаче взросления по содержанию. Однако компьютерные игры, отмечает М.В. Осорина, более ущербны по последствиям для развития (нереальность самого испытания; отсутствие группы сверстников, разделяющих переживание; ограничение работы анализаторов только зрением и частично слухом). «Страшные истории» фактически исчезли из детского фольклора. Это приводит к обеднению детской фантазии, а также препятствует формированию психологической готовности для встречи с трудностями и страхами в реальной жизни, поскольку первоначально все «ужасы» должны «проживаться» в умственном плане действий [Осорина, М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М.В. Осорина. – СПб.: Питер, 2008. – 304 с.].

Высокая степень эмоциональной вовлеченности ребенка в игровые действия и их ситуативность, наглядность (игры типа «Контр-страйк», «Танки», «Гонки», «Дота-2», «Зомбомания» и т.п.) не создают предпосылок для перехода к высшему, вербально-логическому уровню

развития сознания, фиксируя его на генетически исходном, аффективном уровне. Язык, которым пользуются во время игры, чрезвычайно упрощается, представляет собой не предложения, а отдельные, насыщенные эмоциями слова. Он начинает напоминать квази-язык животных (А.Р. Лурия), звуки которого всего лишь отражают определенное эмоциональное состояние, но изначально не предназначены для передачи информации.

Мальчики более погружены в мир виртуальных игр, чем девочки. Это связано не только с тем, что девочки лучше подчиняются различного рода правилам и ограничениям, но и с существующими социальным и стереотипами. В этом плане показательны результаты исследования психологов из Массачусетского университета, которые предложили детям 4–6 лет распределить игрушки на две отдельные группы – для мальчиков и для девочек. Независимо от пола детей все единодушно расположили компьютер в группе мальчишечьих забав. Однако результаты проведенного исследования говорят о том, что наши девочки, действительно уделяя играм меньше времени, чем мальчики, в своих игровых интересах мало от них отличаются [Медведская, Е.И. Любимые компьютерные игры наших детей и их последствия / Е.И. Медведская // <http://mir.pravo.by/library/edu/goditel/computegame/> / Дата доступа 08.06.2015].

В любой игре, даже самой примитивной «стрелялке», тренируется моторно-зрительная координация, то есть выстраиваются новые мозговые связи на основе взаимодействия глаз и руки. Однако есть и другие виды деятельности, более безопасные, но не менее эффективно способствующие развитию данного вида координации, например, игра на музыкальных инструментах.

Наиболее безопасными в плане привыкания являются логические игры и симуляторы, поскольку они не имеют сюжета. Наибольший риск, по мнению Медведской Е.И., представляют экшн и квесты. В этих играх есть полная свобода игрока, действиями которого определяется их процесс и результат. Есть вид «из глаз» персонажа, что облегчает процесс идентификации с героем, поскольку игровой процесс воспринимается как реальный.

Чрезмерно длительное времяпрепровождение перед компьютером, в том числе и ради игры, порождает также ряд специфических болезненных синдромов, связанных с такими органами, как глаза, позвоночник, руки и называющихся соответствующим образом, а именно: синдром сухого глаза, позвоночный синдром, туннельный карпальный синдром. Крайне негативным последствием увлеченности детей компьютерными играми является игровая компьютерная зависимость.

Выделяют две группы симптомов игровой компьютерной зависимости: психологические и физические. Основные психологические симптомы:

- ощущение удовольствия, даже счастья от нахождения за компьютером;
- постоянное увеличение времени, проводимого перед монитором;

- невозможность самостоятельно и добровольно закончить игру; появление после выключения компьютера чувства пустоты, утраты;
- проблемы со школьной успеваемостью; сосредоточение основных интересов вокруг компьютера и игры в ущерб всем другим делам, в том числе и общению с близкими.

Физические симптомы игровой компьютерной зависимости:

- головные боли;
- ощущение сухости в глазах;
- боли в области спины;
- расстройства сна и аппетита;
- игнорирование правил личной гигиены.

Обращение с компьютерными играми требует особой осторожности. В компьютерных играх нет таких развивающих и расслабляющих эффектов, которых невозможно было бы достигнуть без них, то есть в реальном пространстве и в реальном времени жизни. Но в силу высокой динамичности действия и красочности компьютерного изображения в них есть особая притягательность, особенно для детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов. Мировосприятие в данные периоды жизни напрямую связано с наглядно воспринимаемыми образами. Незначительность жизненного опыта и отсутствие самостоятельности, критичности мышления делают вышеназванную возрастную категорию особо уязвимой к принятию увиденного на экране монитора за действительное.

Проводниками ребенка в мир, в том числе и в компьютерный являются родители, поэтому собственные пристрастия взрослых незаметно становятся привычками детей. Медведская Е.И. разработала следующие рекомендации родителям:

1) Использовать компьютер только для работы: для поиска информации, отправки писем и т.п.

2) Обучать ребенка гигиеническим нормам взаимодействия с компьютером. Чтобы минимизировать вредное электромагнитное излучение, монитор должен располагаться в углу или у стены комнаты; необходимы постоянные влажные уборки помещения. Важно, чтобы ребенок сохранял правильную осанку и не засиживался долго в одной позе. Необходимо чередовать компьютерную игру с другими активными занятиями, подвижными играми, а также приучить ребенка регулярно выполнять профилактические расслабляющие упражнения для тела и глаз.

3) Ограничивать времени игры. Безопасное для здоровья ограничение: для младших школьников – до получаса в день, для подростков – до часа. Эта мера необходима не только для профилактики различного рода заболеваний, но и для предупреждения возникновения компьютерной зависимости: у ребенка обязательно должны быть какие-то другие, не менее любимые, занятия в реальном мире, для которых обязательно надо найти надо время. К примеру, один из французских производителей игр Э. Кан,

продавая их в год более 7 миллионов, позволяет играть своим трем детям только по выходным и только по два часа.

4) Во время каникул или когда к ребенку приходят гости-ровесники, время можно увеличить. Можно дольше играть в игры-стратегии и логические игры, требующие спокойного сосредоточения и размышления, зато время экшн-игр следует сократить, так как из-за высокого ритма они вызывают сильное напряжение и приводят к состоянию стресса. Однако при всей гибкости правил просто «железным» должен быть запрет не играть перед школой, подготовкой домашних заданий и сном.

5) Детская компьютерная игра не является антистрессовым средством или способом релаксации. Напротив, любая из них требует концентрации и сосредоточения, что вызывает у растущего человека значительное нервнопсихическое переутомление. Основные симптомы утомления связаны с потерей ребенком самоконтроля: гримасничанье, крики, громкий натужный смех, повышенная раздражительность, подпрыгивание, ерзанье на стуле, приплясывание и т.п. При их появлении игру следует остановить, даже если ребенок не хочет выходить из-за компьютера. Мотивировки могут быть следующие: «Игра так и задумывалась, чтобы ты от нее не мог оторваться. Но ты умный и сильный, ты сможешь это сделать», «Вуди тебя не отпускает? Но ты же намного лучше его!» и т.п.

6) Не следует критиковать ребенка за его страсть к играм и насильно ограждать от компьютера. Лишними также являются угрозы типа отключить Интернет, выбросить диски и т.п. Подобные действия не являются эффективными, так как взрослый занимает позицию против ребенка, что автоматически приводит последнего к агрессии и сопротивлению. Главное – диалог между родителями и сыном/дочерью. Игра обязательно должна быть темой общения. В противном случае у ребенка отсутствует возможность разделить с собеседником эмоциональное напряжение (или он найдет более внимательных и понимающих слушателей), но зато есть возможность бесконтрольного погружения в мир фантазий, мечтаний или асоциальных действий.

7) Полезно не только проявить интерес к игре, но даже частично разделить увлеченность ею ребенка, поскольку это вызывает доверие растущего человека ко взрослому, а значит и внимание к его мнению. Это также позволит лучше понять, какие именно потребности ребенок реализует в игре. Понять для того, чтобы создать альтернативу в реальном мире: не хватает адреналина – подойдет спортивная секция, к примеру, борьбы; есть дефицит общения, ребенка игнорируют одноклассники – необходимо специально создать группу из детей-соседей или знакомых; чувствуется нереализованная склонность к лидерству – найдите дело, которое у ребенка получается очень хорошо, и пусть он свой интерес разделит с кем-то из ровесников и др.

8) Если ребенок с очевидным напряжением выдерживает предложенный взрослыми режим ограничений на компьютерные игры, то постарайтесь переключить его внимание на иные возможности этого устройства, например, запишите на обучающие компьютерные курсы: программистов, графики, дизайна и т.п.

Компьютерные игры прочно вошли в жизнь детей и взрослых. В целях минимизации их негативного влияния на здоровье и развитие детей важнейшей педагогической задачей является формирование медиакомпетентности детей и родителей.

## **Лекция 6. Педагогическое управление игровой деятельностью учащихся**

*Условия эффективности игры как воспитательного средства. Творческая игра. Сюжетно-ролевые и ролевые игры. Руководство игрой. Театрализованные игры. Строительно-конструктивные игры.*

*Условия эффективности игры как воспитательного средства.*

Сущность педагогического влияния на детские игры заключается не столько в непосредственном вмешательстве воспитателя в игру, сколько в создании условий, определяющих правильное отношение детей к игре (С.А. Шмаков).

Что это за условия?

*Первое.* Дети должны знать и понимать то содержание, которое лежит в основе сюжета, фабулы, программы игры. Участие их в играх находится в прямой зависимости от их общего развития. Любая игра опирается на предшествующий опыт ребенка. Он подражает в играх тем людям, действиям, явлениям, предметам, которые оказывают на него наиболее сильное влияние и которые ему понятны, доступны. При этом, естественно, важное значение имеют индивидуальные особенности и наклонности детей. В процессе исполнения роли в сюжетной игре можно проследить за действиями и речью ребенка и выяснить, какими знаниями, умениями и навыками он овладел раньше.

Участие в играх с готовыми правилами показывает уровень, «пределы» возможностей школьника в конкретной области человеческой деятельности, человеческих умений, навыков. Развивая какой-либо сюжет, ребенок вносит в него те чисто игровые условности, которые и делают это занятие игрой. Ему необязательно знание всех тонкостей содержания, лежащего в ее основе, но главные моменты должны быть знакомы. В игре с правилами ему должны быть абсолютно понятны все правила, иначе она не получится. Для ролевых игр необходимо и ясное представление характеров героев, которых ребенок изображает.



*Второе.* Конструктивная основа любой игры – это преодоление препятствий в достижении игровой цели, даже если эти препятствия создаются самим ребенком в ходе развития игры. Детям наскучит игра, если игровые результаты даются очень легко. Вряд ли мальчики будут долго играть в футбол с противником, который заведомо слабый. Игрок в шахматы после первой партии остановит ее, понимая, что его соперник совсем не умеет играть или играет очень плохо. Активные натуры не довольствуются лишь установлением внешних связей в игре, подражанием увлекающих их ситуаций. Детям необходимы трудности и препятствия в играх, нужные для того, чтобы, преодолевая их, дать выход энергии. Недаром при распределении ролей все рвутся получить самые "трудные", дающие возможность активного действия.

*Третье.* В основе многих игр лежит соревнование, состязание, соперничество. Состязание придает игре движение, дает толчок к развитию принятых игровых ролей. Соревнование необходимо для выяснения результата игры, для подведения итогов. Элемент соревнования пробуждает у детей смекалку, нацеливает их на творчество. Состязание – внутренняя пружина многих игр. Соревнование как условие детских игр имеет два аспекта: один ребенок выступает против многих, небольшая группа – против большой, сражаются равные по количеству и силам команды, группы. Это требует, чтобы у играющих были примерно одинаковые умственная и физическая подготовка, иначе интерес к игре быстро гаснет.

*Четвертое.* Дети должны быть свободны от сильных переживаний и побуждений, не связанных с игрой. Выбирая отрезок времени для проведения игры, надо обязательно выяснить, не попадает ли на это же время воздействие более сильное, чем игра.

Попытка провести соревнование по русской лапте в одной из школ окончилась неудачей потому, что в этот час по телевидению шел венгерский кинобоевик «Капитан Тенкеш». Военная игра в лагере была сорвана, «часовые» убежали со своих постов, так как к ребятам в гости приехали родители. Нецелесообразно проводить игру тогда, когда над ней висит временной «потолок». Естественно, если игры дают сильный педагогический эффект, следует продлить время их проведения. Там, где проводится игра, нежелательно, чтобы были сильные, отвлекающие от нее факторы.

*Пятое.* Игра не должна превалировать над иной, ведущей на определенном возрастном этапе деятельностью. Необходима педагогическая пропорция разной деятельности. Безусловно, игра ярче и притягательнее для детей, чем, к примеру, учение или общественно-полезный труд. Они не знают в играх чувства меры, увлекаются ими чрезмерно. Будучи, с одной стороны, деятельностью предварительной, подготовительной, упражняющей по отношению к учению и труду, с другой, весьма важной стороны, игра является деятельностью автономной, завершающей, эстетически и практически наиболее развитой. С игрою порой трудно конкурировать

обязательной, «обезволшебленной» деятельности, смоделированной педагогами эмоционально невыразительно, не в соответствии с психикой ребенка.

Игры прошли более длительный путь шлифовки в сравнении с иными видами и формами современной деятельности детей, но в регламенте их жизни должны занимать не самодовлеющее место. Об этом есть верное замечание М.Эпштейна, который считает, что игра в жизни учащихся и взрослых людей – явление принципиально переходное, промежуточное.

*Шестое.* Наличие элементов юмора в игре — средство преодоления напускного скептицизма детей, особенно старшего возраста. Юмор – сильнейшее педагогическое средство. Ребята очень ценят шутку, веселье, смех. Мультфильмы и кинокомедии соперничают у них с приключенческими фильмами. Элементы юмора в играх (особенно ролевых) могут быть использованы в названии чего-либо (магазин Плюшкина, футбольная команда «Непобедимые»), в званиях, звучаниях ролей (медбрат, «академик»).

