

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**КУРГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Н.Н. Еговцева**

**ИГРА В  
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Учебное пособие**

Курган 2004

УДК 371.382

Е 30

Рецензенты

Начальник Главного управления образования Курганской области, доктор педагогических наук - Б.А. Куган

Директор Муниципального учреждения "Средняя общеобразовательная школа №32", кандидат педагогических наук - Е.Д. Гранкина

Печатается по решению редакционно-издательского совета  
Курганского государственного университета

Научный редактор - канд. филос. наук В.И. Корниенко

Е30 **Еговцева Н.Н.** Игра в социально-педагогической деятельности. Учебное пособие. - Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2004. - 103 с.

В учебном пособии представлены теоретические основы использования игр в социально-педагогической деятельности. Предложены методики использования игровых технологий в социально-педагогической деятельности. В пособии содержатся как оригинальные, так и заимствованные и модифицированные игры и упражнения других авторов.

Пособие предназначено для студентов вузов, обучающихся по специальности социальная работа, социальная педагогика, может быть полезно социальным педагогам, психологам, социальным работникам.

ISBN 5-86328-496-X

© Курганский  
государственный  
университет, 2004

# ВВЕДЕНИЕ

Среди проблем, обращающих на себя внимание современных исследователей, все большее значение приобретают те, которые связаны с поисками путей повышения качества и эффективности целенаправленного воспитания в условиях современной кризисной ситуации в духовной и культурной сферах нашего общества. Предпочтение в процессе поиска новых средств, факторов и методов организации социально-педагогической деятельности отдается тем, которые, во-первых, интегральны, многофункциональны по своему характеру; во-вторых, способствуют самореализации, самовыражению личности; в-третьих, интересны детям; в-четвертых, органически вписываются в современные учебно-воспитательные системы.

Одним из таких средств является игра. Организация игровой деятельности имеет развивающую, познавательную, развлекающую, диагностирующую, корректирующую и другие воспитательные функции. Одновременно, являясь феноменом традиционной культуры, она может служить одним из средств формирования системы нравственно-эстетических, общечеловеческих ценностей.

Идеи научного изучения игр и их практического применения в воспитании получили обоснование в трудах философов и культурологов Й.Хейзинга, Ф.Шиллера; психологов Л.С.Выготского, А.Н.Леонтьева, С.Л.Рубинштейна, Д.Б.Эльконина; педагогов-мыслителей К.Д.Ушинского, Н.К.Крупской, П.Ф.Лесгафта, А.С.Макаренко, В.А. Сухомлинского, С.А.Шмакова, В.М.Григорьева и др.

В социально-педагогической практике в последнее время появилась необходимость использования различного рода игр для решения профессиональных задач. Это связано, с одной стороны, с пониманием сложной системной организации объектов и явлений, с наличием различных позиционных и ролевых аспектов рассмотрения деятельности и жизнедеятельности, с другой стороны, с тем, что именно в игре появляется возможность соединить наиболее глубоко и всестороннее исследование имеющейся проблемы с развитием участников игры.

В процессе игровой деятельности происходит развитие и тренинг наиболее важных свойств личности, которые направлены на улучшение межличностных отношений, преодоление барьеров в общении, развитие лучшего понимания себя и других, снятие психического напряжения, создание условий для самовыражения.

На основе анализа научной литературы и имеющегося опыта использования игры в социально-педагогической практике выявлены следующие противоречия:

- между огромными потенциальными возможностями игры как социокультурного и педагогического феномена и ее использованием в социально-педагогической деятельности;

- между развивающейся практикой применения игры в управлении, развлечении и организационными основами применения игры как средства социализации.

Вышеизложенное позволило определить проблему исследования: разработать теоретико-методологические основы применения игр в социально-педагогической деятельности.

Автор надеется, что книга поможет специалистам, работающим с детьми, разобраться в теоретических основах игровой деятельности и выбрать ту методику, которая необходима для его целей.

Желаю профессионального успеха!

# ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ИСТОРИОГРАФИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГР

## ГЛАВА 1. НАРОДНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Игры существовали у всех народов без исключения, на какой бы ступени развития они не находились. На гробницах и в храмах древних египтян, ассирийцев и вавилонян сохранились изображения гимнастических и других игр наряду с изображением героических битв и самих героев. Вместе с утварью первобытных народов в глубоких слоях земли иногда находят игрушки и игровую атрибутику. Из исторических документов мы узнаем, что во все времена игре придавалось большое значение. Очень высоко ценили игры древние греки. Платон, например, говорил: "Только тогда, когда игры детей законны, образуются из них и законные мужи". У Платона игра стоит в одном ряду с праздниками и божественными культами. Философ был убежден, что необходимо жить играя, дабы снискать себе благосклонность богов и прожить согласно свойствам своей природы. (83).

Лучшие люди Греции всегда были готовы первыми дать пример детям в играх, признавая в них большой смысл для будущего развития личности. Спартанский царь Агезалий не стыдился ездить с детьми на палочках верхом. Философ Анаксагор, отказываясь от всяческих почестей при жизни, просил как о великой чести, чтобы в день его смерти были устроены игры молодежи. Древние римляне, несмотря на свою гордость, практичность и властолюбие, любили различные детские игры (83).

Древние греки придавали особое значение народным играм, их роли в воспитании детей. Занятие играми уже тогда считалось важной задачей образования. До 7 лет ребенок оставался под наблюдением матери или няньки. В 7-летнем возрасте дети поступали в общественную школу, которая называлась "палестра", где специально обучались играм.

Аристотель отмечал: "...в идеальном государстве люди способны предаваться прекраснейшим играм..." (83).

С античных времен у людей существовала целая система средств, направленных на развитие физических качеств и воинского искусства, в которую входили разнообразные народные состязания и забавы, например: "стенка на стенку", "стрельба из лука", "метание копья" и др. (22).

На протяжении многих сотен лет ученые различных направлений науки пытались разгадать "тайну" происхождения игры. По словам С.А. Шмакова, не вызывает сомнения тот факт, что многие игры, особенно народные, возникли из языческих религиозных актов. Скоморохи - странствующие актеры древней Руси - выступали как певцы, музыканты, акробаты, исполнители сценок на бытовые темы, острословы, затрагивающие в своих куплетах, репризах и церковь, и власть имущих. Это были, очевидно, первые "массовики-затейники". Выступления скоморохов известны с 11 века, осо-

бую популярность они получили в 15-16 вв. (88).

Исследователь С.А. Шмаков объясняет неприязнь к скоморохам со стороны властей следующим образом: "Скоморохи разрушали психологию послушности, воздержания. При царе Алексее Михайловиче в 17 в. "игровые бесчинства" были запрещены. Можно догадаться, почему в допетровскую и послепетровскую эпохи народная игровая культура резко оскудевает. Но при Петре I широкое распространение получил европеизированный досуг: карнавалы, фейерверки, машкарады. Первые петровские полки имели название "потешные полки" и предназначались для военных игр юного царя. После смерти Петра I церковь восстановила нарушенное равновесие игрового досуга, "бесовские игры" были запрещены, скоморохи подверглись гонениям, народная игровая культура стала беднее. Элементы же европейской игровой культуры сохранились" (88).

Высокий уровень развития русских игр тысячу лет назад подтверждают данные археологии. На территории древнего Новгорода (X-XIII вв.) обнаружены при раскопках многие десятки кубарей и шаров для игры в "Котел", остатков разных по размеру и форме мячей. Там же найдено множество игрушечных деревянных мечей, детских луков и стрел, шахматных фигур, кукол, других игрушек. Такое развитие игр могло быть достигнуто лишь за многие века и при условии большого внимания общества к игровой культуре. Об этом же говорят древнерусские летописи, "Слово о полку Игореве", былины об Илье Муромце и Добрыне Никитиче, о Микуле Селяниновиче и др., а также народные песни, сказки и другие произведения фольклора (22).

Однако отношение к народным играм уже и в старину не было однозначным. Первый русский летописец-христианин Нестор сетовал на стойкое пристрастие русичей к своим исконным, еще языческим, а потому "бесовским" игрищам. Гонений на народные игры требовали церковный "Стоглав" (1551 г.), "Домострой" (1580 г.), грамоты царя Алексея Михайловича (1648 г.) и т.д. И все же народные игры жили повсеместно, что видно из тех же "указов". XVIII в. стал самым "игривым", причем не только за счет завоза заморских игр и развлечений (крокет, волан, карусели, бальные танцы и др.), которые лишь добавились, но не вытеснили традиционные общенародные "Горелки", "Городки", катания на тройках, игры в "Снежки" и т.д.

Высокоторжественный акт открытия Царскосельского Лицея 19 октября 1811 г. его воспитанники завершили, по их воспоминаниям, своей любимой игрой в снежки. Играл А. Пушкин, имя которого получила позднее вся эпоха, провозгласившая в России идею народности, включая область воспитания.

С пушкинских времен (первая треть XIX в.) в России начинается осознанное и целенаправленное стремление к познанию игры со стороны образованной части общества, хотя отдельные порывы к этому можно отметить у некоторых выдающихся людей предшествующих эпох (Владимир Мономах, Епифаний Славинецкий, А.Н. Радищев, А.В. Суворов, М.Д. Чулков и др.).

Представление о празднично-игровой культуре той эпохи невозможно без пушкинских образов и стоящих за ними глубоких мыслей. Роман "Евге-

ний Онегин" принято считать энциклопедией русской жизни того времени, но его можно назвать и энциклопедией празднично-игровой культуры того времени, которой посвящено, по подсчетам исследователей, не менее 60 мест романа.

Целая плеяда писателей, художников, скульпторов рассматривала игры в своих произведениях. В 1837 г. русский летописец

И.П. Сахаров издал "Сказания о русских народных играх", автор собрал и описал около 70 наиболее типичных русских традиционных игр. Это собрание дополнили труды И. Снегирева, А. Фукса, А. Терещенко, К. Петрова, В. Даля. Но вершиной полувекových исследований стали труды Е.А. Покровского, его монография "Детские игры, преимущественно русские".

Проанализировав всю доступную литературу на русском и иностранных языках, профессор Е.А.Покровский выявил существенные пробелы в исследовании народных игр и разработал принципиально новую методику комплексного и коллективного их изучения на основе привлечения около 2000 корреспондентов со всех концов России. Результатом явилось уникальное собрание более 600 игр, у большинства которых имелись многочисленные варианты и сведения о регионально-этнических особенностях бытования. По многогранности и полноте охвата игровой культуры своей эпохи это собрание признается и ныне уникальным.

Нам важно отметить начало разработки Е.А. Покровским народно-педагогической концепции игры, что делает ученого предвестником развивающейся этнопедагогической игры. Е.А. Покровский подчеркивал национальную самобытность игровой культуры каждого народа. Ученые России приложили немало усилий по изучению культуры многих народов без разделения их на "своих" и "чужих", способствовали подготовке национальных исследовательских кадров. Но наличие более ста разных народов, проживающих на громадных, зачастую малодоступных территориях, привело к недостаточной изученности народной педагогики игры большинства народов, не исключая русского.

Е.А. Покровский писал: "Изучение и своевременное приложение детских игр в деле воспитания заслуживает полнейшего внимания семейств и общества, равно как тех государственных людей и школ, которые призваны к участию в воспитании детей, которым дороги блага детей и которые искренно желают добра детям своих сограждан. Только всесторонне, сильно и хорошо развитый человек может вполне исполнять свое назначение в семье и государстве, а первое и основное приготовление к такой функции человек получает в период игр" (64).

Последняя треть XIX в. ознаменовалась многими другими публикациями по народным играм: П. Бессонов - 1868, В. Кудрявцев - 1871, Ф. Магницкий - 1873, 1888, В. Бехтерев - 1880, С. Кузнецов - 1879, Г. Потанин - 1881, В. Шейн - 1900 и др. Одновременно проводился педагогический отбор, обработка и пропаганда игровых форм, наиболее пригодных для воспитания, чем успешно занимались В.И. Даль, П.Ф. Лесгафт, Е.М. Дементьев и другие.

Особо подчеркивалась роль игры в воспитании. Появились даже целые системы воспитания, в основу которых была положена игра. Наиболее знаменитой из них была в XIX в. система Ф.Фребеля. Во всем мире восхищались и пробовали подражать системе Ф.Фребеля, создавали так называемые Фребелевские общества. Влиятельным было Фребелевское общество в России. И все же русский педагог-демократ К.Д. Ушинский подверг систему Ф.Фребеля критике, утверждая более глубокий, подлинно народный подход к игре. Дело в том, что Ф.Фребель создавал свои игры искусственно, придумывал их логически. В противовес этому К.Д. Ушинский сослался на народный опыт и традиции: "Детские игры ожидают еще своего историка, который с удивлением заметит, как какая-нибудь игра с необыкновенной верностью и даже точностью... передавалась из поколения в поколение, через несколько тысячелетий... Фребель поступил бы, может быть, лучше, если бы разработал те детские игры, которые придуманы уже веками". И далее основоположник русской научной педагогики сформулировал одну из ее важнейших задач: "Обратить внимание на эти народные игры, разработать этот богатый источник, организовать их и создать из них превосходное и могущественное воспитательное средство - задача будущей педагогики" (73).

Таким образом, народная педагогика зарождалась с первыми поколениями человечества и скопила за тысячелетия громадный педагогический опыт. Сложившиеся в ней знания, принципы, идеалы закрепились в народных заповедях, образах фольклора, в играх и других жанрах народного искусства.

### **Контрольные вопросы**

1. В чем заключается народно-педагогическая концепция игры?
2. В каких произведениях русской литературы есть описание игровой деятельности?
3. Как вы понимаете слова К.Д.Ушинского: "Детские игры ожидают еще своего историка"?
4. Раскройте понятие "народная педагогика".

## **ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАНИЯ ТЕОРИИ ИГРЫ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ НАУКЕ**

Великий педагог К.Д. Ушинский является родоначальником теории игры в отечественной науке. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребенка через игру к трудовой деятельности. К.Д. Ушинский, ценя двигательную активность ребенка в игре, на первое место выдвигает потребности души. "Мы не должны видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям: в этих стремлениях принимает участие душа и извлекает из них такую же пользу для своего



развития". Великий русский педагог видит прямую зависимость подвижности от умственной и практической деятельности души: "Шалость и игра - это весь мир практической деятельности для ребенка" (73).

Игра, по К.Д.Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать: "Игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность для ребенка" (73).

К.Д.Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувство, представление. Лишение ребенка игры как сознательной деятельности есть для него страшное наказание. Великий педагог высоко оценивал значение игры в деле воспитания.

На значение игры в воспитательном процессе обращали внимание классики советской педагогики Н.К.Крупская и А.С.Макаренко. Н.К.Крупская писала: "Увязка воспитательного процесса с жизнью останется чисто формальной и не даст воспитательного эффекта. Чтобы получился этот воспитательный эффект, надо знать, как эмоционально готовить ребят к восприятию тех или других явлений, как организовать их эмоциональную жизнь. К этому же вопросу тесно примыкает вопрос о воспитательном значении игры" (41).

А.С.Макаренко писал: "Есть еще один важный метод - игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка. В детском возрасте игра - это норма, и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело... У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь - это игра" (48).

Вообще начало XX века характеризуется определенным всплеском идей, начинаний, связанных с революционным движением. Это охватило и игровую культуру. Даже в годы гражданской войны издавались сборники игр, были открыты музей игрушки, разнообразные курсы по играм, а в 1921 г. - Институт игр и праздников. Взрыв активности масс был направлен на освоение всех достижений культуры, как профессиональной, так и традиционной народной.

Для 1920-х годов характерен небывалый рост многообразия игровых явлений. Интересно, что рождение новых форм вело не всегда к вытеснению, а чаще к развитию традиционных игр: оживлению полузабытых, вторичному введению утраченных; освоению удачных традиций разных территорий и т.д.

В условиях многообразия и противоречивости, быстро меняющихся форм предстоял отбор тех игр, которые органично войдут в развивающуюся культуру и быт народа.

Ученые стремились способствовать этому, поставив процесс на научную основу. Для этого требовались полнота, всеохватность, мобильность изучения противоречивого и быстроменяющегося мира игры, учет его регионально-этнического многообразия. Такой подход характерен для Г.С.Виноградова и его современников В.Всеволодского-Гернгросса, Н.Заклада, В.Марца, А.Пасынкова и др.

В философии начало изучения теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей, как В.Вундт, Г.Спенсер, Ф.Шиллер. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства.

Для Ф.Шиллера игра есть эстетическая деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей, возникновение эстетического наслаждения, которое, по Ф.Шиллеру, доставляется игрой. Исследователь считает, что игра и красота уравниваются, дополняют друг друга, красота побуждает к игре (87). Введение Ф.Шиллером наслаждения как конституирующего признака, общего для эстетического действия игры, оказало влияние на дальнейшую разработку проблемы игры.

У Г.Спенсера интерес к игре, как и у Ф.Шиллера, определен интересом к природе эстетического наслаждения. Свои взгляды по поводу игры Г.Спенсер излагает в следующем положении: "Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни" (78).

О сущности и значении игры как источника культуры писал Й.Хейзинга: "Функция, которая старше и первозданнее всей культурной жизни. Эта функция есть игра". "Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы совершенно его ни определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть... Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру - нельзя... Она украшает жизнь, она дополняет ее и вследствие этого является необходимой... Игра удовлетворяет идеалы коммуникации и общечеловеческого" (84). Й. Хейзинга помещает в "игровое пространство" не только искусство, но и науку, быт, юриспруденцию и военное искусство культурных эпох прошлого.

Серьезно разрабатывали теорию игры в отечественной педагогике и психологии Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин.

В работах известных отечественных психологов Л.С.Выготского, Д.Б.Эльконина моделирующая и ориентирующая функции игры объясняются способностями ребенка оперировать игровыми символами. Данные символы заменяют безусловные раздражители и служат для детей элементами культуры.

Д.Б.Эльконин полагал, что, организуя с помощью символов деятельность, игра учит ориентироваться в явлениях культуры, духовности в целом, использовать их соответствующим образом (91).

