



МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ПРОМЫШЛЕННОГО РАЙОНА

*СОЦИАЛИЗАЦИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В УЧРЕЖДЕНИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ*

(учебно-методическое пособие)

Оренбург, 2020

Печатается по решению научно-методического совета
МАУДО Центр детского творчества Промышленного района

Автор-составитель:

Савченко Андрей Валентинович, методист высшей квалификационной категории, кандидат педагогических наук, доцент

В учебно-методическом пособии рассматриваются социально-педагогические пути организации игровой деятельности обучающихся, раскрыты особенности социализации современных подростков в процессе игровой деятельности в организациях дополнительного образования

Пособие предназначено педагогам дополнительного образования, методистам.

© Савченко А.В., 2020
© ЦДТ Промышленного района», 2020

ВВЕДЕНИЕ

Современное российское общество сегодня переживает очень сложный период, который особенно болезненно сказывается на проблемах детей и подростков.

Одним из направлений практической деятельности по оптимизации процесса социализации обучающихся являются игровые технологии, организация игровой деятельности в детских творческих объединениях. Однако использование их требует научного изучения социальных аспектов игровой культуры детей и подростков.

В современной педагогической науке уделяется все большее внимание игровым технологиям и их воздействию на подрастающее поколение. Однако практический опыт, подтвержденный социологическими исследованиями, показывает, что востребованность в реальной игровой деятельности велика, причем у разных возрастных групп – от детей до взрослых людей. Известно, что в последнее время игровая деятельность захватывает все большие группы вполне взрослых и солидных людей. Речь идет не только о спортивных играх, которые в разной степени, но все же были популярны всегда. Сегодня игровая деятельность – это ролевые игры (этно-игры, исторические и военно-исторические игры, игры на основе литературного жанра «фэнтези») пейнтбол и многие другие игры для всех возрастных групп. Это новое социальное явление нуждается в изучении и осмыслении.

Реальная игровая деятельность дает множество возможностей решить целый ряд не только социально-психологических, воспитательных и педагогических задач, но именно социальных проблем подростков. В игре отрабатываются новые очень важные социальные свойства личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались.

В научной литературе проблема изучения социальных аспектов игровой деятельности затрагивается в комплексе вопросов социализации, в изучении влияния масс-медиа на воспитание.

Анализ теоретических источников показывает, что остаются без ответа вопросы о социальной сущности игр, о составе и спектре современных игр и их соотношении, об их роли и функциях в современных условиях, о влиянии на социализацию.

Остаются нерешенными проблемы изменения структуры игр, не ясны причины активизации игровой деятельности во всех группах населения, не изучена проблема социальной сущности и направленности этого процесса, а также возможности использования этих технологий для оптимизации процесса социализации подростков и в современных условиях. Оптимальный выход может быть найден с помощью игровых технологий социализации, которые помогают интериоризировать, внутренне осваивать необходимые социальные роли, приобретать необходимые личностные качества и модели поведения.

Глава I. Теоретические аспекты социализации обучающихся в процессе игровой деятельности в учреждении дополнительного образования

1.1. Игровая деятельность как социально-педагогическая проблема

Исследование игровой деятельности связано, прежде всего, с уточнением сущности изучаемого феномена, а также специфики его протекания как педагогического процесса.

Использование понятия деятельности в педагогике, психологии и философии позволяет изучать сознание личности человека в тесном единстве с исторически развивающейся деятельностью. От уровня ее развития и конкретных особенностей ее предметного содержания зависят состав и функционирование сознания и способностей человека (его восприятия и воображения, мышления и памяти, чувств и воли), характер межличностных отношений, черты и качества личности.

Существуют различные классификации видов деятельности: в социологии принято выделять трудовую, общественно-политическую, художественно-творческую, научную и т.п.; психология изучает деятельность, связанную с психическими процессами: сенсорную, анемическую, мыслительную; педагогика в качестве ведущих видов деятельности определяет трудовую, учебную, игровую

Современная философия (Э.В. Ильенков, Л.В. Копнин, Э.Г. Юдин, М.С. Каган) определяет деятельность как специфическую форму активного отношения к окружающему миру, содержание которой составляет его целесообразное изменение и преобразование. Деятельность всегда включена в конкретные общественные отношения и определяется условиями материального и духовного общения, характерными для данного общества.

По мнению Л.С. Выготского, Л.И. Леонтьева, В.С. Мерлина, К.К. Платонова, С.Л. Рубинштейна, Д.И. Фельдштейна, деятельность является фактором развития личности, если в ней возникают и дифференцируются новые виды и перестраиваются частные психические процессы, от этой деятельности зависят основные психологические изменения личности. При правильной организации внешне задаваемой деятельности происходит саморазвитие внутренних структур, в результате происходит формирование личности и ее качеств.

Исследователи подчеркивают важнейшие характеристики деятельности:

- предметность - она подчиняется, уподобляется свойствам и отношениям преобразуемого в процессе деятельности объективного мира (Л.П. Бурова);

- социальность - деятельность человека всегда носит общественный характер, побуждающий людей к обмену ее продуктами, информацией, к согласованию индивидуальных целей и планов, к взаимопониманию (В.И.

Смирнов);

- сознательность - в процессе организации и осуществления деятельности «сознание выполняет разнообразные функции: информационную, ориентирующую, целеполагающую, мотивационно-побудительную, регулируемую и контролирующую» (И.Х Пикалов).

Педагоги (Х. Ремшмидт, В.И. Смирнов и др.) рассматривают деятельность как форму бытия и способ существования и развития человека, всесторонний процесс преобразования им окружающей природной и социальной реальности (включая его самого) в соответствии с его потребностями, целями и задачами.

Наибольший интерес в рамках тематики данной работы представляют труды К.А. Абульхановой-Славской, Г.М. Андреевой, Л.И. Божович, Д.Б. Эльконина, раскрывающие сущность социализации личности в контексте человеческой (игровой) деятельности. Интенсивность, динамика социализации подростков во многом определяются мерой ее активности. Поэтому особый смысл приобретают гносеологический и праксеологический аспекты категории «деятельность». Гносеологическое значение этой категории состоит в том, что она позволяет проанализировать динамику личностного становления как процесс самопроизводства человека, в котором он самостоятельно разрешает и преодолевает противоречия индивидуального и социального бытия. Принцип деятельности позволяет преодолеть взгляд на личность как на пассивный объект манипулирования, качества которого однозначно заданы внешними требованиями и являются результатом воздействия извне (среды, идеологии, воспитательных институтов и т.д.). Деятельность одновременно является средством вхождения в социум, культуру и способом самореализации субъекта.

Одним из основных видов деятельности, обеспечивающих единство личности с социумом (коллективом, обществом), осознание своей индивидуальности и субъектности, является игровая деятельность. Полнос социализации учащегося в игровой деятельности обеспечивается через «встраивание» личности в общее для всех социальное пространство, усвоение знаний об окружающем мире, всеобщих норм социума, присвоение и реализацию социального опыта. Игровая деятельность как средство социализации подростка в данном ракурсе предполагает деятельностное овладение личностью социальными знаниями, опытом социума и рассматривается нами с позиций деятельностного и социально-педагогического подходов, которые позволяют обосновать следующие положения:

- индивид получает извне недостающую ему социальность со стороны объективных внешних факторов «социальной среды», «социального окружения», которые позволяют оптимизировать отношения и противоречия» системе «общество – индивид», ориентироваться на внутренний духовный мир человека, представляющий собой некое единство объективного и субъективного;

- необходимо выйти на уровень оптимальных условий, гармонизирую-

щих процессы социальной интеграции и индивидуализации подростков в рамках образовательного института, то есть от описания объективных внешних условий развития индивида и характеристик его духовного мира перейти к изучению условий социальной интеграции, становления у индивида социальных качеств, посредством которых он реализует себя как личность, индивидуальность.

Глубинная сущность деятельностного подхода к игровой деятельности как средству социализации подростков состоит в том, что она ориентирует не только на усвоение социальных знаний, но и на способы этого усвоения, на образцы и способы социоориентированного мышления, на гармонизацию социально-общего и индивидуально-особенного, на развитие познавательных сил и творческого потенциала личности.

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии личности, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. «В школьном возрасте, - отмечал он, - игра не умирает, а проникает в отношения действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде».

Заслуживает внимания точка зрения Н.П. Аникеева, что деятельности выбираются личностью в социуме (среди того, что предлагается): деятельность определяет личность, но личность выбирает ту деятельность, которая ее определяет.

Существует утверждение, что «деятельность растущего человека представляет сложную систему, где разные виды, типы, формы находятся в иерархических связях, усложнение которых происходит по мере общего развития деятельности. К одной из важнейших закономерностей этого развития относится постоянный процесс расширения сферы деятельности, совокупности различных ее видов, в которые включен, функционирует, существует индивид, формируясь как личность».

Наблюдаются серьезные изменения в характере самой игры, возрастает значение достижения результата, совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернативы и т.п., происходит переход от мотивов, имеющих форму аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений.

В данном исследовании игра рассматривается, прежде всего, с точки зрения ее развивающего влияния. Главное внимание уделяется поискам такой формы педагогического взаимодействия в игре, при которой достигается желаемый прогресс в развитии той или иной способности личности.

Многоплановость и полифункциональность феномена игры показывает ретроспективный анализ исследований отечественных и зарубежных ученых, проведенный С.А. Шмаковым. Среди наиболее массовых теорий, объясняющих природу игры и ее роль в жизни личности, им выделяются:

- теория избытка нервных сил (Г. Спенсер, Г. Шурц): игра есть явление,

замещающее, компенсирующее активность;

- теория инстинктивности, функции упражнения (К. Гросс, В. Штерн, Ф. Бейтендейк и др.): игра - способ проявления различных инстинктов и влечений, вечная школа поведения;

- теория рекапитуляции антиципации (Э. Гекель, Г. Холл, А. Валлон и др.): игры генетически повторяют прошлое, предвосхищают будущее, но «работают» на настоящее;

- теория функционального удовольствия, реализации врожденных влечений (К. Бюлер, З. Фрейд, А. Адлер): скрытые желания бессознательной сферы ребенок реализует в играх;

- теория отдыха в игре (Штейнталь, Шалер, Патрик, Лацарус, А. Валлон, П. Ф. Каптерев): в игре человек не только тратит, но и восстанавливает энергию;

- теория духовного развития личности в игре (К.Д. Ушинский, Ж. Пиаже, А.С. Макаренко, К. Левин, Л.С. Выготский, В.А. Сухомлинский, Д.Б. Эльконин): игра учит ориентироваться в явлениях культуры, духовности в целом, использовать их соответствующим образом;

- теория воздействия на мир через игру (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Н. Узнадзе): игра есть доступный для личности путь понимания и освоения мира, игра - порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяется мир;

- теория абсолютизации культурного значения игры (И. Хейзинга, Г. Гессе, С. Лем): культура есть система игр в виде уникальной совокупности ролей, положений, норм, правил, ценностей (50,154).

Таким образом, игра - многогранное, исторически сложившееся социальное явление, в котором проявляются социальный опыт и культура прошлых поколений и одновременно приобретает «настоящий» социальный опыт взаимоотношения людей.

Игра - понятие общенаучное. В педагогике, философии, психологии, теории истории и искусства термин «игра» имеет разное толкование. В нашем исследовании нас интересует процесс игровой деятельности как средство социализации подростков.

Психологи трактуют игру как деятельность, возникающую на определенном этапе развития организма, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания личностью мира взрослых.

Американский психолог и психиатр Э. Берн утверждает, что вся общественная жизнь людей состоит из игр, что эти игры достаточно серьезны и социально ответственны. Вывод Берна о значении игры прост и актуален: «Весь процесс воспитания личности мы рассматриваем как обучение тому, как следует играть».

Педагогический феномен игры истолкован в трудах А.С. Макаренко. Ему принадлежит мысль о том, что воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и дело-

вая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть». Подтверждая это, О.С. Газман отметил: «Игра всегда выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей личности, с другой - всегда направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, навыки, способности, необходимые человеку для выполнения им социальных, профессиональных, творческих функций, а также физической закалки развивающегося организма».

С.А. Шмаков считает, что психолог Дж. Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самость», собирание личностью своего «Я». Игра возникает как игра, если ребенок в игровом действии (особенно в ролевой игре) воссоздает из «Я» не «Я».

Исследователь подростковой игры профессор С.А. Шмаков считает, что игра - наиважнейшая, универсальная сфера «самости» личности, в которой идут мощные процессы «само»: самовоодушевления, самопроверки, самоопределения, самовыражения и, что особенно важно, самореабилитации. Д.Б. Эльконин полагает, что игра организует с помощью культовых символов деятельность, и значит, учит ориентироваться в явлениях культуры, помогает использовать их соответствующим образом. Специальными исследованиями установлено, что первые потребности личности социальные. Резюмируя критику концепции двух миров, Д.Б. Эльконин пишет: «Мир подростка - это, прежде всего, взрослый человек как важнейшая часть окружающей подростка действительности, часть мира взрослых». Значит, игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых (50).

Игра является действенным средством социализации личности. Освоение посредством игры «мира взрослых» в то же время позволяет подросткам непринужденно и органично войти в широкий круг проблем окружающей их действительности, безболезненно адаптироваться к новым непривычным обстоятельствам. Игровая деятельность способна изменить и расширить сферу деятельности личности, задать мажорный, радостный тон в жизни детского коллектива. По мнению С.А. Шмакова, знатока и организатора детских игр, «сегодня редко кто из воспитателей не понимает значение игры, но лишь немногие умеют делать игру союзником своего нелегкого труда, а ведь, помимо всего прочего, игра - это проверка личности на опыте, так как в ней нужно самому воспитателю играть, а это не так-то легко. Но это необходимо!».

Человеческая игра изначально социально ориентирована и социально заряжена, потенциально включена в духовное существование человека, является фактом культуры и т.д. Она необходима индивидууму как биологическая функция и обществу в силу заключенного в ней смысла своего значения, своей выразительной ценности, завязываемых ею духовных и социальных связей - необходима как культурная функция. Игра удовлетворяет идеалы коммуникации и общежития.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые личностью, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. «В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают».

Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих личностью. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть.

Л.С. Выготский подчеркивает, что игра - это, живой социальный коллективный опыт личности, и в этом отношении она представляет собой незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений.

Ознакомление с современным опытом использования игр в практике учебных заведений показывает, что данная проблема получает свое развитие в связи с формированием у учащихся социального опыта общения. Игра вводит личности в многообразный мир социальных взаимодействий, открывает просторы для творчества социальных отношений. Бросая личности в новые ситуации, подчиняя его новым условиям, игра заставляет личности бесконечно разнообразить социальную координацию движений и учит такой гибкости, эластичности и творческим умениям, как ни одна другая область воспитания.

Исследователи выделяют шесть известных организационных форм игровой деятельности: индивидуальную, одиночную, парную, групповую, коллективную, массовую.

К индивидуальным формам игр можно отнести игру одного человека с самим собой во сне и наяву, а также с различными предметами и знаками.

Одиночная форма - это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью.

Парная форма - это игра одного человека с другим человеком, как правило, в обстановке соревнования и соперничества.

Групповая форма - это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель.

Коллективная форма - это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.

Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют миллионы людей.

Игровая деятельность как средство социализации личности требует управления со стороны взрослого взаимодействия обучающихся со сверстниками, педагогом. Взаимоотношения со сверстниками в ходе подвижных игр

активизируют определенные личностные качества возникает потребность в том или другом качестве (активности, жизнерадостности, оптимистичности и др.), которое помогает подросткам адаптироваться в среде «ребенок - взрослый», «ребенок - ребенок», испытать чувство эмоционального благополучия.

Обучающийся получает практику отбора, активизации качеств, «нужных» конкретному обществу, и умение приспособливаться к среде, которое воспитывает в нем уважение к окружающим, удовлетворяет его потребность в положительной оценке, способствует развитию чувства уверенности в себе. Ребята учатся дружить, и в игре осваивают способы поведения, соответствующие дружеским взаимоотношениям (взаимопомощь, поддержка, общение, забота и др.).

Игра способствует развитию рефлексии, поскольку в игре возникает реальная возможность контролировать то, как выполняется действие, входящее в процесс общения. Двойная позиция играющего - исполнитель и контролер - развивает способность соотносить свое поведение с поведением некого образца. В игровой деятельности возникают предпосылки к рефлексии как чисто человеческой способности осмысливать свои действия, предвидя реакцию других людей, а также для реализации своих возможностей.

Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- 1). развлекательную (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- 2). коммуникативную: освоение диалектики общения;
- 3). по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- 4). терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- 5). диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- 6). коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- 7). межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- 8). социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Таким образом, в общественной практике последних лет, в науке понятие игры осмысливается по-новому. Игра распространяется на многие сферы жизни и культуры, принимается как общенаучная, серьезная категория. В настоящее время насчитывается большое количество специальных научных исследований по игре и теории игр. Б.В. Куприянов выделяет уровни изучения игры в социально-психологической и педагогической науке, показывающие многогранность понятия игры:

- уровень изучения психических процессов и свойств, который показывает особенности развития отдельных психических процессов и свойств лич-

ности в условиях игровых форм жизнедеятельности человека;

- уровень изучения деятельности (жизнедеятельности), характеризующий особенности игры как вида деятельности, ведущего вида деятельности личности, структуру игровой деятельности, возможности игры в развитии личности;

- уровень изучения личности как субъекта игровых форм жизнедеятельности, показывающий изменение и развитие форм игры на разных этапах жизненного пути человека; особенности игровой культуры личности; проявление индивидуально-типологических особенностей личности в играх;

- социально-психологический уровень изучения игры, отражающий культурно-исторические, этноконфессиональные и иные особенности разных социальных групп и их отдельных представителей.

Исследователи, в частности В.Н. Терский, выделяют концептуальные основы игры:

- психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации;

- игра - пространство «внутренней социализации» личности, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский);

- игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев);

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

Исследователь обозначил спектр целевых ориентации игры:

- дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений и навыков 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 ценностям и нормам общества, адаптация к условиям среды, саморегуляция, обучение общению, психотерапия.

Таким образом, рассматривая социализацию как процесс установления взаимоотношений субъекта с социумом на основе реализации индивидуаль-

ной стратегии социального обучения, самопознания и самореализации личности, мы обнаруживаем взаимосвязь игровой деятельности и социализации детей и подростков.

В силу разнообразия предметного содержания игровая деятельность предоставляет широкий спектр познания окружающего мира, возможность накопления социальных знаний. Благодаря эмоциональной привлекательности игровая деятельность формирует мотивационную сферу личности. В связи с действенной направленностью - развивает индивидуально-творческие способности, навыки социального поведения, сотрудничества.

Вышеизложенное позволило сформулировать рабочее положение об игровой деятельности, способствующей социализации детей и подростков в организациях дополнительного образования с позиции социально-педагогического подхода.

Социально-педагогический подход к явлениям действительности, обоснованный научной школой С.В. Сальцевой, А.Я. Журкиной, требует рассмотрения явлений с точки зрения социальных процессов, происходящих в обществе. В рамках данного подхода к специфическим чертам игровой деятельности можно отнести: нацеленность на передачу и творческое освоение знаний, опыта самоосмысления; формирование новых жизненных умений и способностей, призванных обеспечить личностный рост обучающихся как необходимую предпосылку их жизненного самоопределения; создание условий для самоактуализации личности в социуме; равновесность позиций субъектов в педагогическом взаимодействии.

Таким образом, игровая деятельность - это эмоционально привлекательная форма творческой самореализации личности, выражающаяся в индивидуальном проживании уникальных социальных ролей, обеспечивающих доступный путь накопления знаний об окружающей действительности и норм социального взаимодействия.

Игровая деятельность по своей структуре повторяет, воспроизводит строение всякой человеческой деятельности. Деятельность всегда включает три звена: мотивационно-ориентировочное, центрально-рабочее (исполнительное), контрольно-оценочное. Соответственно и в игровой деятельности выделяются следующие основные компоненты: мотивы и игровые задачи; игровые действия; действия контроля и оценки учащихся.

Своеобразие игровой деятельности по сравнению со всякой другой состоит в том, что она есть вхождение личности в новую социальную реальность в качестве субъекта многообразных социальных отношений, расширяющая границы социального опыта и интериоризации социальных норм, установок и знаний социума.