Само содержание игры может нести в себе юмористическую ситуацию. Поощрения и наказания в играх часто носят шуточный характер – присвоение «званий», выдача «нарядов» и т.п. Игре необходимо квипрокво – недоразумение, путаница, возникающие в результате того, что лица, вещи, понятия принимаются за что-то другое.

*Седьмое* условие заключается в правильном оборудовании и оснащении игры необходимыми предметами, игрушками, игровыми атрибутами.

#### *Творческая игра*

Особое место в жизни детей занимают творческие игры. Творческая игра – это особая форма моделирования отношений между людьми. Творческие игры – игры, которые творят сами дети. Они появляются в дошкольном возрасте и моменту поступления ребенка в школу достигают своего расцвета. В группу творческих игр дошкольников входят сюжетно-ролевые игры, строительно-конструктивные и театрализованные. В творческих играх отражаются впечатления детей об окружающей жизни, глубина понимания ими тех или иных жизненных явлений. Свобода, самостоятельность, самоорганизация и творчество в этой группе игр проявляется с особой полнотой. Разнообразные жизненные события не копируются детьми, а перерабатываются, одни заменяются другими, перестраивая события. Ребенок в игре – и артист, и режиссер, сам сочиняет слова и действия своей роли, рисует декорации, делает костюмы, подбирает игрушки и материалы. Безусловно, детское творчество в игре еще несовершенно, но оно позволяет глубже понять окружающий мир, дает ему некоторый жизненный опыт, вызывает потребность выразить его в своей деятельности. Радость творческой игры преображает детскую жизнь, наполняя ее сказочностью и волшебством.

Важнейшее условие игры как увлекательной деятельности – наличие у ребенка знаний об окружающих его предметах, о событиях и явлениях

социального, природного мира, при этом необходимо осознанное усвоение знаний, накопление практического опыта их использования.

*Сюжетно-ролевые и ролевые игры*

*Сюжетно-ролевая игра* – основной вид творческой игры ребенка дошкольного возраста, ей присущи все основные черты игры в наибольшей полноте.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней *воображаемой ситуации*, которая складывается из сюжета и ролей. *Сюжет* игры – ряд событий, объединенных жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается *содержание* игры. Стержень игры – *роль*, она выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме. К роли дети относятся избирательно, берут на себя роли тех взрослых или детей, действия и поступки которых произвели на них большое эмоциональное впечатление. Интерес определяет и место роли в игре, и характер взаимоотношений: равноправия, подчинения, управления. На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетной игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям-образам. Взятая роль придает определенную направленность, смысл действия с предметами.

В сюжете используется два вида действий: оперативные и изобразительные «как будто», соответствующие действиям взятой роли. Сюжетно-ролевой игре присущи специфические *мотивы*: общий мотив – стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослым; частный мотив – интерес к событиям, действиям с предметом, стремление к совместной деятельности, желание стать субъектом своей деятельности. С возрастом игры изменяются, возрастает богатство сюжетов. Условно все сюжетные игры можно разделить на три группы в зависимости от сюжета:

- бытовые игры («Дочки-матери», «День рождения», «В гостях».);
- игры на темы труда («Библиотека», «Парикмахерская», «Завод»);
- игры с общественной тематикой («Парламент», «Демонстрация»).

На протяжении дошкольного детства *развитие и усложнение содержания* игры осуществляется по следующим направлениям:

- усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связности изображаемого;
- постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических
- действий, словесных замещений).

*Руководство* сюжетно-ролевыми играми осуществляется в двух направлениях: формирование игры как деятельности; использование игры как средства воспитания ребенка, становления детского коллектива.

Формирование игры как деятельности предполагает, что педагог влияет на расширение тематики сюжетно-ролевых игр, углубление их содержания, способствует овладению детьми ролевого поведения.

В традиционном подходе к руководству сюжетно-ролевой игрой (Р. И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая) основное внимание педагога обращено на обогащение знаний детей об окружающем мире и, как следствие, обогащение содержания игр. Педагог использует *прямое руководство игрой*, когда берет на себя роль или словесными указаниями управляет игровой деятельностью детей, помогая им выполнить игровые действия, и *косвенное руководство* игрой, когда обогащает впечатления детей через чтение, экскурсии, рассматривание картин и иллюстраций, изготовление атрибутов и т.д.

*Руководство игрой.* В комплексном подходе *руководства игрой* (С.Л. Новоселова, Т.В. Зворыгина) выделяются *четыре этапа*.

Первые два направлены на подготовку к игре – это знакомство с окружающим миром, обогащение впечатлений и обучающие игры.

Третий и четвертый этапы, побуждающие к игре – это создание предметно-игровой среды и активизирующее общение взрослого и ребенка, позволяющее расширить и обогатить сюжет игры.

В последние годы, ввиду того, что отмечается недостаточно высокий уровень сформированности игровой деятельности у детей, ученые (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко) предлагают рассматривать руководство сюжетно-ролевой игрой как процесс постепенной передачи дошкольникам усложняющихся способов построения игры.

Исследователи выделяют следующие *способы построения* игры:

- последовательность предметно-игровых действий, с помощью которых дети имитируют реальное предметное действие, используя соответствующие предметы и игрушки;
- ролевое поведение, с помощью которого ребенок имитирует характерные для персонажа действия, используя речь, предметы;
- сюжетосложение, посредством которого ребенок выстраивает отдельные элементы сюжета в целостное событие. Ученые обращают внимание на то, что овладение способам и построения игры возможно при условии партнерских взаимоотношений взрослого с ребенком в игре.

Д.Б. Эльконин предложил рассматривать в качестве ведущей деятельности дошкольников сюжетно-ролевую игру. Именно в ней создается зона ближайшего развития и по существу через игровую деятельность и движется развитие самого ребенка.

Ролевая игра не уходит с выходом ребенка из дошкольного детства. Однако она с неизбежностью теряет ведущую функцию, уступая ее учебной деятельности. Вместе с тем игровые технологии обучения, воспитания, коррекции развития личности, построенные на основе использования ро-

левых игр, часто превосходят возможности любой парной и групповой деятельности.

Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся «маской» за которую они могут спрятаться. Учащиеся испытывают огромные затруднения, когда основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. И в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им ненужно раскрываться.

В зарубежной образовательной практике, где доминирует принцип непринуждения, все шире ролевые игры выступают формой и методом обучения. Однако обучение посредством ролевых игр требует больше временных затрат.

*Театрализованные игры.* Театрализованные игры представляют собой разыгрывание в лицах литературных произведений и делятся на две основных группы: ролевые (драматизации) и режиссерские. В игре-драматизации ребенок, исполняя роль в качестве артиста, самостоятельно создает образ с помощью средств вербальной и невербальной выразительности. Видами игры-драматизации являются: игра-имитация образов животных, людей, литературных персонажей, ролевой диалог на основе фрагмента текста, инсценирование отрывка или целого произведения, спектакль по одному или нескольким произведениям.

В *режиссерской игре* артистами являются игрушки или их заменители, а ребенок организует деятельность управления как «сценарист и режиссер». «Озвучивая» героев и комментируя сюжет, дошкольник также использует разные средства вербальной выразительности. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров: настольный плоскостной и объемный, театр игрушек и картинок, кукольный (бибабо, пальчиковый, марионеток) и т.д. Режиссерские игры чаще всего встречаются у детей, которые по разным причинам не имеют живого партнера по игре и вынуждены играть в одиночку (болеющий ребенок, единственный ребенок занятых родителей и т.д.).

Своеобразие *игр-драматизаций* определяется сюжетом, заранее придуманным автором литературного произведения. От содержания драматизируемого произведения зависит состав участников игры, слова, которые они произносят, последовательность происходящих событий, создание определенной декорации, атрибутов, подбор музыкального сопровождения и т.д. Действия, производимые детьми в игре-драматизации, более сложны, чем в сюжетно-ролевой игре при подражании увиденному в жизни. Здесь ребенку необходимо не только воссоздать какой-либо из встречающихся в жизни объектов, но и поставить его в условия, предложенные автором литературного текста. Литературное произведение подсказывает, какие действия следует выполнять, но в нем нет указаний о способах их воплощения – движениях, мимике, интонациях. Это, в свою очередь, инициирует проявление

детского творчества при подборе выразительных и изобразительных средств создаваемых образов. Сохраняя замысел автора и основную идею художественного произведения, дети привносят в сюжет свои впечатления об окружающей действительности, реализуют свой жизненный опыт.

Процесс игры-драматизации, по мнению педагогов, возможен, если ребенок: имеет опыт восприятия литературных произведений, их переживания и осмысливания; имеет опыт взаимодействия с театральным искусством, т.е. знает, что такое театр, спектакль и как он рождается; имеет опыт восприятия переживания театрализованного действия, владеет специфическим языком театрального искусства; включается в игровую деятельность соответственно своим способностям и возможностям.

В педагогической литературе предлагаются разные подходы к организации театрализованных игр детей.

Первый подход наиболее традиционен для методики и практики театрализованной игры. Его авторы (П.Г. Саморукова, Л.В. Артемова, Н.С. Карпинская), рассматривая театрализованную игру как деятельность по воспроизведению знакомого литературного текста, основным способом педагогической работы считали обучение, основанное на подражании взрослому. Сначала педагог подбирал текст, читал несколько раз его детям, проводил беседы, рисование по его содержанию, изготавливал атрибуты и декорации, заучивал отрывки из текста и предлагал детям его обыграть, демонстрируя заинтересованность и ряд театральных приемов. Такое руководство часто приводило к шаблонному повторению детьми движений и интонаций взрослого.

Второй подход представлен в работах А.И. Бурениной, Н. Сорокиной, Л.С. Фурминой, где предлагаются серии творческих заданий и этюдов для развития интонационной и пластической выразительности детей. В их трудах справедливо утверждается целесообразность развития творчества детей в процессе индивидуальных вариаций при создании образов героев театрализованной игры. Развитие театрализованной игры дошкольников невозможно только средствами этюдов. Ребенок должен научиться самостоятельно выбирать выразительные средства воплощения героя, осваивать целый ряд других игровых навыков: строить сюжет в соответствии с текстом, подчинять свой замысел общему ходу игры и т.д. Работа педагога по развитию театрально-игровой деятельности детей осуществляется в двух направлениях: работа над текстом литературного произведения, анализ его с нравственной, художественной стороны; развитие артистических способностей детей, обогащение их эмоциональных впечатлений, обучение выразительным средствам.

Особое значение в развитии данного вида игры имеет развивающая предметная среда. Наличие разного вида театров, доступность, грамотное их расположение в пространстве является одним из условий освоения детьми режиссерских игр.

Основная цель педагогического руководства театрализованными играми детей – будить воображение ребенка, создавать условия для того, чтобы сами дети проявляли как можно больше творчества.

*Строительно-конструктивные игры* являются разновидностью творческой игры и рассматриваются как деятельность детей, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разнообразных постройках и связанных с ними действиях. В строительно-конструктивных играх происходит замещение одних предметов другими: постройки возводятся из специально созданных строительных материалов и конструкторов или же из природного материала.

У дошкольников строительно-конструктивные игры часто тесно переплетаются с сюжетно-ролевой игрой, могут быть ее началом. Иногда постройка не используется в игре, но является частью ее обстановки, могут протекать в форме сюжетно-ролевой игры, например, в игре есть роль строителя, шофера, подвозящего грузы на стройку и т.д. Но есть строительно-конструктивные игры, в которых все содержание исчерпывается возведением построек и сооружений.

У более старших детей строительно-конструктивные игры все больше приближены к конструктивной деятельности. Если созданная ребенком постройка является результатом его творческих и интеллектуальных усилий, то она, как правило, бережно сохраняется определенное время. Конструктивные игры остаются любимыми на протяжении многих лет жизни ребенка.

В процессе данного вида игры у детей формируются и развиваются ориентировка в пространстве, умения различать и устанавливать величину и пропорции предмета, дети постигают простейшие законы физики. Строительная игра приучает детей к целенаправленной, планомерной деятельности, развивается мышление, формируется точный словарь, выражающий название геометрических тел, пространственных взаимоотношений. Решаются и задачи нравственного воспитания – дети знакомятся с трудом строителей, помогают друг другу, стараются создавать красивые постройки вместе.

Особенностью игр со строительным материалом является то, что для усвоения конструктивных умений необходимо специальное обучение. В дошкольной педагогике разработана методика формирования у детей конструктивных умений (Е.А. Флерина, З.В. Лиштван и др.). Вместе с тем строительно-конструктивные игры – это творческие игры, так как им присуща самостоятельность, самоорганизация, творчество и эмоциональная насыщенность. С возрастом детей происходит расширение коллективных игр, их предварительное планирование, постановке цели игры, определение участников по предварительному сговору, применению конструктивно-строительных умений не только по наглядному образцу, но и по рисункам, фотографиям различных сооружений, собственному представлению.

Особое место в жизни ребенка занимают игры с природным материалом. Дети строят из снега и песка, играют с водой. Данные игры содержат в себе большие возможности для развития ребенка, но, как отмечают педагоги, без специального развития могут быть однообразными и малосодержательными. Строительно-конструктивные игры требуют особого внимания в организации игровой среды. Педагогу необходимо ориентироваться в строительно-конструктивных материалах, чтобы подобрать материал, соответствующий задачам развития конструктивной деятельности детей данного возраста. Материал должен быть разнообразным: напольный, настольный, разные виды конструкторов, наборы и т. д.; привлекательно оформленным, достаточно устойчивым, соответствовать возможностям детей.

## **ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ КУРСА**

### **СЕМИНАРСКИЕ ЗАНЯТИЯ**

#### **Тема 1. Игра как историческое явление и элемент культуры (3 ч.)**

##### ***Требования к компетентности:***

Понимать сущность понятия «игра»; ознакомиться с отечественными и зарубежными теориями происхождения игровой деятельности.