Этой же точки зрения придерживался С.Т.Шацкий. Исследователь полагал, что появление игры зависит "от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка" (85).

Многие ученые, в том числе Л.С.Выготский, А.С.Макаренко, К.Д. Ушинс-

кий, Д.Б.Эльконин полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребенка.

Малоиграющий ребенок теряет в своем развитии, так как в игре, по выражению Л.С.Выготского, "ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневногo поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения... По существу через игровую деятельность и движется ребенок". Л.С. Выготский выделяет следующие парадоксы игры.

1.Ребенок действует по линии наименьшего сопротивления (получает удовольствие), но научается действовать по линии наибольшего сопротивления. Игра - школа воли и мастерства.

2.Обычно ребенок испытывает недовольство в подчинении правилу и в отказе оттого, что ему хочется, а здесь подчинение правилу есть путь к максимальному удовольствию. Игра дает ребенку новую форму желания, т.е. соотносит желание с ролью в игре и ее правилами (19).

В игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его средним реальным уровнем, его моралью. Теории воздействия на мир через игру придерживались такие известные психологи как А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн. Эти ученые не разделяли теории К.Гросса, Г.Спенсера, З.Фрейда и других, полагая, что эти исследователи отметили лишь некоторые сущностные проявления игры.

В своих работах С.Л.Рубинштейн отмечал: "В игре формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир" (72). Таким образом, сущность игры, согласно С.Л.Рубинштейну, заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяя мир. Уже только поэтому игра есть осмысленная деятельность. Мотивы игры, как отмечал Рубинштейн, кроются не в утилитарном эффекте, а в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вызванных окружающей действительностью. Он подчеркивает, что ребенок, играя ту или иную роль, не просто фиктивно переносится в чужую личность; входя в роль, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность.

Вслед за С.Л. Рубинштейном А.Н.Леонтьев рассматривает игру как ведущий тип деятельности ребенка. Он считает, что игру можно объяснить, лишь исходя из его потребности к деятельности. "Игровое действие рождается из потребности действовать по отношению к широкому миру" (43).

С.А.Шмаков отмечает в своих трудах: "С.Л.Рубинштейн, А.Н.Леонтьев и их последователи объяснили игру как доступный для ребенка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, проявляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер" (88).

Исследователь К.Левин указывает на основное динамическое свойство игры: "Поставленная в игре цель и ее выполнение доставляют личности особое удовольствие" (56).

Известны исследования теории игры Р.Я.Абромовича, М.Я.Басова, П.П.Блонского, Н.Д.Виноградова, В.М.Григорьева, А.В.Запорожца, Д.Н.Узнадзе и других ученых.

Исследователи теории игры часто пытаются соотнести понятия "игра" и "труд". Эти два понятия обладают для человека огромной значимостью и необходимы на всем протяжении его жизни. Труд и игра имеют способность усиливать друг друга, взаимопроникать друг в друга, они родственны по происхождению, по сверхзадаче. Граница между игрой и трудом учеными очерчивается по-разному. Принято ссылаться на Г.В.Плеханова, подхватившего формулу В.Вундта "игра - дитя труда". Но уже С.Л.Рубинштейн показал односторонность этой повторяемой многими формулы.

"Если человека труд создал из животного, то и игра человеческая, по видимому, произошла от игры животных. Конечно, произошла она благодаря активному преобразующему воздействию труда, подкрепленному общественными отношениями, речью и т.д. Но приложено это воздействие было не к пустому месту, а к реальной основе уже существовавшей элементарной игры животных. Таким образом, у человеческой игры, кроме всеми признаваемого отца Труда, обнаруживается и мать, что представляется совершенно естественным. "Игра старше труда", - утверждал Й.Хейзинга, а еще задолго до него К.Бюхер, К.Гроос и др." (72).

Сходство труда и игры А.С.Макаренко видел в следующем.

Во-первых. "В каждой хорошей игре есть, прежде всего, рабочее усилие и усилие мысли... Игра без усилия, игра без активной деятельности - всегда плохая игра".

Во-вторых. "Игра доставляет ребенку радость... Такую же радость приносит и хорошая работа, и здесь полное сходство".

В-третьих. "Некоторые думают, что работа отличается от игры тем, что в работе есть ответственность, а в игре ее нет. Это неправильно: в игре есть такая же большая ответственность, как и в работе... Отличие игры от труда в том, что в труде реализуется общественная цель - создание материальных и культурных ценностей... Игра не преследует таких целей, к общественным целям она не имеет прямого отношения, но имеет отношение косвенное" (48).

В российской научной литературе спор о происхождении игры в основном разрешен в пользу генезиса игры из трудовых процессов.

С.А.Шмаков в книге "Игры учащихся - феномен культуры" утверждает: "Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Безусловно, культуру нельзя сводить к игре и наоборот, ибо внутри культуры возникают принципиальные различия между нерациональной, игровой и рациональной, неигровой деятельностью, прежде всего, между игрой и трудом.

С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мериллом проявления всех важнейших черт личности. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных ресурсов как в игре. И взрослые, и

дети в таких, к примеру, вечных игровых моделях, как футбол, хоккей, регби, шахматы и т.п., действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Многие человеческие страсти достигают своего пика только в игре. Именно поэтому игра активно используется педагогами-практиками" (48).

Сегодня изучением игр занимаются педагоги-ученые В.П.Аникин, Г.Н.Волков, В.М.Григорьев, М.Н.Мельников, А.П.Панфилова, Г.Н.Симонов, С.А.Шмаков и др.

В последнее время с развитием социально-педагогической деятельности особое внимание уделяется разработке игровых программ, направленных на решение социально-педагогических проблем.

### ***Контрольные вопросы***

- 1.С чем связан рост многообразия игровых явлений 20-х годов?*
- 2.Соотнесите понятия "игра" и "труд".*
- 3.Как вы понимаете слова Л.С.Выготского: "...ребенок в игре на голову выше самого себя"?*

# ЧАСТЬ ВТОРАЯ. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГР

## ГЛАВА 1. СУЩНОСТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПОНЯТИЯ "ИГРА"

Игра - понятие общенаучное. В философии, педагогике, искусстве, истории термин "игра" имеет разные толкования. В русском языке понятие "игра" встречается еще в Лаврентьевской летописи, где говорится о лесных славянских племенах, которые "брати на бываху в них, но игрища межю селы. Скожуся на игрища, на плясанья и на вся бесовьская игрища, и ту умыкаху жены себе" (73).

В "Большой российской энциклопедии" дается следующее толкование игры: "Игра - занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения или забавы, а также применение на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)" (14).

"Малый толковый словарь русского языка" трактует игру следующим образом: "Игра - занятие, служащее для развлечения, отдыха, соревнования..., комплект предметов для такого занятия. Спортивное состязание между двумя соперниками, проводимое по установленным правилам до определенного момента, считающегося его концом... Массовые соревнования по многим видам спорта. Действия, преследующие тайную цель, интрига" (49).

В "Российской педагогической энциклопедии" понятие игры изложено следующим образом: "Игры - занятия, действия, формы общения детей, не носящие обязательного характера, доставляющие чувство радости, удовольствия от достижения игрового результата" (71).

Исследователь В.М.Григорьев отмечает, что "слово "игра" имеет много значений, входит в самые разнообразные словосочетания: детская игра, биржевая игра, политическая игра, игра на сцене, игра воображения и т.д. Но хотелось бы остановиться на игре как особом виде человеческой деятельности, игровой деятельности, которую можно наблюдать у людей любого возраста, и в наиболее яркой форме у детей. В данном смысле игра - это занятие, во-первых, не по обязанности, а добровольное, по желанию, приносящее радость; во-вторых, эта радость непосредственна, свободна от расчета на вознаграждение, т.к. игра сама по себе обычно не создает значимых товарных ценностей, а приносит, в основном, внутреннюю пользу самим играющим и поддерживающим игру, развивая и воспитывая их особыми, незаменимыми средствами; в-третьих, особыми эти средства являются потому, что игра не похожа на учение, труд, искусство и другие серьезные стороны жизни, а как раз наоборот - потому игра способна во многом воспроизводить, моделировать абсолютно любые из них, делая более доступной играющему полноту развития за счет упрощения, превращения в переходное, полусерьезное всего того, что было бы недо-

стижимо или неуместно в строго серьезном и реальном виде; в-четвертых, цель, распределение ролей, правила и некоторые обстоятельства игры принимаются условно, по договоренности, создавая лишь на время особый, условный мир, со своими законами, открывающими простор для самых невероятных выдумок, изображений, загадочных "игр случая" (22).

Игра для ребенка - не только некая экспериментальная площадка, на которой он проверяет весь накопленный опыт, всю накопленную информацию о жизни, о людях, более того, игра для него - это огромный собственный мир, где ребенок может все, что захочет.

"Дети в игре все делают как бы втроем: их разум, их подсознание, их фантазия - все это участвует в игровом самовыражении как одна из существенных потребностей растущего человека... Дети всегда играют всерьез потому, что в игре, продуктом которой является наслаждение, а конечным результатом развитие определенных, в ней реализуемых способностей, выявляется потребность ребенка в саморазвитии. Таким образом, можно рассматривать игровую деятельность как своеобразную сферу человеческой жизнедеятельности, имеющую свои особые формы и проявляющуюся в других видах деятельности. Вместе с тем, следует подчеркнуть, что игра, являясь одним из важнейших пластов досуга, служит, с одной стороны, моделью, образцом жизни социальной зрелости; с другой - источником веселья, бодрости, радости, хорошего самочувствия, мажорного тонууса в жизни. Удлинение детства в играх есть великое завоевание цивилизации" (22).

Игра, в отличие от других форм деятельности, имеет свои специфические признаки. Исследуя игры детей, О.С. Газман отмечает, что детские игры - это занятия, "во-первых, субъективные, значимые, приятные, самостоятельные и добровольные (необязательные); во-вторых, имеющие аналог в реальной действительности, но отличающиеся своей неутилитарностью и не- буквальностью воспроизведения, в-третьих, возникающие спонтанно или создаваемые искусственно для развития каких-либо функций организма или качеств личности, закрепления достижений или снятия напряжения" (20, с.3).

Есть основания согласиться со С.А.Шмаковым, который вычленил ориентировочно ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры.

- Игра - многогранное понятие: означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит, активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

- Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления своего "Я", личного творчества, активности, самопознания, самовыражения.

- Игра, обладая синтетическим свойством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением. Игра - первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся.

- Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра - специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

- Игра - путь поиска ребенком в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выхода на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

- Игра - свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры - наслаждение ее процессом, конечный результат - развитие реализуемых в ней способностей.

- Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей. Игра, являясь отраженной моделью поведения, социальна по своей природе и непосредственному насыщению (88).

Таким образом, подходы к пониманию игры весьма многогранны. Но при всем их разнообразии достаточно определенно складывается понимание игры как сложного социокультурного явления, поддающегося только междисциплинарному изучению. Совершенно понятно, что это создает дополнительные трудности специалистам в овладении игрой как средством осуществления социально-педагогической деятельности.

### ***Контрольные вопросы***

- 1. В чем заключается междисциплинарный характер изучения игровых явлений?*
- 2. Дайте свое определение понятию "игра".*
- 3. Назовите специфические признаки игры.*
- 4. В чем заключается многогранность игры?*

## **ГЛАВА 2. МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ИГР**

Игры созданы для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфическая форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Игра во многом отражает то, что называют трудовой деятельностью, часто являясь некоторой ее имитацией.

Игра формирует личность. Л.С. Выготский формулирует эту идею так:



"В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; в игре он как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения... Игра - источник развития и создает зону ближайшего развития. По существу, через игровую деятельность и движется ребенок" (19,с.74-75).

Степень развития ребенка как личности, его активность, самочувствие зависят от того, какое положение в системе взаимоотношений в коллективе он занимает. Очень часто в детских коллективах положение ребенка характеризуется только успеваемостью и дисциплиной. Те, кто не вписываются в эту систему оценок, часто "выпадают" из общего учебно-воспитательного процесса. Изменить такое положение может игровая деятельность, которая дает возможность проявить еще неиспользованный потенциал личности.

Ставя ребенка в игровую ситуацию, педагог может изменить его позицию. Исследователи А.А. Данилков и Т.А. Ромм указывают на возможности игры как средства воздействия на взаимоотношения в коллективе. В исследованиях они опираются на следующие положения.

- Игра может производить развивающий эффект, который заключается в том, что она может изменить отношения людей между собой, изменить психологическое состояние человека. Ребенок, играя ту или иную роль, расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На этом отношении личности ребенка к его роли основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и самой личности ребенка в целом.

- Выделение в игре мнимой ситуации (воображаемой, игровой) и роли позволяет овладеть механизмом социальных отношений через игру. В игре дети вступают во взаимоотношения, которые в реальной жизни им, порой, недоступны. Ситуации игры могут быть воображаемы, но чувства, испытываемые в ходе игры, реальны.

- Игра имеет под собой социальную основу, выступает как форма ориентации в задачах и мотивах человеческой деятельности, в игре выделяются реальные отношения детей друг с другом, являющиеся практикой их коллективных действий (56).

Исследователь В.В. Петрусинский выделяет следующие функции игры.

- Обучающая функция - развитие общеучебных умений и навыков.
- Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы.
- Коммуникативная функция - объединение учащихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.
- Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения.
- Психотехническая функция - формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации.
- Развивающая функция - гармоничное развитие личностных качеств

для активизации резервных возможностей личности.

- Воспитательная функция - психотренинг и психокоррекция личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

Г.В.Селевако в своих исследованиях выделяет следующие функции игры.

- Развлекательная - основная функция, цель которой развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес.

- Коммуникативная - как освоение диалектики общения.

- Самореализации в игре как полигоне человеческой практики.

- Игротерапевтическая - преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.

- Диагностическая - выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры.

- Коррекция - внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.

- Межнациональной коммуникации - усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей.

- Социализации - включение в систему общественных отношений, усвоение единых норм человеческого общежития.

В научной литературе наряду с социально-педагогическими функциями рассматриваются следующие: ритуальная, социально-дифференцирующая (отражение и закрепление половозрастной, сословной, классовой, национальной и других дифференциаций общества), зрелищно-эстетическая, функция этнической самоидентификации, интеграции, межэтнических взаимосвязей. Но явно преобладающими предстают все же, по большинству источников, социально-педагогические функции игры, составляющие целую систему весьма неодинаково, специфично развивающихся явлений.

Игровая деятельность способна осуществлять уникальную функцию - восполнять развитие тех сторон личности, которые по каким-либо причинам не получают необходимого развития в других видах деятельности, других сферах жизни. В итоге, игра может рассматриваться как уникальный естественный регулятор полноты и гармоничности развития. Естественный - значит созданный самой жизнью, органически присущий каждому из нас.

Исследователь В.М.Григорьев отмечает, что если потребность ребенка в игре не заглушить, не атрофировать в детстве, она лучше любых медицинских приборов сразу подскажет, какая сторона нашего организма и души требует развития, активности. Она же и подберет наиболее удобные, лично к нашим возможностям приспособленные, формы проявления такой активности. Причем сделает это, не дожидаясь обследования специалистов, а очень легко и естественно: просто почувствуем в себе растущий интерес, тягу к играм и развлечениям какого-то вполне определенного рода, которые раньше нас так не привлекали.

Таким образом, полифункциональность игры позволяет использовать ее в процессе социально-педагогической деятельности, где она выступа-

ет как средство разностороннего развития личности и формирования коллектива; как метод и форма пробуждения интереса к разным видам деятельности.

### **Контрольные вопросы**

1. Раскройте понятие "полифункциональность игры".
2. В чем заключается функция игры как естественного регулятора гармоничного развития личности?
3. Приведите примеры использования игр в социально-педагогической деятельности как метода, направленного на пробуждение интереса ребенка к разным видам деятельности.

## **ГЛАВА 3. СТРУКТУРНЫЙ АНАЛИЗ ИГРЫ**

Проблема структурирования игры заключается в различных научных подходах и научных положениях к сущности игры. Исследователь С.А.Шмаков под структурой игры понимает ее композицию, процессуальные и операциональные основы (88).

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

В структуру игры как процесса входят: 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 как область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В процессе апробации игр можно выделить и пронаблюдать следующие структурные элементы: чтобы провести игру, необходимо узнать ее целиком, захотеть сыграть и решить, как это можно сделать (*замысел*); при необходимости обучить участников игры, обеспечить инвентарем, а на следующих стадиях - контролем, регулированием, четким определением результатов (*организация*); далее необходим сам процесс игровых действий (*осуществление*); наконец, неизбежен этап оценки (*оценка игры*).

Исследователь В.М.Григорьев основой структуры игры считает - *начало, ход игры, окончание*. Ядро структуры - блок стадий осуществления игры (см. рис.1) - окружен "рамкой" из структурных блоков материально-организационного обеспечения, т.е. (само-) организации игры (см. рис.2) и блока информационно - интегрирующих стадий игры, которые начинаются замыслом, завершаются оценкой и сопровождают весь ход игры, при необходимости корректируя его, т.е. осуществляя функции (само-) руководства игрой (см. рис. 3).

### Осуществление игры

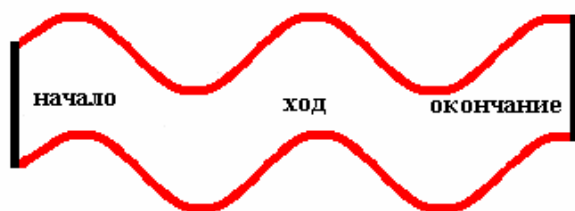


Рис.1

### Организация игры

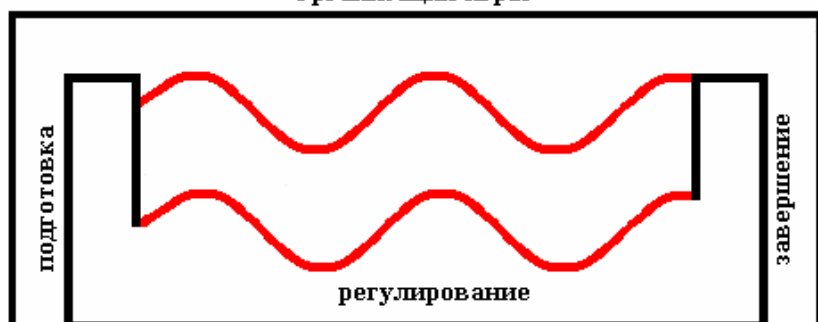


Рис.2

### Руководство игрой



Рис.3

В.М.Григорьев отмечает, что приставка само- помогает обозначить важное свойство игры - возможность для ее участников самостоятельно осуществлять организацию и руководить игрой.