Игровая деятельность как средство социализации способствует возникновению ряда новообразований личности: стремлению к самопознанию, самоутверждению, самосовершенствованию, формированию самооценки, потребности в общении со сверстниками, развитию познавательных интересов.

Специфическими требованиями к организации игровой деятельности,

способствующей социализации подростков, являются: 1) высокая степень компетентности педагога-организатора в рассматриваемой проблеме; 2) выработка новых взглядов на окружающую действительность, общественное поведение; 3) высокий уровень прогнозирования педагогом типичных ситуаций затруднений учащихся, путей и средств их преодоления благодаря методической и профессиональной вооруженности.

Организация игровой деятельности в нашем исследовании характеризуется разнообразными формами занятий: сюжетно-игровыми, интегрированными, театрализованными, проблемными, играми-эстафетами, обуславливающими принципиальную неповторимость, уникальность и самобытность личности. Использование игровой деятельности как средства социализации позволяет:

- увеличить спектр общественно значимых игр, направленных как на удовлетворение разносторонних интересов, так и на развитие способностей подростков;

- обеспечить оптимальное встраивание растущего человека в общее для всех жизненное пространство; возможность освоения людьми знаний об окружающем мире и способов его познания, правовых норм, норм общения, социально значимых ценностей;

- осознать свою индивидуальную значимость в социуме, привить навыки творческой самостоятельности, гибкости мышления, импровизации;

- участвовать в многоуровневом социальном взаимодействии субъектов пространства, мобилизуя функциональные и двигательные возможности.

Резюмируя сказанное выше, отметим, что игровая деятельность как средство социализации подростков позволяет расширить социальный кругозор жизни личности, создать большой простор проявлению его индивидуальности как полноты самоосуществления, свободы поведения и деятельности в социальном пространстве. Многообразие возможностей игровой деятельности проявляется в активизации познавательных способностей, коррекции недостатков личностного развития, совершенствовании умения ориентироваться в социальной действительности и интеллектуально осваивать всю систему человеческих отношений.

Игровая деятельность - это «школа» социальных чувств, коллективных навыков, которая способствует овладению социально выработанными способами постижения действительности, накоплению опыта познания своих резервных возможностей, обеспечивает развитие и реализацию потенциала личности как творческого субъекта социальной действительности.

1.2 Социально-педагогические особенности игровой деятельности современных подростков

Сегодня, как никогда широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Преобразование общеобразовательной и профессиональной школы нацеливает на использование всех возмож-

ностей, ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития ребенка. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

А между тем, педагогика и психология видят в игре такие важные особенности как:

Полифункциональность - возможность предоставить личности позицию субъекта деятельности, вместо пассивного «потребителя» информации, крайне важные для эффективности учебно-воспитательного процесса.

Игра относится к косвенному методу воздействия: ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, является полноправным субъектом деятельности.

Игра - это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание. Игра теснейшим образом связана с развитием личности, а именно в период её особенно интенсивного развития в детстве, оно приобретает особое значение.

Игра-первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании свойств и обогащении его внутреннего содержания. В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в котором формируется его личность. Войдя в игру, раз за разом закрепляются соответствующие действия; играя, ребенок все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребенок играет не для того, чтобы приобрести подготовку к жизни, а приобретает подготовку к жизни, играя, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычками. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности.

Он играет, потому что развивается и развивается, потому что играет. Игра-практика развития. Игра подготавливает детей к продолжению дела старшего поколения, формируя, развивая в нем способности и качества, необходимые для той деятельности, которую им в будущем предстоит выполнить.

В игре у ребенка формируется воображение, которое включает в себе и отлет от действительности, и проникновение в неё. Способности к преобразованию действительности в образе и преобразованию её в действие, её изменению закладываются и подготавливаются в игровом действии, и в игре прокладывается путь от чувства к организованному действию и от действия к чувству. Словом, в игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через неё формируются все стороны психической жизни личности в ролях, которые ребенок, играя, принимает на себя, расширяется, обогащается, углубляется сама личность ребенка.

В игре в той или иной мере формируется свойства, необходимые для учения в школе, обуславливающие готовность к обучению. На разных этапах развития детям свойственны разные игры в закономерном соответствии с

общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка, игра сама развивается.

Игра – сложное социально-психическое явление уже потому, что это не возрастное явление, а личностное. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуется особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако стремление к игре взрослых и детей имеют различные психологические основания. Почему же люди, взрослея, перестают играть? Потребность в игре, вероятно, зависит от творческих возможностей личности. Ведь творчество обязательно связано с переживанием радости от самого процесса деятельности. В работах А.П. Усовой показана возрастная тенденция к снижению стихийно возникающих игр.

Как правило, у детей к подростковому возрасту свертывается интерес к творчеству, подросток начинает критично относиться к нему.

«Такое же свертывание детской фантазии мы видим в том, что у ребенка пропадает интерес к наивным играм более раннего детства». Однако ряд авторов (Д.Н. Узнадзе, Н.П. Аникеева, О.С. Газман) указывают, что получение удовольствия, радости, положительных эмоций также является одной из побудительных сил, порождающих игру (2,46).

Взрослый человек, который уже совершил выбор одного из возможных жизненных путей, живет в сфере узкого канала воронки, а игра позволяет ему в условном плане прочувствовать другие возможные варианты жизни, не использованные в реальном плане.

Умение людей входить в игру влияет на эмоциональную атмосферу общения, создаёт настроение окружающим. Игра - это сложное социально-психологическое явление, при достаточно осознанном отношении она становится средством стрессового контроля, самообновления, самосовершенствования, преодоления внутреннего конфликта, а также стимулирования приподнятого настроения. Почему же этим средством так редко пользуются взрослые? Почему игра считается преимуществом детства? Как уже отмечалось выше, игра – это, прежде всего, процесс творческий. Если понимать творчество: «как необходимое условие существования, и всё, что выходит за пределы рутины, и в чем заключается хоть йота нового, все равно будет ли это созданное... какой-нибудь вещью внешнего мира или известным построением ума или чувства...». То легко заметить, что творческие процессы обнаруживаются во всей силе, как в самом раннем детстве, так и у взрослых людей. С возрастом люди получают массу возможностей воздействовать на мир, в то время как в детстве игра – доминирующий способ в силу недостаточной развитости, «взрослых» способов познания и действия. Но главное, пожалуй, в следующем. С детства люди привыкли слышать: «хватить играть, пора делом заняться». С детства лепится жесткий стереотип: игра – это то, что несерьёзно. Игра отождествляется с тем, что «легкомысленно», что «развлечение». И взрослые люди компенсируют отсутствие игры многозначительными хобби, погружением в созерцание телевизионных программ, играми по правилам (шахматы, карты), спортивным «бо-

лением» и т.п.

И еще одна немаловажная причина. Игра (как внешняя, так и внутренняя) требует определенных душевных усилий. Компенсирующие игру занятия и увлечения более легки для ощущения.

Между тем, уже давно обнаружено, что игра не представляет собой чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы.

Значение игры в социализации личности ребенка определяется тем, что детская игра рассматривается как форма включения ребенка в мир человеческих действий и отношений. Игра, возникающая на такой ступени развития, когда высокоразвитые формы труда делают невозможным непосредственное участие в нем ребенка, тогда как условия воспитания формируют у него стремление к совместной деятельности и жизни с взрослым.

Процесс социализации есть неразрывное единство с естественной потребностью детского организма – развитию, осуществляемым через игру. Игра по своему происхождению и содержанию социальна.

«Игра-эта такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

Исследователи выделяют два основных типа игр:

- игры с фиксированными и открытыми правилами;
- игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство познавательных, дидактических и подвижных игр, а также развивающих (интеллектуальных, музыкальных, игры-забавы, аттракционы).

Ко второму типу относятся игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения или материальные объекты.

Обычно выделяются такие типы игр:

1. Подвижные игры - разнообразные по замыслу, правилам, характеру выполняемых движений. Они способствуют укреплению здоровья детей, развивают движения. Дети любят подвижные игры, с удовольствием слушают музыку и умеют ритмично двигаться под неё;

2. Строительные игры - с песком, кубиками, специальными строительными материалами, развивают у детей конструктивные способности, служат своего рода, подготовкой к овладению в дальнейшем трудовыми умениями и навыками;

3. Дидактические игры - специально разрабатываемые для детей, например, лото для обогащения естественнонаучных знаний, и для развития тех или иных психических качеств и свойств (наблюдательности, памяти, внимания);

4. Сюжетно-ролевые игры – игры, в которых дети подражают бытовой, трудовой и общественной деятельности взрослых, например, игры в школу,

дочки-матери, магазин, железную дорогу. Сюжетные игры, помимо познавательного назначения, развивают детскую инициативу, творчество, наблюдательность.

Сюжетно-ролевые игры уже давно были выделены психологами и педагогами из других видов игр. Это игры, в которых дети берут на себя какие-либо роли и разыгрывают различные события из жизни людей, изображают их деятельность и взаимоотношения - и тем самым творчески отражают действительность. Творческая ролевая игра школьников имеет свое содержание, свои внутренние правила. Стремясь воплотить в игре реальную жизнь, школьники действуют по соответствующим правилам этой жизни, которые становятся для них внутренними правилами игры. Поэтому содержание игры заставляет школьников стремиться максимально приблизить её к обстоятельствам реальной жизни, внести в неё действительные трудности, в которых будут реально проявляться (тренироваться, воспитываться) лучшие человеческие качества. Среди игр, содержащих большие воспитательные возможности, можно выделить несколько видов:

Игры драматизации. Подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким канонem в отличие от спектакля. В этом виде следует выделить игры – импровизации. Сущность их заключается в том, что действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра разворачивается в виде импровизации. С.Т. Шацкий так комментировал эти игры: «Непринужденная детская игра, дающая простор воображению, отражает в себе жизненный опыт детей; ход её зависит не только от быстроты, ловкости движений и той или другой степени сообразительности, но и от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка». В этих играх, хотя они и занимают ограниченное время, велика роль взрослого. Соответственно, его позицией и определяется педагогический смысл этой игры. Подбор ситуаций и развитие самого сюжета игры – это то основное звено, обеспечивая которое, взрослый обеспечивает и эффективное воспитательное влияние игры.

Игры «на преодоление этапов». Определяются этапы («пункты», «станции»). На каждом этапе выполняется определенная задача трудового, познавательного, спортивного и т.п. характера. Определяется число этапов, на которых дети должны, например, разгадать ребус, пришить пуговицу и т.д., в зависимости от тематики и задач игры. Предусматриваются и игровые роли: «судья», «контролёры», «ассистенты». Игры проводятся чаще всего в виде соревнований между командами. Они могут проходить по различным учебным предметам: географические, литературные и т.д.

Трудовые задания типа «необходимо покрасить забор», «вырыть ямы», основанные только на «взрослом» требовании, могут вызвать сопротивление подростков.

«И здесь даже не в «овзрослении» дело. Просто та форма обращения, которая в сфере взрослых является формой делового общения, с детьми иногда становится тормозом воспитания», - пишет С.Ф. Занько. И опытный пе-

дагог находит иной вариант включения подростков в трудовую деятельность.

Игровой тренинг (для старших подростков). Игровым тренингом мы условно называем систему игровых упражнений по обучению общению. Цель его - психотерапевтическая. Эти игры проводятся по особой методике. Главное здесь в том, какую установку в каждом игровом упражнении даёт руководитель.

Ввиду того, что старшие подростки весьма заинтересованы в своей личности, для них можно организовывать «психологические игры». Цель тренинга следует сформулировать школьникам непосредственно, например, научиться понимать других людей, оценивать, понимать, преодолевать и раскрывать самого себя. Педагогу в этих играх важно стимулировать школьников на осознание своих способов общения, своей позиции среди других. Цикл может охватывать 8-15 игровых занятий. Эти игры не следует проводить более 30-40 минут. Занятия удаются только при условии абсолютной добровольности. Число участников 7-20 человек. Следует заранее обговорить с ребятами обязательные условия проведения игр, без соблюдения которых игровой тренинг не даёт результатов: высокая доброжелательность и доверие друг к другу; при оценке выполнения игровых заданий участниками оценивается не личность, а её деятельность и способы общения; впечатление о степени удовлетворенности игрой участники должны доводить до руководителя сразу.

Успешность «психологических игр» полностью зависит от степени взаимопонимания и взаимодоверия между руководителем игры и её участниками. Варианты таких игр широко представлены в работах Аникеевой Н.П. и Смирнова С.А.

Подростковый возраст очень часто называют «трудным», переходным. Своеобразие социальной ситуации развития подростка состоит в том, что он включается в новую систему отношений и общения с взрослыми и сверстниками, занимая среди них новое место, выполняя новые функции.

В этом возрасте доминирующей потребностью становится потребность в общении со сверстниками и потребность в самоутверждении. Для подростка важным становится мнение товарищей. Во всех своих действиях и поступках он ориентируется, прежде всего, на это мнение. Постоянное взаимодействие подростка со сверстниками порождает у него стремление занять достойное место в коллективе. Это один из доминирующих мотивов поведения и деятельности подростка. Потребность в самоутверждении настолько сильна в этом возрасте, что во имя признания товарищей подросток готов намного: он может даже поступиться своими взглядами и убеждениями, совершить действия, которые расходятся с его моральными установками. В подростковом возрасте ярко начинает проявляться самостоятельность, учащиеся многое делают самостоятельно и стремятся расширить сферу такой деятельности. В этом они находят возможность удовлетворения бурно развивающейся потребности быть и считаться взрослыми.

Поведение и деятельность подростка во многом определяются особен-

ностями самооценки. Очень важно для нормального развития личности подростка, чтобы его самооценка была адекватной. Если самооценка не адекватная, то могут формироваться такие качества, как неуверенность или излишняя самоуверенность. В связи с этим у подростка часто возникают проблемы с окружающими.

В подростковом возрасте у ребенка происходит демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение на позиции «я – взрослый». Поэтому в энергичной самостоятельной деятельности подростки видят средства приближения к идеалу взрослости.

Все это приводит к обостренной потребности создания своего собственного мира. Для подростка характерно повышенное внимание к себе и своим переживаниям. Что зависит от его стремления удовлетворять тем требованиям, которые он предъявляет к своей личности, и которые предъявляют к нему окружающие. А также от той большой чувствительности и эмоциональности, которые свойственны подросткам. В связи с этим у подростка, как и у младшего школьника, сохраняется противоречие между возможным и желаемым. Именно благодаря тому, что подросток стремится всячески претворить в жизнь свои идеалы, стремится во всем быть взрослым, он яснее осознает невозможность немедленного осуществления многих своих мечтаний.

Явно претендуя на позицию взрослого, старшие подростки 13-14 лет редко затевают творческие ролевые игры. Они хотят все желаемое осуществлять реально, а не условно в игре. Но это часто не осуществимо. И, как показывает опыт, подростки стремятся участвовать в сюжетно-ролевых играх, организованных в коллективе, в рамках которых они, как правило, осуществляют серьезную, часто трудовую деятельность. Очень долгое время роль творческой игры в воспитании подростков недооценивалась, т.к. психологи и педагоги считали, что творческие ролевые игры к школьному возрасту уступают место играм с правилами и спортивным играм, что творческая ролевая игра вообще перестает занимать сколько-нибудь значимое место в жизни обучающегося.

В целях постепенного перехода от детства к взрослости необходима особая переходная форма жизнедеятельности подростков. В качестве таковой может выступать ролевая игра, т.к. в игровой роли играющий воспроизводит не содержание социальной роли, а «усвоение общественного опыта» и реализация собственной сущности производится человеком посредством выполнения той или иной социальной роли в процессе деятельности. Лишь «выполняя» роль, он включается в систему общественных отношений, А.В. Кирьякова этот период выделяет как игровой этап в формировании личности и определяет его как закономерный в освоении условий жизнедеятельности.

Почему игра в подростковом возрасте является средством освоения социального опыта? Игра для подростка является привычным способом действия. В такой связи А.В. Кирьякова дает определение игры как «индивидуализированной формы социализации» и «социальной формы индивидуализа-

ции» (16,64).

Такое определение автор соотносит с закономерностями, которым подчиняется развитие личности, а именно типизацией как формированием заданных группой и обществом стереотипов, и индивидуализацией как накоплением индивидуального опыта социального поведения, отношения к приписываемым ее социальным ролям. Игра приобщает «играющих» к реальному миру в индивидуализированной форме.

Игровая деятельность подростков отличается от игровой деятельности детей подросткового возраста. Видимо, тем, что в ней он не действует именно так, как он может и умеет, но в новых условиях и раскрывает свои возможности, прежде не востребуемые. Игра предлагает новые условия для подростка, а не игру во взрослых.

Общее количество игр в подростковом возрасте необычайно велико. В проведенном исследовании В.А. Горским, выявлено, что у одного подростка в течение года может быть от 372 до 818 различных игр и забав. В результате наблюдения более чем за сотней подростков у них было зафиксировано более 1400 игр в течение года, из которых 120 были сюжетно-ролевыми. Так что существующее мнение, среди некоторых педагогов, о резком сокращении ролевых игр среди подростков не подтверждается практикой.

Трудность вовлечения подростка в игру состоит в том, что, желая быть «взрослым», подросток принимает позицию взрослого, то есть начинает относиться к игре как детской забаве. Как указано выше, для него очень важно мнение о нем сверстников, и подросток боится быть уличенным в детской игре.

Бурное развитие воображения у подростков. Их стремление «просмотреть» и «примерить» взрослые роли и отношения, сохранив при этом полную автономию и независимость, приводят к активному использованию игр - фантазирования, игр - грез. Эти игры А.Н. Леонтьев относит к рубежным играм, т.е. находящимся на грани игры и неигровой творческой деятельности.

В эти игры подростки играют, как правило, по двое или в одиночестве. Одна из причин заключена в том, что в реальных играх роли распределяют лидеры. Большинство «играющих» должны удовлетворяться той ролью, которая достанется.

В играх - фантазирования автор игры не только обеспечивает себе желаемую роль, но здесь идет отождествление со всеми ролями. В ролевых играх подростки стремятся к групповому сотрудничеству. Подростки способны не только придумать весь ход игры, но и без помощи взрослых организовать достаточно сложную совместную деятельность, где игра и труд тесно переплетены.

У подростков мальчиков более обострена потребность в активном, действенном утверждении себя взрослыми по сравнению с девочками. Сюжеты для игр они берут из фильмов.

Большое место в подростковом возрасте занимают спортивные игры. Они привлекательны для учащихся данного возраста своей остротой и бое-

вой целенаправленностью, возможностью проявить свои физические качества, а также силу воли.

В игровой деятельности подростков на первый план выступает смекалка, ориентировка, смелость. Подросток проявляет повышенные требования к точному соблюдению правил игры и к качеству игровой деятельности, он хочет не просто играть, а овладевать «мастерством» игры, т.е. вырабатывать в игре необходимые для неё навыки, развивать определенные личные качества.

Игры подростков по сравнению с играми младших школьников носят более устойчивый характер. Подростки организуются нередко в более или менее постоянные игровые коллективы с распределением ролей, с установлением некоторых традиций, с тенденцией бороться за честь этого коллектива. В связи с этим становится более устойчивым и соревнование в игре. Соревнования длятся иногда в течение продолжительного времени.

Индивидуальные интересы к различным играм у подростков приобретают известную устойчивость. В этом возрасте выделяются любители подвижных или комнатных настольных игр, футболисты или волейболисты, шахматисты и т.д. Некоторым подросткам больше нравятся игры строительные, например, конструирование. Однако эти содержательные игры не исчерпывают всех воспитательных возможностей игровой деятельности, которые могут быть использованы в работе с подростками.

Таким образом, основными особенностями игрового общения, обеспечивающими социализацию личности являются следующие:

1. Самоцельность и самооценность. Сущность игры в её процессе, а не в продуктивном результате, который если и может иметь место в игре то, как артефакт, в плане игры не предусмотренный и необязательный.

2. Основной мотив вступления в игровое общение-потребность человека не как биологического или социального существа, а как существа культурного. Игра в этом ключе вырабатывает механизмы саморазвития. Человек в игре постигает свои жизненные смыслы, приобщается к высшим жизненным ценностям коллектива.

3. Добровольность. Роли в игре не назначаются, а выбираются самими играющими, вырабатываются в процессе игры.