##### ***Дополнительные материалы для занятия:***

Листы бумаги формата А4 или А3, цветные карандаши, фломастеры, маркеры и т.п.

##### ***Создание благоприятной атмосферы в группе:***

**Игровое упражнение «Моя Вселенная».** В центре листа надо нарисовать солнце, а в центре солнечного круга написать крупно букву «Я». Затем от этого «Я» – центра своей Вселенной – надо прочертить линии к другим звездам и планетам:

- мое любимое занятие ...
- мой любимый цвет ...
- мое любимое животное ...
- мой лучший друг ...
- моя любимая игра ...
- моя любимая одежда ...
- моя любимая музыка ...
- мое любимое время года ...
- что я больше всего на свете люблю делать ...
- место, где я больше всего на свете люблю бывать ...
- я чувствую у себя способности к ...
- человек, которым я восхищаюсь больше всего на свете ...
- лучше всего я умею ...



- я знаю, что смогу ...
- я уверен в себе, потому, что ...

**Вопросы для обсуждения (для обязательного выполнения):**

1. Сущность понятия «игра». Общий обзор теорий происхождения игры.
2. Основные зарубежные теории происхождения игры.
3. Игра в работах русских и советских педагогов.

**Подготовьте презентации и выступления:**

- 1) Э. Берн «Игры, в которые играют люди...» (подготовить презентацию книги).
- 2) Проблема игры в работах Н.П. Аникеевой.
- 3) П.Ф. Каптерев «О детских играх и развлечениях».
- 4) Игра как средство воспитания школьников в понимании Н.К. Крупской.
- 5) Теория игры в трудах А.С. Макаренко.
- 6) Й. Хейзинга. «Человек играющий».

**Литература:**

1. **Аникеева, Н. П.** Воспитание игрой: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. **Берн, Э.** Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы: пер. с англ. / Э. Берн. – 2-е изд. – Минск: Попурри, 2000. – 512 с.
3. **Каптерев, П.Ф.** О детских играх и развлечениях. Режим доступа: [http://dugward.ru/library/kapterev\\_pf/kapterev\\_p\\_f\\_o\\_detskih\\_igrah.html](http://dugward.ru/library/kapterev_pf/kapterev_p_f_o_detskih_igrah.html).
4. **Крупская, Н.К.** О дошкольном воспитании: сб. статей и речей / Н.К. Крупская. – М.: Учпедгиз, 1959. – 208 с.
5. **Макаренко, А.С.** Воспитание гражданина / сост. Р.М. Бескина, М.Д. Виноградова. – М.: Просвещение, 1988. – 304 с.
6. **Макаренко, А.С.** Книга для родителей : лекции о воспитании детей / А.С. Макаренко. – М.: Правда, 1986. – 448 с.
7. **Макаренко, А.С.** Коллектив и воспитание личности / А.С. Макаренко. – М.: Педагогика, 1972. – 334 с.
8. **Хейзинга, Й.** Человек играющий / Й. Хейзинга. – СПб., 2011. – 416 с.

**Тема 2. Сущность и структура игровой деятельности(3 ч.)**

**Требования к компетентности:**

Понимать сущность понятия «игровая деятельность»; знать принципы и функции игровой деятельности; знать современную типологию игровой деятельности.

**Дополнительные материалы для занятия:**

Листы бумаги формата А4 или А3, цветные карандаши, фломастеры, маркеры и т.п.

### ***Создание благоприятной атмосферы в группе:***

Участники игры дарят друг другу самые невообразимые подарки: «прошлогодний снег», «зачетку с десятками», «дипломат, набитый фальшивыми долларами», «дырку от бублика» и т. д. в итоге у каждого должен получиться «подарочный набор» только из трех предметов. Далее каждый игрок должен придумать не менее девяти предложений, в каждом из которых использован весь «подарочный набор», т. е. все три слова. Бывает трудно совместить «остров», «карандаш» и «БМВ без колес» в предложениях. Но здесь и вступает умение участников работать с информацией на творческом уровне. У кого-то могут получаться просто предложения, у кого-то – рассказ, а кто-то может написать даже стихи.

### **Вопросы для обсуждения:**

1. Характерные черты игровой деятельности. Структура игры.
2. Принципы игровой деятельности.
3. Функции игровой деятельности
4. Виды и классификации игр.

### ***Дописать предложения:***

- 1) Игра – это...
- 2) Игра имеет следующие признаки...
- 3) Функции игровой деятельности...
- 4) Игры классифицируются по следующим признакам...

### ***Литература:***

1. Буланова-Топоркова, М.В. Педагогические технологии: учеб. пособие для студентов пед. спец. / под общ. ред В. С. Кукушина. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М.: Ростов н/Д: МарТ, 2004. – 336 с.
2. Репринцева, Е.А. Педагогика игры. Теория, история, практика / Е.А. Репринцева. – Курск, 2006. – 421 с.
3. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП / Г.К. Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – 284 с.: ил.

## **Тема 3. Игра в воспитании и обучении(4 ч.)**

### ***Требования к компетентности:***

Раскрыть возможности игровой деятельности в воспитании личности; ознакомиться с методикой организации деловой игры; выявить дидактические возможности игры.

***Ключевые понятия:*** нравственное воспитание; мотивы включения в игру; коллективные игры; педагогизация игры, деловая игра, дидактическая игра.

***Создание благоприятного психологического климата.***

### **Игровое упражнение «Я вам скажу»**

Педагог произносит фразу, которой задается ситуация. Участник, стоящий рядом, должен закончить ситуацию. Например, «Я встретил друга и сказал ему...» или «Когдаходишь в темную комнату, следует...» Если второй участник быстро находит подходящую форму ответа, педагог продолжает задавать ситуации по часовой стрелке. Если же участник не смог выполнить задание, ему придется самому придумывать ситуацию.

Игровое упражнение развивает творческое мышление, заставляет озвучивать как простые, так и сложные ситуации и дает возможность каждому участнику демонстрировать свою креативность.

#### **1 часть**

#### **Вопросы для обсуждения (для обязательного выполнения):**

1. Игра как средство воспитания.
2. Мотивы включения в игру и управление ими.
3. Педагогизация игры.

#### **Творческие задания.**

#### **1. Подумайте и ответьте на следующие вопросы:**

1) Что понимается под педагогизацией игры? Приведите свой пример педагогизации игры.

2) Согласны ли вы с высказыванием О.С. Газмана: «...игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и в будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей ребенка, с другой — всегда направлена в будущее...»? Как вы его понимаете?

3) Какие игры можно назвать воспитательными?

2. Воспитывающим потенциалом обладают различные компоненты игры – роли, правила, инвентарь, и, конечно, сам игровой процесс.

#### **Заполните таблицу, приводя конкретные примеры:**

<b>Воспитание детей в игровой деятельности</b>	
Направление Воспитания	Примеры игр, игровых элементов, игрушек и др. компонентов игровой деятельности
Трудовое	
Нравственное	
Эстетическое	
Физическое	
Экологическое	
Половое	
Патриотическое	

### **3. Подготовьте 2 воспитательные игры для портфолио.**

#### **Задание для выполнения в микрогруппе (на выбор):**

Представьте, что игра потеряла статус важного средства воспитания. В школах и детских садах учителя и воспитатели прибегают только к учебным занятиям, а воспитание идет методом убеждения и внушения. Попробуйте изменить ситуацию:

- Подготовьте социальную рекламу игры и ее воспитательного значения (листовку, видео, плакат);
- Разработайте план родительского собрания по теме «Воспитательное значение детской игры»
- Сделайте подборку афоризмов и иллюстраций и оформите стенгазету или коллаж по теме «Воспитание ребенка в игре».

#### **2 часть**

#### **Задания для обязательного выполнения**

##### **Подготовить сообщения:**

1. Сущность и преимущества педагогических игровых технологий (ПИТ).
2. Спектр целевых ориентаций ПИТ. Виды ПИТ.
3. Технология знаково-контекстного обучения А.А. Вербицкого.
4. Деловая игра в социально-педагогическом проектировании.
5. Конструирование деловой игры. Этапы проведения.
6. Функции деловых игр. Требования, предъявляемые к организации деловых игр.
7. Сущность и характеристика дидактической игры.
8. Структура дидактической игры. Этапы проведения.
9. Дидактические игры в образовательном процессе.
10. Условия эффективной организации дидактических игр.
11. Функции дидактических игр.

##### **Литература:**

1. **Ананьев, Б.Г.** Роль игровой деятельности ребенка в воспитании характера и воли. Избранные психол. труды / Б.Г. Ананьев. – М.: Педагогика, 1980. – Т. 2. – С. 82–90.
2. **Аникеева, Н.П.** Воспитание игрой: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
3. **Газман, О.С.** Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогики к педагогике свободы / О.С. Газман. – М.: МИРОС, 2002. – 296 с.
4. **Кукушкина, А.Г.** Методика организации игры: учебно-методическое пособие / А.Г. Кукушкина. – Великий Новгород, 2012. – 281 с.
5. **Шмаков, С.А.** Её величество — игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей / С.А. Шмакова. – М.: Магистр, 1992. – 160 с.
6. **Эльконин, Д.Б.** Воспитательное значение сюжетной ролевой игры / Д.Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. – 2008. – № 8. – С. 17–23.

## Тема 4: Гуманистический потенциал игровой деятельности (4 ч.)

### **Требования к компетентности:**

Раскрыть возможности игровой деятельности в развитии гуманизма; изучить образовательные возможности игры; рассмотреть ее коррекционную и диагностическую функции; ознакомиться с историей и назначением игрушек.

**Ключевые понятия:** диагностические игры; игротерапия; игротека; игровая комната; центр игровой поддержки; детская игрушка.

### **Вспомогательный материал:**

**1. Видео-лекция** «Значение игровой терапии в современном мире».

Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=6MbV7pxOrNI>

**2. Видео-лекция** «Организация игровой комнаты». Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=UdDTtKxkUpq&feature=relmfu>

### **Создание благоприятного психологического климата.**

**Игровое упражнение «Чемодан в дорогу».** Один из игроков садится спиной к остальным. Участники должны помочь собрать багаж отъезжающему. Но в «багаж» кладутся не вещи (мыло, зубная паста, полотенце), а личностные качества, которые помогут в дороге и в жизни. Причем, нужно называть те качества, которые действительно имеются у этого человека. И одновременно звучат слова, качества, явления, которые стоит оставить дома, потому что они могут навредить в дальнейшем пути.

### **1 часть**

#### **Вопросы для обсуждения (для обязательного выполнения):**

1. Место и роль игры в гуманистическом воспитании и развитии детей.
2. Основные функции игры в гуманистическом воспитании.

#### **Творческие задания**

**Подумайте и ответьте на следующие вопросы (групповая дискуссия):**

1. Какое место занимает или должна занимать игра в процессе обучения, на ваш взгляд? На каких этапах обучения или урока целесообразно использовать игровые приемы?
2. Что отличает педагогическую игру от свободной игры ребенка? какие требования к ней предъявляются в образовательном процессе?
3. Чем опасна ранняя учебная подготовка ребенка в школе?

### **2 часть**

#### **Вопросы для обсуждения (для обязательного выполнения):**

1. Понятие и краткая история игрушки
2. Классификации игрушек
3. Коррекционные возможности игровой деятельности

## **Творческие задания**

### **1. Подумайте и ответьте на следующие вопросы:**

- Что может рассказать психологу свободная игра ребенка?
- В каких учреждениях и с какой целью организуются игротеки, какие требования к ним предъявляются?
- Какие психологические проблемы можно «отыгрывать» в ходе игротерапии?
- Существуют ли игротеки или центры игровой поддержки ребенка в Вашем городе? Если да — приведите конкретные примеры.
- Подготовьте одну дидактическую и одну корректирующую игру для портфолио. Опишите их особенности в плане диагностики и коррекции (на что направлены игры). Расскажите о найденных играх на занятии.

### **2. Подготовьте сообщения по темам:**

Игра как метод диагностики. Игротерапия.

Игровые комнаты, игротеки и центры игровой поддержки.

### **3. Создайте коллаж по теме «Игрушки и инвентарь для игровой комнаты психолога (задание для выполнения в микрогруппе):**

- Нарисуйте свой вариант игровой комнаты.
- Создайте подробный перечень игрушек для игровой комнаты, разделив их на группы. Проиллюстрируйте текстовый материал.

### **Литература:**

1. **Авдулова, Т.П.** Психология игры: современный подход: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.П. Авдулова. – М.: Изд. центр «Академия», 2009. – 208 с.
2. **Замяткина, Э.С.** О необходимости создания игротек в учреждениях профессионального образования / Э.С. Замяткина //Среднее профессиональное образование. – 2009. – № 10. – С. 41–43.
3. **Зинкевич-Евстигнеева, Т.Д.** Практикум по игровой терапии / Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева. – СПб.: Изд-во «Речь»; «ТЦ Сфера», 2001. – 400 с.
4. **Кукушкина, А.Г.** Методика организации игры: учеб.-метод. пособие / А.Г. Кукушкина. – Великий Новгород, 2012. – 281 с.
5. **Репринцева, Г.И.** Игра – ключ к душе ребенка. Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: методическое пособие / Г.И. Репринцева. – М.: ФОРУМ, 2008. – 240 с.

## **Тема 5. Организация игрового пространства как компонента целостной воспитательной системы (4 ч.)**

**Требования к компетентности:** знать особенности организации игровой деятельности с детьми разных возрастных групп; изучить влияние компьютерных игр на развитие детей.

**Ключевые понятия:** ведущая деятельность; досуг; компьютерные игры; сетевые игры, гедонизация игры; игровая зависимость.

**Создание благоприятного психологического климата:**

**«Ноев ковчег».** Ведущий рассказывает о библейской легенде о Ное. На карточках, которые при полной тишине раздаются участникам, написаны названия животных мужского и женского пола (например, «кобыла» – «жеребец», «голубь» – «голубка» и т.д.) Задание: используя только невербальные формы общения (и не показывая карточки с текстом друг другу), найти свою пару.