Обратим внимание на особенности схем структуры игры. На них часть линий заменена многослойным пунктиром. Это должно отражать особенность игры в сравнении с неигровыми видами деятельности. В игре границы между составными частями чрезвычайно подвижны, переменчивы, порой не предсказуемы, так как находятся в зависимости от взаимной условленности ситуативных желаний и возможностей играющих.

Переменчивость, подвижность границ между блоками внутренней структуры игры ведет к столь резким изменениям пропорций, что вся игра порой может быть сведена почти к одному из структурных блоков. Случается, что непосредственные игровые и организационные действия отсутствуют, а игра сводится преимущественно к ее информационно - интегрирующему структурному блоку, т.е. разыгрывается большей частью в воображении и мыслях играющего.

Подвижность структурных границ в процессе игры важна для развития творческой активности и самостоятельности играющих. Творческая активность и самостоятельность участников игрового процесса являются определяющими интегративного показателя развития игровой культуры. По мере развития самостоятельности играющих это качество переходит с непосредственно игровых действий на действия, направленные на организацию игры, превращающейся постепенно в самоорганизацию, а затем и на информационно - интегрирующий структурный блок, что превращает его в саморукводство (22).

Таким образом, уточнение структурных особенностей конкретных категорий игр проводится на основе статического и динамического анализа конкретного типа игры, тем самым уточняется методика практического применения игр в социально-педагогической деятельности.

#### ***Контрольные вопросы***

- 1.Выделите структурные элементы игр.*
- 2.Чем обусловлена подвижность границ на рисунках между блоками внутренней структуры игры?*
- 3.Какие стадии можно выделить в процессе игровой деятельности?*

## **ГЛАВА 4. ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К КЛАССИФИКАЦИИ ИГР**

Классификация, как один из наиболее употребляемых в науке видов систематизации, может быть отнесена к сфере теоретических методов исследования. В тоже время она используется для практических целей. К

играм чаще всего применяются классификации прикладного назначения. Задачей указанных классификаций было помочь специалисту быстро найти нужную игру в собрании игр. Таковы классификации В. Гориневского, Е. Минскаина, А. Скотака, И. Чканикова и других. Известны системы игр в связи с разработкой теории игры К. Грооса, Э. Клапареда, Ж. Пиаже, Ф. Фребеля и других. Во многих классификациях смешиваются эти два подхода, и тогда классификация не имеет ни строго теоретического, ни прикладного значения.

В социально-педагогической деятельности чаще пользуются практическими классификациями. Такие группировки игр имеют всякий раз специальное назначение и рассматривают игры только в данном аспекте. По месту использования игры (в лесу, в зале, на игровой площадке и т.д.), по характеру воспитательного мероприятия (игры для школьного мероприятия, для перемены и другие), в зависимости от состава воспитанников (для детей группы риска и т.д.) ведущим является возрастной принцип группировки игр (игры для дошкольников, для подростков, старшеклассников).

В "Педагогической энциклопедии" представлена классификация игр по содержанию: игры предметные, сюжетные, подвижные, игры-труд, сюжетно-ролевые, спортивные, дидактические, режиссерские.

О.С. Газман отмечает следующие подходы к классификации игр:

- с точки зрения развития и воспитания личности (игры, способствующие умственному, трудовому, эстетическому воспитанию);
- возрастной подход (игры дошкольников, школьников, подростков, старшеклассников);
- по используемому материалу (словесные, предметные);
- по месту проведения (спортивный зал, игровая площадка);
- управленческий подход (стихийные и педагогически управляемые);
- по происхождению (игры, придуманные самими детьми, народные игры, игры, придуманные педагогами).

Следует выделить типы игр, соответствующие всем видам социально-педагогической деятельности. В данном случае следует применять классификацию игр по их функциям в социально-педагогическом процессе.

В социально-педагогической деятельности можно выделить игры по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические. По характеру социально-педагогической деятельности выделяют следующие группы игр:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- манипуляционные (манипуляция с предметами, игрушками);
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- демонстрационные (игры с развитым сюжетом, направленные на привлечение внимания);
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

В рамках социально-педагогической деятельности следует рассмотреть следующие игры.

*Игры физического развития.* Еще в Древней Греции имели совершенную систему использования - от занятий в ликеях до священных Олимпийских игр. В российской системе образования к концу 19 века были заложены глубокие научные основы использования указанного типа игр. Современные исследователи Ш.Ахмедов, Л.В.Былеева, Я.Р.Вилкин, Е.М.Геллер, М.Н.Жуков, В.И.Прокопенко, В.Л.Страковская, В.Г.Яковлев и другие детализировали игры в качестве десятков отдельных типов: игры с бегом, плаванием, игры на лыжах и так далее.

*Интеллектуальные игры* направлены на развитие познавательной деятельности (шахматы, игры словесные, с числами и т.д.). В настоящее время это громадная сфера культуры, имеющая свои "занимательные науки" почти во всех отраслях знаний (занимательная математика, физика, ботаника, риторика и т.д.) с целыми библиотеками описаний соответствующих игр.

*Художественные игры.* Бесспорно развивающее воздействие искусства. Игра преобразует это воздействие в формы, наиболее доступные для детского уровня восприятия и практического приобщения.

*Предметно-трудовые игры.* Неслучайна тяга детей к изготовлению своими руками игрушек и снарядов для игр. Это, конечно, еще только наполовину труд, а наполовину игра, но ценно само приобщение детей к труду с помощью игры.

*Игры социально-нравственной направленности.* Это ролевые игры с ярко выраженной социально-нравственной позицией основных ролей: "мама", "отец", "юрист", "врач" и т.п. Среди детей распространены игры с отрицательными ролями: в "грабителей", "килеров", "наркоманов" и т.д. Специалисту, работающему с детьми, важно обратить внимание на такие игровые роли, узнать о причинах. Игровые обряды также могут закрепить нужную социально-нравственную направленность ("Мирись, мирись и больше не дерись!" и т.п.).

*Игры самоопределения и самоутверждения личности.* Наряду с положительными играми в этой категории выделяются антиигры, так называемые забавы ("Слабо перебежать дорогу перед машиной? Прыгнуть с крыши дома?"). Задача специалиста разобраться в их сути, найти и устранить причину таких игр.

Широкое распространение среди подростков имеют *игры-проказы над окружающими* (звонки в двери, звонки по телефону и т.п.) Такие игры являются характерной чертой переходного возраста. Многие из таких игр ценны в воспитательном отношении. Например, "На спор решать труднейшие школьные задачи, преодолевать страхи".

*Игры массовой организации* сложились из обычно разбросанных по разным классификационным уровням и разделам игр-аттракционов, эстафет, игровых праздников.

В последнее время в социально-педагогической деятельности активно используются деловые игры. *Деловая игра* - средство развития творческого мышления, в том числе и профессионального; это имитация конк-

ретных объектов и процессов; это выполнение правил и взаимодействие в рамках отведенной игровой роли.

*Имитационные игры* - игры, в которых имитируются события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, проведение беседы и т.д.), обстановка, в которой происходят события (школа, зал заседаний, кабинет руководителя и т.д.).

*Операционные игры* помогают отработать выполнение конкретных специфических операций, например, методики решения задач, применение технологий и т.д. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс.

*Психодрама и социодрама.* Разыгрывается какая-либо ситуация поведения человека в этой обстановке, отбатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

*Дидактические игры* - это целенаправленная, взаимная деятельность учителя и учеников, имитирующая реальные условия при формировании знаний, умений и навыков.

*Компьютерные игры* - игровые программы для персональных компьютеров, имеющие обучающий и развивающий характер.

Существует множество внутренних классификаций. Исследователи указывают, что общее количество различных типов игр приближается к 100, причем классификация игр - это открытая система и функция естественно-го регулятора активно пополняет классификацию.

### **Контрольные вопросы и задания**

1. Нарисуйте схему, классифицирующую игры по разным видам социально-педагогической деятельности.
2. Каким образом функция естественного регулятора может пополнять существующую систему игр?
3. Заполните таблицу.

ТИП ИГРЫ	НАЗНАЧЕНИЕ

## **ГЛАВА 5. СПЕЦИФИКА И ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР**

### **5.1. НАРОДНАЯ ИГРА**

Народная игра, являясь феноменом традиционной культуры, может служить одним из средств приобщения детей и подростков к народным традициям, что, в свою очередь, представляет важнейший аспект воспитания духовности, формирования системы общечеловеческих ценностей.



В современной ситуации общественного развития обращение к народным истокам, к прошлому является весьма своевременным. Свое будущее каждый народ сегодня связывает с национальной культурой. Национальная культура является гарантом жизни и интеграции в общемировую культуру.

Народная игра является одним из средств воспитания в народной педагогике. В.М.Григорьев выделил признаки народной игры: "Продолжительность бытования игры, распространенность ее в народе, признание игры "своей", то есть выражающей особенности характера, культуры и быта данного народа, вполне типичной, характерной для него". При этом надо учитывать, что одна и та же игра может быть "своей, родной" сразу для нескольких народов, и что сами понятия "народ", "народный" исторически меняются. Таким образом, чтобы сделать выводы о народности игры, надо собрать достаточное количество фактов (22).

Во-первых, надо подтвердить бытование игры на протяжении хотя бы трех поколений.

Во-вторых, игра должна быть найдена как минимум в трех не смежных между собой местностях, территориях.

Главным признаком народной игры В.М.Григорьев считает "чувствование игры", имеется в виду включение игры во всенародные праздники, создание о ней произведений "лучшими творческими представителями народа", например, поэтические шедевры А.С.Пушкина "На статую играющего в бабки", или картины А.Г.Венецианова, В.Е.Маковского, В.И.Сурикова, строки Н.В.Гоголя, Н.А.Некрасова, Л.Н.Толстого, современных советских писателей М.А.Алексеева, В.Н.Астафьева, В.И.Белова, В.Г.Распутина, курганского писателя В.С.Меньщикова и др.

Народная игра - игра популярная и широко распространенная в данный исторический момент развития общества и отражающая его особенности, претерпевающая изменения под различными влияниями: социально-политическим, экономическим, национальным и др.

Исследователь В.М.Григорьев вводит понятие "народной педагогики игры" и подробно рассматривает вопросы ее методологии и теории. Народная педагогика игры (НПИ) - составная часть народной педагогики, охватывающей традиционные народные игры, праздники, снаряжения для игр и другие игровые средства, а также народные способы и направленность их применения.

Предметом НПИ автор считает "определение и реализацию путей наилучшего использования для воспитания и развития личности всех потенциальных возможностей, заложенных в традиционной народной игровой культуре, а также в осваиваемых ею близких по духу игровых явлениях" (22).

Народная педагогика игры охватывает все возрастные этапы, чего до сих пор не вполне удалось достичь педагогике профессиональной. Еще и сейчас лишь в народной педагогике игры можно найти достаточно ясные и мудрые позиции в отношении игр подростково-молодежного межполового общения (от посиделочных игр знакомства и поцелуйных игр до завер-

шающей свадебной игры) или незаменимой роли дедушек и бабушек в формировании естественной игровой среды. Игра - это своеобразная школа социализации ребенка.

Народные игры способствуют воспитанию мыслительной активности развития таких важнейших творческих качеств как воображение, фантазия, логика, интуиция. Каждая игра, если только она по силам ребенку, ставит его в такую ситуацию, когда его ум должен работать живо и энергично, в результате этого его действия становятся все более осмысленными и целенаправленными.

Как феномен культуры народная игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, следовательно, существует необходимость ее активного использования в социально-педагогической деятельности.

## **5.2. СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА**

Сюжетно-ролевые игры активно используются в процессе социально-педагогической деятельности. В процессе сюжетно-ролевых игр моделируется жизнь взрослых, усваиваются нормы и правила жизни в обществе. Всем знакомы игры, которые являются неотъемлемым атрибутом детства: "дочки-матери", "больница", "школа", "магазин".

Использование сюжетно-ролевых игр способствует развитию индивидуальности играющего, т.к. акцент смещается на играющего как носителя субъектного опыта с имеющейся у него индивидуальной готовностью и предпочтениями к предметному содержанию, виду и форме задаваемых знаний. Роль в ролевой игре выступает как маска и как система норм поведения, ролевые действия являются объективной формой реализации активности играющих и рассматриваются в качестве моделей поведения, этот прием применим в качестве мотивации в ходе различных специальных занятий.

Сюжетно-ролевые игры используются специалистами в процессе работы с разными возрастными группами детей. В последнее время развивается новая культура большой ролевой игры. Внешне это выглядит так: на протяжении нескольких дней достаточно большая группа подростков и молодых людей в лесу, на берегу озера создает свой виртуальный мир.

Большие ролевые игры подростков имеют ряд принципиальных отличий. Прежде всего, они имеют более сложный сюжет. Как правило, сюжет игры строится на основе литературных источников, фантастической, исторической, батальной литературы. Эти книги помогают очертить историческую канву, найти сюжет, обозначить роли участников. В процессе ролевой игры происходит моделирование мира. Подростки в своих ролевых играх уходят от простого копирования мира, который они наблюдают, они создают свой язык, философию.

Происходит погружение, "перемещение в этот мир". Все события переживаются реально. Ведущий задает сюжет, правила игры и проводит вводные занятия. Участники по согласованию с ведущим игры создают легенду

своей роли и реализует ее в созданном ими мире. Сюжетная игра требует серьезной подготовки. Успех игры зависит от многих составляющих.

Сюжет должен иметь развитие. Интрига заключается в том, что конец сюжета не задается ведущим, а зависит от самого процесса игры. Каждый участник должен иметь роль. Свою роль каждый осваивает на личностном уровне, проявляя творческую индивидуальность: готовит легенду, делает костюмы.

Необходимо предупреждать возможное негативное последствие игры. В процессе игры могут возникнуть конфликты, обостриться личностные проблемы. Возможно присвоение отрицательной игровой роли на личностном уровне.

Вхождение в игру идет постепенно. С учетом требований сюжета оборудуется место, в котором происходит действие. Необходимо обозначить время начала и окончания игры.

Важно грамотно вывести участников из игры. В силу того, что участник не вышел из роли или в какой-то степени не реализовались его ожидания в ходе игры, могут проявиться болезненные психические расстройства в виде апатии, агрессии. Нельзя оставлять игроков один на один с полученными в процессе игры переживаниями.

Большая ролевая игра - новое явление в молодежной субкультуре. Она открывает возможности для самореализации личности, помогает эмоционально разрядиться, глубже узнать себя.

### **5.3. ДЕЛОВАЯ ИГРА**

В последнее десятилетие 20 в. обострился интерес к деловым играм. Идеи и особенности этих игр рассмотрены в работах ряда исследователей - Ю.С.Артюнова, М.М.Бирштейн, В.Н.Буркова, С.Г.Гидровича, С.Е. Егорова, В.Я.Платова, Ю.Д.Красовского и других исследователей.

Исследователи Я.М.Бельчиков и М.М.Бирштейн усматривают суть деловой игры в творческой деятельности ее участников, которым нужно отыскать и сформулировать суть проблемы и способы ее решения, о которых заранее ничего неизвестно. Именно непредсказуемость делает ее формой познавательной деятельности.

Деловая игра - средство развития творческого мышления, в том числе и профессионального; это имитация конкретных объектов и процессов; это выполнение правил и взаимодействие в рамках отведенной игровой роли.

В деловой игре разыгрываются ситуации из сферы определенной профессиональной деятельности. Следовательно, для проведения деловой игры необходим какой-то минимум профессиональных знаний и умений, в противном случае деловая игра ограничивается творческой импровизацией. Творческие импровизации профессиональной направленности типа "Защита профессии" имеют широкую практику в учебных заведениях, они создают условия для самовыражения, возбуждают интерес к определенному виду профессиональной деятельности.

Подготовка и проведение деловой игры проходят ряд следующих этапов.

1. *Постановка задачи игры.* Организаторы игры должны четко представлять, чему они хотят научить, какие стороны профессиональной деятельности выделить.

2. *Выбор сюжета.* Сюжет всегда конкретен, ограничен во времени и пространстве. Например, "Педагогический консилиум по проблеме ...", "Суд над ..." и т.д.

3. *Инструктаж участников игры.* На этом этапе происходит общее знакомство с правилами игры, особенностью сюжета, который будет разыгрываться.

4. *Выполнение игровой задачи.*

5. *Экспертная оценка.* Экспертами, как правило, выбираются компетентные люди. Полезно составить схему наблюдения, в которой следует определить основные критерии экспертной оценки.

6. *Общий анализ.* Свободный обмен мнениями всех участников игры. Оценивается успешность игры с позиции участников.

Деловая игра позволяет интенсивно накапливать личный опыт, который нельзя заменить знаниями. Игровая ситуация и роли задаются, но всегда остается некоторая "зона неопределенности", которая позволяет личности выбирать линию поведения, принимать самостоятельные решения. От поведения всех и каждого зависит общий рисунок игры, то, в каком направлении будет развиваться действие, как сложатся отношения партнеров по игре, будет ли найдено конструктивное решение. В процессе деловой игры растет самооценка играющих, если же самооценка на начало игры была завышена, она становится более объективной. Накопленный в процессе деловой игры опыт дает возможность участникам более правильно оценивать возможные реальные ситуации. Таким образом, деловая игра может активно использоваться в социально-педагогической деятельности как форма социальной практики.