4. У игры своя особая пространственно-временная организация. Игра искусственна, идеальна, поскольку условна. У неё есть свои правила, свои роли, свой сюжет, свои игровые задачи. Вне правил игра бессмысленна.

5. Игра всегда конкретна, ситуативная, уникальна, неповторима.

6. Трехплановость. Каждый участник игры сочетает в себе одновременно жизненную позицию, социальную функцию и игровую роль. Последняя задаётся условиями игры. Социальная функция дана субъекту как члену определенного социума (каждый объект в этом случае функционер). Жизненная позиция никем и ничем не задается, а вырабатывается лично каждым субъектом.

1.3 Социальные роли и качества личности, формируемые в игровой деятельности

Современное состояние социально-педагогической науки характеризуется развитием перспективных направлений в обеспечении непосредственной реализации педагогических положений в практической жизнедеятельности ребенка.

Педагоги-практики сегодня как никогда нуждаются в научно-обоснованной методике и технологии, предназначенной обеспечить взаимодействие ребенка с окружающим миром. Ученые-исследователи констатируют: далеко не все педагогические ресурсы, которые в должной мере используются в сфере жизнедеятельности учащихся.

Взаимодействие с ребенком требует активной, творческой методики, а без игровой инструментальной методики многие творческие методики будут уязвимы. Игровая деятельность - сложный социально-психологический феномен уже потому, что отражает явления, связанные не только с возрастом субъекта взаимодействия, но и фиксирует личностные изменения, влияет на развитие индивидуальных черт, становление характера.

Потребность личности в игре и готовность к игровому взаимодействию характеризуются особым видением мира и не связаны напрямую только с возрастом его субъектов.

Специфика процесса игровой деятельности заключается в том, что в ходе игры его субъекты могут занять несколько позиций. Эта особенность вытекает из двухплановости игры. Субъект игры находится одновременно в двух планах: реальном и условном (игровом).

В исследовании Н.Е. Щурковой и В.Ю. Питюкова рассматривается влияние игры на нравственное развитие личности. Ученые исходят из положения отечественной психологии о двух планах взаимоотношений ребят во время игры (сюжетно-ролевых и отношений по поводу игры) и их влиянии на нравственное развитие личности.

Сюжетно-ролевые отношения определяют знания о нравственных нормах, а отношения по поводу игры способствуют развитию у личности нравственных мотивов поведения. Сюжетно-ролевые отношения преимущественно определяют развитие умения выделять и лучше познавать те стороны своих взаимоотношений с другими людьми, которые регулируются нравственными нормами. Отношения по поводу игры преимущественно способствуют присвоению людьми нравственных отношений и формированию у них соответствующих мотивов.

Изучив влияние игры на психическое развитие личности, З.Н. Телегина пришла к выводу, что игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать память и внимание, создает условия для образования абстрактного мышления, для развития произвольного осознанного поведения, именно в игре, по мнению психолога, формируются зачатки самосознания. Игра оказывает существенное влияние на развитие умствен-

ных действий, подготавливая переход к формированию новых интеллектуальных операций (38,74).

При достаточно осознанном отношении результаты игровой деятельности становятся для его субъектов средством стрессового контроля, самообновления, самоусовершенствования, преодоления внутреннего конфликта, стимулируют положительные эмоциональные реакции. Процесс игровой деятельности - естественный фон, основа, среда детской самоорганизации - выступает естественным регулятором полноты и реализованное как ребенка, так и взрослого в социуме. Эффективность применения различных игровых форм подтверждена многочисленными исследованиями и не требует особых обоснований. Так, например, общепризнанно, что познавательные игры расширяют кругозор, закрепляют знания, развивают находчивость, смекалку, пробуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства.

А.С. Макаренко писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни личности... Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед людьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра -это огромное светлое окно, через которое в духовный мир личности вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Исследователь отмечал, что «...духовная жизнь личности полноценна лишь тогда, когда она живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества».

Игровые формы, особенно коллективные, целесообразны для отработки приемов и норм взаимодействия в различных детских объединениях. При этом проблема педагогического обеспечения и организации игровых форм напрямую связывается с недостаточностью методик информации о «новых, актуальных игровых формах» и не связывается с задачами педагогического обеспечения процесса игровой деятельности. Далее фиксируются противоречия между широким распространением игры как инструмента, формы, метода, способа и отсутствием необходимого в практике научно-теоретического обоснования задач педагогического обеспечения процесса игровой деятельности. Для разрешения возникшего противоречия задачи педагогического обеспечения игровой деятельности мы подразделяем на ведущие (воспитательные) и вспомогательные (организационно-практические).

Под ведущими (воспитательными) задачами обеспечения процесса игровой деятельности нами понимаются задачи, связанные с изменением в характере игровой деятельности, влияющие на социальное становление ребенка. Данные задачи предполагают обнаружение путей дальнейшего взаимодействия и фиксируют в результате совместного поиска ответ на вопросы, что необходимо формировать, развивать, о становлении чего заботиться, чему учить, а также, что преодолеть, с чем бороться, что искоренять.

Под вспомогательными (организационно-практическими) понимаются задачи, связанные с изменением в характере игровой деятельности его субъектов с достижением практических результатов. Они отвечают на вопросы,

что обеспечить (сделать возможным), во что вовлекать учащихся, что привлекать в качестве средств, на что опираться, что использовать, что организовывать, стимулировать, что не допускать.

Каждая воспитательная задача обеспечения игровой деятельности может иметь одну или несколько отвечающих ей организационно-практических. В свою очередь, выдвигая организационно-практические задачи, можно содействовать решению воспитательных задач в ходе организации процесса игровой деятельности.

Методы игровой деятельности мы определяем как совокупность способов организации и управления социально-познавательной деятельностью, особенностью которой является эвристический и креативный характер действий участников.

В условиях игры выработка норм отношений и правил поведения сопровождается эмоциями, что, в свою очередь, обеспечивает мобилизацию интеллектуальных резервов, стимулирует познавательную деятельность, позволяет расширять представления о себе и своих возможностях.

Методы игровой деятельности опираются на механизм индивидуально-го осмысления человеческой культуры через процесс имитации. При этом происходит значительное увеличение возможностей саморегуляции, самокоррекции субъектом собственных индивидуальных особенностей, в отличие от внешних, обычно авторитарных, методов педагогического воздействия.

Игровая деятельность предоставляет учащемуся возможность проверить и развить свои способности, обеспечивающие его самоутверждение, развитие настойчивости, стремление к успеху, а также воспитание других мотивационных качеств, которые подросткам могут понадобиться в их будущей взрослой жизни. Помимо решения задач на развитие практического мышления, игровая деятельность вырабатывает смелость, настойчивость и другие полезные качества.

Участие в играх - одна из форм освоения сложных приемов одновременного мышления на разных уровнях решаемой проблемы. При этом среда детского объединения постоянно требует освоения адекватных ей типов поведения и отношения, специально приобретенных, а не интуитивных.

Таким образом, организуя игровой процесс, педагоги смогут смоделировать возможные пути развития, консолидации общественных связей в интересах растущей личности. Рассматривая участие взрослых в игровой деятельности, мы пришли к выводу, что педагогическая позиция подразумевает гибкую смену позиции взрослого. Взрослый, прежде всего, - посредник. Само содержание посредничества противоречиво: с одной стороны, педагог принадлежит миру взрослых и в этом смысле несет качества и установки взрослости, а с другой - он должен «обнаружить» детскую инициативу, не всегда совпадающую с привычной очевидностью взрослого. Требуется особое умение детскую инициативу представить, как социально и культурно значимую. Педагог может выступать и в роли консультанта, отвечающего на возникающие у детей вопросы. В некоторых ситуациях педагог выступает

инструктором, передавая жизненно важные навыки и правила самоорганизации (например, при организации туристического похода).

В некоторых ситуациях при организации какого-либо дела педагог может выступить мастером или тренером. Однако отличительной особенностью этих позиций при педагогической поддержке является то, что педагог занимает эту позицию:

- а) как равный в совместной деятельности, но более опытный;
- б) только в том случае, если учебная или образовательная ситуация будет востребована самими детьми, возникнет по их инициативе.

В разновозрастных объединениях педагог переадресует эти позиции наиболее старшим подросткам.

Организационная модель педагогических основ игровой деятельности - это система свободных, не организуемых жестко игровых пространств, система, в центре которой находится ребенок. Данная модель ориентирует каждого педагога на максимально внимательное отношение к каждому ребенку, предоставляет ему возможность заниматься самостоятельными поисками и добиваться прогресса в индивидуально выбранном направлении.

В системе основной акцент делается на удовлетворение интересов, желаний и потребностей ребенка, самостоятельное планирование им своего времени, осуществление выбора ребенком занятия в соответствии со своими интересами, влияющими на его социальное развитие.

Специально заданные и, организуемые в системе игровые проекты и программы имеют свои особенности, отличительные черты, а именно:

- пространство жизнедеятельности учащихся;
- пространство дополнительного образования;
- пространство досуговой деятельности;
- пространство организации жизнедеятельности (самоуправление);
- пространство аналитической деятельности.

В итоге, при таком подходе, обеспечение воспитательной деятельности осуществляется не только педагогом, а педагогом совместно с учащимися. Педагоги, организующие на внешнем уровне игровой проект, игровую программу, одной из основных задач видят создание условий, чтобы ребенок достиг поставленной цели, справился с заданием наилучшим образом.

Функции педагога включают в себя стимулирование ребенка к расширению круга своих интересов и исследованию новых для себя направлений деятельности.

Важное качество педагога, являющегося субъектом игровой деятельности - умение пробудить в учащихся исследовательский интерес. Ни в коем случае нельзя оказывать давление на ребенка, вовлекая его в ту или иную деятельность. Подросток волен заниматься какой-либо деятельностью в течение длительного времени, имея возможность для исследования, эксперимента и, одновременно, для развития приобретаемых им навыков.

Ребенку поддержка необходима, прежде всего, для того, чтобы завершить начатое дело и проявить изобретательность при выполнении того или

иною игрового задания. Взрослым необходимо помочь ребенку развить реалистическую оценку своих сил и практичность.

Подростки нуждаются в развитии независимости, сильного самоуправления и самодисциплины. Они имеют возможность взаимного обмена и обогащения знаниями как в постоянном или временном коллективе, так и при участии в работе различных (специально организуемых) пространств игровой деятельности. Объединяться в группы, однако, совсем не обязательно, можно работать самостоятельно, вдвоем с товарищем или педагогом.

При этом подростки не стеснены возрастными рамками, они могут свободно распоряжаться временем, имеют возможность получения необходимых знаний, чувствуют индивидуальную заботу и внимание со стороны педагога.

Система игровой деятельности, реализуемая в игровых проектах и программах, рассматривается нами в следующей структуре:

1. Создание комплекса педагогических условий, стимулирующих проявление поведенческой и деятельной активности в ходе решения групповых и индивидуальных игровых задач (ребенок, детская группа (постоянная или временная), коллектив, объединение).

2. Обеспечение обратной связи о результатах социального развития ребенка в ходе игровой деятельности.

3. Рефлексия результатов взаимодействия.

4. Коррекция целей и содержания основ дальнейшего игровой деятельности.

Принимая непосредственное участие в планировании своей деятельности, педагог имеет возможность изучать характерные особенности и способности каждого ребенка. Учащийся сам решает, как воплотить свою идею, определяет необходимость и степень своего участия в каждом из этапов осуществления того или иного игрового проекта.

Будучи свободным, в выборе методик работы, педагог стимулирует и направляет любознательность, изобретательность, самостоятельность ребенка, учитывая его основные потребности в защищенности, благополучии, уважении.

Исходя из вышесказанного, назовем требования к деятельности педагога в период реализации игровых программ и проектов:

- стремление к саморазвитию;
- предоставление ребенку свободы выбора в области приложения сил и методов достижения цели;
- индивидуальный подход к каждому ребенку в зависимости от его особенностей;
- создание условий для конкретного воплощения творческих идей;
- поощрение работы над проектами, предложенными самими детьми;
- исключение какого-либо давления на детей, создание обстановки доверия и открытости;
- помощь в реализации творческого потенциала, организации самоана-

лиза,

- оценивание ребенком собственной деятельности;
- приоритетность результатов, достигнутых в ходе реализации игровых проектов и программ.

Таким образом, формулируя задачу игровой деятельности, ребенок указывает конкретный результат, который предполагает получить при реализации того или иного направления игровой деятельности. При этом задачи педагогического обеспечения игровой деятельности должны соответствовать следующим критериям: конкретность, реальность, достижимость, побудительность.

Это означает, что каждая из поставленных задач формулируется так, чтобы:

- было ясно, чего конкретно за данный период (или с помощью данной игры) следует добиться;
- для ее решения имелись реальные условия и возможности; ее действительно можно было решить (достичь) именно в обозначенные сроки;
- побуждать реализаторов (детей и взрослых) действовать в направлении ее достижения.

Организация игровой деятельности предполагает схематичность определенных позиций его субъектов. Рассматривая модель организации игровой деятельности в процессе социализации как самостоятельное явление, возникающее и протекающее зачастую независимо от взрослого влияния, исследователи фиксируют трудности в создании увлекательных игр с четкими правилами из-за отсутствия человека, овладевшего этой деятельностью. Традиционно ее осуществляли дети старшего возраста, передававшие способы и правила игровой деятельности младшим.

Современная неформальная дворовая «тусовка» - качественно иное образование, выполняющее функцию восполнения деформаций процесса социализации, лишившегося ряда важных инструментов социальной организации и социального контроля. Неформальное объединение все более приобретает черты самостоятельного и слабо подверженного внешнему регулированию инструмента социализации в условиях, когда значительная часть детей в силу жесткой социальной ситуации достаточно рано вынуждена осваивать социальные роли и функции, присущие старшим поколениям. Это неизбежный результат утраты системы воспитания, когда отказ от устаревших принципов и структур не сопровождался их адекватным замещением в ином деятельностном пространстве.

Данные обстоятельства являются важными характеристиками особенностей системообразующего компонента игровой деятельности, обеспечивающих создание и реализацию ее модели.

Все это можно представить в виде некоего социального заказа, который необходимо учитывать при разработке проектов и программ, направленных на решение актуальных проблем учащихся.

Потребность быть субъектом, чувствовать себя активной личностью

определяется в двух основных тенденциях социального становления ребенка:

- быть непохожим на других, обнаруживать свою уникальность, самостоятельность поведения;

- быть значимым для других людей, эмоционально созвучным с ними, участвовать в совместных действиях, быть признанным объединением.

Ориентация на уникальность проявляется зачастую в асоциальных явлениях детских групп; ориентация на свою значимость для других предоставляет ребенку возможность самореализации и самоутверждения, содействует приобщению к ценностям и средствам человеческой жизнедеятельности.

Являясь стержневыми образующими социального образа личности, воображение, произвольность и потребность самостоятельно действовать образуют систему игровой деятельности:

- они самоценны и в то же время неразрывны;

- они несводимы к прямым результатам педагогических воздействий и в то же время обусловлены ими;

- они выражают своеобразие, неповторимость растущего человека и в то же время основаны на его общности с другими людьми.

Ребенок как центр деятельности. Ребенок должен быть в центре процесса игры и служб, обеспечивающих его игру, обязанных организовывать, управлять и координировать свою работу так, чтобы предлагать гибкую систему игры, подходящую для каждого ребенка.

Право выбора. Игра должна предоставлять право выбора каждому ребенку, в ней участвующему, обеспечивать возможность для принятия самостоятельных решений и развития его фантазии.

Неконтролируемость взрослыми. Принимая во внимание, что иногда игра может предусматривать участие взрослых, вместе с тем взрослые должны быть внимательны к нуждам ребенка и никогда не контролировать игру детей, если она происходит без риска физического или морального ущерба для участников игры и окружающих.

Стимулирующая и развивающая игра. Каждый ребенок имеет право на игру, которая стимулирует его развитие и предоставляет ему определенную возможность для риска, вызова или преодоления, развивает его самоуважение и уверенность в себе.

Увеличение жизненного опыта. Игра должна предоставлять ребенку возможности для исследования, познания и понимания окружающего мира, а следовательно, и возможность для физического, эмоционального и культурного опыта, увеличивающего его представления о мире.

Уважение личности. Каждый ребенок - индивидуальность и имеет право на уважение. Каждый ребенок должен чувствовать себя уверенным в том, что его индивидуальные особенности приняты и оценены взрослыми, которые работают и играют вместе с ним.

Игра по своей сути - процесс, требующий общего участия детей. Игровые работники должны поощрять детей, быть внимательными к нуждам

остальных. Игра всегда должна побуждать детей к взаимодействию друг с другом, родителями, игровыми работниками и профессионалами, и, где возможно, больше отвечать требованиям местного населения.

Забота и внимание. Внимательный и заботливый подход к каждому ребенку очень важен и должен демонстрироваться все время.

Равные возможности. Предрассудки в отношении людей с разной степенью инвалидности или тех, кто переживает финансовые трудности, расовую дискриминацию, неравноправие между сексуальными группами, должны быть полностью исключены из игры. Взрослые, занимающиеся с детьми, должны пропагандировать и развивать равноправие в игре и доступность игры для всех детей, заботиться о развитии антидискриминаций и положительных примеров тех, кто испытывает трудности.

Право на безопасную игру. Среда, в которой многие дети растут, не обязательно предоставляет им возможность для безопасной и творческой игры. Но все дети имеют право на игру, которая свободна от опасности и которая гарантирует физическую и персональную сохранность. В игровой среде ребенок должен чувствовать себя физически и персонально в безопасности.

Работа в рамках законов. Игра всегда должна происходить в согласии с законами, относящимися к детской безопасности, охране детских прав, здоровья и благополучия.

Игра доступна для всех. Каждый ребенок имеет право на игру и все игровые площадки должны быть доступны для любого ребенка.

П.И. Пидкасистый считает, что все игры делятся на естественные и искусственные. Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, с помощью которой, благодаря естественным процессам самонаучения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке. Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидного знания широко использует игру в своих целях.

Организация игровой деятельности приводит к становлению новых норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентации участников игры, побуждает к самоанализу и рефлексии.

Сущность игровой деятельности заключается в диалогичном характере, порождаемом совместной деятельностью, связанной с возможностью расширения личностных преобразований, сочетанием мотивов субъектов его организации.

Механизм игровой деятельности может рассматриваться как система, имеющая деятельность, систематичность, возобновляемый характер.

В процессе игровой деятельности, ребенок не только обучается социальным ролям, но и интериоризирует определенные предписания, которые становятся его внутренними побуждениями, входят в структуру личности, становятся внутренней сущностью.

Процесс игровой деятельности связан с периодом детства и ранней юности и момент насыщения в освоении социальных ролей соответствует

моменту вступления подростков в период социальной зрелости. Соотношение числа ролей личности и объективно возможных социальных ролей характеризует уровень социального роста и развития.

Специфическими для данного процесса закономерностями являются:

- единство и взаимосвязь успешности игровой деятельности и социального становления ребенка;
- взаимозависимость результатов игровой деятельности и включенности учащихся в разнообразную общественно-полезную деятельность;
- обусловленность эффективности игровой деятельности и характера мотивов общения личности с окружающим миром;
- дифференциация функций игровой деятельности в процессе социального становления личности.

Таким образом, детская игра есть средство индивидуального творческого вхождения в социальную жизнь.

Исследователи считают, что большинству игр присущи четыре главные черты:

1) свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию личности ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);

2) творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

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

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

Каждый блок или вид игр следует различать (что и делается на практике) по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

К внешним признакам игры относят ее содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров.

К внутренним признакам игры относят способности индивида к игре и в игре: обособление, воображение, подражание, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре и т.п.

Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: собственно детские игры всех видов; игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Таким образом, нами были выделены следующие социальные факторы,

влияющие на социализацию различных возрастных групп. Первый фактор – семья; в настоящее время испытывает сильное давление социальных обстоятельств. Особенности внутрисемейных отношений и социальный потенциал семьи во многом определяют результаты социализации подростков. Второй фактор – система целенаправленной социализации, общеобразовательная школа, профессиональное образование всех уровней, плюс общественные организации. Третий фактор – система так называемой стихийной социализации. Сюда относится все, что мы обобщаем словом «улица»: подростковые компании, влияние различных предрассудков, обычаев и традиций, влияние социальной среды обитания.