## **1 часть**

**Вопросы для обсуждения:**

1. Понятие о ведущем виде деятельности. Игра как ведущий вид деятельности.
2. Развитие игровой деятельности детей.
3. Типы досугового общения детей дошкольного возраста.
4. Типы досугового общения детей младшего школьного возраста.
5. Типы досугового общения подростков.
6. Традиционная классификация компьютерных игр. Ролевые и неролевые компьютерные игры. Обучающие компьютерные игры.
7. Влияние компьютерных игр на развитие детей.

**Творческие задания.**

**Подумайте и ответьте на следующие вопросы:**

- Как меняется игровая деятельность с взрослением ребенка?
- Какие плюсы и минусы можно отметить в увлечении детей компьютерными играми?
- На каком возрастном этапе наиболее важно педагогическое руководство и сопровождение игры? Как оно меняется с возрастом? Назовите особенности игровых программ для разного возраста детей.

## **2 Часть.**

**1. Задание для выполнения в микрогруппе:**

- Подготовьте презентацию по одной из тем: «Особенности игровой деятельности дошкольников»; «Игровая деятельность младших школьников»; «Игры подростков»; «Игровая деятельность старших школьников и молодежи».
- Подготовьте доклад «Компьютеризация и гедонизация современных игр подростков и молодежи».
- Заполните таблицу для выбранной вами группы (остальные данные будут заполнены на занятии):

Возраст ребенка	Возрастные особенности, ведущая деятельность, новообразования	Характеристики игровой деятельности, виды игр (примеры), требования к организации игры
Дошкольники		
Младшие Школьники		
Подростки		
Старшие школьники, молодежь		

**Литература:**

1. **Арсентьева, В.П.** Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве: учеб пособие / В.П. Арсентьева. – М.: ФОРУМ, 2009. – 144 с.
2. **Болескина, Е.Л.** Потребители игровой компьютерной культуры / Е.Л. Болескина // Социологические исследования. – 2000. – № 9. – С. 80–87.
3. **Каптерев, П.Ф.** О детских играх и развлечениях Текст / П.Ф. Каптерев // Народное образование. – 1999. – № 8. – С. 228–240.
4. **Кукушкина, А.Г.** Методика организации игры: учеб.-метод. пособие / А.Г. Кукушкина. – Великий Новгород, 2012. – 281 с.
5. **Обухова, Л.Ф.** Возрастная психология: учебник для вузов / Л.Ф. Обухова. – М.: Высшее образование; МГППУ, 2006. – 460 с.
6. **Семенов, А.** Игры дело серьезное / А. Семенов.
7. **Шаповаленко, И.В.** Возрастная психология / И.В. Шаповаленко. – М.: Гардарики, 2005. – 349 с.
8. **Этапы формирования игровой деятельности детей.** – Режим доступа: <http://azps.ru/articles/kid/kid91.html>. – Дата доступа: 02.11.17

**Тема 6. Педагогическое управление игровой деятельностью учащихся (4 ч.)**

**Требования к компетентности:** научиться создавать условия для эффективной организации детской игры; знать особенности проведения детских игр.; освоить содержание современных игровых технологий.

**Ключевые понятия:** педагогические игры; игровые технологии.

**Создание благоприятного психологического климата:**

**Игровое упражнение «Вернисаж».** Каждый студент получает набор картинок из журналов и рекламных буклетов и методом коллажа (наклеивания) создает свой портрет для Доски почета. Он может придумать себе достижения и подписать «свой портрет». Например, «Самый мудрый в группе», «Самый легкий на подъем», «Я – мачо», «О! Фотомодель и хорошо готовлю супы», «Я сам себе любимый», «Мои дела – дела профи» и т.д. Игровое упражнение помогает педагогу увидеть многие черты характера каждого в группе и в соответствии с этим строить воспитательную работу и отношения с каждым из участников.

**1 часть.**

**Вопросы для обсуждения:**

1. Условия эффективности игры как воспитательного средства. Творческая игра.



2. Сюжетно-ролевые и ролевые игры.
3. Театрализованные игры.
4. Строительно-конструктивные игры.

### **Творческие задания**

#### **1. Работа в микрогруппах:**

Составьте **анкету** и проведите небольшое **исследование** среди педагогов (своих школьных учителей и нынешних преподавателей университета) и учащихся: узнайте, используют ли они игровые технологии в обучении, считают ли их эффективными. Какие недостатки они видят в игровых технологиях?

#### **2 часть.**

##### **Индивидуальная работа:**

- *Мишель де Монтень* однажды сказал: «Кого бы ни взялся изображать человек, он всегда играет вместе с тем и себя самого». Согласны ли вы с его высказыванием? Как, по-вашему, могут проявиться в ролевых играх личность человека, его характер и особенности? Напишите эссе «Отражение личности в ролевой игре».

- По мнению исследователей, ключевым моментом создания ролевой игры является выбор игровой ситуации. Придумайте для различных учебных предметов 2–3 игровые ситуации, на основе которых вам бы хотелось разработать ролевые игры.

- Найдите одну ролевую игру, которую вам бы хотелось провести со своими воспитанниками в летнем лагере или в образовательном учреждении. Подготовьте ее описание в **портфолио**.

##### **Литература:**

1. **Гурин, Ю.В.** Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников / Ю.В. Гурин. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 158 с.
2. **Кукушкина, А.Г.** Методика организации игры: учебно-методическое пособие / А.Г. Кукушкина. – Великий Новгород, 2012. – 281 с.
3. **Лаврова, Г.Н.** Ролевая игра как средство интенсификации обучения иностранному языку / Г.Н. Лаврова // Научные проблемы гуманитарных исследований. – 2009. – № 3. – С. 39–44.
4. **Пидкасистый, П.И.** Технология игры в обучении и развитии. – М., 1996.
5. **Репринцева, Г.И.** Игра – ключ к душе ребенка. Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: методическое пособие / Г.И. Репринцева. – М.: ФОРУМ, 2008. – 240 с.
6. **Филимонова, Ю.В.** Игровые технологии на занятиях по иностранному языку / Ю.В. Филимонова // Ярославский педагогический вестник. – 2006. – № 2. – С. 74–79.
7. **Козлов, Н.С.** Игровая технология как средство социально-психологической адаптации студентов первого курса к обучению в ВУЗе / Н.С. Козлов // Мир науки, культуры, образования. – 2010. – № 6–1. – С. 189–193.
8. **Кравцова, О.В.** Игровые педагогические технологии в деятельности школьного музея / О.В. Кравцова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2010. – № 1. – С. 36–39.

## САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

### Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов

При изучении учебной дисциплины применяются следующие формы организации самостоятельной работы: выполнение учебных заданий репродуктивного, продуктивного и творческого характера; подготовка сообщений, рефератов, коллажей, портфолио, презентаций, эссе по индивидуальным темам; проведение тестирования по самостоятельно изученным вопросам тем и разделов.

#### ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ 3-Х УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ

1 уровень сложности: 1) тесты (см. Итоговый контроль); 2) подготовить коллаж.

2-й уровень сложности: 1) составить кроссворды по темам занятий (не менее 15 слов по каждой теме); 2) подготовить портфолио.

3-й уровень сложности: 1) написать эссе либо реферат; 2) подготовить портфолио.

#### Подготовить портфолио:

- Народные игры
- Деловые игры
- Театрализованные игры
- Игры воспитательной направленности
- Корректирующая игра
- Дидактические игры
- Игры-тренинги.

#### Примерные темы эссе:

- Эссе по теме «Игра»
- Эссе «Отражение личности в ролевой игре»
- Эссе «Развитие игровой культуры семьи»
- Эссе по высказываниям об игре.

#### Примерные темы рефератов:

1. Психологическая экспертиза игрушки.
2. Социо-игровая педагогика.
3. История игротеки и музея игрушки.
4. Сертификация игрушек.
5. Деловые игры в решении профессиональных проблем.
6. Возможности игр в коррекции девиантного поведения.
7. Игровые зависимости.
8. Народные игры.
9. Игры на дискотеках
10. Современные игры-реконструкции.
11. Игры-квесты.

## КОЛЛАЖ

*Коллаж* – произведение художественно-научного творчества, которое представляет собой сочетание самых разнообразных изображений, наклеенных на бумагу или скомпонованных в цифровом варианте. Коллаж предполагает наглядное схематическое отражение учебного вопроса или проблемы.

Существуют различные **типы** коллажей:

- «солнечная система», в центре которой – «ядро» с ключевым понятием и «лучами» – дополнительной информацией;
- «слепое пятно», где часть информации заполнена, а часть – нет;
- «вспышка», где заполняется как ядро, так и лучи и др.

**Критерии оценки коллажа:**

- Разносторонний характер, полнота представленной информации;
- Наличие логики отражения материала;
- Нестандартный подход к оформлению; аккуратность оформления;
- Релевантность изображений.

## Написание ЭССЕ

*Эссе* – прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции на частную тему, трактуемую субъективно и обычно неполно.

**Виды эссе:**

- «Описательное» эссе указывает направление или инструктирует в том, как закончить задачу, или как должно быть выполнено некое действие.
- «Причинно-следственное» эссе. Студент фокусирует внимание на условиях или ситуации и пытается ответить на следующие вопросы: почему? (причина), или каков результат? (эффект).
- «Определяющее» эссе. Определяет тему как конкретно (например, дает определение словаря), так и абстрактно (предлагает расширенное толкование).
- «Сравнивающее» эссе. Фиксирует различия и/или сходства между людьми, явлениями, идеями и т.д.
- Аргументирующее (контр-аргументирующее) эссе. Фиксируется обоснованное мнение относительно предмета: а) студент представляет возражения и опровергает их; б) студент представляет аргументы, поддерживающие чужие или собственные предположения.

**Примерный алгоритм написания эссе:**

- Внимательно прочитайте указанную тему или выберите понравившуюся формулировку из списка;
- Оставьте время для размышлений о выбранной теме: побеседуйте с друзьями, коллегами, вспомните связанные с проблемой примеры из жизни, определите свой взгляд на проблему;
- В качестве начального этапа эссе используйте «поток мыслей» — пишите всё, что приходит в голову в течение 10-20 минут.
- Прочитав написанное, выделите основные идеи, аргументы. Попробуйте структурировать их, выделив смысловые связи;
- Составьте краткий план по выделенным пунктам;
- Напишите итоговое сочинение, используя выбранные идеи как опору.
- Уделите время итоговой обработке текста (перечитайте эссе, убирая стилистические неточности, помарки, ошибки, повторы);
- Подберите интересный эпиграф к тексту.

### **Критерии оценки эссе:**

- ✓ наличие логической структуры изложения (вступление, основная часть, заключение).
- ✓ понятное выражение в тексте собственной позиции по выбранной теме.
- ✓ наличие аргументов в пользу своей позиции.
- ✓ употребление профессионально-педагогических терминов (научно-популярный уровень рассуждения).
- ✓ наличие вывода.
- ✓ эстетическое оформление работы (грамотное форматирование печатного текста, аккуратность письменной работы)

### **ПОРТФОЛИО**

*Портфолио* – это «коллекция работ и результатов обучающегося, которая демонстрирует его усилия, прогресс и достижения в различных областях». Портфолио является формой оценивания достижений студента.

- *Рефлексивное* портфолио раскрывает динамику личностного развития студента. В эту папку собираются все творческие работы: зачетные работы, видеокассеты, результаты исследований – в общем, все, что делалось в течение определенного срока.
- *Проблемно-исследовательское* портфолио представляет собой набор материалов по определенным рубрикам, связанным с написанием рефератов, научной работой, выступлениями на конференции.
- *Тематическое* портфолио составляется в процессе изучения какой-либо большой темы, раздела, учебного курса.

Портфолио по курсу «Педагогика игры» является рефлексивно-тематическим. Работа по оформлению портфолио предполагает сбор творческих и практических учебных заданий, создание своеобразной копилки игротехника, а также рефлексивный анализ развития игровой компетентности студента.

#### **План описания игр в портфолио:**

- Название игры.
- Цель игры (развивающие, воспитательные и другие аспекты).
- Количество и возраст игроков.
- Место игры в различных классификациях
- Необходимый инвентарь и реквизит игры.
- Содержание, правила и ход игры.
- Рекомендации по проведению игры, условия эффективности, возможные проблемы. (Выполнив методическое описание, убедитесь, что по нему сможет провести игру даже человек, который никогда раньше о ней не слышал.)

## **РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ**

### **ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ**

1. Сущность понятия «игра».
2. Обзор зарубежных теорий происхождения игры.
3. Игра в работах русских педагогов.
4. Характерные черты игровой деятельности.
5. Принципы игровой деятельности.

6. Функции игровой деятельности
7. Виды и классификации игр.
8. Сущность театрализованных игр.
9. Классификации театрализованных игр.
10. Театрализованные игры как художественная деятельность.
11. Типы досугового общения детей дошкольного возраста.
12. Типы досугового общения детей младшего школьного возраста.
13. Типы досугового общения подростков.
14. Сущность и преимущества педагогических игровых технологий.
15. Виды педагогических игровых технологий.
16. Понятие и сущность деловой игры (ДИ).
17. Функции и принципы ДИ.
18. Методическое обеспечение ДИ.
19. Характеристика сюжетно-ролевой игры.
20. Сюжетно-ролевая игра как средство социализации ребенка.
21. Структура и классификация ролевых игр.
22. Технология проведения и анализа ролевой игры.
23. Сущность театрализованных игр.
24. Классификации театрализованных игр.
25. Театрализованные игры как художественная деятельность.
26. Развитие игровой деятельности детей.
27. Разработка игровых программ для разного возраста участников.
28. Компьютеризация и гедонизация современных игр подростков и молодежи.
29. Традиционная классификация компьютерных игр.
30. Ролевые и неролевые компьютерные игры.
31. Обучающие компьютерные игры.
32. Игротерапия и диагностические игры.

## ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

1. **«Присмотритесь и прислушайтесь, как обращаются девочки со своими куклами, мальчики со своими солдатиками и лошадками, и вы увидите в фантазиях ребенка отражение действительной, окружающей его жизни – отражение, часто отрывочное, странное, подобное тому, как отражается комната в граненом хрусталике, но тем не менее поражающее верностью своих подробностей», – писал великий педагог:**

- a) А.С. Макаренко
- b) К.Д. Ушинский
- c) П.Ф. Каптерев
- d) Н.К. Крупская
- e) Д.Б. Эльконин

2. **«В действительной жизни дитя – не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя – уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созиданиями», – писал:**

- a) А.С. Макаренко
- b) П.Ф. Каптерев
- c) К.Д. Ушинский
- d) Н.К. Крупская
- e) Д.Б. Эльконин

3. «Человек как предмет воспитания» — так определял содержание педагогики:

- a) А.С. Макаренко
- b) П.Ф. Каптерев
- c) К.Д. Ушинский
- d) Н.К. Крупская
- e) Д.Б. Эльконин

4. «Школа радости» для шестилетних детей была организована:

- a) В.А. Сухомлинским
- b) А.С. Макаренко
- c) П.Ф. Каптеревым
- d) К.Д. Ушинским
- e) Н.П. Анিকেевой

5. Автором книги «Воспитание игрой» является:

- a) В.А. Сухомлинский
- b) Н.П. Анিকেева
- c) А.С. Макаренко
- d) П.Ф. Каптерев
- e) К.Д. Ушинский

6. Автором книги «О детских играх и развлечениях» является:

- a) В.А. Сухомлинский
- b) Н.П. Анিকেева
- c) А.С. Макаренко
- d) П.Ф. Каптерев
- e) К.Д. Ушинский

7. Автором «Книги для родителей: лекции о воспитании детей» является:

- a) А.С. Макаренко
- b) П.Ф. Каптерев
- c) К.Д. Ушинский
- d) Н.К. Крупская
- e) В.А. Сухомлинский

8. Автором книги «Человек играющий» является:

- a) Э. Берн
- b) Й. Хейзинг
- c) А.С. Макаренко
- d) П.Ф. Каптерев
- e) В.А. Сухомлинский

9. Автором книги «Игры, в которые играют люди» является:

- a) Э. Берн
- b) Й. Хейзинг
- c) А.С. Макаренко
- d) П.Ф. Каптерев
- e) Н.П. Анিকেева

10. Автором высказывания «...игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и в будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей ребенка, с другой — всегда направлена в будущее...» является:

- a) В.А. Сухомлинский
- b) Н.П. Анিকেева
- c) О.С. Газману
- d) А.С. Макаренко

е) П.Ф. Каптерев

**11. Биологический процесс, характеризующий становление и изменение форм и функций организма человека, называется физическим:**

- a) становлением
- b) развитием
- c) возмужанием
- d) созреванием
- e) воспитанием

**12. Ведущим видом деятельности ребенка-дошкольника является:**

- a) труд
- b) учение
- c) игра
- d) общение
- e) развлечения

**13. Группа объединенных общими целями и задачами людей, достигшая в процессе социально ценной совместной деятельности высокого уровня развития, называется:**

- a) коллективом
- b) классом
- c) корпорацией
- d) ассоциацией
- e) конгломератом

**14. Действия со значениями, свободные от операциональной стороны, которые носят изобразительный характер, называются:**

- a) учебными действиями
- b) игровыми действиями
- c) тренировочными действиями
- d) развлечениями
- e) спортивными действиями

**15. Действия-манипуляции, которые ребенок совершает вместе со взрослым, обследуя свойства и качества предмета, игрушки, называются:**

- a) сюжетно-ролевой игрой
- b) ознакомительной игрой
- c) театрализованной игрой
- d) деловой игрой
- e) дидактической игрой

**16. Деятельное состояние живых организмов как условие их существования в мире называется:**

- a) труд
- b) учение
- c) игра
- d) активность
- e) бодрствование

**17. Деятельность дошкольников, непосредственно связанная с различными видами искусств, называется:**

- a) учебная
- b) игровая
- c) художественная
- d) трудовая
- e) исследовательская

**18. Естественная или преднамеренно созданная обстановка, в которой ребенок вынужден действовать и в своих действиях обнаруживает некий уровень уже сформированных у него определенных качеств, называется:**

- a) воспитывающей ситуацией
- b) учебным заданием
- c) тренировочным упражнением
- d) самостоятельной работой
- e) наказанием

**19. Игра, в которой действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта, называется:**

- a) режиссерской
- b) отобразительной
- c) сюжетно-ролевой
- d) деловой
- e) дидактической

**20. Игры, в которых ребенок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность, называются:**

- a) сюжетно-ролевыми
- b) деловыми
- c) дидактическими
- d) творческими
- e) театрализованными

**21. Игры, представляющие собой разыгрывание в лицах литературных произведений (сказки, рассказы, специально написанные инсценировки) называются:**

- a) театрализованные
- b) сюжетно-ролевые
- c) деловые
- d) дидактические
- e) компьютерные

**22. Индивид как источник познания и преобразования действительности, носитель активности, осуществляющий изменение в других людях и в самом себе, как в другом, называется:**

- a) объектом
- b) предметом
- c) субъектом
- d) исследователем
- e) респондентом

**23. Исторически сложившиеся и передаваемые из поколения в поколение обычаи, порядки, правила поведения — это:**

- a) традиции
- b) труд
- c) игры
- d) нормы
- e) методы

**24. Исходное положение какой-либо теории, учения, науки, мировоззрения называется:**

- a) правилом
- b) методом



- c) средством
- d) формой
- e) принципом

**25. К «играм обычных функций», по классификации К. Гросса, относятся:**

- a) семейные
- b) сюжетно-ролевые
- c) умственные
- d) деловые
- e) компьютерные

**26. К «играм специальных функций», по классификации К. Гросса, относятся:**

- a) семейные
- b) сюжетно-ролевые
- c) умственные
- d) деловые
- e) компьютерные

**27. Классификация детских игр, базирующаяся на степени самостоятельности и творчества детей в игре, первоначально была предложена:**

- a) А.С. Макаренко
- b) П.Ф. Лесгафтом
- c) Н.К. Крупской
- d) В.А. Сухомлинский
- e) К.Д. Ушинским

**28. Малая социально-психологическая группа, члены которой связаны брачными или родственными отношениями, общностью быта и взаимной моральной ответственностью и социальная необходимость в которой обусловлена потребностью общества в физическом и духовном воспроизводстве населения, называются:**

- a) коллективом
- b) семьей
- c) родом
- d) браком
- e) классом

**29. Обучающие игры называются:**

- a) развивающими
- b) компьютерными
- c) деловыми
- d) творческими
- e) дидактическими

**30. По классификации С.Л. Новоселовой, к играм, возникающим по инициативе взрослого, относят:**

- a) режиссерские
- b) театрализованные
- c) игры-экспериментирования
- d) ролевые
- e) досуговые

**31. По классификации С.Л. Новоселовой, к играм, возникающим по инициативе ребенка (детей), относят:**

- a) режиссерские
- b) дидактические
- c) досуговые
- d) сюжетно-дидактические

е) ролевые

**32. Побуждения к деятельности, связанные с удовлетворением потребностей субъекта, называются:**

- a) действием
- b) мотивом
- c) средством
- d) влечением
- e) традицией

**33. Позиция ребенка в игре: образец того, как надо действовать, называется:**

- a) правилом
- b) ролью
- c) сюжетом
- d) сценарием
- e) действием

**34. Процесс и результат усвоения и активного воспроизводства индивидом социального опыта, осуществляемый в общении и деятельности, называется:**

- a) воспитанием в узком социальном смысле
- b) социализацией
- c) адаптацией
- d) игрой
- e) обучением

**35. Народный кукольный театр Беларуси называется:**

- a) вертеп
- b) иезуитский театр
- c) батлейка
- d) театр петрушки
- e) бибабо

**36. Часть социального времени личности, группы или общества в целом, которая используется для сохранения, восстановления и развития физического и духовного здоровья человека, его интеллектуального совершенствования:**

- a) рекреация
- b) развлечение
- c) отдых
- d) труд
- e) досуг

**37. Театры, филармонии, цирки, киностудии, художественные мастерские, кружки, студии; творческие союзы, объединяющие деятелей определенных видов искусства – это**

- a) культурно-образовательные учреждения
- b) учреждения искусства
- c) ведомственные учреждения
- d) учреждения развлекательно-коммерческого досуга
- e) художественные школы

**38. Массовое действие, организованное в ознаменование общественно-политического, трудового, семейного или личного события, отражающее настроение отдельного человека и широких масс и выражающееся в символической и аллегорической формах:**

- a) обряд
- b) праздник
- c) ритуал
- d) традиция

е) церемония

**39. Совокупность действий, следующих в строго установленном порядке для оформления событий, занимающих особое место в жизни и трудовой деятельности людей:**

- а) обряд
- б) праздник
- с) ритуал
- д) церемония
- е) традиция

**40. Основа действия, порядок совершения традиционных действий, соответствующих обряду:**

- а) композиция
- б) праздник
- с) традиция
- д) ритуал
- е) церемония

**41. Особо торжественная часть ритуала, официальный акт:**

- а) композиция
- б) праздник
- с) традиция
- д) ритуал
- е) церемония

**42. Основной этап организации массового мероприятия включает:**

- а) изучение необходимых материалов, выбор форм, методов и средств и т.д.
- б) разработку сценария, организацию репетиций и т.п.
- с) проведение самого мероприятия
- д) анализ проведенного мероприятия
- е) проведение опроса посетителей

**43. Литературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки культурно-досуговой программы:**

- а) спектакль
- б) сценарий
- с) пьеса
- д) роман
- е) повесть

**44. Специфический элемент драматургии, определяющий ее основные особенности:**

- а) конфликт
- б) экспозиция
- с) действие
- д) кульминация
- е) развязка

**45. Компонент драмы, подразумевающий некое столкновение, противоборство:**

- а) конфликт
- б) экспозиция
- с) действие
- д) кульминация
- е) развязка

**46. Конфликт, при котором, по замыслу автора, противоборство разворачивается во время просмотра культурно-досуговой программы:**

- a) прямой
- b) скрытый
- c) «размытый»
- d) внутренний
- e) внешний

**47. Подробная литературно-текстовая разработка содержания будущей программы, в которой в строгой последовательности раскрыты отдельные компоненты действия с элементами постановочного плана:**

- a) конфликт
- b) авторский замысел
- c) завязка
- d) сценарий
- e) сюжет

**48. Сумма событий (элементов), связанных в определенной последовательности и раскрывающих в намеченном объеме тему программы:**

- a) конфликт
- b) авторский замысел
- c) завязка
- d) сценарий
- e) сюжет

**49. Короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта:**

- a) экспозиция
- b) завязка действия
- c) развязка
- d) финал
- e) кульминация

**50. Событие, начинающее действие и дающее толчок развитию всех последующих эпизодов:**

- a) конфликт
- b) авторский замысел
- c) завязка
- d) сценарий
- e) сюжет

**51. Высшая точка развивающегося действия, в которой разрешается конфликт:**

- a) пролог
- b) завязка
- c) само действие
- d) кульминация
- e) финал

**52. Результат, к которому приходит действие:**

- a) экспозиция
- b) пролог
- c) завязка
- d) развязка
- e) финал

**53. Публичный спор на значимые темы:**

- a) дискуссия
- b) диспут
- c) беседа
- d) интервью

e) беседа

**54. Обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы:**

a) дискуссия

b) диспут

c) беседа

d) интервью

e) беседа

**55. Вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта:**

a) обучение

b) воспитание

c) игра

d) труд

e) социализация

**56. Структурные компоненты игры как деятельности:**

a) целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов

b) роли, замещение реальных вещей условными, отношения между играющими, сюжет

c) целеполагание, планирование, роли, игровые действия

d) целеполагание, планирование, анализ результатов

e) игровые действия, замещение реальных вещей условными, отношения между играющими, сюжет

**57. Структура игры как процесса:**

a) целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов

b) роли, игровые действия, замещение реальных вещей условными, отношения между играющими, сюжет

c) целеполагание, планирование, роли, игровые действия

d) целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, роли

e) игровые действия, замещение реальных вещей условными, отношения между играющими, сюжет

**58. Предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные игры объединены по параметру:**

a) области деятельности

b) характера педагогического процесса

c) игровой методики

d) анализа результатов деятельности

e) всех указанных признаков

**59. Расположение зрителей по отношению друг к другу и расположение вещей и предметов в контексте группового размещения:**

a) мизансцена

b) само игровое действие

c) сюжет игрового действия

d) пролог

e) эпилог

**60. Начало создания игровой методики подразумевает:**

a) разработку мизансцены игры и отбор игрового реквизита

b) построение фабулы

c) определение объекта

d) определение ценностного содержания игры и формулировку идеи

e) обозначение названия игры

**61. Заключительный этап создания игровой методики подразумевает:**

- a) разработку мизансцены игры и отбор игрового реквизита
- b) построение фабулы
- c) определение объекта
- d) определение ценностного содержания игры и формулировку идеи
- e) обозначение названия игры

**62. Ход событий в повествовательных и драматических произведениях:**

- a) фабула
- b) сюжет
- c) композиция
- d) сценарий
- e) мизансцена

**63. Основной художественный конфликт, который развивается в повествовательных и драматических произведениях:**

- a) фабула
- b) сюжет
- c) композиция
- d) сценарий
- e) мизансцена

**64. Совокупность приемов, использованных автором для построения своего произведения, приемов, создающих его общий рисунок, распорядок отдельных частей, переходов между ними и т. п.:**