### **Контрольные вопросы и задания**

1. *В чем заключается специфика народных игр?*

2. *Приведите примеры народных игр, определите их функции.*

3. *На основе литературного источника разработайте сюжетно-ролевую игру.*

4. *Приведите примеры деловых игр, выделите основные этапы, определите функциональное назначение.*

# **ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

## **ГЛАВА 1. СУЩНОСТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПОНЯТИЯ "СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ"**

Следует отметить, что в российской педагогике понятие "социально-педагогическая деятельность" появилось совсем недавно и только еще начинает исследоваться учеными. Тем не менее, это понятие уже прочно заняло свое место в понятийном аппарате социальной педагогики.

Исследователь В.А.Никитин считает, что социально-педагогическая деятельность состоит в обеспечении образовательно-воспитательными средствами направленной социализации личности, в передаче индивиду социального опыта человечества, обретении или восстановлении социальной ориентации социального функционирования. В социально-педагогическую деятельность входят процессы образования, обучения и воспитания, интериоризации и экстериоризации социокультурных программ и общественного наследия (54).

Результатом социально-педагогической деятельности является формирование определенного уровня социальных качеств, самосознания, самоопределения и самоутверждения, то есть личностного бытия, в соответствии с возможностями человека и окружающей среды. Эта деятельность предполагает организацию воспитательно-образовательной ситуации.

Социально-педагогическая деятельность представляет собой разновидность педагогической деятельности. Педагогическая деятельность - деятельность специфическая и обладает рядом особенностей. Основная ее особенность состоит в том, что она выступает как одно из звеньев массовой деятельности школы и общества в целом, где педагог, с одной стороны, пользуется всеми достижениями педагогической теории и практики, а с другой - как личность, индивидуальность вносит свой вклад в это дело.

Выявлению сущности педагогической деятельности посвящено много исследований. Ю.К.Бабанский, Т.И.Ильина, И.П.Пидкасистый, В.А.Сластенин и другие исследователи понимают под педагогической деятельностью вид социальной деятельности по передаче от старших поколений к младшим накопленным человечеством культуры и опыта.

Социально-педагогическая деятельность как разновидность педагогической деятельности имеет как общие черты, так и отличительные особенности. Большинство исследователей сходятся в том, что общим, связы-

вающим эти два понятия родовидовыми отношениями, является тождество основной функции, которую и педагогическая, и социально-педагогическая деятельность выполняют в обществе - функции социального наследования, социокультурного воспроизводства и развития человека. В целом совпадают и мнения разных ученых относительно специфических особенностей социально-педагогической деятельности по сравнению с педагогической.

Основной отличительной особенностью социально-педагогической деятельности является то, что потребность в ней возникает тогда, когда у индивида, личности, группы складывается проблемная ситуация во взаимоотношениях со средой. Это главное отличие определяет и все другие.

По мнению М.А.Галагузовой, если педагогическая деятельность носит нормативно-программный характер, то социально-педагогическая "всегда является "адресной", направленной на конкретного ребенка и решение его индивидуальных проблем посредством изучения личности ребенка и окружающего его социума, поиска адекватных ситуации способов общения с ребенком, выявления средств, помогающих ребенку самостоятельно решить свою проблему. Если педагогическая деятельность имеет непрерывный характер, то социально-педагогическая скорее локальна, ограничена тем временным промежутком, в течение которого решается проблема" (21).

Исследователи Л.А.Беляева и М.А.Беляева, выделяя те же основные отличия, рассматривают социально-педагогическую деятельность как "способ гармонизации отношений человека, группы и среды на основе удовлетворения потребности в социокультурной адаптации и самореализации, осуществляемой на основе развития личности, с одной стороны, и педагогической среды - с другой" (12).

Таким образом, главным отличием социально-педагогической деятельности от педагогической является то, что предметом последней является ребенок, тогда как потребность в социально-педагогической деятельности возникает тогда, когда индивид или группа оказываются в сложной, проблемной ситуации во взаимоотношениях со средой и нуждаются в специальной профессиональной помощи в процессе социализации.

Представляется важной еще одна особенность социально-педагогической деятельности, а именно ее исключительно профессиональный характер, то есть она является разновидностью именно профессиональной педагогической деятельности. Выделенные особенности сближают социально-педагогическую деятельность с другим видом профессиональной деятельности - социальной работой. В словаре-справочнике по социальной работе она определяется как деятельность, осуществляемая профессионально подготовленными специалистами и их добровольными помощниками, направленная на оказание индивидуальной помощи человеку, семье или группе лиц, попавших в трудную жизненную ситуацию (77).

Из этого определения видно, что между социально-педагогической деятельностью и социальной работой много общего: и та и другая осуще-

ствляется профессионально подготовленными специалистами, обе направлены на оказание помощи лицам, оказавшимся в трудной, проблемной жизненной ситуации. И в то же время между ними существует различие, не позволяющее смешивать эти два понятия. Оно заключается в том, что объектом социальной работы являются люди разных возрастных категорий, тогда как социально-педагогическая деятельность направлена на детей.

Исходя из такого соотношения, исследователи Ю.В. Василькова и Т.А. Василькова отмечают: "Социально-педагогическая деятельность - это социальная работа, включающая и педагогическую деятельность, направленную на помощь ребенку (подростку) в организации себя, своего психологического состояния, на установление нормальных отношений в семье, в школе, в обществе" (16).

Исследователь М.А.Галагузова отмечает: "Социально-педагогическая деятельность - это разновидность профессиональной деятельности, направленная на оказание помощи ребенку в процессе его социализации, освоения им социокультурного опыта и на создание условий для его самореализации в обществе" (21).

Любая деятельность имеет свою структуру, которая определяет взаимосвязь и взаимообусловленность элементов деятельности. Структура социально-педагогической деятельности предполагает наличие следующих компонентов: *субъекта* (того, кто ее осуществляет), *объекта* (того, для кого она специально организована, направлена), *цели* (к чему она стремится), *функций* (какие при этом функции выполняются), *средств* (при помощи каких методов и технологий достигается цель).

Любая деятельность осуществляется от субъекта к объекту, объект является главным, определяющим содержанием деятельности. По мнению М.А.Галагузовой, объектом социально-педагогической деятельности являются дети и молодежь, нуждающиеся в помощи в процессе их социализации. Содержательную задачу социально-педагогической деятельности можно определить как помощь в интеграции ребенка в общество, помощь в его развитии, воспитании, образовании, профессиональном становлении, иными словами - помощь в социализации ребенка (21).

Следовательно, целью социально-педагогической деятельности является создание благоприятных условий для личностного развития ребенка (физического, социального, духовно-нравственного, интеллектуального), защита ребенка (социальная, психолого-педагогическая, нравственная) в его жизненном пространстве.

Любая деятельность осуществляется с помощью средств. К средствам относят все действия, предметы, орудия, приспособления, методы, формы и технологии, с помощью которых достигаются цели деятельности.

Предпочтение в процессе поиска новых средств, факторов и методов организации социально-педагогической деятельности отдается тем, которые многофункциональны по своему характеру; способствуют самореализации, самовыражению личности и органически вписываются в современную

менные учебно-воспитательные системы. Таким средством осуществления социально-педагогической деятельности является игра.

### **Контрольные вопросы**

- 1. Раскройте содержание понятия "социально-педагогическая деятельность".*
- 2. Что является результатом социально-педагогической деятельности?*
- 3. Чем отличается социально-педагогическая деятельность от педагогической?*
- 4. В чем заключается "адресный характер" социально-педагогической деятельности?*
- 5. Какие средства осуществления социально-педагогической деятельности вам известны?*

## **ГЛАВА 2. ОСВОЕНИЕ КУЛЬТУРЫ ОБЩЕСТВА С ПОМОЩЬЮ ИГР**

Среди многочисленных определений понятия "культура" есть то, которое включает в себя представление о культуре как совокупности способов, средств и норм, присущих данной эпохе, сообществу, социальной группе. Культура пронизывает все стороны человеческой жизни. Таким образом, оценивая личность, уровень индивидуальной культуры, необходимо обратить внимание на то, в какой степени поведение, взаимоотношения с людьми, профессиональная деятельность соответствуют существующим в данной культуре нормативным предписаниям, представлениям. Однако только знание предписаний и норм еще не делает человека воспитанным, культурным, интеллигентным. Личностью, по-видимому, он становится тогда, когда нормы удовлетворения его исходных, глубоких потребностей усваиваются основательно, делаются подсознательными, не нуждающимися в каких-то логических обоснованиях, составляют основу его личностных качеств.

Учение и воспитание не могут быть свободным процессом без феномена игры. Социокультурная ценность воспитания учащихся средствами игры и в сфере игры определяется взаимосоответствием того, что входит в содержание и формы воспитательной деятельности, в цели и механизмы включения школьника в пространство игровой культуры, самораскрытия и саморазвития в ней личности учащегося.

Адекватное самоопределение ребенка требует специфически детской культурной сферы, способной обеспечить его механизмами такого самоопределения. Межличностное взаимодействие в игре помогает учащимся входить в мировую культуру. Как нами уже было отмечено, игра - неотъемлемая часть культурного слоя, в том числе образования и воспитания школьника. Возникнув в изначальной деятельности человека, игра транс-



формируется на всех возрастных этапах, но сохраняется в родном значении на протяжении всей жизни человека.

Игра открывает облегченный путь к освоению культуры, первые шаги на этом пути становятся доступными человеку уже в младенчестве.

Игра "Ладушки" запоминается малышу на всю жизнь, в числе первых вспоминается, когда приходит черед "нянчить" своих детей и внуков. Значит, она действительно помогает сделать самые первые и запоминающиеся шаги в мир музыкальной, языковой культуры своего народа. Далее эти начала игровой деятельности развиваются во все более сложных играх детства, отрочества, юности...

Исследователь В.М.Григорьев отмечает, что вряд ли можно найти сторону культуры или воспитания, для которой не существовало бы целого набора связанных с ней игр. Множество таких групп игр выделено специалистами-этнографами, фольклористами, историками и теоретиками искусства, физической культуры, медиками, психологами, педагогами и т.д.

Это объясняется многогранностью игры, связью ее с самыми разными сторонами культуры.

Игровой фольклор всегда бытовал вместе с художественной культурой, искусством. Например, в хороводных играх игровое начало гармонично сочетается со словесно-поэтическим, драматическим, музыкальным и танцевальным. Вспомним игры: "Каравай", "Бояре, а мы к вам пришли" и др.

Связь игры с любыми сферами искусства является одновременно и связью ее с эстетическим воспитанием. Воспитательное воздействие искусства бесспорно. Игра преобразует это воздействие в формы, наиболее доходчивые для детей и подростков, доступные для детского уровня восприятия. О широких возможностях народных игр в эстетическом воспитании сказано еще Платоном, Кантом, Шиллером, Гете, на этот факт указывали исследователи В.Н.Всеволодский-Генгресс, Г.Л.Дайн, И.М. Хворости и др.

Удивительную пластичность, выразительность и гармонию форм, линий, цвета несут в себе лучшие народные игрушки из дерева, глины, кости, соломки, кожи и других естественных материалов. Часто и простейшие снаряды для народных игр - биты для "Лапты" и "Чижика", кубари и кнутики к ним, деревянные мечи, луки со стрелами и т.д. - заключают в себе лаконизм и своего рода изящество формы, национальное своеобразие орнамента, другие черты народного прикладного искусства.

Древнее сценическое искусство перекликается с целыми пластами игровой культуры: бесчисленны и постоянно обогащаются сюжетно-ролевые игры (в "Дочки-матери", "В свадьбу" и т.д.); драматические сценки содержат многие игровые обряды, существует народный театр, в котором драматическое начало неотделимо от игрового в его обычном понимании.

В последнее время физическая культура становится все более важной стороной общей культуры, т.к. связана с актуальнейшей для каждого человека проблемой здоровья. Отечественную теорию физического воспитания П.С.Лесгафт закладывал во многом на основе народных подвижных

игр. Современные исследователи разработали целые системы развития физической культуры игровыми средствами.

Существует множество познавательных игр и игровых форм, например, занимательные задачи на счет и вычисление, фокусы с числами, загадки - это связано с интеллектуальной культурой.

Большие возможности имеет применение игр в трудовом воспитании и в профориентации, что соответствует сфере профессиональной культуры. Еще в дошкольном возрасте наблюдаются ролевые игры в учителей, врачей, милиционеров и т.д. Это направляет внимание детей на различные профессии, дает некоторые элементарные знания и навыки.

Сейчас получают все большее распространение профориентационные игры для школьников, деловые и организационно-деятельностные игры для подготовки и переподготовки специалистов.

Научно-техническая культура чрезвычайно важна для современного общества, игры подтверждают это. С давних времен существуют народные игрушки-забавы, основанные на законах физики и других наук: "Ванька-встанька", волчки, калейдоскопы и т.п. Из быстротечного и мощного потока современных технических, электронных, компьютерных игр и игрушек постепенно отберутся наиболее удачные и станут со временем традиционными народными.

Сейчас возвращает себе свои законные права культура гуманитарная, относящаяся непосредственно к человеку и обществу.

Гуманитаризация культуры проявляется не только в усиленном развитии так называемых гуманитарных областей знания: языкознания, литературоведения, философии, истории и т.д. Поворот культуры непосредственно к человеку выражается и в нарастающем внимании к простым житейским потребностям людей, к их повседневному быту.

Элементы бытовой культуры также находим в игровой деятельности, включая самые элементарные ее стороны, такие, как вежливость, деликатность и чистоплотность в быту и т.д. Долгие годы на эту сторону культуры обращалось слишком мало внимания, тогда как дети с их непосредственностью очень ярко проявляли общечеловеческую потребность в освоении бытовой культуры в играх: "В домик", "В гостей" и т.п.

При этом потребность в разнообразнейшем обыгрывании различных сторон быта живет не только в детях. Традиционная народная культура имеет богатый арсенал игр на бытовые темы для всех возрастов и в особенности для молодежи, готовящейся вступить в семейно-брачные отношения.

Для молодежи не могло быть настолько привлекательным простое изображение быта. В играх отражаются взаимоотношения людей, которые особенно интересны, привлекательны для стоящих на пороге взрослой жизни молодых людей. Больше всего игр на самую волнующую тему - выбор невесты или жениха. Этому посвящена, к примеру, одна из самых популярных хороводных игр "Бояре".

Во многих играх молодежь моделировала, "проигрывала" в бесчислен-

ных вариантах предстоящие семейные отношения.

В игре нравственные требования заключены не в словесных наставлениях, а в содержании игры, ее правилах и традициях, например, из-за обмана товарищей, любому участнику игры могут сказать: "Мы с тобой больше не играем". В данном случае нарушителю нравственного принципа приходится осознать вину и исправиться.

Здесь проявляется еще одна сторона игровой культуры - правовая, которая в основе своей является отражением правовых норм, царящих в обществе, но имеет и свои особенности. В игре преобладает не государственное право или другие официально утвержденные нормы, а право, корни которого находятся в традициях, обычаях. Ни в одном официальном кодексе не определено, что водящий не имеет права бросать игру, пока не заменит себя новым водящим, но участники игр знают и считают необходимым соблюдать эту норму, как и множество других, например: "За одним не гонка" и т.п.

Не оставлены без внимания основы политической культуры. Ограничимся примером народной игры "В царя". К выбранному играющими "царю" приходили толпой его "подданные":

- Здравствуй, царь!
- Здравствуйте, милые дети! Где вы были, что вы делали?..

В сознание подрастающего поколения закладывались демократические представления народа о том, какими должны быть взаимоотношения власти и простых тружеников (играющие показывали "царю" какой-нибудь вид работы, а он должен был без словесных пояснений понять, чем же занимаются его подданные, после чего мог выбрать из их среды своего преемника).

Понятие "экологическая культура" появилось недавно, но на воспитание высокой культуры взаимоотношений человека с природой направлена едва ли не самая большая и древняя по происхождению часть народных игр. У земледельцев-славян это, прежде всего, игры, в которых речь идет о возделываемых растениях: "Уж мы сеяли, сеяли ленок", "Просо", "Репка" и т.д. У скотоводческих народов в центре исконно народных игр - кони, верблюды, бараны и т.д.

Так, общественная жизнь высвечивает и делает особо важной, актуальной то одну, то другую сторону бесконечно многогранной культуры, и всякий раз это находит свой отклик в играх.

Использование игры в социально-педагогической деятельности способствует формированию у детей качеств, относящихся к физической, умственной, трудовой культуре общества. Тем самым игра является средством, комплексно влияющим на гармоничное развитие ребенка. Самые разнообразные игры могут быть использованы для развития той или иной стороны культуры.

Таким образом, включая игру в учебно-воспитательный процесс, педагог ненавязчиво, целенаправленно вводит детей в мир народной культуры.

### **Контрольные вопросы**

1. *Раскройте понятие "многогранность" игры.*
2. *Приведите примеры игр, отображающих разные стороны культуры общества.*
3. *Назовите игры, в которых моделируется культура семейных отношений.*
4. *В чем заключается социокультурная ценность игр?*

## **ГЛАВА 3. ИГРА КАК ФАКТОР СОЦИАЛИЗАЦИИ**

В процессе реформирования системы образования необходимы принципиально новые подходы к решению проблем социализации личности. Рассмотрим понятие социализации. Социализация - это развитие и самореализация человека на протяжении всей его жизни в процессе усвоения и воспроизводства культуры общества. Сущность социализации состоит в том, что человек формируется как член того общества, к которому он принадлежит. Любое общество стремится сформировать человека в соответствии с имеющимися у него некими универсальными моральными, интеллектуальными и даже физическими идеалами.

Социализация является не целью, а средством достижения наиболее оптимальной формы социальной активности - способности человека влиять на свои жизненные обстоятельства и на самого себя. Субъектом социализации человек становится объективно, ибо на протяжении всей жизни на каждом возрастном этапе перед ним встают задачи, для решения которых он более или менее осознанно, а чаще неосознанно ставит перед собой соответствующие цели, т.е. проявляет свою субъективность.

Позитивная социализация происходит тогда, когда жизнь коллектива настолько насыщена и привлекательна, что создает возможности для удовлетворяющего общения с товарищами и вызывает стремление общаться с ними.

Школа - не только важный институт социализации, но и самая точная социологическая модель общества, воспроизводящая всю систему его социальных ценностей, иерархию наказания и поощрения. К сожалению, школа слабо связывает организацию учебной и внеклассной деятельности с элементами социального воспитания. Сегодня школа - ядро системы взаимодействия социализирующих факторов, координатор совместной деятельности социальных институтов.