Сегодня необходимо выделить четвертый фактор – влияние медийного пространства, которое в последнее время в значительной степени начинают преобладать над факторами непосредственного влияния, основанными на межличностном контакте. Особенную роль приобрело телевидение, а также другие виды медиа-продукции (видео и аудио-продукция, Интернет, компьютерные технологии). Сложность воздействия этих факторов в их непредсказуемости (могут оказаться в величайшей степени благом – могут стать инструментом разрушения личности).

В исследовании выявлено, что эти факторы имеют различное значение и весомость, зависят от конфигурации факторов и их силы. При благоприятных отношениях внутри семьи негативный потенциал социального окружения может быть откорректирован или преодолен, в противном случае, он многократно усиливается.

Семья как социальный институт общества была поставлена на первое место в конфигурации факторов. Но она же и завершает этот цикл для подростков (старшего школьного возраста) в том смысле, что семья может способствовать как целенаправленной, так и стихийной социализации. Она может нивелировать негативное влияние окружающей среды, а может и усилить его, или даже стать основным источником негативного опыта подростков. Как правило, семья оказывается интегратором, ареной совмещения влияния всех систем. Несмотря на проблемы индивидуального и группового отбора телепередач для просмотра, реакция на увиденное и услышанное сильно зависит от установок, господствующих в первичных группах общения подростков.

Стремление подростков к самореализации находит воплощение в игровой деятельности, в командах КВН, в играх, которые проводятся во время летнего отдыха учащихся. В ходе ее меняются личные качества молодых. Наши наблюдения показывают, что, приходя в команду неуверенными в себе, зажатými, психологически закрытыми, подростки раскрываются, у них проявляются способности и таланты (актерские, режиссерские, способности сценаристов), появляются и организаторские способности.

1.4 Сюжетно-ролевые игры как средство становление ценностей и смысла жизни у подростков

В подростковом возрасте идет демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение в позиции «Я - взрослый». Превращение в подростка часто не приносит изменения места и роли в семье и обществе. Индустриальное общество надолго выключает из сферы жизненной активности подрастающее поколение. Оно живет в изоляции и противопоставлении «взрослой» жизни с ее материальными и семейными заботами, вынужденным конформизмом. Одновременно подросток должен сам идти на конформизм, жить в условиях подчиненности родителям, педагогам и другим взрослым.

Сравнивая себя с взрослым, подросток приходит к заключению, что между ним и взрослым никакой разницы нет. Он начинает требовать от окружающих, чтобы его больше не считали маленьким, он осознает, что также обладает правами. Центральное новообразование этого возраста возникновение представления о себе как «не о ребенке»; подросток начинает чувствовать себя взрослым, стремится быть и считаться взрослым, он отвергает свою принадлежность к детям, но у него еще нет ощущения подлинной, полноценной взрослости, но зато есть огромная потребность в признании его взрослости окружающими.

По М.Ф. Стронину, игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего - увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей. В игре все равны. Она посильна даже самым слабым. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает ребятам возможность преодолеть стеснительность, и благотворно сказывается на результатах обучения [43].

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни.

Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

Через игры вообще и ролевые игры в частности проходят практически

все люди. Ролевая игра как форма передачи социального опыта появилась одновременно с человеком, а возможно и задолго до него. Замечено, что детеныши зверей в своих играх, отрабатывают разные ролевые взаимодействия: сначала один изображает роль хищника, потом другой, сначала один, играя, имитирует кормление и защиту жилища, потом другой. Воспроизведение в игре социальных ролей жизни является необходимым условием и для развития ребенка. Уже в раннем возрасте ребенок начинает играть в ролевые игры, примеривая на себя ту или иную роль. В возрасте четырех лет дети начинают играть, моделируя знакомые им социально-ролевые взаимодействия: в «дочки-матери», «магазин», «прием гостей». В семь лет ребенок играет в «школу», «путешествие». Необходимость игры объясняется потребностью освоить необычное для ребенка поведение. Через подражание (моделирование) поведению взрослых, происходит попытка примерить на себя в игре социальные роли взрослых. Ролевые игры в детском возрасте возникают спонтанно, и роли распределяются по принципу «чур, я буду». У ребенка не всегда хватает знаний, мало жизненного опыта, чтобы построить адекватную социальную модель, и он постигает жизнь через игру. Игра для детей - это способ познания мира и своего места в нем, и потому является совершенно необходимой для развития их личности. Однако распространенное мнение, что потребность в игре с взрослением отпадает, является ошибочным. Это заблуждение становится особенно ярко выраженным, если мы определим игру как любую деятельность, целью которой является сама эта деятельность. При таком подходе к играм, в которые играет большинство взрослых, относится и театр (как для актеров, так и для зрителей), и кино, и политика, и многое другое. Особое место занимают здесь ролевые игры, о которых и пойдет речь ниже.

Феномен сюжетно-ролевых игр появился сравнительно недавно, а именно лет десять назад, можно отметить целый ряд предшественников.

Прежде всего, это популярные в 20-30 годы нашего столетия так называемые суды над литературными героями (см., например, роман В.Каверина «Два капитана»). Они давали возможность хоть немного «побыть в шкуре» того или иного литературного персонажа и выяснить, а можно ли было иначе действовать в том мире, где они жили. Вторым предшественником ролевых игр, безусловно, следует назвать военизированные игры на местности такие как «Зарница» и «Орленок», хотя в них и резко ограничивался собственно ролевой аспект. Игры подобного типа, развившись, стали полигонными ролевыми играми. Третьим предшественником движения ролевых игр явилась организация внешкольных подростковых объединений. Самый яркий пример - свердловский клуб «Каравелла». Такие клубы позволяли не только сознательно выбрать себе роль, но и жить внутри нее, а не просто изображать ее внешне. Кроме того, там от отдельно взятой личности действительно зависело многое. И, наконец, в качестве еще одного предшественника можно назвать ежегодно повторяемое с начала 80-х годов на Бородинском поле сражение русской и французской армий. Такого рода игры относятся к театральным сюжетно-ролевым играм.

Термин «ролевая игра» весьма многозначен. Сюжетно-ролевая игра - это форма воссоздания социальной действительности, наложенная на определенный, заранее заданный сюжет. В структуру игры входят роли и игровые действия как средство реализации этих ролей. Характерной особенностью ролевой игры является ее двуплановость: с одной стороны, необходимость четко следовать правилам игры, с другой - постоянный выбор вариантов личных поведенческих реакций на возникающие конфликтные ситуации.

Прежде всего, следует отметить, что игровой мир (сюжет) может являться отражением мира реального, а также может быть миром условно-историческим, литературным или вообще вымышленным организаторами игры. Однако в любом случае он должен быть целостным. Игровой мир представляет собой множество органически связанных действительных и возможных ситуаций. Чем продуманней замысел игрового мира, тем больше у игроков возможностей самореализоваться в нем. Мир, пусть даже и самый фантастический, должен быть достоверным для игроков, иначе игра не получится.

Особенностью сюжетно-ролевых игр является в том, что мир создается именно в процессе игры, а не до нее, и в его создании принимают непосредственное участие все игроки, вне зависимости от отыгрываемой роли. Требование погружения игрока в мир является существенным для создания мира. Более того, игрок, у которого оно не наблюдается, может отыгрывать лишь строго заданные ему лично формальные ситуации, оставаясь внешним наблюдателем событий, и потому не способен вести полноценную игру.

В процессе создания игрового мира является значимой каждая роль, и чем лучше они сыграны, тем полнее и интереснее создаваемый мир. Чем полнее социально и психологически воплощается роль, тем лучшим считается игрок. Таким образом, выбранная роль может стать мощным стимулом к самовоспитанию. Кроме того, поскольку ролевые игры создают мир, отличный от реального, он имеет и много новых возможностей для игрока по сравнению с реальным. Например, человек, в реальном мире находящийся на вторых ролях ввиду отсутствия выраженных способностей или просто в силу боязни быть на виду, в мире игровом может кардинально изменить ситуацию, причем нестандартным образом (и тем более нестандартным, чем менее от него этого ожидали). Таким образом, в результате существенно повысится его самооценка. Для сюжетно-ролевых игр характерно четкое разграничение этических и моральных принципов различных персонажей. Поэтому в хорошо организованной игре захватчик изгоняется с захваченной земли, самозванный властелин судеб бывает низвергнут, любитель силы вызывает насмешки менестрелей и, как следствие, всех других игроков, трус, клятвопреступник, братоубийца, вор и т.п. тоже получают свое, причем самым наглядным для остальных образом. Поэтому хорошая игра имеет не только эстетическое и познавательное, но и важное этическое значение.

Сюжетно-ролевые игры можно разделить на следующие: малые игры, продолжительностью два часа и количеством участников пятнадцать чело-

век, до игр продолжительностью в несколько дней. Малые игры развиваются в реальном времени и максимально приближенном к реальности замкнутом пространстве: если игра длится около двух трех часов, то и в реальной жизни прошло бы столько же времени. В таких условиях любое игровое взаимодействие является реальным, у игроков возникает ощущение действительности всего происходящего. Выйти из игры или оказаться вне игры нельзя. Если кто-то должен покинуть территорию игрового пространства, он или окружающие его должны найти способ, с помощью которого это можно сделать.

Малые игры моделируют микросоциум. Играя в них, подросток научается ценить личность, жизнь окружающих. В процессе игры подросток понимает, что для того, чтобы добиться каких-то результатов, необходимо уметь договариваться с окружающими людьми. Хотя в малых играх часто есть и игровое оружие (пистолеты), средства уничтожения (яды), игроки очень быстро понимают, что убийство, агрессия не является действенным способом решения проблемы. В игре ярко ощущается, что с уходом каждого игрока исчезает и часть информации, необходимой для дальнейшей деятельности. Среди ребят, играющих впервые, к концу игры обычно остается «в живых» два три человека, но уже во второй игре хорошо видно, как подростки приобретают навыки совместного существования, стараются не «убрать» конкурента, а взаимовыгодно договориться с ним.

В играх, где задействовано большая численность человек, микросоциальные взаимоотношения сводятся к минимуму, к личному отношению к развивающимся событиям. Игроки вынуждены так или иначе встраиваться в модель социальных взаимоотношений, не зависимо от того, принимают они их или нет, но с другой стороны у них остается право и возможность изменить заданную в игре систему. За короткое игровое время (2-4 часа) происходят события, которые в реальной жизни могут растягиваться на десятилетия. Социально-инфантильное поведение становится просто невозможно. Так или иначе, это заложено в схеме моделей, возникает социальный протест против действующей системы, и подросток сталкивается с ситуацией, где быстро и легко можно отместить, уничтожить все прошлое. Но отместить прошлое мало. Необходимо предложить такую модель существования, которая могла бы устроить большинство играющих, помогла бы разрешить конфликтную ситуацию. Сюжетно-ролевые смены длятся около двадцати дней. Помимо сценарного хода, расписанного на всю смену, в них зажжены ролевые отношения, рассчитанные как на микросоциальные (внутри отряда, между отрядами), так и макросоциальные (на всю дружину). Ощутимо действует экономика, возникает возможность моделировать административные и политические взаимоотношения, сильно влияние морально-этического выбора индивидуального и группового на дальнейшие события игровой модели. Положительной чертой ролевой игры является то, что дети и взрослые в игре выступают на равных. Ребенок, подросток не слушает наставления взрослых о том, в какой ситуации как надо поступать, а видит это воочию на примере. Может случиться так, что ребенок окажется более зрелой личностью в своих по-

ступках, и это будет положительным аспектом социального воспитания, как ребенка, так и взрослого.

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам, связанным с созданием и проведением игр. Игры делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку.

В общем, все игры, так или иначе, решают своим воздействием на участников три основные задачи. Но, выделив, как три вида задач: воспитательные, образовательные и развлекательные игры, невозможно провести четкую границу между ними. Каждая игра чему-то учит и воспитывает определенные качества у игроков. И каждая ролевая игра, на данном этапе, является способом проведения досуга, то есть развлекательной, за исключением, пожалуй, деловых игр, которые в этом обзоре не рассматриваются. Однако уже сейчас можно разделить развлекательные игры, участники которых собираются, в основном, с целью отдохнуть таким нетрадиционным способом, и образовательные, организаторы которых ставят перед собой задачу передать игрокам определенные знания и навыки. Причем, игровая форма обучения наиболее продуктивна, так как предоставляет возможность создавать исторические, политические, этнографические и многие другие сюжеты игр.

Сюжетно-ролевая игра, кроме обязательных для любой игры признаков, включает в себя следующие требования:

1. В сюжетно-ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин «мастер»).

2. В сюжетно-ролевой игре основным механизмом «запуска» игры является «роль» комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

Так же в сюжетно-ролевые игры включают в себя термины:

Вводные - совокупность информации об игре и игровой обстановке, которая предоставляется игроку на начало игры. Фактически это объяснение игроку смысла его роли, возможностей его роли, также предоставление игроку дополнительной информации об игре и игровой обстановке, которую он должен знать по замыслу игры. Вводные бывают индивидуальными и групповыми.

Общая вводная - в большинстве случаев является началом игры, поскольку задача организатора здесь - ввести игрока в роль, сделать так, чтобы правила и ограничения роли были игроком восприняты.

Мастер - организатор игры, ответственный за ее проведение. Чаще всего для проведения игры требуется организованная работы группы людей - мастерской группы. Мастера, как правило, находятся вне игры, имеют четко оговоренные знаки отличия от игроков. В функции мастера на игре входит отслеживание выполнения правил, а также разрешения конфликтных и неоднозначных ситуаций, поэтому слово мастера на игре - закон.

Материал и содержание игры - антураж, оформление игры: костюмы,

оружие и т.д. Правила игры - это «законы» на основе которых разрешаются игровые конфликты. Правила регламентируют условия игровой смерти, игровой болезни, - все возможные в данной игре способы воздействия игроков друг на друга. Правила обязательны к выполнению всеми игроками, это единственное обязательное требование в игре.

Роль - совокупность правил и ограничений поведения, которые добровольно принимает на себя игрок. Ограничения роли касаются в основном игрового поведения: игрок в роли священнослужителя не может употреблять бранных слов, в этом случае он просто не отыгрывает роль. Но роль не накладывает никаких ограничений на выбор цели в игре и на действие: королевский шут должен вестя себя как шут, но может. Поставить себе игровую цель «захватить власть в государстве» и добиться этого.

Сюжет игры - предыстория игры. Историческое событие, или фрагмент литературного произведения, которые положены в основу замысла данной игры. Сюжет определяет, продолжением чего является данная игра, что было в игровом мире, до начала игры. Сюжет игры, в большинстве случаев известен всем игрокам, но возможен вариант, когда разные группы игроков имеют разные представления о сюжете.

Участие в сюжетно-ролевой игре позволяет открывать подростку новый мир. Мир взрослых с их деятельностью, их функциями, их отношениями. Получая в игре необходимые навыки по управлению, переработке, анализ} информации, преодолению конфликтов, испытывая противоположно направленные эмоции при победах и поражениях, он наконец может оторваться от своих представлений взрослого мира, как о чем-то непонятном и недоступном и незаметно для себя в игре устанавливает существующие во взрослом социуме поведенческие нормативы.

Сюжетно-ролевые игры являются эффективным средством приобретения подростком навыков в построении адекватного поведения по отношению к окружающим его людям. Подростку интересны ролевые игры, вскрывающие этические нормы взаимоотношений между людьми, игры, показывающие весь спектр социальных построений взрослого мира. Подросток с удовольствием пробует себя в любой роли, будь то роль нарушителя норм поведения или роль судьи. Через игру мы можем показать самому ребенку адекватную реакцию социума на его поведение, решения, поступки в реальной, осязаемой для подростка форме, но не травмируя его личность.

Игра необходима для полноценного развития каждого индивида, в игре можно приобрести новые навыки, через игру можно опробовать новые способы взаимодействия с окружающими, которые потом можно применять в жизни. При организации сюжетно-ролевой игры создаются различные модели мира с этическими, моральными нормами, со своими способами политических, экономических взаимоотношений. Игроки вынуждены следовать правилам игры, но сами правила не жесткие, в них заложена самоорганизующая и самосоздающая основа. В сюжет игры обычно закладывается социальный или нравственный конфликт. И если участники игры мирятся со сло-

жившимися обстоятельствами или принятыми правилами, то игра становится просто сюжетной игрой, идущей по определенному сценарию. Во время игрового взаимодействия участники сами формируют свои ролевые цели, исходя из собственного жизненного опыта, знаний, личного отношения к данной ситуации. В сюжетно-ролевой игре (в отличие от деловых, сюжетных, имитационных игр) при анализе ситуаций игроками решение принимается сразу, как только возникла ситуация, игровая модель представляется как устойчивая система.

Доступный наблюдению психолого-педагогический эффект сюжетно-ролевых игр выражается в готовности после игры видеть себя и свои отношения с людьми более точно и реалистично; направленности на постановку важных вопросов в жизни человека, которые раньше ставить не приходилось; появлении (усилении) интереса к осознанию и раскрытию своей индивидуальности; ситуации.

Важным фактором влияния игры является то, что в игре возникает новая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму до сознательных, рефлексивных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, то есть помогает подростку сделать такой необходимый шаг от безотчетных, спонтанных решений и поступков, к сознательной и ответственной деятельности.

В качестве непеременимого условия игры вступает деятельность по преобразованию реальной ситуации в воображаемую, игра приподнимается над обыденностью. Даже замкнутым и застенчивым детям игра позволяет включиться в активную творческую деятельность, вскрывая их сущностные силы. Атмосфера непринужденности, свободной игры творческих сил, отсутствие боязни быть смешным, позволяет ощутить силу легкости и веры в себя.

Сюжетно-ролевая игра является средством формирования ценностей и смысла жизни т.к. она предполагает создание ситуации, когда у подростка активизируется восприятие социальных ценностей, развивается эмоциональная отзывчивость, организуется комплексное систематизированное воздействие различных видов социальных действий. Сюжетно-ролевая игра стимулирует деятельность подростков на восприятие, заинтересовывая их социальными явлениями. Благодаря созданию игры моделирующей жизненную ситуацию, становится возможным, углубить познания жизни, формируется мировоззрение, воспитывается нравственность. В сюжетно-ролевых играх проявляются образы, содержащие в себе условное преобразование окружающей действительности. С одной стороны, деятельность подростка направлена на превращение себя и окружающих в различные персонажи (по смыслу игры), и, с другой стороны - на создание обстановки, соответствующей замыслу (изменение обычных условий). В результате игра способствует созданию социального образа, который активно воздействует на формирование ценностных ориентации.

Таким образом, игры, построенные на моделирование жизненных ситуаций, могут обеспечить реальную жизненную значимость полученных уме-

ний, навыков, их экстраполяцию в новые ситуации.

1.5 Игровые технологии в современном дополнительном образовании

Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

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

Игровая деятельность выполняет следующие функции: развлекательную, коммуникативную, самореализации, терапевтическую, диагностическую, коррекции, социализации. Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от процесса деятельности, а не только от результата;

- творческий, активный характер этой деятельности;

- эмоциональная приподнятость деятельности;

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

В образовательных учреждениях игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;

- как элементы более обширной технологии;

- в качестве занятия или его части;

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает четко постав-

ленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед обучающимися 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.

Игры подразделяются по разным параметрам, в первую очередь, по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру игровой методики типология педагогических игр включает следующие: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают играть с предметами, игрушками, проявляют интерес к неимитационным играм.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация воспринимается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности обучающихся происходит в условно-игровом плане.

Дети действуют по игровым правилам (в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию педагога, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры имеют двойное значение: как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важная роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором обучающиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В не последовательно включаются игры и

упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игра на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов забота каждого педагога, занимающихся с детьми младшего школьного возраста.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Виды обучающих игр.

Обучающие игры представляют собой синтез релаксации (снятие барьеров, психологическое раскрепощение) и имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями. Непосредственная эмоциональная включенность в ситуацию, состязательность и коллективизм в поиске лучших решений, возможность широкого варьирования ситуаций, овладение новыми методиками непосредственно в деле, в процессе делового общения, тренировка интуиции и фантазии, развитие импровизационных возможностей и умения быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства сделали метод обучающих игр очень популярным. На практике в силу ограниченности времени чаще используются отдельные игровые ситуации или фрагменты. Педагогами применяются несколько видов игр.