- a) фабула
- b) сюжет
- c) композиция
- d) сценарий
- e) мизансцена

**65. Социально значимая деятельность, которая отличается приметам новизны, оригинальности и неповторимости:**

- a) учение
- b) игра
- c) подражание
- d) творчество
- e) воспитание

**66. Процесс становления человека как социального существа под воздействием совокупности факторов: объективных и субъективных, природных и общественных, внутренних и внешних — называется формированием ...**

- a) индивида
- b) индивидуальности
- c) члена группы
- d) личности
- e) члена коллектива

**67. Развитие игры на протяжении дошкольного возраста происходит в направлении от игры предметной, воссоздающей действия взрослых, к игре ролевой, воссоздающей отношения между людьми, показывают исследования:**

- a) А.С. Макаренко
- b) П.Ф. Каптерева
- c) К.Д. Ушинского
- d) Н.К. Крупской

е) Д.Б. Эльконина

**68. Расхождение в уровне трудности задач, решаемых ребенком самостоятельно и под руководством взрослого, называется:**

- а) ведущим видом деятельности
- б) новообразованием возраста
- в) зоной актуального развития
- г) игровым пространством
- д) зоной ближайшего развития

**69. Специально изготовленные предметы, предназначенные для игр, обеспечения игровой деятельности детей, называются:**

- а) средствами обучения
- б) средствами воспитания
- в) игрушками
- г) предметами-заместителями
- д) дидактическими средствами

**70. Сфера действительности, которая воспроизводится детьми в игре, называется:**

- а) объектом
- б) предметом
- в) правилом
- г) принципом
- д) сюжетом

**71. Автором теории избытка нервных сил, компенсаторности, является:**

- а) Г. Спенсер
- б) К. Гросс
- в) А. Адлер
- г) З. Фрейд
- д) Д.Б. Эльконин

**72. Автором теории инстинктивности, функции упражнения в игре является:**

- а) Г. Спенсер
- б) К. Гросс
- в) А. Адлер
- г) З. Фрейд
- д) Д.Б. Эльконин

**73. Автором теории рекапитуляции и антиципации является:**

- а) Г. Спенсер
- б) Г.С. Холл
- в) А. Адлер
- г) З. Фрейд
- д) Д.Б. Эльконин

**74. Автором высказывания «... Игры можно рассматривать как предвосхищение и научение тем видам деятельности, которые должны появиться позже», - является:**

- а) Г. Спенсер
- б) Г.С. Холл
- в) А. Валлон
- г) З. Фрейд
- д) Д.Б. Эльконин

**75. Представителями теории функционального удовольствия, реализации врожденных влечений являются (исключите неверный ответ):**

- а) Аристотель.
- б) З. Фрейд.

- c) А. Адлер.
- d) К. Гросс
- e) К. Бюлер

**76. Одним из представителей теории абсолютизации культурного значения игры является:**

- a) Г. Спенсер
- b) Г.С. Холл
- c) А. Валлон
- d) З. Фрейд
- e) Г. Гессе

**77. Автором книги «Человек играющий» является:**

- a) Г. Спенсер
- b) Г.С. Холл
- c) Й. Хейзинг
- d) А. Валлон
- e) З. Фрейд

**78. Родоначальником теории игры в отечественной науке считается:**

- a) А.С. Макаренко
- b) Н.П. Анисеева
- c) К.Д. Ушинский
- d) Л.Н. Толстой
- e) Я.А. Коменский

**79. Одним из основателей социально-исторического подхода по отношению к детской игре является (исключите неверный ответ):**

- a) П.П. Блонский
- b) Л.С. Выготский
- c) Д.Б. Эльконин
- d) А.С. Макаренко
- e) С.Т. Шацкий

**80. Гипотезу об историческом характере возникновения и развития ролевой игры выдвинул:**

- a) П.П. Блонский
- b) Л.С. Выготский
- c) Д.Б. Эльконин
- d) А.С. Макаренко
- e) С.Т. Шацкий

**81. Игра педагогическая – это деятельность воспитанника, мотивом которой является:**

- a) сам процесс
- b) результат
- c) получение положительной оценки со стороны значимого лица
- d) избегание неудачи
- e) поощрение

**82. Игра в ходе которой ребенок осваивает различные способы употребления окружающих предметов носит название:**

- a) предметная
- b) ролевая
- c) деловая
- d) сюжетно-ролевая
- e) имитационная



**83. Игра, в которой ребенок берет на себя роль взрослого в специально создаваемых игровых условиях носит название:**

- a) предметная
- b) ролевая
- c) сюжетно-ролевая
- d) театрализованная
- e) имитационная

**84. Игра, для которой характерно не только выполнение ребенком определенной роли, но и наличие развивающегося сюжета носит название:**

- a) предметная
- b) дидактическая
- c) ролевая
- d) сюжетно-ролевая
- e) имитационная

**85. Игра в ходе которой имитируется деятельность какого-либо предприятия или организации носит название:**

- a) предметная
- b) ролевая
- c) сюжетно-ролевая
- d) деловая
- e) имитационная

**86. Игра в ходе которой воссоздается предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности специалиста и осуществляется моделирование систем отношений носит название:**

- a) деловая
- b) ролевая
- c) сюжетно-ролевая
- d) имитационная
- e) театрализованная

**87. Игра, целью проведения которой является отработка у учащихся умений выполнять специфические операции носит название:**

- a) операционная
- b) ролевая
- c) деловая
- d) сюжетно-ролевая
- e) имитационная

**88. Игра в которой разыгрывается какая-либо ситуация и варианты поведения человека в ней носит название:**

- a) игра-драматизация
- b) операционная
- c) ролевая
- d) предметная
- e) имитационная

**89. Игра специально направленная на отработку коммуникативных, рефлексивных и эмпатийных умений носит название:**

- a) социодрамма
- b) психодрамма
- c) ролевая
- d) сюжетно-ролевая
- e) имитационна

**90. Область действительности условно воспроизводимая в игре – это**

- a) сюжет
- b) роли
- c) мизансцена
- d) игровые предметы
- e) игровые действия

**91. Предписания, определяющие порядок, последовательность игровых действий и взаимоотношений учащихся в ходе игры – это**

- a) правила
- b) роли
- c) сюжет
- d) игровые предметы
- e) игровые действия

**92. Замещение реальных вещей игровыми, условными:**

- a) игровое употребление предметов
- b) сюжет
- c) игровые действия
- d) роли
- e) правила

**93. Основной характеристикой игровой деятельности, осуществляемой в процессе обучения и воспитания является:**

- a) наличие правил
- b) присутствие учителя
- c) присутствие родителей
- d) коллективность
- e) массовость

**94. Основной характеристикой игровой деятельности, осуществляемой в процессе обучения и воспитания является:**

- a) присутствие учителя
- b) коллективность
- c) присутствие родителей
- d) эмоциональность
- e) массовость

**95. Основной характеристикой игровой деятельности, осуществляемой в процессе обучения и воспитания является:**

- a) присутствие родителей
- b) добровольность
- c) присутствие учителя
- d) коллективность
- e) массовость

**96. Основной характеристикой игровой деятельности, осуществляемой в процессе обучения и воспитания является:**

- a) присутствие родителей
- b) творческий характер
- c) присутствие учителя
- d) коллективность
- e) массовость

**97. Какой из названных педагогических принципов не является специфическим для игровой технологии обучения?**

- a) добровольности

- b) занимательности
- c) научности
- d) эмоциональности
- e) состязательности

**98. Какой из видов деятельности не осуществляется на подготовительном этапе реализации игровой технологии?**

- a) постановка педагогической цели
- b) репетиция игры с учениками
- c) разработка сценария игры
- d) разработка методического обеспечения игры
- e) разработка правил игры

**99. На этапе введения учащихся в дидактическую игру осуществляется:**

- a) проверка домашнего задания
- b) объяснение новой темы
- c) проверка степени усвоения новой темы
- d) постановка перед учениками цели
- e) домашнее задание на дом

**100. На этапе введения учащихся в дидактическую игру осуществляется:**

- a) проверка домашнего задания
- b) уточнение сюжета
- c) ознакомление учеников с правилами игры
- d) разработка правил игры
- e) разработка сценария игры

#### КЛЮЧ К ТЕСТОВЫМ ВОПРОСАМ

1.	B	21.	a	41.	E	61.	a	81.	a
2.	C	22.	c	42.	C	62.	b	82.	a
3.	C	23.	a	43.	B	63.	a	83.	b
4.	A	24.	e	44.	C	64.	c	84.	d
5.	B	25.	c	45.	A	65.	d	85.	e
6.	D	26.	a	46.	A	66.	d	86.	a
7.	A	27.	b	47.	D	67.	e	87.	a
8.	B	28.	b	48.	E	68.	e	88.	a
9.	A	29.	e	49.	A	69.	c	89.	a
10.	C	30.	e	50.	C	70.	e	90.	a
11.	B	31.	a	51.	D	71.	a	91.	a
12.	C	32.	b	52.	D	72.	b	92.	a
13.	A	33.	b	53.	B	73.	b	93.	a
14.	B	34.	b	54.	A	74.	c	94.	d
15.	B	35.	c	55.	C	75.	d	95.	b
16.	D	36.	e	56.	A	76.	e	96.	b
17.	C	37.	b	57.	B	77.	c	97.	C
18.	A	38.	b	58.	C	78.	c	98.	B
19.	B	39.	a	59.	A	79.	d	99.	D
20.	D	40.	d	60.	D	80.	c	100.	C

# ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

## ГЛОССАРИЙ

**Активные методы обучения** – термин, зачастую используемый практиками обучения для обозначения проблемных лекций, ролевых и деловых игр, групповых дискуссий, решения ситуационных задач и др.

**Ведущая деятельность** – деятельность, внутри и посредством которой осуществляется психическое развитие, возникают важнейшие психические новообразования. Предполагается, что каждому периоду обучения и воспитания соответствует своя ведущая деятельность.

**Взаимообучение** – обмен информацией, личностным и профессиональным опытом между студентами в процессе групповых очных занятий.

**Взрослый** – человек, которому присущи личностная, биологическая и психофизиологическая зрелость, жизненный, социокультурный и профессиональный опыт. Понятие «взрослый обучающийся» используется в основном тогда, когда речь идет о дополнительном профессиональном образовании; несмотря на хронологический возраст, обучающихся, получающих первое профессиональное образование, к категории взрослых не относят.

**Вопрос** – 1) форма мысли как результат отделения человеком своего знания от незнания, постановки неизвестного на место цели поисковой деятельности, указания на область поиска этого неизвестного; 2) первое звено диалектической пары «вопрос – ответ», инициирующее диалогическое общение с другим человеком или с самим собой; 3) средство педагогического управления познавательной деятельностью обучающегося (информационные и проблемные вопросы).

**Воспитание** – 1) процесс социализации индивида, становления и развития его личности на протяжении всей жизни в ходе собственной активности и под влиянием природной, социальной и культурной среды, в т.ч. специально организованной целенаправленной деятельности родителей, учителей, преподавателей; 2) обретение индивидом общественно признанных и одобряемых данным сообществом социальных ценностей, нравственных и правовых норм, качеств личности и образцов поведения в процессах образования.

**Действие** – структурная единица деятельности (С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев); произвольный преднамеренный акт, направленный на достижение осознаваемой цели. Деятельность – форма общественно-исторического бытия людей, целенаправленное преобразование ими природной и социальной действительности. Деятельность превращает некоторый исходный материал в продукт; осуществляется субъектом, включает в себя цель, средство, сам процесс преобразования и его результат; – активное взаимодействие человека с окружающей действительностью, в ходе которого человек выступает как субъект, целенаправленно воздействующий на объект и удовлетворяющий таким образом свои потребности. Всякая деятельность состоит из ряда актов – действий или поступков, основанных на тех или иных побуждениях или мотивах и направленных на определенную цель (С.Л. Рубинштейн). Понятие деятельности необходимо связано с понятием **мотива**. Деятельности без мотива не бывает. Деятельность осуществляется совокупностью действий, подчиняющихся частным целям, которые могут выделяться из общей цели. Роль общей цели выполняет осознанный мотив (А.Н. Леонтьев).

**Деловая игра** – форма обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Одна из ведущих форм контекстного обучения. В деловой игре разворачивается квазипрофессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание,

технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов.

**Диалог** – единица общения, исходная «клеточка» порождения и развития речи и мышления человека. Каждая реплика диалога (высказывание) – единица речи индивида – имеет предметную отнесенность (реплика о чем-то) и социальный характер (обращена к партнеру), регулируется микросоциальными отношениями между партнерами; может осуществляться также как обмен неречевыми «репликами» – поступками, действиями, бездействием, жестами, молчанием. Диалог связан с внутренней речью, накладывая отпечаток на ее структуру и таким образом на сознание в целом.

**Дидактика** – теория образования и обучения, отрасль педагогики. Предметом дидактики является взаимодействие преподавания и учения, обеспечивающее организованное усвоение учащимися содержания обучения.

**Дидактическая игра** – активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

**Знания** – результат процесса познания индивидом действительности; адекватное ее отражение в сознании человека в виде представлений, понятий, суждений, теорий.

**Зона ближайшего развития** – понятие, обозначающее реально имеющиеся у обучающегося возможности, которые могут быть раскрыты и использованы для его развития при минимальной помощи со стороны обучающего (Л.С. Выготский); в широком смысле – будущий результат, еще находящийся в процессе становления, «завтрашний день» в психическом развитии человека.

**Игра** – форма организации поведения и деятельности человека в условных ситуациях, посредством которой воссоздается и усваивается общественный опыт, фиксируемый в социально закрепленных способах действий и поступках людей, в предметах культуры, науки и производства. Этим обусловлено использование разного рода игр – деловых, инновационных, организационно-деятельностных и др. – в системе общего и профессионального образования.