Учение и воспитание не могут быть свободным процессом без феномена игры. Социокультурная ценность воспитания учащихся средствами игры и в сфере игры определяется взаимосоответствием того, что входит в содержание и формы воспитательной деятельности, в цели и механизмы включения школьника в пространство игровой культуры, самораскрытия и саморазвития в ней личности учащегося.

Исследователи игр указывают, что игра, обладая синтетическим свой-

ством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением.

Игра - первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся.

Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления своего "Я", личного творчества, активности, самопознания, самовыражения.

Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Игра - путь поиска ребенком в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игра - свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры - наслаждение ее процессом, конечный результат - развитие реализуемых в ней способностей.

Игра - главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения.

Игра, будучи социально-досуговым и специфическим явлением процессуально-деятельностной модальности культуры, функционирующим в контакте человека с человеком, требующим их активности, выступает "спасательным кругом" для многих детей, чаще всего аутсайдеров.

Таким образом, при всем функциональном разнообразии игр достаточно определенно складывается понимание игры как фактора социализации личности. В отечественной психологии личность понимается как явление социальное по своему существу, происхождению и путям формирования. В качестве личностных свойств выделяются те, которые обуславливают общественно значимое поведение и деятельность человека и делают его субъектом труда, познания и общения.

Среди этих особенностей основное место занимает система мотивов, целей и морально-этических ценностей, определяющих поступки и самые разнообразные отношения к людям, к миру, к разным видам деятельности, к себе, а также способы поведения, в которых эти отношения выражаются.

Важно подчеркнуть, что особенности личности не только формируются и раскрываются в отношениях с людьми, но именно через отношение друг к другу людей их можно изменить.

В данном случае важно отметить, что игра обладает высокими фасили-

тирующими качествами. В игре проявляется отраженная субъективность - идеальная "представленность" одного человека в другом. Посредством игры мы обеспечиваем фасилитацию - повышение скорости или продуктивности деятельности человека вследствие актуализации в сознании человека образа другого человека, выступающего в качестве соперника или наблюдателя.

Игровой коллектив - это социальный организм с отношениями сотрудничества, взаимного контроля. В играх формируются навыки коллективной жизни: умение действовать сообща на основе взаимопонимания, оказывать помощь друг другу. В игровом коллективе все дети имеют одинаковые права на активную роль, каждый может придумать и предложить что-то новое, дети могут сами договариваться об организации игры, самостоятельно разрешать спорные вопросы. Так возникает "коллективное общественное мнение", которое направляет поступки детей, регулирует отношения между ними, служит мериллом оценки собственного поведения и поведения товарищей.

Основой социализации является социальное развитие, которое предполагает качественные изменения в ребенке, позволяющие ему наиболее успешно реализовать себя в системе социальных отношений.

Большой диапазон ролей в игре позволяет ребенку выступать в различных позициях, что способствует эффективности его социального развития.

Исследователи А.В.Петровский и М.И.Рожкова обосновали следующие критерии и показатели социализации, соответствующие применению игр в социально-педагогической деятельности:

- социальная адаптация (приспособление к условиям среды, ролевым функциям и нормам);
- социальная автономизация (потребность в персонализации, которая соответствует представлению личности о себе, ее самооценка);
- социальная интеграция (взаимное трансформирование потребностей личности и социального окружения);
- социальная активность (самоутверждение и самореализация в существующей системе отношений).

В процессе игры появляется возможность наблюдать, как дети воспроизводят структуру целеполагающей деятельности: выдвижение и обоснование цели (мотив - цель), определение путей ее достижения и ожидаемого результата в наиболее приемлемой, свободно выбираемой ими форме. Идентификация целей игровой группы и мотивов участников игры зависят в значительной мере от их способности выходить на личностное целеполагание.

Личностное целеполагание детей в игре направлено на конструирование потенциально возможного поведения для удовлетворения личных потребностей, дающее представление о результатах своих действий и определение в конечном итоге перспектив своего социального роста.

Использование игры как фактора социализации базируется на совокупности теоретических положений:

- необходимость актуализации воспитательно-развивающих функций игры;

- включение в жизнедеятельность коллективов учащихся игр, адекватных их типу и функциям, возрастному составу, конкретной социально-педагогической и психолого-педагогической ситуациям;

- применение игр в качестве вида деятельности или принципа, метода, формы организации иных видов деятельности учащихся должно быть адекватно конкретным педагогическим задачам;

- последовательная реализация принципов включения учащихся в игровую деятельность - принцип абсолютной добровольности и самостоятельности; принцип удовольствия; принцип свободоспособности; принцип демократическо-гуманистической сущности игры; принцип трансляции культурных традиций через игру; принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности.

Организация игровой деятельности становится оптимальной при соблюдении ряда психолого-педагогических и организационно-методических условий:

- изучение и выявление воспитательно-развивающих возможностей игры;

- соответствие содержания игры уровню развития и воспитанности учащихся, их половозрастным особенностям и личностным ресурсам;

- адекватности содержания и формы игры интересам и потребностям учащихся;

- усложнение содержания игры по мере развития учащихся;

- наличие состязательности, не противоречащей гуманистическим принципам воспитания.

Таким образом, использование специалистами игр в социально-педагогической деятельности помогает углубить и расширить возможности педагогического влияния на процесс воспитания, создает предпосылки для совершенствования воспитательных и образовательных систем, создаваемых в различных институтах воспитания, для оптимизации путей социализации личности.

### ***Контрольные вопросы***

1. Как вы понимаете термин "социализация"?

2. В чем заключается фасилитирующее качество игры?

3. Назовите показатели социализации, соответствующие применению игр.

4. Раскройте структуру игровой целеполагающей деятельности.

5. В чем заключается социальный характер игры?

## ГЛАВА 4. РОЛЬ ИГРЫ В ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ПОДРОСТКАМИ

Переход от детства к взрослости протекает, как правило, остро и порой драматично, в нем наиболее выпукло переплетены противоречивые тенденции социального развития. Главное, данный период отмечается выходом ребенка на новую социальную позицию, в которой реально формируется его осознанное отношение к себе, как к члену общества. Проявляя обостренный интерес к современности, подросток ищет свое место в окружающем мире, как барометр, наиболее тонко воспринимая все отклонения и недостатки в деятельности, поведении отдельных людей и общественных институтов.

Современные подростки объективно оказались заложниками проводимых реформ - политических, социальных, экономических. Поэтому сегодня необходимы принципиально новые подходы к решению проблем социализации подростков.

В системе общеобразовательного процесса большинство подростков не занято социально-значимой деятельностью. Возникла необходимость оптимизировать пути и условия процесса социализации молодого поколения.

Дети, недоигравшие в детстве, страдают, по словам академика В.П.Зинченко, "игровой дистрофией" и сохраняют ее на всю жизнь. Такая социальная психологическая "ущербность" позднее уже практически не поддается коррекции (66).

Игра, как явление, ставящее личность в позицию субъекта деятельности, приобретает особое значение в подростковом возрасте.

Подростковый возраст рассматривается в психологии как переход от детства к взрослости. Однако этот тезис, как подчеркивает Т.В.Драгунова, далеко не всегда является той главной точкой зрения на подростка и его развитие, которая находит отражение в его изучении, в понимании процесса формирования личности, возрастных и индивидуальных особенностей (26).

Анализ психолого-педагогических исследований позволяет сделать вывод о том, что период развития детей от 11-12 до 15 лет (что соответствует среднему школьному возрасту) называют подростковым или переходным возрастом, так как он характеризуется переходом от периода детства к юности, от незрелости к зрелости. Подростковый возраст - период бурного и неравномерного роста и развития организма, когда происходит интенсивный рост тела, совершенствуется мускульный аппарат, идет процесс окостенения скелета.

Подростковый возраст является объектом социально-педагогической деятельности. Во-первых, к этому возрасту все больше возрастают дидактические и психологические нагрузки на детей, а возможностей для отды-



ха, эмоциональной и двигательной нагрузки становится все меньше. Все это усложняет взаимоотношения детей в учебном и неформальном общении. Во-вторых, для детей этого возраста по-прежнему, как и в дошкольном, и в младшем школьном возрасте велика роль игры. В-третьих, из-за психологических особенностей этого возраста, к числу которых относится роль общения в межличностных отношениях со сверстниками.

Игры подростков Л.С.Выготский называл "бегство в воображаемый мир, отвращающий силу и волю подростка от мира действительного". С.А.Шмаков говорит об "игровом дефиците", который испытывают подростки. Т.Е.-Конникова, Е.С.Махлах утверждают, что существует "вторичный" взлет игровых интересов у подростка. Л.И.Божович объясняет такой взлет возросшим значением коллектива в подростковом возрасте. Многие авторы единодушно признают наиболее "игровым" младший подростковый возраст. Дело в том, что, с одной стороны, отрочество - это период наиболее интенсивного перерастания игровой деятельности в трудовую, а с другой стороны, у подростков возрастает стремление к статусу взрослого, который в их глазах не совместим со многими играми. Складывается парадоксальная ситуация: старшие подростки зачастую принимают игру только в том случае, если она признана ими серьезным занятием (25).

Ребенок в игре свободно обращается со значениями и смыслами, тем самым расширяет поле зрения, поле сознания, укрепляет уверенность в себе, веру в свои возможности. С одной стороны, в игре проявляется культура поведения, культура общения, воспитанная у детей вне игры. С другой стороны, увлекательное содержание игр, изображение коллективного труда, благородных поступков способствует развитию дружеских чувств, сплачивает детей. Такое единство игровых и реальных отношений помогает создать нравственную направленность поведения детей. Начало совместных игр еще не означает, что ребенок дружески относится к товарищам, порой ему просто весело играть с ними, но он заботится не о них, а о собственном удовольствии. Задача специалиста в процессе социально-педагогической деятельности - пробудить в игре чувство симпатии, благодарности, уважения к товарищам, удовлетворения от того, что позаботился о других, получил удовольствие от общения со сверстниками.

Энергия, направляемая на поддержание игрового действия, может быстро угасать или быть неиссякаемой в зависимости от состава участников (играют одни мальчики, или в игровую группу входят девочки); от характера межличностных отношений в игре, от соблюдения правил, от культуры общения (отсутствуют окрики, пресекается грубость, насмешки и т.д.).

В игре подросток набирается опыта, постигает особенности многообразия вещей, распознает их и их связи со средой жизнедеятельности, учится понимать их назначение, размеренно применять свои силы во взаимодействии с ними.

В игровой форме подросток удовлетворяет потребность в движении и общении, отмеченная специфика игр (часть вторая учебного пособия) синтезирует указанные потребности.

Детская игра по своему характеру чаще подвижная. Общие интересы, цели, задания, совместные действия в подвижных играх способствуют воспитанию положительных взаимоотношений, основанных на проявлении нравственной активности. В подвижных играх дети учатся согласовывать свои действия, учитывать желания и потребности партнеров, помогать друг другу.

Поведение в коллективной игре оказывается у детей наиболее подчинено жесткому регламенту, традиционные дворовые игры с "правилами" ("Пятнашки", "Прятки" и др.) становятся важной школой обучения законам сотрудничества: ребенок на собственном опыте начинает осознавать, что ограничения необходимы, чтобы группа, как социальное целое, не распалась и могла действовать.

Разнообразие характеров, ситуаций, неясность отношений, в которых еще так трудно разобраться с ходу, заставляют детей чувствовать важность правил не только для игры, но и для того, чтобы регулировать общение, особенно в затруднительных ситуациях. В совместной игровой деятельности наблюдается повышение жизненной энергии в результате взаимодействия, сопереживания, желания померяться силой.

Игровой коллектив - это социальный организм с отношениями сотрудничества, взаимного контроля. В играх формируются навыки коллективной жизни: умение действовать сообща на основе взаимопонимания, оказывать помощь друг другу. В игровом коллективе подростки имеют одинаковые права на активную роль, каждый может придумать и предложить что-то новое, дети могут сами договариваться об организации игры, самостоятельно разрешать спорные вопросы. Так возникает свое "коллективное общественное мнение", которое направляет поступки подростков, регулирует отношения между ними, служит мериллом оценки собственного поведения и поведения товарищей.

### ***Контрольные вопросы***

- 1. Почему подростковый возраст является объектом социально-педагогической деятельности?*
- 2. Раскройте причину "вторичного взлета" игровых интересов у подростков.*
- 3. Почему у подростков наблюдается стремление играть в "мир взрослых" в секрете от взрослых?*
- 4. В чем заключается единство игровых и реальных отношений в процессе игровой деятельности?*

# **ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

## **ГЛАВА 1. ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ ОБЩЕНИЯ У МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ**

Общение - сложный и весьма многогранный процесс. А.А.Бодалев предлагает рассматривать общение как "взаимодействие людей, содержанием которого является обмен информацией с помощью различных средств коммуникации для установления взаимоотношений между людьми" (13).

Б.Д.Парыгин считает, что "общение является необходимым условием существования и социализации личности". Л.П.Буева отмечает, что благодаря общению человек усваивает формы поведения. М.С.Каган рассматривает общение как "коммуникативный вид деятельности", выражающий "практическую активность субъекта". В.С.Коробейников определяет общение как "взаимодействие субъектов, обладающих определенными социальными характеристиками" (25).

Социально-педагогический подход к анализу сущности общения опирается на его понимание как механизма влияния (с целью социального воспитания) общества на личность. В связи с этим в социальной педагогике все формы общения рассматриваются как психотехнические системы, обеспечивающие взаимодействие людей.

Психотехника понимается как система средств, приемов, позволяющих эффективно воздействовать на духовный мир человека, на его психику и сознание. Общение выступает в качестве своеобразного социально-психологического механизма, посредством которого это воздействие осуществляется.

В социально-психологической литературе общение понимается и как коммуникативная деятельность. Коммуникативная деятельность представляет собой сложную многоканальную систему взаимодействий людей. Так, Г.М.Андреева основными процессами коммуникативной деятельности считает коммуникативный (обеспечивающий обмен информацией), интерактивный (регулирующий взаимодействие партнеров в общении) и перцептивный (организующий взаимовосприятие, самооценку и рефлексии в общении) (2).

Качество и эффективность словесного действия, его коммуникативная действенность зависят от содержания общения. Содержание состоит в том, что в процессе коммуникации осуществляется взаимовлияние людей друг на друга. Чтобы полностью описать процесс взаимовлияния, недостаточно знать структуру коммуникативного акта, необходимо проанализировать мотивы общающихся, их цели, установки, насколько субъект владеет культурой общения.

Многие исследования, посвященные культуре как образовательной ценности в воспитании и развитии личности, показывают, что основанием культуры человека, критерием ее выраженности в нем выступает его общение с другими людьми.

Исследователь Б.Х.Бражников отмечает, что высказывания в социально-ориентированном общении адресуются многим людям и должны быть понятны каждому, поэтому к ним предъявляются требования полноты, точности и высокой культуры (6).

Культура речевого общения - совокупность знаний, умений и навыков, обеспечивающих целенаправленное взаимодействие людей на основе адекватного выбора и использования средств общения, а также умение прогнозировать воздействие высказываний на собеседников, извлекать информацию в условиях устной и письменной речи.

Культура общения есть явление социальное, присущее только человеку, ибо она порождена потребностями человеческого общежития, межличностными отношениями людей в процессе общественно-трудовой практики и обусловлена в своем возникновении и развитии общественным бытием людей и носит исторический характер. Индивидуальное и историческое развитие человека есть процесс присвоения и воспроизведения социокультурного опыта человечества.

Отметим социально-психологические функции общения в подростковом возрасте:

- это важный специфический канал информации;
- это специфический вид деятельности и межличностных отношений. Групповая игра, а затем и другие виды совместной деятельности вырабатывают у ребенка необходимые навыки социального взаимодействия, умения подчиняться коллективной дисциплине и в то же время отстаивать свои права, соотносить личные интересы с общественными. По выражению французского писателя А.Моруа: "Школьные товарищи - лучшие воспитатели, чем родители, ибо они безжалостны";
- это специфический вид эмоционального контакта; создание групповой принадлежности, солидарности, товарищеской взаимопомощи не только облегчает подростку автоматизацию от взрослых, но и дает ему чрезвычайно важное для него чувство эмоционального благополучия и устойчивости.

Формы организации общения, применяемые сейчас в школах, не удовлетворяют многих детей. Проведенный нами опрос среди подростков о школьных внеклассных мероприятиях позволил сделать вывод, что детям неинтересно и скучно. Аналогичная ситуация и в семье. Даже если родители готовы мириться с шумом и беспокойством, подростки чувствуют себя под родительским взором скованно.

Таким образом, в школе и в семье общение несвободно, ребенок находится под постоянным контролем взрослых, и этот контроль не всегда педагогически оправдан. Это, пожалуй, одна из причин того, что ребенок-

подросток теряет интерес к школьным делам, переносит его на улицу, в различные неформальные объединения и сообщества; это спонтанный, часто неосознанный способ поиска свободного общения. Свободное общение не просто способ проведения досуга, но и средство самовыражения личности, установление новых человеческих контактов, из которых постепенно выкристаллизовывается что-то интимное, свое.

Формирование культуры общения - процесс сложный и многогранный, является частью многофакторного процесса воспитания. Однако диалектика понятий "формирование" и "воспитание" позволяет утверждать, что второе из них является частью первого. Формирование как процесс становления личности включает в себя социально-педагогическую деятельность, которая направлена на организацию социальной формы жизни человека - общение.

Как было указано выше, в подростковом возрасте ведущим фактором самоопределения является общение. Но оно реализуется только в совместной деятельности, включающей основные ее виды, формирующие подростка. Это труд, учение, игра. Каждый из этих видов, как указывал С.Л.Рубинштейн, определяет некоторую стадию развития человека, причем каждый последующий этап не отменяет полностью этап предыдущий.