Организационно-деятельностные игры имеют целью «сделать» группу единицей учебного процесса, но при условии сохранения личной позиции каждого.

Ролевые игры характеризуются наличием проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо деятельности (профессиональной, социальной, политической, технической и т.д.). Необходимые знания усваиваются участниками игры в реальном для них процессе информационного обеспечения игровых действий, в формировании целостного образа той или иной реальной ситуации.

При проведении *познавательных-дидактических игр* создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст. Различаются дидактические игры, построенные на внеш-

ней занимательности, и игры, требующие действий, которые входят в состав деятельности, подлежащей усвоению.

Деловые игры.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама.

Технологии всех деловых игр состоит из нескольких этапов.

1. Подготовительный. Включает разработку сценария – условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц..

2. Ввод в игру. Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

3. Процесс игры. С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход игры. Только ведущий может корректировать действия участников.

4. Анализ и оценка результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Познавательные игры могут содержать элементы ролевых игр, которые представляют большую сложность для обучающихся. После получения опыта разыгрывания ролей обучающиеся достаточно подготовлены к деловым играм. Таким образом, чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ и решение ситуации, познавательные, ролевые и деловые игры.

Современное образование должно участвовать в подготовке новой формации людей, которые органично вольются во всемирное сообщество, оказавшееся в самом сердце проблем, имеющих непосредственное отношение к развитию личности и общества. Поэтому одной из задач, доминирующей в создании более человеческого и справедливого мира, является возможность дать проявить всем без исключения обучающимся свои таланты и творческий потенциал.

Решение такой задачи сегодня лежит на плечах одного из основных социальных институтов, обеспечивающих развитие индивидуальных способностей у детей и воспитательный процесс, - учреждениях дополнительного образования детей. Главная отличительная черта учреждений дополнительного образования детей состоит в том, что перед педагогами открыт большой вы-

бор философии обучения и практических задач, а воспитанникам предоставляется выбор уровня сложности, вида деятельности и темпа освоения программы дополнительного образования детей в определенной сфере. Учреждения дополнительного образования детей создают равные «стартовые» возможности каждому ребенку, чутко реагируя на быстро меняющиеся потребности детей и их родителей, оказывают помощь и поддержку одаренным и талантливым обучающимся, поднимая их на качественно новый уровень индивидуального развития».

Перед педагогами дополнительного образования детей стоит **важная задача** - совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях кружка каждый воспитанник работал головой и руками активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития глубокого познавательного интереса. **Игра и игровые технологии**, применяемые на занятиях кружка, в большей мере способствуют такому развитию. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья. Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Вследствие этого сегодня как никогда актуальны игровые технологии в учебном процессе в учреждениях дополнительного образования детей. **Технология** - это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве («Толковый словарь русского языка»). **Технология обучения** - это составная процессуальная часть дидактической системы. **Педагогическая технология** - это содержательная техника реализации учебного процесса.

Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, 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». Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. «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». Существуют десятки определений, отражающих сложность однозначного объяснения понятия «игра».

Например:

1. Игра является видом человеческой деятельности, способной воссоздать другие виды человеческой деятельности.

2. Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах

науки и культуры.

3. Игра - это самостоятельная социальная структура, подразумевающая состязание между двумя или более противоборствующими сторонами, а также ограниченная процедурами и правилами с целью достижения победы одной из сторон.

4. Игра, как таковая, - это не игровое оборудование, а формально организованная система соперничества ее участников.

5. С образовательной точки зрения - это способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов.

Возникновению игрового интереса способствуют многие факторы. Приведем некоторые из них: «удовольствие от контактов с партнерами по игре», «удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока», «необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях», «если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль» и т. п. Игры отвечают важной биологической потребности организма в получении постоянной информации из внешней среды и компенсируют событийную (средовую монотонность повседневной жизни, изолированность от полноценной природной и социальной среды. Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. «Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, 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, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими созданиями».

По мнению педагогов и психологов, особая ценность игр для современного образования заключается «в новых логических конструкциях и их сочетаниях при исследовании мира возможностей, открытие и освоение которых приносит так много удовольствия и так важно для постижения вероятностных процессов в природе и обществе. Специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры называются дидактическими. Разработчики дидактических игр для детей делают акцент на том, что игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества.

Поэтому некоторое изменение предметного содержания образования, использование передовых приемов организации образовательного процесса, в том числе игровых технологий, ориентированных на усвоение знаний в ходе учебного взаимодействия, несомненно, **повышает положительную**

мотивацию учения у учащихся учреждений дополнительного образования детей. Вследствие этого перед педагогом системы дополнительного образования детей стоит проблема **разработки содержания игр** и определения их места в системе других видов деятельности детей на занятиях, а также разработки методики проведения дидактических игр с учётом цели занятия и уровня подготовки обучающихся в учреждениях дополнительного образования детей.

Выделим **следующие виды дидактических игр**: игры-упражнения, игры-путешествия, сюжетные (ролевые) игры, игры-соревнования, применяемые на занятиях в организациях дополнительного образования детей.

Теперь более подробно рассмотрим представленные выше **виды дидактических игр**:

1. **Игры-упражнения**. Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: *кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды*. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

2. **Игры-путешествия**. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала (заочное путешествие в Античную Грецию с целью знакомства с ее архитектурой и скульптурой, заочное путешествие по залам Русского музея, заочное путешествие в центры народных промыслов и т. п.). 3. **Сюжетные (ролевые) игры**. Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Так, на занятиях дети могут перевоплощаться в продавца и покупателя, темы «Поездка в транспорте» - в кондуктора и пассажира, темы «В больнице» - доктора и пациента, темы «В музее» - экскурсовода и посетителя, в «Театре» - актера и зрителя, билетера и зрителя и т. п.

4. **Игры-соревнования**. Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуются, разделившись на команды. Например, можно организовать на занятиях игру-соревнование, разделившись на несколько групп, на знание основ художественной культуры («Синие цветы Гжели», «Золотая Хохлома», «Многообразие русской глиняной игрушки», «Знаменитые картины Третьяковки», «Серебряный век в стихах», «Мусоргский и Чайковский в наших сердцах» и т. п. Ролевые, имитационные игры называются активными методами обучения потому, что позволяют «погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми».

Поэтому, **разрабатывая игры**, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это «их вдохновляет, способствуют проявлению новых выдумок детей».

Таким образом, деятельность современных учреждений дополнительного образования детей направлена на «приобщение школьников

к социальным, культурным, историческим ценностям и традициям, развитие самостоятельности, творческих и умственных способностей, умение учиться».

Использование же дидактических игр на учебных занятиях в системе дополнительного образования детей помогает активизировать деятельность воспитанников, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным.

Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.

Глава II. Практический опыт организации игровой деятельности обучающихся (из опыта деятельности творческих объединений МАУДО ЦДТ Промышленного района)

Цель данной главы - познакомить с основной методикой преподавания театральных игр в детском коллективе, дать общие представления о современных технологиях детского театрального воспитания. Важно понять, что мы не воспитываем актёров, мы просто раскрываем возможности, способности и талант самого ребёнка посредством их участия в игровой деятельности.

В данной главе представлены методы, приемы, игровые технологии, апробированные в ходе реализации дополнительной общеобразовательной программы творческого объединения «Театр игры «Парус» и лагеря актива детских организаций «Лидер 21 века» Центра детского творчества Промышленного района г. Оренбурга.

2.1 Опыт организации игровой деятельности на занятиях детского творческого объединения «Театр игры «Парус»

Театр - один из самых демократичных и доступных видов искусства, который позволяет решать многие актуальные проблемы *педагогике и психологии*, связанные с художественным и нравственным воспитанием, развитием коммуникативных качеств личности, развитием воображения, фантазии, инициативности и т.д.

В человеке всегда заложено творческое начало, и театральные игры, наиболее полно способствуют творческому развитию личности. Самым доступным и наиболее эффективным средством для развития коммуникативных навыков является игра. В игре дети учатся общаться и взаимодействовать со сверстниками и взрослыми:

- активно вступать в диалог,
- задавать вопросы,
- слушать и понимать речь,
- строить общение с учетом ситуации,
- легко входить в контакт,
- ясно и последовательно выражать свои мысли,
- пользоваться формами речевого этикета,
- регулировать своё поведение в соответствии с нормами и правилами.

Об играх и как они влияют на развитие ребенка можно говорить бесконечно долго, но есть еще одно средство, которое, на мой взгляд, не менее важное – это театрализованная деятельность и театральная игра. Почему именно театрализованная деятельность? Театрализованная деятельность одна из самых эффективных способов воздействия на детей, в котором наиболее ярко и полно проявляется принцип обучения: учить играя.

Театрализованная деятельность является источником развития чувств, глубоких переживаний ребенка, приобщает его к духовным ценностям. Не

менее важно, что театрализованные игры развивают эмоциональную сферу ребенка, заставляют его сочувствовать персонажам. Позволяют формировать опыт социальных навыков поведения благодаря тому, что каждое литературное произведение или сказка для детей всегда имеют нравственную направленность. Любимые герои становятся образцами для подражания и отождествления. Полюбившийся образ оказывает позитивное влияние на формирование качеств личности.

Особенность театрализованной игры состоит в том, что со временем дети уже не удовлетворяются в своих играх только изображением деятельности взрослых, их начинают увлекать игры, навеянные литературными произведениями (на героическую, трудовую, историческую тематику). Такие игры являются переходными, в них присутствуют элементы драматизации, но текст используется здесь более свободно, чем в театрализованной игре; детей больше увлекает сам сюжет, его правдивое изображение, чем выразительность исполняемых ролей.

Многие дети страдают от недостаточного внимания, испытывают трудность при ориентировке в пространстве, плохо развита познавательная деятельность, наблюдаются нарушения речи. В игре не смелы, скованны, не сосредоточены. Через игру они познают мир, становясь участниками событий. Театральная игра формирует уважительное отношение друг к другу, формирует чувства коллективизма. Театральная игра развивает творческую активность детей. Им становится интересно перевоплощаться в другого человека, имитируя его движение, мимику, интонацию. Постепенно в них формируется чувство ответственности и причастности к творческому процессу. Они отвечают за успех своей работы.

Театральная игра - эффективный способ воздействия в обучении, воспитании и формировании личности: расширяются и углубляются знания детей об окружающем мире; развиваются психические процессы: внимание, память, восприятие, воображение, стимулируются мыслительные операции; активизируется и совершенствуется словарный запас, грамматический строй речи, выразительность речи; совершенствуется моторика, координация, целенаправленность движений; развивается эмоционально-волевая сфера; происходит коррекция поведения; развивается чувство коллективизма, ответственность друг за друга, формируется опыт нравственного поведения; стимулируется развитие творческой, поисковой активности, самостоятельности; доставляют детям радость, вызывают активный интерес, увлекают их.

Тематика и содержание театрализованных игр имеют нравственную направленность, которая заключена в каждой сказке, литературном произведении и должна найти место в импровизированных постановках. Это дружба, отзывчивость, доброта, честность, смелость... Любимые герои становятся образцами для подражания. Ребенок начинает отождествлять себя с полюбившимся образом. Способность к такой идентификации и позволяет через образы театрализованной игры оказывать влияние на детей. Самостоятельное разыгрывание роли детьми позволяет формировать опыт нравственного по-

ведения, умение поступать в соответствии с нравственными нормами. Таково влияние как положительных, так и отрицательных образов.

Основная задача руководителя детского творческого театрального коллектива – помочь ребятам избавиться от уже существующих комплексов, убедиться в своей нужности и уникальности, поверить в себя. Главная цель детского творчества – создать среду творческого общения, которая помогает каждому раскрыть свои способности. Застенчивые дети смогут развить коммуникативные навыки, расширить круг общения, обрести настоящих друзей и в итоге приобрести уверенность в себе. А дети гиперактивные, импульсивные в творческой игре выплеснут избыток энергии и агрессии, научатся перенаправлять свои негативные эмоции в позитивное русло. Занимаясь в театральном коллективе, дети не только разовьют художественные способности, но и общечеловеческую, универсальную способность к творчеству в любой области.

Психологи утверждают, что ребёнок испытывает потребность в игре, и именно в игре формируются его эстетические потребности. Поэтому и репетиционный процесс должен проходить в игровой форме. Последовательность, регулярность и методичность учебных занятий сделают ваши усилия плодотворными.

Театральные игры развивают умение действовать согласованно, пробуждают активность и находчивость у детей, помогают ориентироваться в заданном пространстве. Очень важный момент - игра должна быть коллективной, но при этом каждый участник игры должен чувствовать к себе индивидуальное внимание (обязательно в ходе занятий выделите хотя бы раз из группы занимающихся каждого и найдите, за что похвалить его) - это просто необходимо в работе с детьми данного возраста.

Сочетание разных приёмов обучения не утомит ребёнка, а разовьёт интерес и восприимчивость. С участниками творческого объединения можно повторять одни и те же упражнения по многу раз, но в любой игре и в любом упражнении необходимо выделять и фиксировать трёхчастную структуру, на актёрском языке это: УВИДЕЛ - ОЦЕНИЛ - ДЕЙСТВУЮ.

Театральные игры для начинающих

Развивающие игры

Направлены на формирование в ребенке готовности к творчеству. Без развития таких качеств, как внимание и наблюдательность, невозможно творческое осмысление окружающего мира, воображение и фантазия, которые являются главным условием для любой творческой деятельности.

Развивающие игры, включенные в театральный тренинг, не только готовят ребенка к художественной деятельности, но и способствуют более быстрой и легкой адаптации детей в школьных условиях и создают предпосылки для успешной учебы

1. «Живая скульптура». Перед началом игры дети делятся на пары. В

каждой паре один - Скульптор, второй - Глина. Глина садится на корточки и расслабляется. Скульптор начинает «лепить» скульптуру. Глина поддается любому его движению и застывает в том положении, которое придает ей Скульптор. Когда музыка кончается, скульптура считается готовой. Все оглядываются друг на друга, смотрят, что кто «слепил». Потом Скульптор и Глина меняются ролями.

2. **«Насос и надувная игрушка».** Играют двое, остальные смотрят. Потом может «выступить» другая пара. Один- например, «большой надувной мяч», другой- «насосом надувает» этот мяч. Мяч стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах; руки висят. («Мяч не наполнен воздухом».) Товарищ его начинает надувать, сопровождая движения рук (качающих воздух насосом) звуком «с-с-с». С каждой «подачи воздуха» Мяч надувается все сильнее... Но вот «насос» перестал «накачивать». «Шланг выдергивают» и... из Мяча с силой «выходит воздух» со звуком «ш-ш-ш-ш». Тело вновь обмякло, вернулось в исходное состояние. Тот кого надувают может быть резиновым зайцем, куклой, крокодилом.

3. **«Тень».** Участвуют два ребенка. Играют под музыку. Играющие представляют, что один ребенок идет по полю, срывает цветок на обочине, подбирает красивый камушек, прячется от ветра, может быть, скачет на одной ноге и пр. Второй ребенок играет его тень. Он должен повторять за ним все его движения. Затем, играющие меняются местами.

4. **«Зеркальное королевство».** Все дети (кроме одного - водящего) стоят в разных местах комнаты и повернуты в разные стороны. Это - «зеркала». Водящий ходит по комнате, и если он оказывается перед теми или иными «зеркалами», они должны отразить его движения (не сдвигаясь с места). Если это кому-то не удалось или он зазевался, то «Волшебница» берет его в «плен» и он помещается в «Зазеркалье». Игра кончается вместе с музыкой.

5. **«Ты - мое зеркало».** Двое играющих садятся один напротив другого. Один совершает движения руками- поднимает, опускает, чешет за ухом и пр. Второй играет роль зеркала и повторяет все движения первого. Он проигрывает, если сделает неправильное движение. После этого играющие меняются ролями.

6. **«Эстафета».** Дети сидят на стульях в полукруге. Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темпоритм, и не вмешиваясь в действия друг друга. Это упражнение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.

А) Знакомство. Из-за ширмы появляется какой-либо любимый герой детских сказок (Карлсон, Красная шапочка, Буратино и т. п.). Он хочет познакомиться с детьми и предлагает встать и назвать свое имя четко вслед за предыдущим.

Б) Радиogramма. Игровая ситуация: в море тонет корабль, радист передает радиogramму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, - «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, пе-

редавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок – «капитан» спасательного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.

7. **«Что ты слышишь?»**. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

8. **«Упражнение с предметами»**. Педагог произвольно раскладывает на столе несколько предметов (карандаш, тетрадь, часы, спички, монету). Водящий ребенок в это время отворачивается. По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается запомнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Водящий соответственно должен либо назвать пропавший предмет, либо разложить все, как было.

9. **«Руки – ноги»**. По одному хлопку дети должны поднять руки, по двум хлопкам – встать. Если руки подняты: по одному – опустить руки, по двум – сесть.

10. **«Упражнения со стульями»**. По предложению педагога дети перемещаются по залу со своими стульями и «строят» круг (солнышко), домик для куклы (квадрат), самолет, автобус.

11. **«Есть ли, нет?»**. Играющие встают в круг и берутся за руки; ведущий – в центре. Он объясняет задание; если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да!»; если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!».

Есть ли в поле светлячки?
Есть ли в море рыбки?
Есть ли крылья у тельца?
Есть ли клюв у поросенка?
Есть ли гребень у горы?
Есть ли двери у норы?
Есть ли хвост у петуха?
Есть ли ключ у скрипки?
Есть ли рифма у стиха?
Есть ли в нем ошибки?

12. **«Передай позу»**. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

13. **«Запомни фотографию»**. Дети распределяются на несколько групп по 4-5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.

14. **«Кто во что одет?»**. Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших ворот». *Для мальчиков*: в центре круга ты вставай и глаза не открывай. Поскорее дай ответ; Ваня наш во что одет? *Или для девочек*: ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета? Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.

15. **«Внимательные матрёшки»**. Дети сидят на стульях или на ковре, педагог показывает карточки с определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносит: «Раз, два, три- замри!». Стоять должно столько детей, сколько матрешек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения задания никто не знает, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он видит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на активность каждого ребенка. Как вариант можно предложить не просто встать, а образовать хоровод из заданного количества детей.

Специальные театральные игры

Знакомство со спецификой и видами театрального искусства: общеразвивающие и ритмопластические игры и упражнения, занятия по культуре и технике речи полезны всем детям, поскольку развивают качества и формируют навыки, необходимые любому культурному и творчески мыслящему человеку, способствуют развитию интеллекта, активизируют познавательный интерес, расширяют знания ребенка об окружающем мире, готовят его к тонкому восприятию различных видов искусства.

1. **«Кругосветное путешествие»**. Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь- по пустыне, по горной тропе, по болту, через лес, джунгли, через океан на корабле- и соответственно изменять свое поведение.

В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение - это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение.

2. **«Превращение предмета»**. Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по- своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

А) карандаш или палочка- ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т. д.

Б) маленький мячик- яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т. д.

В) записная книжка- зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета, например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т. д.

3. **«Превращение комнаты».** Дети распределяются на 2-3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната. Возможные варианты предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок спящей красавицы, пещера дракона и т. д.

4. **«Превращение детей».** По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т. д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

5. **«Игра с носорогом».** Есть охотничья игра у одного из самых смелых народов Африки, масаев: они бесшумно подходят к спящему носорогу, очень свирепому зверю, и кладут ему на спину камешки. Если носорог проснется- жизни смельчака будет угрожать смертельная опасность.

Отправим одного ученика - «носорога»- спать, пусть он ляжет на щит и укроет голову, чтобы никого не видеть. Потренируем сосредоточенное внимание в действии: надо подкрасться к носорогу так, чтобы он не слышно шагов, и положить ему на спину монетку. Когда отойдет один охотник, пусть идет следующий. Удастся ли вам положить монетку так, чтобы наш носорог ничего не почувствовал?

- Носорог, не засните, в самом деле! Прислушайтесь внимательней, кто-нибудь себя непременно выдаст.

Можно усложнить обстоятельства: пока один охотник подкрадывается к носорогу, остальные еле слышно напевают, скрывая возможные шумы и скрипы пола.

От упражнения к этюду

1. **«Угадай: что я делаю?»** Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее. *Стоять с поднятой рукой.* Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т. п. *Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед.* Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол. *Сидеть на корточках.* Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом. *Наклониться вперед.* Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

2. **«Одно и тоже, но по разному».** Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т. д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на 2-3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.