**Игровая позиция** – качество личности, значимое для игровой деятельности; особое отношение взрослого (родителя, педагога) к детям, выражаемое с помощью игровых приемов; сложное образование, включающее в себя тесно связанные между собой рефлексии (способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленять в ней игровые возможности), инфантилизацию (способность устанавливать доверительные отношения с окружающими), эмпатию (способность чувствовать игровые состояния других людей), активность (способность находить нестандартные пути достижения цели). Игровая позиция основывается на общих принципах игры (самоценность, внеутилитарность, добровольность, игровое равенство и др.) и предполагает овладение внутриигровым языком, выраженным в слове, жесте, мимике, пластике. Сформированная игровая позиция («партнер», «режиссер», «со- игрок», «координатор») облегчает включение в детскую игру, позволяет взрослому посредством общения оказывать позитивное влияние на ее развитие. Игровая позиция педагога значима и для установления атмосферы доверительности.

**Игрушка** – предмет, используемый или специально изготовленный для игры, средство игры, ее объект.

**Интерактивность** – характеристика процесса обмена информацией, идеями, мнениями между субъектами образовательного процесса (тьютором и обучающимися, обучающимися между собой); может быть как непосредственным, вербальным диалогом, так и опосредованным диалогически организованным (интерактивным) письменным текстом, включая работу в реальном режиме времени в сети Интернет.

**Качество образования** – соответствие полученного образования определенным потребностям, требованиям, стандартам, ожиданиям. Представляет собой совокупность

качеств: контингента обучающихся, преподавателей; содержания образования; условий организации обучения; используемых педагогических технологий; образовательного процесса. Главным критерием оценки качества образования специалиста является соответствие его личностных, профессиональных и деловых характеристик потребностям жизни, включая потребности самого специалиста, производства и общества.

**Компетентность** – интегративная характеристика, выраженная в способности человека осуществлять конкретную производственную деятельность в рамках принятых стандартов; – уровень владения человеком технологиями профессиональной деятельности, а также наличие соответствующих этой деятельности качеств личности внепредметного характера (ответственности, самостоятельности, способности принятия индивидуальных и совместных решений, творческого подхода к делу, умения постоянно учиться, гибкости теоретического и профессионального мышления, коммуникативности и др.).

**Контекст** – система внутренних и внешних факторов и условий поведения и деятельности человека в конкретной ситуации, определяющая смысл и значение этой ситуации как целого и входящих в него компонентов. Внутренний контекст составляет совокупность индивидуальных особенностей, отношений, знаний и опыта человека; внешний – социокультурных, предметных, пространственно-временных и иных характеристик ситуации действия и поступка. Контекст профессионального будущего, задаваемый в обучении, наполняет познавательную деятельность студентов личностным смыслом, обуславливает высокий уровень их активности, познавательной и профессиональной мотивации.

**Контекстное обучение** – обучение, в котором на языке наук и с помощью всей системы форм, методов и средств обучения, традиционных и новых, моделируется предметное и социальное содержание усваиваемой обучающимися профессиональной деятельности. Включает формы собственно учебной, квазипрофессиональной и учебно-профессиональной деятельности, организуемой с помощью семиотических, имитационных и игровых (социальных) обучающих моделей.

**Концепция курса** (лат. *conceptio* – понятие, взгляд, замысел): в гуманитарном знании концепцией можно считать любую целостную идею, которая может выступать в качестве интеллектуального инструмента для принятия решений, изменения поведения, управления деятельностью.

**Лекция-навигатор** – лекция, предметом которой является согласование норм, правил, рамок совместной продуктивной деятельности обучающего и обучающихся.

**Лекция-панель** – лекция, в которой участвуют несколько высококвалифицированных экспертов, имеющих собственную точку зрения на решение обсуждаемой проблемы.

**Личностно ориентированный подход к образованию** – создание психолого-педагогических условий реализации образовательной программы в соответствии с потребностями, интересами и субъектным опытом каждого обучающегося, овладение им собственно профессиональными и надпредметными способностями (мыслительными, творческими, рефлексивными, коммуникативными, социально-культурными), развитие как личности и индивидуальности.

**Маевтика** (термин введен Сократом, который так называл свой метод ведения диалога) – педагогическое вспоможение (поддержка, выращивание), подобное искусству повивальной бабки.

**Метод** (греч. *methodos* – путь к чему-либо) – 1) способ достижения цели, определенным образом упорядоченная деятельность. Метод как средство познания есть способ воспроизведения в мышлении изучаемого объекта; 2) способ познания, иссле-

дования явлений природы и общественной жизни; 3) прием, система приемов в какой-либо деятельности.

**Метод обучения** – упорядоченный способ организации совместной деятельности субъектов образовательного процесса [преподавателя (тьютора) и обучающегося или группы обучающихся], направленный на усвоение содержания образования, общее и профессиональное развитие личности будущего специалиста. Метод обучения характеризуется тремя признаками: обозначает цель обучения, способ усвоения, характер взаимодействия субъектов обучения. Методы объяснительно-иллюстративного обучения – способы организации совместной деятельности, направленные на передачу/присвоение знаний о мире. Методы репродуктивного обучения – способы организации совместной деятельности, направленные на применение знаний для решения стандартных задач.

**Методология** – учение о структуре, логической организации, методах и средствах теоретической (мышление) и практической деятельности; система принципов и способов их организации. Методология – область деятельности, функцией которой является создание и совершенствование интеллектуальных средств организации рефлексивных процессов (О.С. Анисимов).

**Моделирование** – исследование объектов познания на их заместителях – реальных или идеальных моделях; построение моделей реально существующих предметов и явлений, в частности образовательных систем. Под моделью при этом понимается система объектов или знаков, воспроизводящих некоторые существенные свойства системы-оригинала, прототипа модели.

**Модель** – это образ некоторой реальности, в котором выделены существенные для данного вида познания признаки.

**Навык** – действие, в составе которого отдельные операции стали автоматизированными в результате многократных упражнений.

**Научение** – процесс появления у человека психофизиологических и психических новообразований, приобретения индивидуального опыта в повторяющихся ситуациях поведения и деятельности. Научение может быть целенаправленным, специально организованным в процессах обучения, и произвольным, стихийным.

**Непрерывное образование** – процесс развития человека как личности, субъекта деятельности и общения на протяжении всей его жизни в сети образовательных учреждений и путем самообразования. Оно является своего рода координатой жизнедеятельности человека, направленной на удовлетворение его образовательных потребностей, развитие общей и профессиональной культуры. Как педагогическая система непрерывное образование представляет собой целостную систему средств, способов и форм приобретения и углубления общей и профессиональной культуры, предоставления каждому человеку возможности реализации собственной программы его получения.

**Образование** – внутренне мотивированная, личностная активность человека как особая координата всей жизнедеятельности человека, направленная на созидание образа мира в себе посредством полагания себя в мир культуры, формирования систем отношений к природе, обществу, другим людям и к самому себе; осуществляется как в специально организованных образовательных учреждениях, так и в контексте социокультурной и профессиональной деятельности; – целенаправленный процесс воспитания и обучения в интересах человека, общества, государства; – сфера социальной практики, основной функцией которой является наследование и расширенное воспроизводство духовной и интеллектуальной культуры. – процесс педагогически организованной социализации, осуществляемой в интересах личности и общества (Российская педагогическая энциклопедия).

**Образовательная парадигма** – принятая широким научно-педагогическим сообществом система социальных ценностей, теоретических идей, принципов, экспериментальных и обучающих моделей и методов, образ мысли теоретиков и практиков обучения и воспитания, определяющие позиции педагогов и обучающихся, цели и содержание образования, педагогические технологии и уклад жизни учебных заведений. Парадигма образования исторически изменяется под влиянием новых ценностей общества и личности, накопления противоречий в самой педагогической науке.

**Образовательная программа (ОП)** – в общепринятом смысле – это нормативный документ, в котором определены ценностно-целевые основания, раскрыто содержание образования и способы его освоения, предполагаемые результаты и формы их проверки. Иначе говоря, ОП – это проект реализации образовательных целей, включающий не только содержание, но и способы их достижения.

**Образовательная среда** – социальное и пространственно-предметное окружение человека, включая программы обучения, обеспечивающие и опосредующие его общекультурное и профессиональное развитие; система условий, содержащихся в социальном и пространственно-предметном окружении человека, включая программы обучения, обеспечивающих и опосредующих его общекультурное и профессиональное развитие. Образовательная технология (В.В. Гузеев) – это система, состоящая из: модели исходного состояния учащегося; модели конечного состояния учащегося; средств диагностики состояний учащегося; набора моделей обучения и критериев их выбора; механизма обратной связи.

**Обучение** – «Совместная целенаправленная деятельность учителя и учащихся, в ходе которой осуществляется развитие личности, ее образование и воспитание» («Российская педагогическая энциклопедия», 1999, т. 2, с. 66); обучение – педагогически обоснованные формы общения и взаимодействия преподавателя (тьютора) и обучающегося (обучающихся), направленные на достижение целей образования; обучение представляет собой единство преподавания и учения, а в открытом дистанционном образовании – единство консультирования, наставничества тьютора и учения обучающегося. Обучение на расстоянии – обучение, осуществляемое посредством сочетания почтовой, радио-, телевизионной, электронной связи, телефона и газет при ограниченном непосредственном контакте обучающегося с преподавателем или полном отсутствии такового. Преподавание осуществляется главным образом через специально подготовленные печатные, аудиовизуальные или другие материалы.

**Объект педагогического воздействия** – в классической образовательной парадигме ученик, исполняющий указания учителя, преподавателя (слушание лекции, выполнение задания, решение задачи и т. п.), который занимает «ответную» позицию и не имеет реальных возможностей для собственных целеполагания и целереализации в процессе обучения; обучаемый.

**Организационные формы обучения (оргформы)** – варианты педагогического общения между обучающими и обучающимися в образовательном процессе. Виды: непосредственные и опосредованные; индивидуальные, парные, групповые, коллективные; – целостные совокупности завершенных способов осуществления образовательной деятельности на ее различных этапах. Открытое дистанционное образование (ОДО) – одна из новых форм непрерывного многоуровневого образования, отличающаяся следующими признаками: – построена на интеграции образовательной, профессиональной и социальной сред – функционирует на основе комплекса взаимосвязанных технологий, обеспечивающих однородное качество во всей сети – ориентирована на развитие компетентности работающих специалистов – сочетающая непосредственное и опосредованное взаимодействие с помощью информационных технологий. Отличительная особенность модели ОДО: Синтез трех подходов – андрагогический, контекстный и личност-



но ориентированный; Интеграция трех сред – социальная, профессиональная и образовательная; Сочетание трех технологий – педагогическая, информационно-коммуникационная, управленческая.

**Педагогика** – (греч. *paídaqoqike teachne*, букв. – детоводческое мастерство), отрасль науки, раскрывающая сущность, закономерности образования, роль образовательных процессов в развитии личности, разрабатывающая практические пути и способы повышения их результативности.

**Основные категории педагогики:** обучение, образование, воспитание, развитие.

**Педагогическая технология** (отвечает на вопрос «Как это делается?») – нормативное описание деятельности (исходного, текущих и конечного состояния обучающегося, процесса, методов, средств и способов достижения результатов) и взаимодействия обучающего и обучающихся, характеризующееся ориентацией на деятельность обучающегося (в отличие от предметной ориентации), надпредметностью, воспроизводимостью, цикличностью и направленное на достижение запланированных целей.

**Педагогический принцип** – система исходных теоретических положений и требований к проектированию, организации и осуществлению целостного образовательного процесса, вытекающих из его закономерностей и реализуемых во всех звеньях педагогической системы: целях, содержании, педагогических технологиях, деятельности преподавателей и деятельности студентов.

**План** – нормативное представление, в котором указывается последовательность промежуточных и конечного продуктов.

**Принципы обучения** – научность, проблемность, наглядность, активность и сознательность, доступность, систематичность и последовательность, прочность, единство обучения, развития и воспитания.

**Принципы проектирования:** принцип динамического проектирования – наличие в проекте инвариантной и вариативной составляющих; принцип модульности – проект должен содержать завершённый цикл деятельности обучающихся по освоению предметного содержания и развитию заданного ОП уровня компетентности; принцип событийности – проект должен быть представлен в виде сценария социально-профессионально-учебной деятельности, обеспечивающей полноту проживания обучающимися учебного занятия как события.

**Проблема** – психическое состояние человека в проблемной ситуации, характеризующееся осознанием невозможности ее разрешения с помощью имеющихся у него знаний, средств и способов действий; разница между существующими и желаемыми результатами деятельности, сопровождающаяся психическими переживаниями этой разницы деятелем; описание на некотором языке переживания человеком нераскрытости и непонятности проблемной ситуации, форма объективации знания о незнании. Проблему неправомерно смешивать со сложной задачей, поскольку первая требует включения продуктивного, а вторая – репродуктивного мышления.

**Проблемная лекция** – лекция, в ходе которой лектором сначала создается проблемная ситуация, затем осуществляется постановка и анализ проблемы, выдвижение гипотез.

**Проблемное обучение** – обучение, в котором с помощью проблемных ситуаций моделируются условия исследовательской деятельности и развития мышления обучающихся. Это предполагает реализацию принципа проблемности в содержании учебного материала и в процессе его развертывания в учебной деятельности. Первое достигается разработкой системы учебных проблем, проблемных заданий, отражающих реальные противоречия науки и профессиональной деятельности; второе – организацией диалогического общения преподавателя с обучающимися.

**Проблемная ситуация** – понятие, характеризующее процесс взаимодействия индивида или группы с вероятностной средой. Оценка человеком противоречивости этой среды обуславливает переживание интеллектуального затруднения, приводит к порождению познавательной мотивации и мыслительного взаимодействия с ситуацией и включенными в нее другими людьми. Следствием проверки выдвигаемых гипотез относительно неизвестного в проблемной ситуации является ее преобразование или в проблему, или в задачу.

**Продукт** – результат деятельности, соответствующий требованиям и целевым характеристикам.

**Проект** – образ будущего результата деятельности и процесс его достижения, представленный в виде модели или комплексной нормы деятельности.