Таким образом, исходными позициями процесса формирования культуры общения средствами игры являются следующие:

- у подростков формируется относительно устойчивая система отношений к окружающим и к самим себе, возрастает интерес к собственной личности, стремление разобраться в своих качествах, поступках, формируется самооценка;
- появляются и становятся существенными новые условия развития личности, а именно - собственные требования к себе, к своей культуре общения;
- в центре внимания в этот период стоят вопросы, связанные с нормами и правилами взаимоотношений между людьми, складываются моральные взгляды и оценки;
- заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, которое, в силу различных обстоятельств, может приобрести "отрицательный характер" (грубость, упрямство и т.д.);
- важна роль игры, дети этого возраста любят подвижные, творческие, сюжетные игры. Игра помогает детям справиться с переживаниями, беспокойством, страхом, неуверенностью в себе, скованностью в общении, неспособностью контролировать свои чувства и поступки, которые препятствуют их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

В качестве важных моментов общения выступают эмпатия и рефлексия. Под эмпатией подразумеваются способность понимать психические состояния других людей, сопереживание, эмоциональный отклик, эмоциональная идентификация с другими. Рефлексия рассматривается как самоуглубление, обращенность познания на свой внутренний мир, видение

своей позиции со стороны, способность имитировать мысли партнера. В играх и эмпатия, и рефлексия являются важнейшими характеристиками, определяющими успешность игрового процесса, но в игре они имеют специфические особенности, диктуемые двуплановостью игрового процесса.

Наличие эмпатии необходимо, во-первых, для реального плана игры как учет психических состояний партнера. Во-вторых, высокая степень эмпатии требуется при переходе от реального плана к воображаемому как эмоциональная идентификация себя с игровым персонажем, роль которого исполняется. В-третьих, находясь в воображаемой роли, необходимо чувствовать ролевые переживания напарника. Именно различные сочетания этих проявлений эмпатии обеспечивают высшую ступень игры - уровень артистизма.

Рефлексивные особенности личности, то есть способность отождествлять себя с партнерами, видеть всю ситуацию как бы сверху и себя в этой ситуации, необходимы в играх. Рефлексивные особенности личности характеризуют интеллект человека, а также гибкость его поведения, т.е. способность ориентироваться в обстановке.

Благодаря наличию таких характеристик, как эмпатия и рефлексия, игра является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению.

### ***Контрольные вопросы***

- 1. В чем заключается социально-педагогический подход к анализу сущности общения?*
- 2. Назовите социально-психологические функции общения подростков.*
- 3. Обоснуйте необходимость обращения внимания специалистов на культуру общения у подростков.*
- 4. В чем специфика игры как средства формирования культуры общения?*

## **ГЛАВА 2. УСЛОВИЯ ОПТИМИЗАЦИИ ФОРМИРОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ ОБЩЕНИЯ У ПОДРОСТКОВ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ**

Условия - это философская категория, выражающая отношение предмета к окружающим его явлениям, без которых он существовать не может. Исследователь А.Я.Найн отмечает: "Условия - это совокупность объективных возможностей содержания, форм, методов, приемов и материально-пространственной среды, направленных на достижение поставленной цели" (53).

Условия оптимизации формирования культуры общения средствами

народной игры - это создание условий в процессе социально-педагогической деятельности, благоприятствующих формированию культуры общения средствами народной игры у подростков.

Специалисту, работающему с подростками важно осознать, что главной целью его работы должно быть воспитание каждого своего ученика гармонично развитой, духовно богатой и социально зрелой личностью, обладающей культурой общения.

Ситуации, требующие от подростков культуры поведения, культуры общения, морально-нравственной оценки, возникают постоянно: и в ходе учебного процесса, и на переменах, и за стенами школы. Игнорирование воспитательных моментов, направленных на формирование культуры общения ведет к ущербному развитию личности именно в тот период жизни человека, который, по утверждению психологов, является наиболее важным для формирования нравственных качеств.

Таким образом, частные цели обучения определенному учебному предмету обусловлены общей целью воспитания гармонично развитой, культурной во всех отношениях, социально зрелой личности каждого школьника.

Общеизвестно, что научное образование, направленное на интеллектуальное развитие, само по себе не может формировать культуру общения учащихся. Известно, что в одном и том же человеке может уживаться высокое умственное развитие и низкий уровень культуры общения. "Хотите, чтобы человек стал личностью?" - ставил вопрос философ Э.В. Ильенков и отвечал на него так: "Тогда поставьте его с самого начала - с детства - в такие взаимоотношения с другим человеком (со всеми другими людьми), внутри которых он не только мог бы, но и вынужден был быть личностью" (83).

Исследователь И.Я.Лернер отмечает, что любое обучение есть задача молодому поколению культуры в определенном объеме. Только культура в различных ее проявлениях содействует формированию личности человека, таким образом, школьные предметы должны нести учащимся ту или иную культуру (44).

Игра как социокультурный феномен может быть охарактеризована как транслятор многообразия окружающего мира и человеческих отношений, как способ освоения культуры народа, как сфера самореализации личности. Наличие развитой разнообразной игровой деятельности учащихся является сферой педагогически направляемой социализации личности, средством развития и воспитания учащихся.

Таким образом, *включение в содержание образования народных игр* - одно из условий оптимизации формирования культуры общения у подростков.

В рамках этого необходимо ввести в учебные планы средних классов общеобразовательной школы факультатив по изучению народных игр. На занятиях реализуется потребность в общении со сверстниками, усвоение норм личных и деловых отношений, основных нравственных понятий и соответствующих форм поведения, отрабатываются модели решения проблемных ситуаций.

Необходим целостный подход в формировании культуры общения средствами народных игр - это отвечает современной тенденции к всестороннему многогранному формированию личности школьника. Понятие "целостный" определяем как представляющий единое целое. Исходя из этого, гуманитарный цикл школьных предметов должен включать средства, формирующие культуру общения.

Рассмотрим реализацию комплексного подхода на примере трех предметов.

Научить подростка культуре общения, значит, научить культуре речи. Развитие речевой деятельности школьников происходит на уроках русского языка и литературы.

Программой для общеобразовательных учебных заведений по русскому языку в 5 и 6 классах предусмотрены уроки по культуре речи. По мнению Л.И.Айдаровой, общему развитию речевой культуры учащихся способствует анализ художественных стихотворных текстов. Анализ создает благоприятные условия для развития речевой культуры учащихся. Общеизвестный факт, что обучение должно нести не только познавательную цель, но и развивающую. Дидактические упражнения по русскому языку должны органично включать задания на развитие не только орфографических и грамматических умений, навыков, но и на развитие способности к адекватному восприятию смыслового значения слов, фраз, предложений, текстов (1).

В книге исследователя В.П.Федоровой "У кота Баюна" предложены детские фольклорные тексты. Это считалки, потешки, пестушки, мирилки и многие другие фольклорные тексты Зауралья. Воспитательные возможности художественных традиций фольклора велики: его образность, метафоричность, поэтика, традиционные черты и особенности композиции народной лирики и прозы, традиции русского полногласия и суффиксации, мелодика речи, интонационные особенности и своеобразие народных напевов. Все это без излишней теоретизации входит в душу ребенка, в его подсознание, сознание, чувства. Возможности народных творений помогают ребенку обогатить свой словарный запас, привить детям любовь к слову.

На уроках литературы в 5-6 классах программой предусмотрено изучение устного народного творчества, изучение мифов народов мира. При изучении УНТ и на уроках внеклассного чтения в 5-6 классах необходимо проводить уроки с учетом местного региона. Это направлено на приобщение учащихся к духовной культуре Зауралья.

По воспоминаниям старожилов, годовые съезжие праздники в Зауралье были средством передачи навыков игры. В праздники вовлекалась целая округа, у детей были свои игровые кружки, в которых взаимно передавались игры разных деревень, но основной комплекс игр был устойчиво характерен для данного региона. В Зауралье было принято обучать детей игре. Суровые условия жизни, отсутствие крепостного права позволяли долго держаться общиной. Местные жители отличались трудолюбием, добродушностью, в местных условиях нельзя было выжить без взаимовыруч-



ки. "Помощью" ставили дома, теребили гусей, пряли шерсть, т.е. работали все сообща и играли сообща.

В качестве домашнего задания по литературе детям можно предложить вести дневник по сбору фольклорного материала, куда дети могут записывать народные игры, песни, частушки, сказки, загадки, различные прибаутки.

Как отмечалось выше, любое обучение есть передача молодому поколению культуры в определенном объеме, каждый отдельный предмет должен нести учащимся ту или иную культуру. Обучение иноязычной культуре используется как средство обогащения духовного мира личности. Под иноязычной культурой мы понимаем все то, что способен привнести учащийся в процесс овладения иностранным языком в учебном, познавательном, развивающем и воспитательном аспектах. Изучение народных игр страны, язык которой изучается как иностранный, это своего рода обогащение знаний о ее культуре. С помощью народных игр, поговорок, пословиц можно узнать обычаи, традиции и особенности характера носителей языка.

А.Эйнштейн в шутку заметил: "Образование - это то, что остается от человека после того, как он забудет все, чему его учили". Уровень владения иностранным языком выпускников школ свидетельствует о том, что языковыми навыками в условиях общеобразовательной школы овладевают лишь целеустремленные и настойчивые единицы молодых людей. Учителя иностранного языка отмечают, что дети с легкостью рассказывают на иностранном языке о народных традициях и обычаях страны, язык которой изучают, а о своей народной культуре сказать не могут. Поэтому рекомендуется на уроках иностранного языка изучать русские народные игры, поговорки, пословицы на иностранном языке.

На уроках музыки можно разучивать с детьми народные песни, на уроках рисования предложить им нарисовать сюжеты народных сказок, на уроках труда изготовить игровой инвентарь. Смысл этого в том, чтобы через звук, движения, пластику, композицию подростки усваивали заложенную в произведениях народного искусства духовную энергию, культуру; народные игры, песни, загадки, пословицы - все это тесно связано с народным мировоззрением, религией, бытом, нравственностью своего времени, созвучно тому, что считается общечеловеческой ценностью.

В социально-педагогической деятельности можно использовать многие жанры фольклора. Каждый отдельно взятый жанр фольклора несет в себе ту или иную воспитательную нагрузку, выполняет свою воспитательную функцию.

Следующее условие оптимизации формирования культуры общения средствами народной игры - *применение игры как средства диагностики личности и последующей коррекции.*

Таблица 1

Жанры фольклора	Качества, свойства, формирующиеся под влиянием фольклора
Скороговорки, считалки	Чувство ритма, поэтический слух, память, способность различать звуковую окраску стиха, чувство юмора, осуществляется речевая коррекция.
Загадки	Образность, метафоричность мышления, воображение, наблюдательность, умение обобщать наблюдаемое в окружающей действительности, способность к анализу и синтезу явлений.
Сказки	Фантазия, образность мышления, воображение, чувство сюжета, чувство композиции, получение информации о прошлом.
Пословицы, поговорки	Наблюдательность, умение обобщать наблюдаемое, умение выражать свои мысли сжато, лаконично, концентрируя главное.
Потешки, перевертыши, приговорки, дразнилки	Чувство юмора, умение "манипулировать" словами, внимание, фантазия, чувство ритма, импровизаторские качества, развивается чувство рифмы.
Песни	Чувство ритма, рифмы, формы, композиции, поэтический слух, поэтическое преобразование действительности, музыкальность, пластичность.
Игры	Фантазия, воображение, импровизационность, чувство сюжета, чувство формы, соревновательность, стремление к результату, ловкость, находчивость, трудолюбие, актерские навыки, память, музыкальность, пластичность, коллективизм, товарищество и многое другое.
Былины, сказания	Любовь к родине, поэтическое восприятие действительности, чувство ритма, рифмы, композиции, образность, метафоричность мышления, чувство сюжета, знание обычаев и быта народа.
Народные обычаи и обряды, праздники	Трудолюбие, уважение к старшим, любовь к природе, любовь к близким, бережное отношение к результатам человеческого труда, гуманность, художественно-творческие навыки, фантазия, воображение, импровизационность, коммуникабельность, поэтическое восприятие действительности, осознание себя частью природы.

Еще в XVIII веке Руссо писал, что, для того чтобы узнать и понять ребенка, необходимо наблюдать за его игрой. В отличие от взрослых, для которых естественной средой общения является язык, естественной средой для ребенка является игра и разнообразная деятельность. В современной отечественной и зарубежной психологии развивается новое направление использования игры - игротерапия, в данном случае игра служит

для раскрытия и лечения искажений в развитии ребенка. Игра рассматривается исследователями как средство самовыражения ребенка, позволяющее успешно решать различные коррекционные задачи: расширение репертуара самовыражения ребенка, достижение эмоциональной устойчивости и саморегуляции, коррекцию отношений между ребенком и взрослым, ребенком и сверстниками, с окружающим миром. В процессе игр можно ненавязчиво откорректировать искаженное понимание нравственных качеств, культуру общения, если спроектировать ситуацию, где подросток сможет проявить положительные качества.

Наибольшую ценность в плане диагностики представляют игры, самостоятельно организуемые детьми.

Данные наблюдений за детьми во время игры предлагается фиксировать по следующей схеме.

- Как воспринимают сообщение об игре: обрадовались; промолчали, ничем не выразили своего согласия; в начале игры были недовольны, затем согласились; пытались найти доводы, чтобы отказать; сообщили о серьезных причинах, чтобы не играть; открыто высказались против игры.
- Как играют подростки: играют азартно; помогают слабым; играют, но не стремятся быть активными; часто отвлекаются; не соблюдают правила; играют неохотно; не играют.
- Какие качества личности проявляются в ходе игры: коммуникативность, эмоциональность; стремление к лидерству; доброжелательность; тактичность и вежливость; толерантность; пассивность.

Исходным принципом для обоснования целей и задач коррекции, способов их достижения является принцип единства диагностики и коррекции развития. Задачи коррекционной работы могут быть правильно поставлены только на основе полной диагностики и оценки ближайшего вероятностного прогноза развития, определяемого, исходя из понятия "зоны ближайшего развития".

*Использование индивидуального подхода как метода социально-педагогического воздействия с опорой на положительное и преодоление отрицательного в общении младших подростков.*

Индивидуальный подход в настоящее время рассматривается в социально-педагогической деятельности как одно из условий эффективности процесса коррекции. Особенность, неповторимость всякой ситуации определяется рядом условий, в том числе индивидуальными особенностями ученика: отношением его к педагогам и сверстникам, к игровой деятельности в целом, к какой-то конкретной игре, к самому себе.

Среди методов, дающих положительные результаты при формировании культуры общения младших подростков, имеются не только разные формы поощрения, которые предлагаются уже ходом игры, либо ее правилами, но и наказания.

Наказания часто обусловлены правилами народной игры. Например,

если нарушил правила - можешь проиграть фант, который надо будет затем отыграть.

Исследователь Л.С.Славина отмечает: "Ребенок реагирует на воспитательные меры по-разному в зависимости от целого ряда условий: от ранее сложившихся черт его личности, от причин, вызвавших поступок, на который это воздействие направлено, от взаимоотношений ребенка с воспитателем, а также с окружающими, от его отношения к данному воспитательному приему. Следовательно, воздействия педагога всегда опосредуется личностью ученика" (75).

Таким образом, отправным моментом индивидуального подхода является не метод, а личность, к которой обращено то или иное воспитательное воздействие.

Рассмотрению следующего условия оптимизации процесса формирования культуры общения средствами игры у подростков посвящен отдельный параграф учебного пособия.

## **2.1. ДЕОНТОЛОГИЯ СПЕЦИАЛИСТА, ОРГАНИЗУЮЩЕГО ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПОДРОСТКОВ**

В последнее время активно разрабатывается социально-педагогическая деонтология - должное поведение человека в процессе организации социально-педагогической деятельности.

Среди основных условий оптимизации формирования культуры общения средствами игры является деонтология специалиста, организующего игровую деятельность.

В социально-педагогической деятельности важна личная заинтересованность педагога в успехе, знание игр, организаторские способности, творческий подход и любовь не только к детям, но и к самой игре. Одна и та же игра, организованная разными педагогами, носит различный характер. У одних она проходит спокойно, без эмоционального всплеска, у других - азартно, с эмоциональными комментариями.

Специалист, работающий с подростками, должен четко определить свою позицию. По мнению педагогов, в игровой деятельности - это роль игрока наравне с подростками, иногда ведущего.

Исследователь Ю.Л.Львова уверена в том, что любое педагогическое совершенствование даст действительный результат, лишь реализовавшись в творческой энергии самого учителя, в умении свободно распоряжаться учебно-воспитательными средствами, в обаянии, в интеллигентности его поведения и общения, в умении стимулировать их умственную инициативу, эмоционально "зарядить" ученика. "Чего нет в творце, не может быть в творении", - гласит древняя мудрость (71).

Социально-педагогическое воздействие почти в любой ситуации направлено на изменение поведения воспитанников. Но достичь результата и взаимопонимания можно значительно быстрее, если отношения между взрослыми и подростками носят не авторитарный стиль, а стиль товари-

щеского взаимопонимания и доверия с обеих сторон.

Специалисту, работающему с подростками, необходимо помнить, что, несмотря на личностное своеобразие (темперамент, характер, интеллект, уровень культуры, пол, возраст), в каждом акте речевого поведения он выступает как носитель социальной роли, как носитель культуры общения. Образование, являющееся феноменом культуры, не может состояться без опоры на культуру личности педагога. От личных качеств преподавателя, от его кругозора, мировоззрения, личной культуры зависит успех в решении профессиональных проблем.

Чтобы руководить детской игрой требуется такт, умение определить меру вмешательства, наблюдать, как ведут себя дети в игровых ситуациях. Педагог должен владеть искусством общения, высокой мобильностью, умением избегать конфликтов, креативностью мышления, умением выслушать и принять мнение играющих, умением перестраиваться в ходе игровых действий. Отдельно необходимо отметить требования к речи педагога: речь должна быть содержательной, логичной, выразительной, эмоциональной, понятной детям.

Безусловно, эффективность реализации воспитательных функций игры, формирование культуры общения во многом связано с подготовленностью педагогов к организации игр.

Специалисту, организующему игровую деятельность, необходима своеобразная просветительская деятельность по освоению игровых традиций. Одной из таких необходимых мер является создание своеобразного игрового "всеобуча", который можно использовать для различных аудиторий - от игровой лаборатории до дворовых клубов, детских оздоровительных комплексов, детских приютов.