1 группа - задание «сидеть». Возможные варианты:

- А) сидеть у телевизора;
- Б) сидеть в цирке;
- В) сидеть в кабинете у зубного врача;
- Г) сидеть у шахматной доски;
- Д) сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

2 группа - задание «идти». Возможные варианты:

- А) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;
- Б) идти по горячему песку;
- В) идти по палубе корабля;
- Г) идти по бревну или узкому мостику;
- Д) идти по узкой горной тропинке и т. д.

3 группа - задание «бежать». Возможные варианты:

- А) бежать, опаздывая в театр;
- Б) бежать от злой собаки;
- В) бежать, попав под дождь;
- Г) бежать, играя в жмурки и т. д.

4 группа - задание «размахивать руками». Возможные варианты:

- А) отгонять комаров;
- Б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- В) сушить мокрые руки и т. д.

5 группа - задание «ловить зверюшку». Возможные варианты:

- А) кошку; Б) попугайчика; В) кузнечика и т. п.

Этюды. Этюды на выражение основных эмоций

Общей целью этих этюдов является развитие способности понимать эмоциональное состояние другого человека и умения адекватно выразить свое.

Примечание. Содержание этюдов не читается детям, а эмоционально пересказывается предложенная в этюде ситуация — это лишь основа для создания множества вариантов на заданную тему, с учетом эмоциональных особенностей и проблем каждого конкретного ребенка или группы. Этюды на выражение внимания, интереса и сосредоточения.

1. **«Собака принюхивается».** Охотничья собака, увидев дичь, моментально застыла в напряженной позе. Морда у нее вытянулась вперед, уши поднялись, глаза неподвижно глядят на добычу, а нос бесшумно втягивает приятный и дразнящий запах.

2. **«Лисичка подслушивает».** Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик с петушком, и подслушивает, о чем они говорят. Выразительные движения. Голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо),

взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть. Поза. Ногу выставить вперед, корпус тела слегка наклонить к переду.

3. **«Что там происходят?»**. Мальчики стояли в тесном кружке и что-то делали, наклонив головы вниз. В нескольких шагах от них остановилась девочка. «Что там происходит?» - подумала она, но ближе подойти не решилась. Выразительные движения. Голову поворачивать в сторону происходящего действия, пристальный взгляд. Поза. Выдвинуть одну ногу вперед, перенести на нее вес тела, одна рука на бедре, другая опущена вдоль тела.

4. **«Кузнечик»**. Девочка гуляла в саду и вдруг увидела большого зеленого кузнечика. Стала она к нему подкрадываться. Только протянула руки, чтобы прикрыть его ладошками, а он прыг - и вот уже стрекочет совсем в другом месте. Звучит музыка Ан. Александрова «Кузнечик».

Выразительные движения. Шею вытянуть вперед, пристальный взгляд, туловище слегка наклонить вперед, ступать на пальцы.

5. **«Любопытный»**. По улице шел мужчина и нес в руке спортивную сумку, из которой что-то выпирало. Мальчик это заметил, и ему очень захотелось узнать, что же лежит в сумке. Мужчина шел большими шагами и не замечал мальчика. А мальчик прямо-таки «прилип» к прохожему: то с одной стороны подбежит к нему, то с другой и, вытягивая шею, заглядывает в полуоткрытую сумку. Вдруг мужчина остановился, положил сумку на землю, а сам зашел в телефонную будку. Мальчик присел на корточки около сумки, слегка потянул за молнию и заглянул внутрь сумки. Там лежали всего-навсего две обыкновенные ракетки. Мальчик разочарованно махнул рукой, встал и не спеша пошел к своему дому. Как поступил мальчик? Правильно ли, какова характеристика его поступка?

6. **«Раздумье»**. Мальчик собирал в лесу грибы и заблудился. Наконец он вышел на большую дорогу. Но в какую сторону идти? Во время этюда звучит музыка Д. Львова-Компанейца «Раздумье». Выразительные движения. Ребенок стоит, руки сложены на груди или одна рука на груди поддерживает другую руку, на которую опирается подбородок.

Этюды на выражение удивления

1. **«Удивление»**. Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было... Из чемодана выпрыгнула собака. Мимика: Рот раскрыт, брови и верхние веки приподняты.

2. **«Круглые глаза»**. Однажды Артур подсмотрел в подъезде удивительную сценку и написал об этом рассказ: «Однажды я зашел в подъезд и увидел, что бегают тряпка. Я поднял тряпку и увидел, что там котенок». Ведущий предлагает детям показать, какие круглые глаза были у мальчика, когда он увидел живую тряпку.

Этюды на выражение удовольствия и радости

1. **«Цветок».** Теплый луч упал на землю и согрел в земле семечко. Из семечка проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая свою головку вслед за солнцем. Выразительные движения. Сесть на корточки, голову и руки опустить; поднимается голова, распрямляется корпус, руки поднимаются в стороны - цветок расцвел; голова слегка откидывается назад, медленно поворачивается вслед за солнцем. Мимика. Глаза полузакрыты: улыбка, мышцы лица расслаблены.

2. **«Ласка».** Мальчик с улыбкой гладит и прижимает к себе пушистого котенка. Котенок прикрывает глаза от удовольствия, мурлычет и выражает расположение к своему хозяину тем, что трётся головой о его руки. Звучит музыка А. Холминова «Ласковый котенок»

3. **«Вкусные конфеты».** У девочки в руках воображаемый кулек (коробка) с конфетами. Она протягивает его по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфеты в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное. Этюд сопровождается музыкой Т. Кассерна «Медовые конфетки». Мимика: Жевательные движения.

Игры на действия с воображаемыми предметами или на память физических действий

Эти игры способствуют развитию чувства правды и веры в вымысел. Ребенок силой воображения представляет, как это происходит в жизни, прodelывает необходимые физические действия. Предлагая такие задания, надо иметь в виду, что дети должны вспомнить и представить, как они действовали с данными предметами в жизни, какие ощущения они испытывали. Так, играя с воображаемым мячом, надо представлять себе, какой он: большой или маленький, легкий или тяжелый, чистый или грязный. Разные ощущения мы переживаем, когда поднимаем хрустальную вазу или ведро с водой, срываем цветы ромашки или шиповника. Когда это возможно, детям предлагается сначала действовать с реальным предметом, а потом повторить то же самое действие с воображаемым. Например, предложить детям искать на ковре или полу потерянную бусинку, которая действительно там находится. А затем предложить поискать воображаемую бусинку.

1. **«Что мы делали не скажем, но зато мы вам покажем».** Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны, находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое-пятеро внучат», с другой стороны - остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где вы побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, не ска-

жем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана неправильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три- догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».

В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т. п.

Экспромт -театр

Представления в экспромт - театре никогда не готовятся заранее. Актеры - учащиеся приглашенные на площадку. Сценарий знает только ведущий. Роли участников расписаны на отдельных бумажках и раздаются участникам случайным образом в развернутом виде. Ведущий зачитывает текст и просит актеров развернуть записки с ролью. После чего сценарий зачитывается вновь. Когда в сюжете речь заходит о новом персонаже, еще не упоминавшемся ранее, участник, получивший эту роль, встает и вступает в разыгрываемое действие. Затем он действует, исходя из сценария, зачитываемого ведущим. В сценарии роли обозначены жирным шрифтом и подчеркнуты.

1. **«Новогодняя сказка».** В темном-претемном, страшном-престрашном новогоднем лесу шли приготовления к празднику. Посреди поляны, озаренной туманным лунным светом, стояла **избушка на курьих ножках**. **Одинокий заяц** то и дело подбегал под крыльцо, перебирал мохнатыми лапками и терся о костяную ногу. На вечнозеленой **вековой сосне**, усыпанной пушистым белым снегом, висели кем- то забытые **огромные часы**. Они поскрипывали и подрагивали на ветру. Но вот показался храбрый- прехрабрый, могучий- премогучий **Иван- царевич**. Он был явно сердит и скрипел зубами, то и дело, демонстрируя окружающим набухшие мышцы. Страшно перепугался **заяц** и, пронзительно взвизгнув, умчался прочь. «Избушка, избушка, повернись ко мне передом, а к лесу тылом!», - крикнул царевич. **Избушка** не подчинилась. «Избушка, избушка, повернись ко мне передом, а то хуже будет», - повторил **Иван**. Из избы выбежала рассерженная **Баба- Яга**. Она топала ногами и грозила Ивану косматым кулаком. Иван смирил гордыню и улыбнулся широкой русской улыбкой. Местный **фотограф** сделал несколько новых рекламных снимков для нового лесного независимо издания «В улыбке- сила». Растроганная **Яга** по- отечески обняла **Ваню** и подарила ему новую реактивную ступу с глушителем. **Часы** показывали полночь. Заспанная **кукушка**, очнувшись ото сна, прокричала хриплым голосом три раза и, не успев закрыть рот, заснула опять. Сел **Иван- царевич** на ступу, прихватил с собой **Бабу-Ягу** и меч свой булатный и умчался на новогоднюю встречу с **царевной Премудрой Василисой**.

2. **«Ночь».** Завывает ветер. Раскачиваются деревья. Между ними про-

бирается **цыган- вор**, он ищет конюшню, где спит конь. Вот и конюшня. Спит **конь**, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тихонько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке **воробей**, он дремлет, иногда открывает то один, то другой глаз... На улице спит **пес**... **Деревья** шумят, из-за шума не слышно, как **Цыган- вор** пробирается в конюшню. Вот он хватается коня... **Воробей** закричал тревожно... **Пес** отчаянно залаял... **Цыган** уводит коня. **Пес** заливается лаем. Выбежала из дома **хозяйка**, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках **хозяин**. Цыган убегает. **Хозяин** ведет коня в конюшню. **Пес** прыгает от радости. **Воробей** летает вокруг.

Деревья шумят, и ветер продолжает завывать... **Хозяин** гладит **коня**, бросает ему поесть. **Хозяин** зовет **хозяйку** в дом. Все успокаивается. Спит **пес**. Дремлет **воробей**. Стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет... Занавес!

Речевые игры для начинающих

Речевые игры можно выстраивать на любом речевом материале, более всего для этого подойдут чистоговорки, скороговорки, потешки, которые можно «досочинять» и обыграть вместе с детьми. Не забывайте о периодах мутации голоса (11-14 лет у девочек, 13-15 лет у мальчиков), происходит смещение голоса, и необходим щадящий речевой режим. Голос современных детей формируется в крайне неблагоприятной среде (шумовой барьер, голоса окружающих ребёнка людей сливаются с агрессивной музыкой, которая «обваливается» на ребёнка с экрана телевизоров, монитора компьютеров).

В результате формируются агрессивные, крикливые голоса. У застенчивых детей, наоборот, от звуковых перегрузок голоса снижают, становятся бесцветными, слабыми. Многие дети говорят тихо, невнятно. Гласных в речи практически нет, согласные произносятся не всегда ясно, речевой аппарат работает плохо, цедят сквозь зубы, рот не раскрывается, губы ленивые, челюсти сомкнуты. При выполнении рекомендуемых речевых игр речь становится красивой, осмысленной. В творческом багаже ребят десятки скороговорок, детских стихов, различных поэтических текстов, речевых игр на развитие мышления, памяти, фантазии и воображения. Детей необходимо накормить дыханием и включить в звучание головной и грудной резонаторы, что и позволяют речевые игры, которые проводятся вместе с играми театральными.

1. «**Звукоряд**». Учим детей правильной артикуляции при произнесении букв И-Э-А-О-У-Ы. Усложним задание: прибавим к звукоряду звукосочетания ПБ, ТД, КГ, ВФ, РЛ, СЗ. Получим два вида звукоряда, например: ПИ-ПЭ-ПА-ПО-ПУ-ПЫ и БИ-БЭ-БА-БО-БУ-БЫ. Научившись чётко произносить данный звукоряд, ещё раз усложним его: ПИБИ-ПЭБЭ-ПАБА-ПОБО-ПУБУ-ПЫБЫ и БИПИ-БЭПЭ-БАПА-БОПО-БУ-ПУ-БЫПЫ. Овладев всеми речевыми структурами, подключаем к звукоряду движение. ПБ - жонглёры (звучим и жонглируем звуками, как мячиками, подкидывая звуки вверх и ловя их). ТД - стреляем (в руках якобы пистолеты, и мы звуками поражаем цель).

КГ - колдуны (звучим и совершаем магические взмахи руками над котлом с волшебным зельем). ВФ - молитва (руки поднимаем вверх, и звук посылаем вверх). РЛ - барабанчик (выстукиваем звукоряд ладошками по столу). СЗ - часики (склоняемся в низком поклоне, руки опускаем вниз и звучим, размахивая руками, как маятником).

2. **«Пропала собака».** Руководитель сообщает участникам игры: «Ребята, у меня пропала собака Бобик, на одном дыхании 10 раз позовите собаку». Сначала зовут все вместе. Далее каждый звучит отдельно.

3. **«Ворона».** Руки детей - крылья. Взмахивая «крыльями» они произносят: Ворона крричала: «Которррый чассс, Которррый час может быть сейчассс?Если чассс, если ррровно чассс, То я опозздала ррровно на чассс». (ребята «летают» по комнате; р – звонкое, интенсивное).

4. **«Змея».** Рука-змея, кисть руки - голова змеи. Ползззёт и шшшепчет дажжже камышшшу: «Дружжжи сссо мной, иначчче укушшшу!» (ребята пробуют передать характер змеи, фиксированное звучание на «з», «ж», «ш»).

5. **«Бабушки».** Локти прижаты к бокам, сначала медленно, затем интенсивнее бьём себя по бокам, приговаривая: «Ахти! Ахти! Ахтушки! Разохались бабушки! Ахти-ах! Ахти-ах! Удержались на ногах!» (с разными интонациями: радостно, удивлённо, сплетничая и т.д.).

6. «Артикуляция по-детски».

- покусали кончик языка, как мама шинкует капусту;
- покусали язык с кончика до середины и с боков;
- представили, что вы - собачка, перед вами мисочка с остатками вкусной еды, вылизите язычком воображаемую тарелку дочиста;
- начинаем играть в болтушечку - это быстрое болтание языка между губами со звуком «ла-ла-ла», а потом начинаем болтушечку в стороны, вправо и влево со звуком «ла-ла-ла»;
- чистим зубы язычком, как зубной щёткой

7. **«Скороговорки и интонация».** Работа над дикцией и внутреннем наполнением исполнителя в разных темпах:

- Даёт Катеринке картинку Каринка, картинку в корзинку кладёт Катеринка.
- Пекла для Варюшки подружка ватрушку, подружке подушку сшила Варюшка.
- Насыпал Парамошка горошка на дорожку, ведёт теперь к по-рожку дорожка из горошка.
- Пётр Петров, по прозванию Перов, купил птицу-перепелицу; понёс по рынку -просил полтинку, подали пятак - он и продал так.
- Вёз корабль карамель, наскочил кораблю на мель. И матросы три недели карамель на мели ели.

Эти и другие скороговорки дети должны произносить с разными эмоциями, а, следовательно, и с разными интонациями: как телекомментатор, как завзятый спорщик, как сплетница, как зазывала и т.д.

8. **«Комарики».** Массаж лицевых мышц. Воображаемый комарик са-

дится по очереди, то на лоб, то на щёки, то на подбородок. Прогонять его будем движением лицевых мышц. Прилетает стая надоедливых комаров - шевелится всё лицо.

9. **«Звукоподражатель»**. Медленно озвученный выдох. Вспомним звуки природы и воспроизведём их:

- свистит ветер - сссс....
- шумит лес – шшшшш....
- жужжит пчела – жжжж...
- звенит комар – зьзьзь...
- летит шмель – жьжьжь...
- заводится мотоцикл – рррр... и т.д.

10. **«Упругие губы»**. Боремся с вялостью губ, вялость губ препятствует правильному формированию звука:

- свисток (губы вытянули хоботком вперёд), улыбка (широко растянули губы),
- говорящая кукла - нижняя губа опускается и открывает нижние зубы, затем возвращается на место, зубы сомкнуты,
- движение хоботка (губы вытянутые вперёд) по кругу, плавно и медленно,
- поочерёдное натягивание губ - верхняя на нижнюю, потом нижнюю на верхнюю,
- волейбольная сетка - верхняя и нижняя губа - это верхняя и нижняя сторона сетки, зубы - ячейки сетки, на раз - губы широко растягиваются, на два - сжимаются.

11. **«Играем в звуки»**. Ввинчиваем звук «С» ногой в пол, теперь подбрасываем его ногой, как бы играя в футбол, рукой можем подбрасывать вверх звук «М», ребёнок сочиняет и показывает придуманные им самим игры в звуки.

12. **«Надувные куклы»**. Ребята встают парами, один из них берёт на себя роль продавца, второй - роль куклы. В начале игры кукла сдута, продавец закачивает при помощи воображаемого насоса воздух на активный звук «С», постепенно кукла надувается, продавец отключает насос и кукла сдувается на звук «Ш». Потом роли меняются.

13. **«Деревенский хор»**. Представьте, что вы животные или представители домашней птицы. Представили? Песню «В лесу родилась ёлочка» хором: прогавкайте, промяукайте, промычите, проку-дахтайте, прокукарекайте, прокрякайте.

14. **«Читаем Агнию Барто»**. Прочитайте стихотворение «Идёт бычок, качается...» так, словно бы вы: оправдываетесь перед другом, обидели бабушку, хвастаетесь перед ребятами, рассердились на младшего брата, испугались собаки.

2.2 Практический опыт организации игровой деятельности подростков в лагере актива детских организаций «Лидер 21 века»

Лидерство - один из компонентов блока общих качеств структуры группы - естественно возникающий с развитием группы как коллектива феномен, отражающий степень дифференциации членов группы по степени влияния на группу в целом. Лидер - член группы, в наибольшей степени влияющий на формирование групповых интересов, выделившийся в результате внутригруппового взаимодействия в процессе ролевой дифференциации, реализующий собственные потенциальные возможности в организации деятельности и общения.

Знания педагогов об особенностях работы с лидерами детских общественных объединений и организаций, понимание феноменов лидерства в современных условиях, умение диагностировать лидерский потенциал воспитанника и организовать подготовку лидеров, способность создать поле лидерства в группе, умение и стремление к взаимодействию с лидерами определяют подготовленность педагога. Развитие лидерского потенциала предполагает умение и способность педагога конструировать мотивообразующие социальные условия развития личности воспитанника, направленные на включение его в социально значимые отношения с позиции лидера.

Одним из условий развития лидерского потенциала членов детских общественных объединений является подготовленность педагогов к работе с лидерами. Знания педагогов об особенностях работы с лидерами, понимание феноменов лидерства в современных условиях, умение диагностировать лидерский потенциал воспитанника и организовать подготовку лидеров, способность создать поле лидерства в группе, умение и стремление к взаимодействию с лидерами определяют подготовленность педагога.

Развитие лидерского потенциала предполагает умение и способность педагога конструировать мотивообразующие социальные условия развития личности обучающегося, направленные на включение его в социально значимые отношения с позиции лидера.

Целью деятельностного уровня подготовки лидеров является приобретение знаний и умений по организаторской деятельности, по вариантам принятия решений. Форма проведения занятий варьируется в зависимости от конкретных тем и особенностей обучаемых. Используются активные формы обучения: деловые и инновационные игры, решение педагогических и организаторских задач, дискуссии, круглые столы, семинары и др. Ознакомление с алгоритмами принятия решений в этих формах обучения лишает их жесткости, оставляет пространство для импровизации.

В организаторской деятельности процесс развития лидерского потенциала строится поэтапно от фронтальных форм, через дифференциацию к индивидуализации. Задачей педагога на каждом этапе является обеспечение включенности лидера в организаторскую деятельность, позволяющую в данный конкретный момент наиболее полно раскрыться его лидерским возмож-

ностям, знаниям, умениям и, одновременно, реализовать «зону ближайшего развития» его лидерского потенциала. Педагог прорабатывает ситуации, стимулирующие лидерство и лидеров, и обеспечивает «...включение их в ситуации, в которых они могут проявить свои организаторские способности» [14].

Игры на знакомство

Цель: создание атмосферы доверия и позитивного настроения в любой, даже самой «разношерстной» команде, а также помогает участникам познакомиться и подружиться.