**Проектировочная деятельность** – это деятельность по описанию будущего результата и процесса его достижения, направленная на создание индивидуальной программы развития обучающегося.

**Профессиональная среда** – совокупность условий, при которых обучение интегрировано в модельной форме с профессиональной деятельностью и осуществляется в специфических формах, связанных с анализом этой деятельности посредством учебных материалов и образовательных технологий.

**Распределенное образование** – синоним термина «дистанционное образование», под которым понимается расположение образовательных ресурсов в разных точках географического пространства: электронных библиотеках, лабораториях удаленного доступа, Web-сайтах образовательных учреждений.

**Результат** – состояние преобразуемого нечего, возникшее в момент прекращения деятельности.

**Рефлексия** – оперирование субъекта с собственным сознанием, обеспечивающее выявление условий и оснований системы собственных действий и поступков. Рефлексия означает «выход» субъекта из текущего процесса осуществления деятельности и проектирование будущего шага ее развития. Наличие рефлексии и антиципации связывается в современной психологии и педагогике с развитием творческого мышления и деятельности обучающегося; – родовая способность человека, проявляющаяся в обращении сознания на самое себя, на внутренний мир человека и его место во взаимоотношениях с другими, на формы и способы познавательной и преобразующей деятельности (В.И. Слободчиков, В.И. Исаев, 1995).

**Рефлексивная лекция** – лекция, предметом которой является анализ динамики развития конкретных обучающихся и учебной группы

**Ролевая игра (разыгрывание ролей)** – игровая форма организации учебной деятельности обучающихся, основная цель которой – обучение специалистов межличностному общению и взаимодействию в условиях совместной профессиональной деятельности. В этом ее отличие от деловой игры (их часто смешивают), которая в равной мере нацелена и на развитие предметно-технологической компетентности будущего специалиста.

**Ситуация** – побуждающая и опосредующая активность человека или группы; совокупность объективных факторов, предметных условий вместе с субъективными состояниями включенных в нее людей; описание на каком-то языке конкретного положения дел, вероятностных обстоятельств, предлагаемых для анализа обучающимся в целях приобретения ими опыта принятия решений в подобных обстоятельствах. На этом основан метод анализа конкретных производственных ситуаций или ситуационных задач («кейс-стади»).

**Событийная лекция** – лекция, оставляющая след в социальной или индивидуальной жизнедеятельности за счет задействования эмоционально-ценностных аспектов

личности и социальных групп. Содержание и форма: взаимосвязанные (парные) категории, отражающие сущность предметов и явлений вместе со способами их внутренней организации и внешнего проявления. Содержание формально, а форма содержательна. Содержание представляет собой подвижную, динамическую сторону сущего, а форма означает его структурированность, определенность, организованность. Форма столь же зависит от содержания, сколько содержание от формы. При этом форма обладает относительной самостоятельностью и способна оказывать влияние на содержание: быть адекватной или неадекватной, удачной или неудачной, органичной или неорганичной, способствующей проявлению содержанием своей сущности или не способствующей этому. Несоответствие содержания и формы в конечном счете разрешается «сбрасыванием» старой и обретением новой формы, в которую «отливается» развившееся содержание.

**Сотрудничество** – работа, действия, поступки, выполняемые вместе, участие в общем деле; взаимодействие, основанное на общности целей, стремлений, совместной выработке решений с учетом интересов сторон.

**Субъект** – человек как носитель (инициатор, творец, распорядитель) предметно-практической деятельности и познания; становление субъекта есть процесс овладения индивидом собственной душевной жизнью, родовыми способностями.

**Субъект образовательного процесса** – лицо или группа лиц [обучающийся, группа обучающихся, преподаватель (тьютор), команда курса, администрация образовательного учреждения, орган управления образованием], осуществляющих целеполагание и целереализацию в системе образования, вступающих в диалогическое общение и взаимодействие и имеющих равное право на интеллектуальную активность и инициативу.

**Содержание образования** – педагогически адаптированная система знаний, умений и навыков, опыта творческой деятельности и эмоционально-ценностного отношения к миру, усвоение которой обеспечивает развитие личности.

**Способности** – индивидуально-психологические особенности личности, являющиеся условием успешного овладения той или иной деятельностью и ее продуктивного выполнения.

**Строительно-конструктивные игры** – разновидность творческой игры; рассматриваются как деятельность детей, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разнообразных постройках и связанных с ними действиях.

**Сценарий** – это проект хода взаимодействия персонажей, подчиненный идеям события (игры, спектакля, учебного занятия). Поэтому в сценарии, главным образом, отражен процесс взаимодействия субъектов образовательного процесса, а в проекте, помимо этого, – цель, промежуточные и конечный результат, способы и средства их достижения. Таким образом, сценарий является (так же, как план) частью проекта.

**Субъект** – человек как носитель (инициатор, творец, распорядитель) предметно-практической деятельности и познания; становление субъекта есть процесс овладения индивидом собственной душевной жизнью, родовыми способностями.

**Субъект образовательного процесса** – личность, осуществляющая процессы целеполагания и целереализации в процессе обучения и воспитания. Согласно современной образовательной парадигме такими субъектами являются как обучающий, так и обучающийся, вступающие в диалогическое общение и межличностное взаимодействие и имеющие равное право на интеллектуальную активность и инициативу.

**Сюжетно-ролевая игра** – основной вид творческой игры ребенка дошкольного возраста, ей присущи все основные черты игры в наибольшей полноте. Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации, которая складывается из сюжета и ролей.

**Сюжет игры** – ряд событий, объединенных жизненно мотивированными связями.

**Театрализованные игры** представляют собой разыгрывание в лицах литературных произведений и делятся на две основных группы: ролевые(драматизации) и режиссерские. В игре-драматизации ребенок, исполняя роль в качестве артиста, самостоятельно создает образ с помощью средств вербальной и невербальной выразительности. Видами игры-драматизации являются: игра-имитация образов животных, людей, литературных персонажей, ролевой диалог на основе фрагмента текста, инсценирование отрывка или целого произведения, спектакль по одному или нескольким произведениям.

**Творчество** – деятельность, результатом которой является создание объективно или субъективно новых материальных и духовных ценностей.

**Теория** (греч. theoria – наблюдение, рассматривание, исследование) – система обобщенного достоверного знания о том или ином фрагменте действительности, которая описывает, объясняет и предсказывает функционирование определенной совокупности составляющих этого фрагмента объектов.

**Тест** – стандартизованная измерительная методика, направленная на выявление скрытого свойства интересующего объекта путем одного или нескольких кратких испытаний (заданий), обладающих максимальной информативностью.

**Технология** – это норма деятельности, выражающая процесс преобразования предмета деятельности в продукт, а также способы и средства преобразования.

**Тьютор** – в переводе с английского означает «наблюдать, заботиться, поддерживать». **Тьютор** – специалист в области организации образования и самообразования, оказывающий поддержку обучающимся в самообразовании и развитии собственной компетентности. На тьютора возлагается ответственность за ведение целостного образовательного модуля, организацию групповой и индивидуальной работы с обучающимися. В задачи тьютора входят: методическая подготовка и проведение групповых занятий-практикумов (тьюториалов); помощь в выполнении аттестационных работ (ТМА), их проверка и оценка; консультации и другие формы психологической и педагогической поддержки обучающихся группы; индивидуальная помощь обучающимся в решении академических или личных проблем, связанных с обучением; профессиональная ориентация и консультирование по вопросам карьеры.

**Тьюториал** – форма активного группового обучения, проводимого тьютором и направленного на приобретение обучающимися опыта применения концепций в модельных стандартных и нестандартных ситуациях, развитие мыслительных, коммуникативных и рефлексивных способностей, систематизацию и проблематизацию содержания курса, установление деловых связей, получение обратной связи об уровне усвоенности содержания и на этой основе – коррекция обучения. В ОДО тьюториал организуется в виде очных занятий; может также проводиться в виде виртуальных (сетевых) занятий в форме компьютерных конференций. Умения – освоенные человеком способы выполнения действия, обеспечиваемые совокупностью приобретенных знаний и навыков.

**Учебная задача** – задача, требующая от учащегося открытия и освоения в учебной деятельности всеобщего способа (принципа, закономерности) решения относительно широкого круга проблем и конкретно-практических задач. Поставить учебную задачу – значит ввести учащегося в ситуацию, требующую ориентации на содержательно общий способ ее решения во всех возможных частных и конкретных вариантах условий (В.В. Давыдов); – цель, которую надлежит решить ученику в определенных условиях учебного процесса. Основное отличие учебной задачи заключается в том, что ее цель и результат состоят в изменении самого действующего субъекта, а не изменении предметов, с которыми действует субъект (Д.Б. Эльконин).

**Учебный модуль** – составная часть образовательной программы, характеризующаяся деятельностной и содержательной завершенностью, структура которой обеспечивает достижение определенного уровня компетентности.

**Учение** – понятие скорее психологическое, чем педагогическое, поскольку оно связывается с усилиями индивидов, усваивающих тот или иной материал. Это научение человека в результате целенаправленного, сознательного присвоения им передаваемого ему общественно-исторического опыта и формируемого на этой основе индивидуального опыта. Исходя из этой трактовки, учение рассматривается как разновидность научения. В работах психологов учение рассматривается как тип ведущей деятельности, в русле которой происходит не просто приобретение знаний, умений и навыков, но и формирование личности в целом.

**Функции лекции** – информационная, мотивационная, организационно-ориентировочная, профессионально-воспитательная, методологическая.

**Цель** – осознанный субъективный образ, представление человека о будущем результате деятельности, образ «потребного будущего», определяющий целостность и направленность его действий и поступков.

**Целеобразование** (целеполагание) – процесс порождения в сознании человека новых целей как одно из проявлений его мышления; соответствующие образы-представления могут быть также транслированы другому субъекту и приняты им как цель собственной деятельности.

**Ценность** – материальный или идеальный объект, имеющий жизненно важное значение для индивида, группы, социального слоя, этноса; предельное основание человеческого поступка [Глоссарий педагогических терминов: Режим доступа: <http://mgsu.ru/universityabout/Struktura/Kafedri/SPPK/mmaterials/osnovy-pedagogiki-i-andragogiki/gloss.pdf>. Дата доступа: 02.11.2017].

## ЛИТЕРАТУРА

<b>Основная</b>		
1.	Беляева О.А. Педагогические технологии в профессиональной школе: учеб.-метод. пособие для слушателей курсов повышения квалификации / Центр учеб. книги и средств обучения Респ. ин-та проф. образования. – 4-е изд., стер. – Минск: РИПО, 2011. – 60 с.	2011
2.	Дошкольная педагогика: развитие дошкольника в деятельности: метод. рекомендации / авт.-сост. Н.В. Амасович. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. – 49 с.	2013
3.	Игра в учебном процессе: метод. пособие: в 2 ч. / БГПА. – Минск: ВУЗ-ЮНИТИ, 1995. – 156 с.	1995
4.	Игротека педагога / [сост. А. Г. Баковец]. – Минск: Красико-Принт, 2007. – 128 с.	2007
5.	Кукушин В. С. Современные педагогические технологии. Начальная школа: пособие для учителя. – Ростов н/Д: Феникс, 2004. – 379 с.	2004
6.	Кукушкина А.Г. Методика организации игры: учеб.-метод. пособие. – Великий Новгород, 2012. – 281 с.	2012
7.	Нестандартные уроки / [авт.-сост. А.Р. Борисевич [и др.]]. – Минск: Красико-Принт, 2011. – 176 с.	2011
8.	Методика социально-педагогической деятельности: педагогика игры для специальности (направление специальности) 1-03 04 01 Социальная педагогика: учеб.-метод. комплекс по учебной дисциплине / сост. Е.А. Носова. – Минск: БГПУ имени М. Танка, 2015. – 96 с.	2015
9.	Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе. Использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. – 2-е изд., стер. – Волгоград: Учитель, 2008. – 91 с.	2008
10.	Репринцева, Е.А. Педагогика игры. Теория, история, практика. – Курск, 2006. – 421 с.	2006
11.	Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – 284 с. : ил.	2005
<b>Дополнительная</b>		
1.	Гришан, О.А. Игровая деятельность как средство музыкального воспитания младших школьников : диссертация на соиск. академ. степ. магистра пед. наук: 13.00.02 теория и методика обучения и воспитания (воспитательная работа). – Витебск, 2006. – 77 л.	2006
2.	Михайлова, А.В. Игра как средство организации учебной деятельности детей шестилетнего возраста: дис. ... на соиск. академ. степ. магистра пед. наук: 1-08 80 06 Общая педагогика, история педагогики и образования. – Витебск, 2008. – 58 л.	2008
3.	Педагогика. Педагогические системы и технологии : практикум для студентов специальности 1-02 06 02 «Технология. Дополнительная специальность» / сост. Н. В. Самусева. – Минск: БНТУ, 2015. – 214 с.	2015
4.	Ульянова, Т.А. Педагогические основы формирования творческой направленности младших школьников в игровой деятельности: дис. ... на соиск. учен. степ. магистра педагогики: 13.00.01 общая педагогика. – Витебск, 1999. – 64 л.	1999

Учебное издание

**ПЕДАГОГИКА ИГРЫ ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНОСТИ  
1-03 04 01 СОЦИАЛЬНАЯ ПЕДАГОГИКА**

Учебно-методический комплекс по учебной дисциплине

Составитель

**БУСЕЛ-КУЧИНСКАЯ** Екатерина Николаевна

Технический редактор

*Г.В. Разбоева*

Компьютерный дизайн

*Л.Р. Жигунова*

Подписано в печать .2017. Формат 60x84<sup>1/16</sup>. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 6,92. Уч.-изд. л. 6,82. Тираж экз. Заказ .

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования  
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

Свидетельство о государственной регистрации в качестве издателя,  
изготовителя, распространителя печатных изданий

№ 1/255 от 31.03.2014 г.

Отпечатано на ризографе учреждения образования  
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.