Чтобы умело организовать игру, педагог должен обладать большим игровым запасом, знать классификацию игр по функциям в воспитании и развитии человека, обладать опытом игровой деятельности, уметь проектировать последствия игровой деятельности, знать традиции народа, проживающего в данном регионе, педагог должен уметь влиять на содержание игр, на выбор роли в игре; помочь каждому войти в коллектив, установить хорошие отношения с товарищами, следить за поведением и чувствами ребенка в игре, вызывать положительные эмоции и переживания.

Исследователь В.М.Григорьев указывает на необходимость организации "игрового коллектива". В "игровой коллектив" могут добровольно входить дети и педагоги. Задачей таких коллективов является организация игр учащихся. Привлечение детей к работе в "штабе игры" формирует их общественную активность, культуру общения, сознательность, самостоятельность, внутреннюю потребность и умение контролировать и направлять свою деятельность, развитие своей личности.

Таким образом, в полной мере воспитывающее значение игр проявляется, когда ею умело руководит взрослый. В процессе организации игровой деятельности важно помнить, что теоретические знания игр в социально-педагогической деятельности накладываются на конкретную ситуа-

цию, личностные особенности и возможности специалиста. В данном случае нет места действиям по шаблону, это творческий процесс, в ходе которого решаются профессиональные задачи.

### **Контрольные вопросы**

- 1. Раскройте понятие "условия оптимизации" какого-либо процесса.*
- 2. Как реализуется индивидуальный подход в процессе социально-педагогической деятельности? Приведите примеры.*
- 3. В таблице 1 указаны качества, формирующиеся у детей под влиянием фольклора. Приведите примеры конкретных ситуаций.*
- 4. Охарактеризуйте игру как средство диагностики.*
- 5. В чем заключается деонтология специалиста, работающего с детьми?*

## **ГЛАВА 3. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ, НАПРАВЛЕННОЙ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ И КУЛЬТУРЫ ОБЩЕНИЯ У ДЕТЕЙ, НАХОДЯЩИХСЯ В УЧРЕЖДЕНИИ ВРЕМЕННОГО ПРЕБЫВАНИЯ**

В государственной системе попечения детей-сирот существует особый тип учреждения - приют. Специфика работы приюта состоит в том, что это учреждение временного пребывания детей, оставшихся без попечения родителей. Цель данного учреждения - устроить детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, на временное проживание с целью последующего устройства в другие социальные институты - возвращение в семью, усыновление, установление опекуна.

Вся деятельность приюта направлена не столько на профилактику, как в Центрах социальной реабилитации несовершеннолетних, сколько на коррекцию и реабилитацию детей, так как в приюте находятся дети, ослабленные физически, с нарушением социального и психологического статуса, отчужденные от семьи и школы, возможности профилактической работы с ними уже во многом упущены.

Исследователь Р.В. Овчарова в условиях временного пребывания детей выделяет следующие виды социально-педагогической деятельности.

- Социально-педагогическая диагностика и консультирование, целью которых являются отслеживание динамики социогенеза личности и определение причин его нарушений.
- Социально-профилактическая работа, цель которой - предупреждение возможных нарушений в социальном развитии детей, создание условий для полноценного личностного развития.

- Коррекционно-развивающая работа. Цель - активное воздействие на процесс социализации личности; позитивные изменения в ней через программы социального воспитания и социально-педагогической реабилитации. Основной из них является программа развития коммуникативных навыков и культуры общения (55, 164).

Исследователи М.А. Галагузова, Г.М. Иващенко, В.С. Мухина отмечают, что, прежде всего, это проявляется в отсутствии у детей коммуникативных навыков и культуры общения и, как следствие этого, в отклонениях во взаимоотношениях с окружающими людьми.

Таким образом, разработка программы, направленной на развитие коммуникативных навыков у детей, находящихся в приюте, является одним из главных направлений в социально-педагогической деятельности в учреждении временного пребывания.

В данном случае под коммуникативными навыками понимается владение культурой межличностного общения, которое включает умение "слушать" и "слышать", умение войти в ситуацию общения и установить контакт, умение выявить информацию и собрать факты, создавать и развивать отношения в позитивном эмоциональном настрое, умение наблюдать и интерпретировать вербальное и невербальное поведение собеседника.

Культура общения - это совокупность знаний, умений и навыков, обеспечивающих целенаправленное взаимодействие детей на основе адекватного выбора и использования средств общения, а также умение прогнозировать воздействие высказываний на собеседника, извлекать информацию в условиях устной и письменной речи.

Анализ литературы по социально-педагогической теории и практике, собственный опыт позволяют выделить основные условия оптимизации коррекционной программы, направленной на развитие коммуникативных навыков и культуры общения. В данном случае под условием понимается создание таких ситуаций, которые благоприятствуют развитию коммуникативных навыков и культуры общения у воспитанников приюта.

Важным условием оптимизации коррекционной программы, направленной на развитие коммуникативных навыков и культуры общения, является *использование игры, как средства диагностики личности и последующей коррекции*. Указанное условие рассмотрено во второй главе четвертой части учебного пособия. Необходимо отметить, что использование игры в условиях временного пребывания детей выполняет двойную функцию. С одной стороны, игра является средством активизации деятельности ребенка, с другой - средством реабилитации, так как, играя, ребенок развивается в психическом, физическом и социальном направлении. Специалисты выделяют признаки, по которым игру относят к терапевтическому средству:

- игра - это естественная обстановка для самовыражения ребенка;
- то, что ребенок делает во время игры, символизирует его эмоции и страхи;
- бессознательно ребенок выражает эмоциями в игре то, что потом

может осознать; он лучше понимает свои эмоции и справляется с ними;

- игра помогает строить хорошие отношения между ребенком и специалистом;
- игра позволяет узнать специалисту больше об истории жизни ребенка.

Следует отметить, что применение игр в работе с детьми, находящимися в условиях временного пребывания - лишь этап в процессе реабилитации и коррекции личности ребенка.

Вторым условием является *организация сотрудничества детей и взрослых, как средства создания и использования для развития детей ситуаций, требующих от них интеллектуальной и нравственной активности*. У детей, попадающих в социально-реабилитационный центр, как правило, утрачено базовое доверие к миру взрослых. Поэтому, прежде всего, необходимо ослабить недоверие детей к сотрудникам приюта.

Сотрудничество как особая форма взаимодействия детей и взрослых характеризуется определенными признаками: желанием обеих сторон вступить в общение и взаимодействие; заинтересованностью детей и взрослых в процессе и результатах совместной деятельности; "протяженностью" общения во времени, его "присутствием" на всех этапах деятельности детей: выдвижение цели, ее осуществление, оценка достигнутого; диалогическим характером общения, основанным на отношении взрослого к ребенку как субъекту деятельности, с которым согласуются совместные действия, если его активность подвергается коррекции, это происходит в форме совета, убеждения, а не команды; целесообразным соотношением совместной с взрослыми и самостоятельной деятельности ребенка.

Важнейшая задача всех специалистов социально-реабилитационного центра - взаимодействие с воспитанниками. Процесс общения включает в себя следующее:

- цель общения - способствовать возникновению у ребенка чувства психологической защищенности, доверия к миру, радости существования;
- способы общения - понимание, признание и принятие личности ребенка, основанные на способности децентрации (умение становиться на позицию другого, учитывать точку зрения ребенка);
- тактика общения - сотрудничество, создание и использование для развития детей ситуаций, требующих от них проявления интеллектуальной и нравственной активности; многообразие стилей общения и их варьирование;
- личная позиция воспитателя - исходить из интересов ребенка и перспектив его дальнейшего развития.

Кроме того, организатор игровой деятельности должен обладать такими профессионально важными качествами, как общительность, ориентация на взаимодействие с людьми, доброта, любознательность, интерес к работе с людьми, твердость в отстаивании своей точки зрения, оптимизм, умение найти выход из спорных ситуаций, нервно-психическая устойчивость.



Воспитатели должны научиться разным видам общения с детьми, чтобы помочь ребенку выйти из позиций изоляции, оппозиции и агрессии и не дать возможности замкнуться на одном из этих видов поведения.

Так, в отношении к детям, склонным к изоляции, оптимален мягкий стиль общения без требовательных интонаций, устранение того, что ребенка отпугивает, уважение его личного пространства, предвидение сложностей в освоении новых условий жизни. Особое внимание следует обратить на создание условий для самовыражения избегающего общения ребенка.

Более сложной является работа воспитателя с ребенком, склонным к оппозиции. Такой ребенок избегает общения, его поведение принимает более или менее негативную окраску. Ребенок демонстрирует пренебрежение к правилам, принятым в приюте, к предлагаемым занятиям, к любому требованию, высказанному даже в дружелюбной форме. Иногда оппозиция может выражаться и в форме открытого агрессивного поведения.

Процесс приспособления ребенка к жизни в приюте не является одномоментным, он сложен, требует комплексного подхода и поэтапности.

Рассмотрим третье условие - *реализация индивидуального подхода к ребенку*.

Судьба каждого воспитанника приюта, система его социальных связей, уровень развития и состояние здоровья имеют вполне конкретный, индивидуальный характер. Полноценная реализация индивидуального подхода в приюте возможна в том случае, если сотрудники, говоря словами К.Д. Ушинского, "знают ребенка во всех отношениях".

Важно соблюдать последовательность в сборе информации, характеризующей воспитанника. Социальный работник ведет личное дело воспитанника, обобщая сведения, полученные от его родственников, официальных лиц, пополняя его материалами консилиумов, информацией о возможных опекунах. Психолог определяет логику использования психодиагностических методик.

Специалисты в процессе работы накапливают информацию о том, как ребенок включается в игру или работу (с интересом, охотно, пассивно); какова его работоспособность (готов к длительному напряжению, преодолению трудностей, усилия малопродуктивны, отвлекается, быстро устает); насколько он дисциплинирован.

Собранная и систематизированная информация дает возможность определить задачи социальной реабилитации ребенка, в решении которых участвуют все специалисты.

Перейдем к следующему условию в работе с детьми - *реализация комплексного подхода, предусматривающего взаимодействие ребенка с несколькими специалистами, которые изучают различные аспекты проблемы ребенка*.

Необходимость комплексного подхода к индивидуальной работе с детьми, которые пользуются услугами социально-реабилитационного центра, обусловлена нарушениями их физического, психического, социального здо-

ровья, а также отсутствием коммуникативных навыков и культуры общения. Комплексная форма оказания помощи ребенку предусматривает его взаимодействие с несколькими специалистами, которые изучают различные аспекты (социально-педагогические, медицинские, психологические, правовые и другие) проблемы ребенка.

Подрыв физического и психического здоровья, деформация личности, нарушение социальных связей, отсутствие коммуникативных умений и культуры общения у детей, прибывших в социозащитное учреждение, зачастую весьма значительны.

Детство - это период сензитивный к развитию, изменению, появлению новообразований, возникновению новых интересов, формированию новых мотивов деятельности и общения. И эти изменения могут произойти в достаточно короткий срок с помощью специалистов разного профиля.

Исследователи Ю.В.Василькова, Н.А.Галагузова, Е.И.Холостова отмечают, что успех в социально-педагогической деятельности достигается за счет установления определенных связей между деятельностью специалистов разного профиля в отношении одного и того же ребенка. Взаимодействие специалистов осуществляется в следующем:

- взаимная информация о состоянии здоровья ребенка, его поведении, общении с взрослыми и детьми;
- согласованность методов влияния, содержания и организации деятельности, в которую включается ребенок, характера общения с ним;
- совместная деятельность (каждый специалист своими методами, со своих позиций участвует вместе с другими в решении той или иной задачи социальной реабилитации ребенка);
- взаимопомощь;
- использование информации о ребенке, полученной одним специалистом, в деятельности другого;
- взаимное обучение специалистов.

Таким образом, спектр форм взаимодействия сотрудников реабилитационного учреждения широк и разнообразен. Использование их в практике реабилитационной работы с детьми имеет двойной результат. С одной стороны, оно ведет к усилению профессиональной позиции каждого специалиста, с другой - позволяет обеспечить внутреннее единство, целостность реабилитационного процесса, придает ему большую эффективность и целеустремленность. При таком подходе к организации социально-реабилитационного процесса коллективу сотрудников необходимо выявить ключевые направления реабилитационной деятельности всего коллектива и определить роль каждого специалиста в их осуществлении относительно каждого воспитанника.

Информация о ребенке, которой владеют специалисты, должна быть объединена и коллективно осмыслена. Организационной формой этого процесса может являться социальный медико-психолого-педагогический консилиум.

Консилиум - это совещание работников центра с целью изучения вос-

питанника и выработки общей позиции относительно путей его социального возрождения. Обсудив разностороннюю информацию, участники консилиума определяют роль и действия каждого в работе с тем или иным ребенком, разрабатывают программы. В данном учебном пособии представлена программа игрового практикума, направленная на развитие коммуникативных навыков и культуры общения у детей, находящихся в условиях временного пребывания (приложение 2).

Программа игрового практикума рассчитана на 10 занятий. Длительность каждого занятия от одного до двух часов. Частота занятий - 2 раза в неделю.

Каждое занятие начинается с ритуала встречи и заканчивается ритуалом прощания. Ритуалы - совместная творческая находка социального педагога и группы детей, неизменно повторяющаяся от встречи к встрече.

Первые три занятия посвящены установлению доверительных отношений между педагогом и детьми. Пытаться что-то ускорить или заставить подростка сделать то, что он явно не хочет - это, значит, осложнить себе работу.

Исследователь А. Адлер, анализируя развитие у человека "социально-го чувства", отмечал, что природа наделила нас потребностью к физическому контакту, привязанности и присоединению. Детям просто необходимо, чтобы их ласкали, обнимали, трогали и хвалили. Опыт показывает, что начинать занятия надо с расслабляющих, снимающих напряжение и телесно ориентированных упражнений и игр на контакт и соприкосновение. Это на бессознательном уровне снимает барьеры и снижает агрессивность (58).

Постепенно, по мере роста доверительности в отношениях между педагогами и детьми, можно приступить к выполнению сложных упражнений, играм и беседам. Акцент смещается на обсуждение группой того, что произошло на занятиях, вербализацию мыслей, эмоций, чувств, которые возникают.

К концу третьего занятия можно переходить к обсуждению правил взаимодействия в группе. Начиная с четвертого, каждое занятие имеет тематическую направленность и заканчивается небольшой беседой, так как дети обычно уже готовы услышать. Четвертое занятие посвящено общению между людьми. Основная направленность пятого занятия - повышение осознания подростком своих чувств. Темой шестого занятия являются дружба и вражда, возникающие между детьми - "Падаем мы сами, но, чтобы подняться, нам нужна дружеская рука". Седьмое занятие посвящено развитию смелости, сплоченности группы. Восьмое занятие посвящено формированию самоуважения. Восточная мудрость гласит: "Если человек жесток к себе, как можем мы ожидать от него сочувствия к другим". Девятое занятие посвящено развитию делового эмоционального общения. Завершающее десятое занятие "У самовара я и мои друзья".

Педагог, учитывая динамику группы, решает сам, когда и чем группа будет заниматься. Может возникнуть ситуация, когда целесообразно одно

занятие разбить на две встречи и углубить тему, ввести дополнительные игры и упражнения.

Игровой практикум объединен по тематическим часам, каждый из которых представляет собой завершённое занятие, что позволяет использовать его как час досуга. Количество участников не более 15 человек. Это даёт возможность социальному педагогу наблюдать за каждым и ненавязчиво управлять поведением и взаимоотношениями играющих. После каждой игры поводится краткий анализ по кругу, каждый высказывается, какие чувства испытывал, что именно понравилось в играх, какие трудности были.

Каждая игра требует оборудования, поэтому при подготовке социальный педагог внимательно знакомится с правилами игры и готовит заранее необходимый инвентарь.

В зависимости от настроения участников, их активности, утомляемости допускаются изменения в ходе занятий и корректировка игр. В арсенале социального педагога всегда должно быть несколько игр "на всякий случай".

### ***Контрольные вопросы***

- 1. В чем заключается специфика социально-педагогической деятельности в приюте?*
- 2. Почему специалисты программу развития навыков общения считают одной из основных в процессе реабилитации детей?*
- 3. В чем особенность комплексного оказания помощи?*
- 4. Приведите примеры использования игры как средства диагностики.*
- 5. В чем заключается использование игры как средства активизации деятельности ребенка?*

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Содержательную задачу социально-педагогической деятельности можно определить как помощь в интеграции ребенка в общество, помощь в его развитии, воспитании, образовании, профессиональном становлении, иными словами - помощь в социализации ребенка.

С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилем проявления всех важнейших черт личности. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных ресурсов как в игре.

Игры созданы для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфическая форма и познания, и труда, и искусства, и общения. Игра во многом отражает то, что называют трудовой деятельностью, часто являясь некоторой ее имитацией.

Полифункциональность игры позволяет использовать ее в процессе социально-педагогической деятельности, где она выступает как средство разностороннего развития личности и формирования коллектива, навыков общения; как метод и форма пробуждения интереса к разным видам деятельности. Игра помогает детям справиться с переживаниями, беспокоейством, страхом, неуверенностью в себе, скованностью в общении, неспособностью контролировать свои чувства и поступки, которые препятствуют их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

Игровая деятельность способна осуществлять уникальную функцию - восполнять развитие тех сторон личности, которые почему-либо не получают необходимого развития в других видах деятельности, других сферах жизни. В итоге, игра может рассматриваться как уникальный естественный регулятор полноты и гармоничности развития.

Использование игры в социально-педагогической деятельности способствует формированию у детей качеств, относящихся к физической, умственной, трудовой культуре общества. Тем самым игра является средством, комплексно влияющим на гармоничное развитие ребенка. Самые разнообразные игры могут быть использованы для развития той или иной стороны культуры.

Роль игры в развитии и социализации всех детей незаменима. Она дает возможность ребенку в сравнительно короткий срок освоить разные социальные роли, овладеть опытом социального взаимодействия. В процессе игры происходит обмен настроением с партнерами и формируется понимание ребенком другого человека.