1. **«Поменяйтесь местами те, кто...».** Все сидят в кругу, один участник (изначально ведущий) стоит в кругу и предлагает поменяться местами всем тем, кто обладает каким-то общим признаком. Например, пересядьте те, у кого есть сестра. При этом тот, кто стоит в центре круга, должен постараться успеть занять одно из освободившихся мест, а тот, кто остался без места продолжает игру.

2. **«Самолётики».** Каждый участник складывает из бумаги самолетик и подписывает его. После этого самолетики «запускаются» и участники подбирают тот, который оказался ближе к ним. Таким образом, в руках каждого члена группы оказался чужой самолетик. Задача: подойти к владельцу самолетика и узнать ответ на вопрос, который задает ведущий, после этого – необходимо написать ответ на самолетике и отдать его владельцу. Игра повторяется.

Вопросы: Любимое животное? Фильм, который ты бы посоветовал посмотреть? Книга, которую ты бы посоветовал прочесть? Твоя цель в жизни на сегодняшний момент? Твоё самое веселое воспоминание из детства? Твой самый любимый предмет в школе? Твоё хобби?

3. **«Газетка» / «Муха».** Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая газета. Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя называли, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

4. **Игра «Покрывало».** Объединяем детей в две команды. Шеренгами выстраиваем друг напротив друга. Между ними - вожатые, которые держат покрывало. Каждый из детей по очереди называет собственное имя и соответственно старается запомнить имена друзей. После того, как все имена озвучены, вожатые поднимают «Волшебное покрывало» и к центру этого «Волшебного покрывала» от одной и другой шеренге подходят по 1-му ре-

бёнку. По определенному сигналу покрывало резко убирают (просто вниз) и задача ребёнка первым озвучить имя того человека, который находится напротив него. Кто первый крикнул, тот молодец или умничка. Кто крикнуть не успел, тот переходит в команду напротив. Игра идёт пока в одной из команд не останется 3/5/7 человек (на выбор вожатого). Дети сами определяют, кто именно подходит на «раунд знакомства».

5. **«Батарей»**. Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит: «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

6. **«На ушко»**.

Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы можно было свободно передвигаться по помещению. Сначала участники ходят по комнате и приветствуют друг друга необычным способом: шепчут на ухо каждому встречному свое имя. Это нужно делать так, будто передается драгоценная тайна, о которой больше никто знать не должен.

Предупредите игроков, что в один прекрасный момент они услышат звон колокольчика, и это будет сигналом: надо остановиться и ждать новых указаний. Когда каждый игрок пообщается примерно с половиной участников, позвоните в колокольчик. Скажите, что теперь нужно снова ходить по помещению, но на этот раз сообщать на ухо партнеру его имя.

Забытое или неизвестное имя игрока не должно стать основанием для уклонения от встречи. Тот, кто не знает имени, шепчет другому на ухо: «Я хотел бы узнать, как тебя зовут». Игра заканчивается со звоном колокольчика.

7. **«Падающий листок»**. Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок.

Если игра проводится на старшем возрасте, то обычно каждый новый водящий еще и делит лист пополам, и так он постепенно уменьшается.

8. **«Кроссворд»**. Материалы: бумага и ручки по количеству участников. Каждый участник пишет на бумаге свое имя печатными буквами – в середине листа и сверху вниз (вертикально). После этого члены группы начинают ходить по комнате, знакомясь с другими и пытаются связать их имена с буквами собственного имени в виде кроссворда. Участники, чьи имена очень коротки, могут написать свою фамилию. Тот, кто за 5 минут сумеет включить максимальное количество имен в свой кроссворд, символически награждается группой: все становятся вокруг победителя и в течение 10 се-

кунд с энтузиазмом аплодируют ему.

9. **«Плюс, минус».** Все садятся в круг. Ведущий раздает бумагу для записей. Каждый участник на листочке пишет свое имя и делит лист вертикальной линией на две части. Левую помечает знаком +, правую знаком -. Под знаком - перечисляет: название любимого цвета, любимое время года, любимый фрукт, животное, название книг, женское, мужское имя, литературный герой, исторический персонаж, психологическую особенность.

10. **«Пол слова».** Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто поймал мяч, должен быстро произнести второй слог. Если назвал правильно, то бросавший называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: «Нет» и ждет, кто назовет его имя правильно и т.д.

Игры на развитие лидерских качеств

Цель: создание условий для проявления себя лидером.

По окончании каждой игры необходимо давать обратную связь: спрашивать у группы, кто, на их взгляд, был лидером? По каким критериям они это определяли? У лидера спросить: как сам оценивает - был ли лидером? Если был, что ему помогало? Что мешало? Снова у группы: Обратная связь лидеру: что было здорово, что добавить.

1. **«Раз, два, три».** Ведущий садится в круг с играющими, далее говорит - «Раз, два, три» и показывает на вытянутых руках какое-то количество пальцев. Играющие должны, не договариваясь, встать со стульев, причем количество вставших должно соответствовать количеству показанных пальцев. Игра требует внимания и быстроты реакции. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята.

2. **«Калейдоскоп».** Группа делится на подгруппы по 7-10 человек. Ведущий предлагает на время и качество выполнить несколько заданий (задание предьявляется непосредственно для выполнения):

- придумать и сказать одновременно хором какое-нибудь слово,
- по сигналу ведущего должно встать пол команды,
- игроки должны представить, что они являются экипажем космического межпланетного корабля, но для полета им необходимо очень быстро выбрать «капитана», «штурмана», «пассажиров» и «зайца».

Прим. Иногда лидер может выбрать для себя роль «зайца», чтобы переложить ответственность на другого ребенка.

- космический корабль прибыл на Марс, теперь экипажу необходимо поселиться в гостинице, а в ней только (для группы из 8 человек) один трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный, необходимо распределиться, кто в каком номере будет жить,

Примечание: Одноместные номера достаются либо скрытым не выявленным лидерам, либо «отверженным».

3. **«Рисование вслепую».** Каждый член отряда должен, сидя за столом,

положить перед собой карандаш и бумагу. Все члены группы закрывают или завязывают глаза. Лидер говорит группе, что именно они должны нарисовать, например, какое-либо животное часть за частью по инструкции лидера - сначала нарисуйте хвостик, т - теперь - голову - теперь - одну переднюю ногу, - теперь - туловище- сейчас - одну заднюю ногу, - следом – глаза - сейчас - вторую заднюю ногу, теперь - вторую переднюю ногу, - теперь - уши. После этого все могут взглянуть на рисунки.

4. **«Веревочка»**. Для проведения игры нужна веревка, концы которой завязываются, образуя кольцо. Длина веревки зависит от количества участников игры. Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку. Задание для группы: как можно быстрее с закрытыми глазами, не выпуская из рук веревки, построить геометрические фигуры: треугольник квадрат, звезду, шестиугольник, завязать узел не отрывая рук.

5. **«Карабас»**. Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится ведущий, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух ведущих. Задача одного - проводить игру, второго - внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встаёт вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

6. **«Менеджер»**. До начала игры каждому из участников присваивается индивидуальный номер, выбирается экспертный совет из числа руководителей программы, старших детей.

Задание для всех участников: закончить предложение «Руководить людьми, значит...». Выбирается 5 участников, давших наиболее полные ответы.

Задание для 5 чел. Каждый из участников пишет на листе бумаги предполагаемое штатное расписание своего учреждения (обувная фабрика, телекомпания, сауна, ресторан, банк), напротив должности ставится № предполагаемого претендента на эту вакансию. Штатное расписание сопоставляется с реальными желаниями претендентов. По количеству совпадений отбирается 3 игрока. Мини-совещание трудового коллектива, определение концепции деятельности предприятия, составление наброска бизнес-плана.

Задание для 3 чел. «Вы отдыхаете на Багамских островах. Связь не работает. Напишите инструкцию для своего коллектива». После написания инструкции «менеджеру» разрешается передать коллективу только по 2 слова из каждого предложения инструкции. Задача коллектива: восстановить пол-

ный текст. Победителем считается игрок, чей коллектив восстановил инструкцию наиболее полно.

7. **«Рецепт».** Подгруппы, состоящие из 3-5 человек должны составить «рецепт»: как стать лидером. «Рецепт» может содержать только перечень компонентов, может быть дополнен «технологией приготовления». Можно заменить компоненты и технологию перечнем из 10-15 глаголов, последовательно описывающих путь становления лидера.

8. **«Стулья».** Команда сидит на стульях в кругу молча. Задача: без звуков с закрытыми глазами одновременно встать всей группе, обойти стулья и снова сесть.

9. **«Построения».** Ребятам необходимо за определенное время (или как можно быстрее) построиться по определенному признаку. Это может быть: по росту; по цвету волос; по жесткости волос; по длине прически; по цвету глаз и т.д.

При построении возникает естественный вопрос: «Откуда строиться?» Желательно не давать ответа - промолчать, сделать вид, что не слышите вопроса. Здесь вы как раз и сможете отметить лидера, того, кто возьмет на себя инициативу в построении, т.е. начнет расставлять «как надо», собственно, это, возможно, и есть те люди, которые в сложной ситуации могут взять на себя инициативу.

Строится могут также «немые» (все молчат) и «слепые» (с закрытыми глазами). Это усложнит задачу. Как правило, за это дело берутся отчаянные, смелые, энергичные, решительные люди. Таким образом, в игре можно проверить - совпадают ли потенциальные лидеры с формальными.

10. **«Сделай шаг вперед».** Продолжительность игры: 7 -10 минут. Предполагаемое количество игроков: 20 человек. Ребята становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только 10, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры - организаторы и эмоционалы сразу хорошо выявляются.

Игры на сплочение детского коллектива

Цель: объединение участников группы для совместного решения поставленных задач, развитие умения выражать симпатию и уважение друг к другу.

1. **«Гражданская оборона».** Участники прогуливаются по комнате, а ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза имеет следующее строение: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (или Римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зеленые человечки, угрызения совести, зевота и т.д.) Поле сигнала опасности участники должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор...» ...ведущий пытается расцепить их. Отцепившись - на его стороне.

2. **«Электрическая цепь».** Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг, друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким

образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: Встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь.

Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этой игры:

1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;

2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

3. **«Печатная машинка».** Команда выстраивается в 3 колонны по 5 человек. Каждый участник запоминает свою букву. Дается слово, участники должны присесть на своей букве.

4. **«Клоун».** Для проведения этой игры необходимо разделить на 2 - 3 команды и приготовить 2 - 3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

5. **«Проводник».** Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Объясняют правила:

- нельзя разговаривать;

- у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать);

- последний человек – проводник говорит команде путь, предупреждает об опасностях;

- у первого человека свободны руки.

Задача проводника - провести «паровозик» по маршруту, который укажут.

6. **«Люди к людям».** После произнесения ведущим фразы «Люди - к людям» играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо - к плечу», «Правая нога - к левой руке» и т. п.). После произнесения ведущим фразы «Люди - к людям» играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

7. **«Стоп».** Перед группой начерчена на асфальте (на полу) сетка из квадратов 10 x 10. У ведущего в руках лист бумаги с подобной же сеткой, по которой проложен маршрут.

Ведущий: Вам дается 10 минут на обдумывание, как выполнить задание. Затем всем вам необходимо построиться друг за другом и по очереди попробовать перейти с одной стороны квадратов на другую, обнаружив задуманный ведущим маршрут. Если вы делаете неверный шаг, то звучит сигнал «стоп» и вы должны вернуться тем же путем. Если по возвращении вы сделаете неверный шаг, то с группы снимается 1 минута. Всего на выполнение задания дается 10 минут. Во время выполнения задания не произносится ни слова.

8. **«Башня».** Группам выдается материал для строительства «башни»: бумага и скрепки или два набора соломки для коктейля и клейкая лента.

Ведущий: Группе необходимо построить башню из данного материала. «Башня» должна быть устойчивой.

9. **«Завещание капитана».** Основой упражнения является передача инструкции и (завещания капитана) от участника к участнику по цепочке. Задача участников – правильно, без искажений передать инструкцию друг другу.

Участнику разбиваются на пары.

Инструкция: «Мы являемся экипажем звездного корабля. На наш корабль неожиданно обрушилась эпидемия звездной чумы.

Я, являясь капитаном корабля, знаю секрет противоядия. У меня есть ровно 2 минуты чтобы передать его первым двум членам экипажа. Они же в течение двух минут могут передать этот секрет другим двум членам экипажа. И так далее. Если последние члены экипажа должны расставить зараженных членов экипажа лицом к окну в алфавитном порядке имен и сказать 4 раза: «Слава Терминусу! Проснитесь братья и сестры».

10. **«Биг Мак».** Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг», - другой: «Мак»; один: «Ореховые», - другой: «Масло» и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга.

Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание. Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

11. **«Гусеница».** Гусеница-команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусе-

ница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову. Выглядит просто отпадно. Поделюсь наблюдениями - одна команда (а на слете их было пять) очень интересно «ела», все по очереди подпрыгивали и делали вращательные движение туловищем (а теперь представьте, что это взрослые дяди и тети - смешно). Другая команда, изображая спящую гусеницу, свернулась в калачик, это было очень трогательно. Еще одна команда во время гусеничного сна положила головы друг другу на плечи - вот оно настоящее сплочение.

Веревочный курс

Веревочный курс - активный тренинг, направленный на улучшение навыков командного взаимодействия, командообразования и лидерства.

Участники: оптимальное число участников в группе - 15 человек.

Возраст участников - с 14 лет. Участники одеты в спортивную форму.

Время проведения: время выполнения упражнений не регламентируется. Группа самостоятельно решает: продолжать упражнение или начать выполнять следующее. При желании группа всегда может вернуться к невыполненному упражнению.

Место проведения: большая территория, включающая участки леса и спортплощадку.

Инвентарь: деревья, веревки, футбольный, баскетбольный и волейбольный мячи, турник, шесты.

Обязательное требование веревочного курса обеспечение для его участников безопасности.

1. **Упражнение «Лампочка».** Высоко подвешивается предмет, до которого нужно дотронуться разными частями тела всем участникам, нельзя повторяться.

2. **Упражнение «Лифт».** Трех участников с команды по очереди должны в молчании поднять вверх на вытянутые руки и прокрутить вокруг оси 1 раз.

3. **Упражнение «Лабиринт Минотавра».** Одному участнику закрывают глаза, он проходит по нарисованному лабиринту, другие по очереди по одному слову говорят направление. Участник не имеет право двинуться без слова команды. Если наступил на линию испытание начинается заново.

4. **Упражнение «Колодец».** Между тремя деревьями на высоте 1,5 метра натянута веревка. Расстояние между деревьями - 2 метра. Внутри «треугольника» лежит прочная палка длиной 1,5 метра, способная выдержать на себе взрослого человека. Группа находится внутри «треугольника» («колодца»).

Задание: всей группе выбраться из «колодца» через «верх» над веревками.

Ограничения:

- нельзя касаться веревки и пролезать под ней;

- при касании любым участником веревки упражнение выполняется всей группой с начала.

5. **Упражнение «Перерождение».** Команда встает в колонну. Правую руку каждый заводит между ног назад, а левую вперед между ног. Не расцепляя рук, должны пролезть между ног вперед.

6. **Упражнение «Ядро».** Чертится круг, в центр кладутся предметы. Команда выходит за круг. Задача команды - забрать по одному предмету, не заступая за линию.

7. **Упражнение «Крокодил».** Всех участников команды нужно переправить через сидящего крокодила с одного края на другой, держа члена команды на своих руках (вся команда сидит на полу, подняв руки вверх, и перемещает своего напарника вдоль всего крокодила).

8. **Упражнение «Амеба».** Группа держится за руки, задача перебраться через веревку, натянутую чуть ниже уровня пояса среднего участника. Если группа расцепляется или задевает веревку (одежда в счет) то начинают сначала.

9. **Упражнение «Муравьи».** Группа становится цепочкой друг за другом, каждый пытается удержать карандаш (или любой другой мелкий предмет, предлагаемый ведущим), вставленный между ним и стоящим впереди.

Задание: Нужно чтобы человек, замыкающий цепочку, переступил линию финиша. Если же кто-то роняет карандаш, все пятятся обратно на старт.

10. **Упражнение «Змея».** Команда выстраивается в одну линию, необходимо передать без рук змею до последнего участника.

2.3. Тренинговые занятия

Тренинг (англ. training от train - обучать, воспитывать) - метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Ведущие принципы работы тренинговых групп

1. Общение по принципу «здесь и сейчас»
2. Принцип персонификации высказываний
3. Принцип конфиденциальности.
4. Правило распорядка групповых занятий.
5. Принцип активности участников.
6. Принцип доверительного и открытого общения.
7. Принцип партнерского или субъект
8. Правило не оценивать и не давать советов.
9. Принцип исследовательской позиции участников
10. Правило сказать «стоп».
11. Принцип оптимизации познавательных процессов в условиях общения.
12. Принцип объективации поведения

Особенность тренингов состоит в том, что они направлены на развитие способностей, улучшающих деятельность специалиста. В рамках этих про-

грамм людей учат эффективно распоряжаться своим временем, правильно расставлять приоритеты, легко принимать самостоятельные решения.

1. **Упражнение «Гвалт».** Участники разбиваются на пары. Члены каждой пары размещаются в пространстве на максимально большом расстоянии друг от друга (лучше всего - по разным углам комнаты), после чего все одновременно начинают разговаривать. Задача - на фоне общего шума вести беседу именно со своим партнером, выделяя его голос на фоне остальных.

Вывод: Демонстрация эффекта избирательности восприятия в процессе общения, что всегда имеет место и в конфликтах. Развитие умения выделять необходимую информацию на фоне общего шума.

Обсуждение: Как вам было выполнять задание? Можете ли вы вспомнить примеры из жизни, показывающие, что человек склонен слышать только то, что он желает услышать?

2. **Упражнение «Конфликты».** Разделить подростков на новые 3 подгруппы, каждой подгруппе раздать ситуацию, которую они должны проиграть в виде сценки выбрав 2 стиля поведения в конфликте. Остальные должны угадать, какой стиль поведения показан. На подготовку подгруппам 15 минут, на проигрывание каждой сценки 5 минут. Готовьтесь.

Примеры конфликтных ситуаций

1. Ты договорился(лась) идти на дискотеку с друзьями (подругами) по случаю дня рождения. А мама говорит: Никуда ты у меня не пойдешь на ночь глядя, маленький(ая) еще!»

2. Вы узнали, что ваш одноклассник, собиравший с класса деньги на ремонт школы, часть денег из этой суммы потратил на себя. А он говорит, что такого не было, и вы все придумали.

3. Ты купил в магазине полкило колбасы, принес ее домой и тут обнаружил, что она несвежая. Ты возвращаешься в магазин, отдаешь продавцу колбасу и чек и просишь вернуть деньги за некачественный товар. А он отвечает «Ничего не знаю, у вас все продукты свежие. Вы приобрели это в другом месте».

Обсуждение: При обсуждении этой ролевой игры следует обратить внимание на то, что целесообразность использования разных стилей поведения в зависимости от типа конфликтной ситуации может сильно меняться. В частности, жесткость применяемых стилей может зависеть от степени близости участников конфликта, (в нашем примере: мать, друг, посторонний человек), обоснованности их требований (беспокойство матери за сына или дочь вполне понятно, продавец же просто хамит). Взаимной зависимости конфликтующих сторон (с родителями предстоит еще долго вместе жить, с другом тоже придется еще учиться, а с нерадивым продавцом можно больше не встречаться).

3. **Упражнение «Толкачи».** Участники разбиваются на пары и встают на расстоянии примерно метра друг от друга. Каждый из них стоит на одной ноге, поджав другую. Подростки выставляют руки ладонями вперед и начинают толкаться «ладонь в ладонь, стараясь вывести соперника из равновесия,

заставив его опустить вторую ногу и/или сдвинуться с места. Каждую минуту состав пар по команде ведущего меняется. Общая длительность игры 3—4 минуты. Желательно дать участникам попробовать свои силы, как в однополых, так и в смешанных (мальчик—девочка) парах.

Обсуждение: Сообщить о том, что эта игра позволяет продемонстрировать сущность манипуляции: в ней идет преимущественно не силовая борьба и даже не состязание в ловкости, а влияние на партнера с помощью хитрости. Побеждает тот, кто смог в нужное время скрыть свои намерения, а потом неожиданно для партнера реализовал их.

- Что помогло вам победить?

- Зависит ли победа от физических данных?

4. **Упражнение «Протяни на встречу руку».** Выкладывается лист бумаги формата А2 или А1, участники одновременно кладут на него свои ладони, каждый обводит контур своей ладони и раскрашивает свою часть получившегося рисунка. По желанию участников, можно не обводить контур, а намазать краской саму ладонь и отпечатать ее на бумаге.

Обсуждение. Где, чья рука? Что побудило расположить ее именно в этом месте листа и раскрасить таким образом?

5. **Упражнение «Чепуха».** Шуточный вариант обратной связи, в основу которого положена одноименная детская игра. Каждый участник получает лист бумаги и пишет на нем ответ на вопрос ведущего, после чего загибает лист таким образом, чтобы его ответ не был виден, и передает своему правому соседу. Тот письменно отвечает на следующий вопрос ведущего, вновь загибает лист, передает дальше и т. п. Обратите внимание подростков, что отвечать на эти вопросы нужно «не вообще», а именно применительно к прошедшему тренингу. Когда вопросы закончатся, каждый участник разворачивает лист, оказавшийся у него в руках, и вслух, как связный текст, читает записанные на нем ответы.

6. **Упражнение «Пожелание».** Скажите своему соседу с лева, что он сделал на тренинге такого, что вам понравилось больше всего, или то, чему бы вы тоже хотели бы научиться. Задание выполняется по кругу, начиная с ведущего.

Ролевые игры

Ролевая игра - обучающего или развлекательного назначения - вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры.

«Телепорт». Ролевая игра развлекательного назначения, участники которой действуют в рамках распределения ролей.

Возраст участников: 14-16 лет. Количество участников: 50-60 человек (Мастера - 6 человек, пять-шесть групп по 10-12 человек).

Реквизит:

«Ментоскоп» - прибор для чтения мыслей (картонная коробка);

«Запал» - крышечка от пластиковой бутылки с надписью «М-1»;

Мешочек с камнями, изображающими алмазы;

«Супергенератор» - пластиковая бутылка с соответствующей надписью;

«Система жизнеобеспечения» - 5 картонных табличек с данной надписью;

Оружие: 10 матерчатых мячиков, наполненных ватой.

Помещения:

5 изолированных классных комнат, соединенных общим коридором;

Холл - «местное кладбище» и место общего сбора.

Ход и правила игры:

Перед началом игры необходимо озвучить **легенду:**

Отдаленное будущее. В космосе произошла глобальная катастрофа, уничтожившая цивилизацию из созвездия Волопаса. В результате от цивилизации остались только отдельные артефакты, за которыми устроили охоту представители разных планет

Действие игры происходит на межпланетной космической станции, на которую прибыли делегации различных цивилизаций. Их встреча проходит в рамках традиционной встречи, организуемой Объединенным Советом планет.

Делегации прибыли на станцию, были размещены по жилым отсекам и должны были собраться в Главном зале для представления друг другу. Но в этот момент авария повредила Систему Жизнеобеспечения Станции, что лишило воздуха коридоры, связывающие между собой помещения Станции. 5 делегаций оказались отрезанными друг от друга, так как воздух сохранился только в жилых отсеках.

Делегации не знают, кто является их соседями, знают только, что общее количество делегаций - 5. Каждая делегация имеет свои задачи, которые она должна выполнить в течение игры.

Легенды для групп.

1. Для группы «Сириус». Вы являетесь делегацией Сириуса, располагаетесь в отсеке №1. В вашем распоряжении прибор, оставшийся от цивилизации Волопаса. Он попал в ваши руки случайно, и вы не знаете, как он работает, вам известно лишь его название - «ментоскоп».

Ваша основная задача: в обмен на «ментоскоп» получить у делегации «Альфа Центавра» прибор под названием «Супергенератор», который заметно ускорит полет ваших звездолетов. Сделать это можно, используя пароль: «Если мир наизнанку?», отзыв на который: «Звезды вниз головой». Ваша дополнительная задача: Сириус находится в крайне напряженных отношениях с планетой Земля, поэтому вы, пользуясь неразберихой на станции, должны уничтожить земную делегацию.

2. Для группы «Плеяда». Вы являетесь делегацией Плеяд и располагае-

тесь в отсеке №2. В вашем распоряжении странный прибор с надписью «М-1». Непонятно, как он попал к вам в руки, вы не знаете, что с ним делать.

Ваша основная задача: любой ценой раздобыть какой-нибудь прибор, оставшийся от цивилизации Волопаса. Неизвестно, как выглядят такие приборы, но «М-1» явно к ним не относится. Единственное, что может вам помочь в поисках, - это информация о том, что земляне являются самыми крупными специалистами по приборам Волопаса и, если захотят, могут дать консультацию по этому вопросу. Еще вам случайно стало известно, что на станции в одном из отсеков может быть бомба, но кто ею владеет, вам неизвестно.

Дополнительная задача: Плеяды ведут войну с созвездием Альфа Центавра, поэтому ваш долг - уничтожить эту делегацию, если вы сможете ее обнаружить.

3. Для группы «Земля». Вы являетесь делегацией Земли и располагаетесь в отсеке №3. В вашем распоряжении мешочек с алмазами. Вашей делегации известно, что от цивилизации Волопаса остались только 2 артефакта - «Ментоскоп» и «Супергенератор», и оба находятся на станции. Вам известно, что при помощи «Ментоскопа» можно прослушивать мысли других людей.

В Объединенном Совете Планет Земле поручена роль космической полиции. Ваша делегация получила информацию о том, что на станции находятся космические пираты. Под видом делегации они находятся в одном из отсеков станции. Ваша основная задача - уничтожить пиратов. Дополнительная задача: обнаружить и раздобыть прибор «Супергенератор».

4. Для группы «Альфа Центавра». Вы являетесь делегацией Альфа Центавра и располагаетесь в отсеке № 4. В вашем распоряжении прибор, оставшийся от цивилизации Волопаса. Он попал к вам случайно, и вы не знаете, как он работает, вам известно лишь его название: «Супергенератор». Ваша основная цель: в обмен на «Супергенератор» получить у делегации «Сириуса» прибор под названием «ментоскоп», который является культовым предметом для вашей цивилизации. Вы знаете один из секретов этого прибора: если к голове допрашиваемого пленного поднести ментоскоп, то Главный Мастер игры прикажет сказать правду на все три вопроса.

Обменяться приборами с Сириусом можно, используя пароль «Если мир наизнанку?», отзыв на который - «Звезды вниз головой». Ваша основная задача: обнаружить делегацию Сириуса и произвести обмен приборами. Дополнительная задача: уничтожить делегацию Плеяд, с которой вы ведете войну.

5. Для группы «Космические пираты». Вы являетесь группой космических пиратов и располагаетесь в отсеке № 5. В вашем распоряжении пластиковая бомба (пластиковая бутылка), у которой отсутствует запал «М-1» (крышка от бутылки). Ваша основная задача: уничтожить станцию. Для этого вы должны будете найти запал и совместить его с бомбой. Как только вам удастся это сделать, позвоните Главному Мастеру, который поможет вам эвакуироваться со станции.

Кроме того вы должны раздобыть любой прибор оставшийся от цивилизации Волопаса. Вам известно, что такими приборами будут обмениваться две цивилизации. Вам известен даже обрывок пароля: речь идет о чем-то вроде «Звезды вверх ногами».

Выбывшие игроки не имеют право влиять на ход игры. На «кладбище» игроки заполняют книгу жалоб, придумывают новую игру, поют песни.

Подведение итогов игры. Игра закончена, если:

Завершилось игровое время (1,5 часа);

Если космические пираты взорвали бомбу. В этом случае Главный Мастер объявляет всем группам о том, что станция взорвется через минуту и по ее истечении все группы собираются вместе. Все считаются спасенными, если в течение минуты группа сможет быстро собраться и прийти, взявшись за руки, за своим Мастером (роботом) на место сбора.

Далее каждая группа отчитывается о выполнении задач и дает оценку проведенной игре.

Инструкция для мастеров игры

Приведя группу играющих в отсек, соберите цветные карточки; откройте темный пакет с игровым инвентарем и расположите его содержимое в центре отсека.

Прочтите вслух текст, который вам вручили на инструктаже. Все, что не запрещено правилами игры, то разрешается.

По окончании игры соберите игровой инвентарь в пакет и принесите его организаторам игры.

По окончании игры необходимо провести анализ действий (рефлексию):

- Что удалось (не удалось) выполнить?
- Что способствовало (или нет) удачному выполнению поставленной задачи?
- Способствовала ли агрессия решению задачи, поставленной перед группой?
- Легко или тяжело было приходиться к единому решению?
- Ваши ощущения после игры?

Разбивку на группы можно проводить с помощью карточек разных цветов.[26]

Ход игры регулируется мастерами игры.

В каждом отсеке есть 2 «мячика» и 1 карточка «Система жизнеобеспечения»

В каждом отсеке находится робот (Мастер игры), который дает вводную информацию, выполняет некоторые просьбы игроков, касающиеся их перемещений в пределах станции, следит за исполнением правил игры.

Мастер не имеет права вмешиваться в ход игры, давать советы или подсказывать, если не нарушаются правила игры.

Мастер имеет право отправлять на «Кладбище» нарушителей игры, подводит итоги боя или посещения отсека гостями (определяет, кто жив, кто

уничтожен, кто пленен).

Главная функция Мастера - перемещение по станции.

Перемещения бывают двух видов:

1 способ - «Мгновенная разведка»: игрок заказывает Мастеру данное «перемещение», например, «Мгновенная разведка в отсеке №3» Мастер берет игрока-разведчика за руку. Игрок-разведчик закрывает глаза. Мастер ведет его к дверям отсека №3, стучит в дверь отсека и громко подает команду: «Мгновенная разведка». Находящиеся в отсеке игроки должны замереть на месте и закрыть глаза.

Мастер, находящийся в отсеке, контролирует данную команду. Все игроки этого отсека, не выполнившие команду Мастера, считаются уничтоженными и отправляются «на кладбище».

После того как игроки замерли и закрыли глаза, Мастер подводит разведчика к двери отсека №3 и произносит слова: «Открой глаза». Тот рассматривает все, что находится в комнате, не переступая ее порога.

Мастер ведет счет до 5...и командует: «Закрой глаза!». После данной команды он уводит разведчика обратно в его отсек. Все, кто открыл глаза во время данной разведки, считаются уничтоженными.

2 способ - «Бросок в пространство»: игрок или группа заказывает бросок в один из отсеков. Все закрывают глаза. Мастер берет за руку игрока (например, первого в цепочке) и подводит к двери заказанного отсека.

Он стучит в дверь отсека и громко подает команду: «Бросок в пространство!» Присутствующие в отсеке замирают на месте и закрывают глаза. Мастер контролирует выполнение команды.

Мастер, приведший игроков, вводит всех в отсек и выстраивает их на пороге, затем говорит: «Игра пошла».

После этого обе команды игроков открывают глаза. События могут разворачиваться по-разному: от мирных переговоров до пленения и битвы. Действие продолжается до тех пор, пока кто-то их гостей не скажет «Стоп!».

Мастер дублирует команду: «Стоп - игра!». Все замирают на месте и закрывают глаза.

В игре разрешается заказывать «бросок» в конкретную точку отсека (например, в центр). В этом случае Мастер дает команду: «Игра пошла», но только после того, как выстроит группу или поставит игрока в заданной точке.

Мастер подводит итоги: убитые отправляются на кладбище, пленники отправляются к захватчикам.

Группа «Бросок в пространстве» отправляется к себе с закрытыми глазами. Без сопровождения Мастера игроки не могут перемещаться по станции, иначе будут считаться уничтоженными.

Пленение и битвы.

Взять в плен можно любого игрока соперников. Он считается пленным в том случае, если его соперник положил на плечи обе руки и сказал «Хоп!». До команды «Стоп – игра» пленивший игрок не убирает руку с плеча

пленного. Если он, в свою очередь, тоже будет захвачен в плен, то захваченный ранее игрок становится свободным. Все спорные вопросы здесь решает Мастер игры.

Любой плененный игрок может быть подвергнут допросу. Для этого в отсек приглашается Главный Мастер игры. В его присутствии один из игроков играет с пленником в «камни-ножницы-бумага». В случае, если пленник проигрывает, он обязан ответить правду на 2 заданных вопроса из 3. Если выигрывает, отвечает уже на 1 из 3. В игре используется условное оружие - «мячики». Каждый мячик в конкретной битве используется только один раз и только как метательное средство. Игрок бросает его в противника, и «мячик» считается оружием до тех пор, пока не упадет на пол. Если мячик задел кого-либо из игроков, то тот будет считаться убитым. «Мячик», упавший на пол, также может быть использован только в следующем эпизоде игры и становится заряженным после того, как гости покинут отсек.

Карточки «Система жизнеобеспечения» есть в каждом отсеке, «батареи» разряжаются через 1,5 часа. Этот прибор должен располагаться так, чтобы любой игрок, находящийся в центре отсека, мог увидеть 1/3 этой карточки.

Нельзя прикреплять «батарею» к стене или полу. В случае похищения прибора жизнь в отсеке прекращается в течение минуты. По истечении срока все люди считаются погибшими. Все гости, посещающие отсек без воздуха, имеют право находиться там ровно 10 секунд.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровое поведение отличается быстрой сменой установок в игре, прерывностью, непоследовательностью и способностью менять правила, символы и ориентации, фантазийностью и стремлением получать непосредственное удовольствие от игры в самом процессе. В игровом поведении определяющим является процесс, а не результат, оно свойственно ребенку.

Под игровой деятельностью нужно понимать, как деятельность самого человека (групп людей), участвующих в игре, так и деятельность организаторов игры, деятельность хотя и условную, но построенную по осознанно принятым правилам, которые на время игры становятся обязательными для всех, кто в ней участвует. Условным результатом этой деятельности становится достижение победы (над соперником, обстоятельствами, преградой и т.п.), получение титула или звания, приза. Причем, чем серьезнее приз (премия), тем серьезнее становится сама игровая деятельность, переходя из разряда чистой игры в профессию или источник существования. В этом смысле игровая деятельность является целерационально организованной и имеет свою продуктивность: духовную, социальную, нравственную, этическую и эстетическую. Это может быть отработка определенных личных свойств и качеств человека, формирование коллективизма, проявление творческих возможностей человека, воспитание эстетических чувств, и др.

Характерными чертами игры являются: определенные правила, условные, но некоторым образом связанные с реальностью; соответствие ценностям и нормам реального сообщества; свобода участия; достаточная свобода действий в рамках принятых правил и возможность проявления личностного творческого начала; соревновательность (между лицами, группами); отделенное пространство, в котором проходит игра, и вне которого она не имеет смысла.

В игре происходит освоение социального опыта. Она необходимая часть становления и развития человеческой личности. Элементы игры сопровождают человека всю его жизнь.

Таким образом, основными особенностями организации игровой деятельности в процессе социализации являются:

- игровая деятельность является важной частью социализации не только детей, но и подростков;
- в истории человечества накоплен большой опыт использования игр в воспитании и социализации этих возрастных групп;
- «игровое поведение» и «игровая деятельность» подростков – различные понятия; игровая деятельность отличается степенью осознанности, целенаправленностью и структурированностью, может выполнять заданные функции;
- в современных условиях, когда спектр социальных ролей расширился и стал сложнее, когда требуются новые свойства и качества личности игровые технологии помогают в становлении личности подростка;

- игровая деятельность востребована у современных подростков, т.к. дает возможность реализовать свой творческий потенциал и социальную активность, в игровой форме попробовать свои силы и самореализоваться, отработать некоторые качества, необходимые в современном обществе;

- организованный досуг подростков может противостоять криминализации молодежной среды, помочь в адаптации и реадaptации проблемных подростков;

- для организации и проведения игровой деятельности требуются профессиональные кадры, которые должны быть подготовлены специально для этой сферы жизнедеятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреев В.И. Диалектика воспитания и самовоспитания творческой личности. - Казань: Издательство Казанского университета, 1998. - 608 с.
2. Аникеева Н.П. Специфика игровой ситуации / Педагогика и психология игры: Межвуз. Сборник научных трудов. - Новосибирск, 1999. - 456 с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - Л.: Лениздат, 1992. - 378 с.
4. Бочарова В.Г. Обучение социальной работе в России. Программы и технологии. Ч.2. Педагогика социальной работы / В.Г. Бочарова, Г.Н. Филонов. - М.: Ассоциация социальных педагогов и социальных работников РФ. - 1997. - 245 с.
5. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебное пособие. - М., 2000. - 196 с.
6. Василькова Ю.В., Васильков Т.А. Социальная педагогика: Курс лекций: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - М.: Академия, 2001. - 440 с.
7. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. - Калуга: Адель, 2001. - 290 с.
8. Воронина Е.Ю., Белоконь О.Л. Ролевые игры – что это такое: методическое пособие. - М., 2003. - 125 с.
9. Выготский Д.Б. Возрастная психология. - М.: Академия, 2000. - 264 с.
10. Газман О. Педагогика свободы: путь в гуманистическую цивилизацию XXI века // Новые ценности образования, вып. №6, с. 10-38.
11. Горский В.А. Игра и деятельность. Журнал «Дополнительное образование» №9 / М., 2000. - С. 31.
12. Журкина А.Я. Содержание и технологический инструментарий исследовательской работы в учреждении дополнительного образования: методические рекомендации. - Москва: Выбор-Принт, 2003. - 83с.
13. Журкина А.Я., Сальцева С.В., Алгазина Т.И. и др. Поддержка социально незащищенных подростков. - М., 1997. - 124 с.
14. Занько С.Ф., Тюнников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение (теория, практика, перспективы игрового обучения). - М., 1999. - 89 с.
15. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. - М., 2000. - 355 с.
16. Кирьякова А.В. Теория ориентации личности в мире ценностей: монография /А.И. Кирьякова. - Оренбург: Южный Урал, 2004. - 188 с.
17. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии // Рига, 2005. - 234 с.
18. Ковалева А.И. Социализация личности: норма и отклонение. - М.: Институт молодежи, 1996. - 223 с.
19. Кулагина И.Ю. Возрастная психология (развитие ребенка от

- рождения до 17 лет): учебное пособие, 4-е изд. - М.: «УРАО», 1998. – 380 с.
20. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: Учеб.-метод. пособие. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. - 216 с.
 21. Макаренко А.С. Игра / Соч. в 7 томах: 2-е издание. - М.: Академия педагогических наук, 1957. - Т.4.
 22. Мардахаев Л.В. Социальная педагогика: учебник. - М.: Гардарики. 2005. - 269 с.
 23. Мудрик А.В. Социальная педагогика / Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Академия, 2002. - 200 с.
 24. Немов Р.С. Психология. Учебник для студентов высших педагогических учебных заведений. В 2 книгах. Книга 2. Психология образования. - М.: Просвещение: Владос, 1998. – 496 с.
 25. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. - М.: МПУ, 2000. - 267 с.
 26. Пикалов И.Х. Теория и методика развития творческой активности. – М.: Знание, 1998. - 80 с.
 27. Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст: проблемы становления личности. Пер. с нем. - М., 1999. - 186 с.
 28. Рожков М.И., Волохов А.В. Социализация личности ребенка в условиях СПО-ФДО. - М., 2001. - 144 с.
 29. Сальцева С.В. Досуговая деятельность и профессиональное становление педагога: Учебное пособие / С.В. Сальцева, А.А.Ярцев. - Оренбург: Изд-во ООИПКРО, 2004. - 81с.
 30. Терский В.Н., Кель О.С. Игра. Творчество. Жизнь. - М.,2000. - 82 с.
 31. Технология игры в XXI веке. Игровые формы и методы в работе детских общественных объединений для установления равных возможностей детей и изучение их прав. - М., 1999. - 194 с.
 32. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. - М.: Просвещение, 2003. - 125 с.
 33. Фришман И.И. Игры без проигравших. - Нижний Новгород, 2003. - 234 с.
 34. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая школа, 2001. - 266 с.
 35. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология: педагогическое воздействие в процессе воспитания школьников. - М., 2000. - 321 с.
 36. Щуркова Н.Е., Питюков В.Ю., Савченко Д.П., Осипова Е.А. Новые технологии воспитательного процесса. - М., 2001. - 322 с.
 37. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: 2000. - 244 с.