Игра, будучи социально-досуговым и специфическим явлением процессуально-деятельностной модальности культуры, функционирующим в контакте человека с человеком, требующим их активности, выступает "спасательным кругом" для многих детей, чаще всего аутистов.

Игра обладает высокими фасилитирующими качествами. В игре проявляется отраженная субъективность - идеальная представленность одного

человека в другом. Посредством игры мы обеспечиваем фасилитацию - повышение скорости или продуктивности деятельности человека вследствие актуализации в сознании человека образа другого человека, выступающего в качестве соперника или наблюдателя.

Игровой коллектив - это социальный организм с отношениями сотрудничества, взаимного контроля. В играх формируются навыки коллективной жизни: умение действовать сообща на основе взаимопонимания, оказывать помощь друг другу. В игровом коллективе все дети имеют одинаковые права на активную роль, каждый может придумать и предложить что-то новое, дети могут сами договариваться об организации игры, самостоятельно разрешать спорные вопросы. Так возникает свое "коллективное общественное мнение", которое направляет поступки детей, регулирует отношения между ними, служит мериллом оценки собственного поведения и поведения товарищей.

Ребенок в игре свободно обращается со значениями и смыслами, тем самым расширяет поле зрения, поле сознания, укрепляет уверенность в себе, веру в свои возможности.

С одной стороны, в игре проявляется культура поведения, культура общения, воспитанная у детей вне игры. С другой стороны, увлекательное содержание игр, изображение коллективного труда, благородных поступков способствует развитию дружеских чувств, сплачивает детей. Такое единство игровых и реальных отношений помогает создать нравственную направленность поведения детей.

Таким образом, игра является залогом успеха социально-педагогической деятельности.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 1

## ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ К КУРСУ "ИГРА В СОЦИАЛЬНО- ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ"

### *Заполните пробелы*

1. Результатом социально-педагогической деятельности является -----  
------. Эта деятельность предполагает организацию -----  
----- ситуации.

2. Основной отличительной особенностью социально-педагогической деятельности является то, что ----- взаимоотношения со средой. Это главное отличие определяет и все другие.

3. Народная педагогика это ----- закрепление в народных заповедях, образах фольклора, прикладного искусства, других формах отражения и преобразования действительности.

4. Предметом народной педагогики игры является ----- путей наилучшего использования для воспитания и развития личности всех потенциальных возможностей, заложенных в -----.

5. В структуру игры как деятельности органично входит ----- в которых личность полностью реализует себя как субъект.

6. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ----- потребности в самоутверждении, самореализации.

7. Сущность социализации состоит в том, что в процессе ее человек ----- как член того общества, к которому он принадлежит. Любое общество стремится ----- человека в соответствии с имеющимися у него некими универсальными моральными, интеллектуальными и даже физическими идеалами.

8. Личностное целеполагание детей в игре направлено ----- для удовлетворения личных потребностей, дающее представление о результатах своих действий и определение в конечном итоге перспектив своего социального роста.

9. Сотрудничество, как особая форма взаимодействия детей и взрослых, характеризуется определенными признаками: ----- на всех этапах деятельности детей.

10. Реализация комплексного подхода предусматривает ----- несколькими специалистами, которые изучают различные аспекты проблемы ребенка.

## ***Верны или нет следующие высказывания***

1. Любая деятельность имеет свою структуру, которая определяет взаимосвязь и взаимообусловленность элементов деятельности.
2. Народная педагогика игры - составная часть психологии, охватывающей традиционные народные игры, праздники, снаряжения для игр и другие игровые средства.
3. Подростковый возраст является субъектом социально-педагогической деятельности.
4. В игре границы между ее составными частями чрезвычайно подвижны, переменчивы, порой непредсказуемы, так как находятся в зависимости от взаимной обусловленности, от ситуативных желаний и возможностей играющих.
5. Самые разнообразные игры могут быть использованы для развития той или иной стороны культуры.
6. Позитивная социализация происходит тогда, когда жизнь коллектива не создает возможности для удовлетворяющего общения с товарищами.
7. Качество и эффективность словесного действия, его коммуникативная действенность не зависят от содержания общения.
8. В отношении к детям, склонным к изоляции, оптимален мягкий стиль общения без требовательных интонаций.
9. Эффективность реализации воспитательных функций игры детей связана с подготовленностью педагогов к организации игр учащихся.
10. В процессе игровой деятельности подростка сложно откорректировать искаженное понимание нравственных качеств.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### ИГРОВОЙ ПРАКТИКУМ "ВОЗЬМЕМСЯ ЗА РУКИ, ДРУЗЬЯ!"

**Цель:** развитие коммуникативных навыков и культуры общения у детей, оставшихся без попечения родителей, в учреждении временного пребывания.

#### Занятия 1-3

- Задачи:
- 1) знакомство участников;
  - 2) объединение участников;
  - 3) установление доверительных отношений;
  - 4) развитие социально желаемых форм общения;
  - 5) закрепление знания имен участников.

#### Ход занятия

1. Педагог здоровается с детьми, рассказывает о целях занятий. Это может выглядеть следующим образом: "Мы собрались с вами здесь для того, чтобы каждый из нас смог лучше узнать себя, научиться помогать себе в трудной ситуации, снимать с себя напряжение, открыть в себе новые возможности, о которых мы даже и не догадываемся. Наконец, просто отдохнуть, поиграть. Если мы будем активны, то сможем помочь не только себе, но и друг другу".

2. Знакомство. Дети садятся полукругом на стульчики рядом с педагогом. Всем участникам педагог предлагает назвать себя любым именем, которое сохраняется за ребенком на все время занятий. Таким образом ребенок может "выйти" из своего старого "я" и "надеть" на себя другую маску. Дети часто выбирают имена друзей, названия животных, которые бывают глубоко символичными. Для диагностики выбор не своего имени - признак неприятия себя. Таким способом у ребенка проявляется ощущение собственного неблагополучия. Выбор чужого имени служит указателем желаемого объекта идентификации. Педагог также называет себя так, как ему бы хотелось, чтобы его называли в этой группе. Для лучшего запоминания нужно повторить все названные имена по кругу. После знакомства педагог предлагает детям поиграть в веселую игру. Цель игры - создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, повышение уверенности в себе.

3. "Жмурки" - веселая, азартная игра, она снимает первоначальную настороженность ребенка. В тоже время эта игра - хороший диагностический прием, выявляющий исходный уровень самостоятельной активности группы и некоторые групповые роли, возникающие групповые отношения.

4. Игра "Восковая палочка". Цель игры - повышение уверенности в себе,

установление доверительных отношений.

Дети встают в круг очень плотно. Один из них - "восковая палочка" - стоит в центре круга. Глаза закрыты, руки прижаты вдоль туловища, ноги вместе, зафиксированы в одном месте в центре круга и не сдвигаются.

Играющие аккуратно за плечи подталкивают "восковую палочку", она начинает плечами падать на кого-то, а ноги остаются на месте. Те, на кого падает "восковая палочка", ловят ее на ладони и подталкивают на противоположную сторону круга, те, в свою очередь, делают то же самое и т.д. Желательно, чтобы все побывали в роли "восковой палочки" в течение 1-2 минут.

Нужно очень внимательно следить за тем, чтобы не было резких толчков. Если группа агрессивна, и социальный педагог не владеет ситуацией, лучше не играть в эту игру.

Обсуждение. Как вы себя чувствовали? Боялись или доверяли?

5. Беседа.

Педагог: "Мы не виделись два дня. За это время с каждым из нас произошло что-то хорошее и что-то плохое. Давайте поделимся друг с другом этими событиями. Я начну, затем каждый продолжит по кругу. Начну с того, что меня огорчило и даже расстроило. ... Но зато были и два радостных события...".

Важно, чтобы педагог был естественным, любую фальшь подростки почувствуют и замкнутся. Упражнение проходит в том темпе, какой получается, торопить нельзя. Если подросток не отвечает, можно задать вопрос по типу: "Неужели совсем ничего не произошло?", обменяться двумя-тремя фразами и пойти по кругу. Заставить, надавить - значит нарушить процесс установления доверительных отношений.

Педагог: "Как видите, наша жизнь полосатая: хорошее и плохое, радости и огорчения чередуются. Как вы объясните народную поговорку: "Не было бы счастья, да несчастье помогло!"?

Обсуждение.

Педагог: "Итак, черные (несчастливые) и светлые (счастливые) полосы сменяют друг друга. Если мы нарисуем дорогу нашей жизни, в которой выигрыш во времени нам ничего не дает, как могут по ней идти люди?"

В процессе работы специалист может задавать следующие вопросы: "Какой путь самый тяжелый?", "Какой путь самый благоприятный?"

Педагог: "Конечно, никто нас не избавит от трудностей, несчастий и утрат. Как говорили наши предки: "Жизнь прожить - не поле перейти". Но научиться не создавать самому себе дополнительных несчастий и бед - это в наших силах. Мы также можем научиться решать проблемы с меньшими потерями для себя и окружающих. В психотерапии здоровым считается не тот человек, у которого нет проблем, а тот, кто умеет с ними обращаться".

6. Игра "Слепой - поводырь". Цель - устранение страхов, повышение уверенности в себе, установление доверительных отношений. Для игры нужны стулья, хаотично расставленные по комнате.

Педагог: "Делимся на пары. Встаем один за другим. Тот, кто стоит впереди - слепой, сзади поводырь. Поводырь берет партнера за талию. Слепой закрывает глаза и не открывает их, пока играет музыка. Поводырь быстро, но очень аккуратно водит слепого по комнате. Задача поводыря - вести своего слепого так, чтобы он не наткнулся на другие пары, стены, стулья. Когда музыка замолчит, поменяемся ролями.

Обсуждение: "Что чувствовали? В какой роли легче?" Поднять вопрос о доверии в игре поводырю и в жизни окружающим. Может ли быть общение без доверия?

#### 7. Игра "Хоровод".

Дети встают в круг и берутся за руки, смотрят друг другу в глаза и улыбаются. Ритуал прощания.

### Занятие 4

- Задачи:
- 1) обучение социально желаемым формам общения;
  - 2) тренировка внимания;
  - 3) поддержка группового единства;
  - 4) развитие умения передавать свои эмоции;
  - 5) создание для пассивных детей возможности проявить себя.

#### 1. Игра "Жучок". Цель - раскрытие групповых отношений.

Ход игры: дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящий должен угадать, кто из детей дотронется до его руки (по выражению лица, движению). Водящий водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбираю с помощью считалки.

2. Упражнение "Жесты". Играющие образуют пары. Садятся напротив друг друга. Пока играет музыка, нужно общаться руками (без слов) на вербальном уровне. Глаза должны быть закрытыми. Социальный педагог должен объяснить детям правила этого упражнения: "Итак, мы руками поздороваемся, познакомимся, поборемся, помиримся". Каждый этап общения длится две минуты. Паузы в музыке будут информировать, что пора переходить к следующему этапу. Нужно запомнить те чувства, которые возникли во время упражнения. Обсуждение.

4. Упражнение "Рукопожатие". Педагог: "Пока играет музыка, вы должны пожать руки как можно большему количеству ребят.... Стоп! Сколько рук вы успели пожать? Кто больше?". Вопросы в конечном итоге приводят к мысли, что выигрыш в количестве привел к потере в качестве: разве простое хватание за руку можно назвать рукопожатием? Можно плавно перейти к обсуждению бесцеремонности в нашем общении и т.п.

5. Упражнение "Испорченный телефон". Педагог объясняет правила упражнения: "Мы сядем в круг. Я шепотом расскажу соседу справа небольшую историю. Он перескажет ее своему соседу, тот своему и т.д. до конца круга. А потом мы посмотрим, что из этого выйдет".

Начинаем раскручивать с конца. Последний обычно рассказывает историю, резко отличающуюся от первоначальной. Потом рассказывает свою

версию предпоследней и т.д. до первого. Искажение и потеря информации настолько очевидны, что потом легко обсудить эту проблему применительно к реальной жизни. Необходимо обсудить вопрос о точности в человеческих взаимоотношениях.

6. Игра "Семейный портрет". Цель - игра служит социометрии детской игровой группы, а также отражает сложившиеся отношения в собственной семье, опирается на групповые взаимоотношения.

Ход игры: в гости к семье приходит фотограф, чтобы сделать семейный портрет. Он должен задать семейные роли всем членам группы и рассказать их, попутно рассказывая о том, кто с кем дружит в этой семье. Обсуждение.

7. Беседа "Общение в человеческой жизни".

### Занятие 5

- Задачи: 1) развитие способности выражать свои эмоции;  
2) развитие умения рассуждать, высказывать свои мысли;  
3) ослабление негативных эмоций;  
4) формирование навыка размышлять о жизненных ценностях.

1. Упражнение "Глаза в глаза". Упражнение сопровождается спокойной музыкой. Педагог: "Садимся парами друг напротив друга. Все делаем молча. Пока играет музыка, смотрим в глаза друг другу. Смотрим внимательно, стараемся увидеть, какие у партнера глаза, о чем они говорят, в каком настроении он пришел на занятие и т.п. Когда замолкает музыка, меняемся ролями. Затем мы обсудим, совпало ли настроение партнера с тем, что мы почувствовали".

2. Упражнение. Педагог: "Теперь мы усложним упражнение. Остаемся в тех же парах. Постарайтесь вспомнить что-то, что вас огорчило, обрадовало, развеселило, рассердило. Но не говорите партнеру очередность воспоминания.

Итак, нам надо вспомнить что-то и почувствовать огорчение или радость, веселье или злость, но не говорить об этом состоянии. Задача партнера - почувствовать состояние. Как только музыка закончится, надо назвать, что он чувствовал (одно из четырех). На каждое воспоминание - полторы минуты. Затем меняемся ролями".

Обсуждение. Сколько раз совпали реальные и предполагаемые чувства? Легко ли было выполнять упражнение? Что из него ребята вынесли для себя?

3. Игра "Смешные рожицы". Цель - эмоциональное осознание детьми отрицательных черт своего характера. Педагог: "Мы передаем по кругу зеркало. Каждый, к кому оно пришло, начинает корчить рожицы, самые смешные, какие он только может, в течение полутора минут".

Обсуждение: "Что ты чувствовал, когда строил рожицы? Легко или трудно было тебе?"

4. Этюд "Так будет справедливо". Цель этюда - эмоциональное осознание детьми отрицательных черт своего характера, обучение пониманию того, как оценивается то или иное поведение.

Ход этюда - социальный педагог предлагает детям послушать рассказ и оценить поступок братьев: "Мама ушла в магазин. Как только за ней закрылась дверь, братья стали баловаться. Они то бегали вокруг стола, то боролись, кидали друг другу, словно мячик, диванную подушку. Вдруг щелкнул замок - это вернулась мама. Старший брат, услышав, что дверь открывается, быстро сел на диван. А младший не заметил маминого прихода и продолжал играть с подушкой. Он подбросил подушку вверх и попал в люстру. Люстра стала раскачиваться. Мама, рассердившись, поставила провинившегося в угол. Старший брат поднялся с дивана и встал рядом с братом.

- Почему ты встал в угол, я тебя не наказывала? - спросила мама.

- Так будет справедливо, - серьезно ответил ее старший сын. - Это я придумал кидаться подушкой.

Мама растроганно улыбнулась и простила обоих братьев".

Обсуждение. Как бы вы поступили?

5. Упражнение. Для проведения упражнения нужны бумага, ручки, спокойная музыка.

Педагог раздает всем листы бумаги, и в течение 5 минут нужно написать самое яркое воспоминание из своего детства. Пока играет музыка, дети пишут.

6. Беседа. Рассказать о чувствах и эмоциях и их роли в нашей жизни и нашем поведении.

## Занятие 6

Задачи: 1) снятие негативных эмоций, агрессии;

2) развитие самоконтроля;

3) устранение страхов, повышение уверенности в себе.

1. Упражнение. Для выполнения этого упражнения нужен "доброволец". Его задача - с завязанными глазами только по рукопожатию разделить всех членов группы на тех, кого он причислил бы к своим друзьям, и тех, кого он к этому разряду не относит.

Обсуждение. Почему именно это рукопожатие ты отнес к дружескому? По каким признакам? (Часто указывают на сильное рукопожатие). Дальше можно подойти к обсуждению того, кого мы называем другом.

2. Игра "Крепость". Цель - игра дает детям возможность проявить агрессию. Интересна диагностика - кто с кем захочет быть в команде.

Ход игры - группа детей делится на 2 команды (по желанию самих ребят). Каждая команда строит из мебели крепость. Одна команда защищает крепость, другая - штурмует. Основное оружие - мячи, мягкие игрушки, надувные шары.

3. Упражнение "Кошка и собака". Педагог: "Мы находимся в центре драматического события - кошка и собака "выясняют" отношения. Необходимо разделиться на две команды. Первые - кошки, вторые - собаки. Встали на четвереньки и попробовали двигаться в манере братьев меньших. Помните, как выгибает спину кошка, как она шипит, фыркает, норовит царапнуть собаку лапой по носу? А как ведет себя пес? Лает, кусается, старается

прижать пастью кошку к земле. Вспомнили? Теперь первая пара "ссоращихся" проходит в центр комнаты, остальные по краям. В какой паре ссора будет самая убедительная, захватывающая". Обсуждение. Упражнение необходимо проводить внимательно, так как происходит "выброс" агрессии.

4. Игра "Щит и меч". Цель игры - выход агрессии, эмоционального напряжения. Ход игры - ведущий держит щит, дети бьют об него мячами. Обсуждение - что ребенок чувствовал, когда дети бьют по щиту.

5. Упражнение. Релаксация. Релаксация - уменьшение напряжения, ослабление напряжения. Умение "сбрасывать" напряжение, снимать внутреннее "зажимы", то есть расслабляться.

6. Хоровод.

### *Занятие 7*

Задачи: 1) сплочение группы, объединение участников;

2) развитие умения работать в паре.

1. Игра "Бип". Цель игры - создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, сплочение группы. Ход игры - дети садятся на стульчики. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, присаживается по очереди на колени к детям и угадывает, у кого он сидит. Если он правильно угадал, тот, кого называли, говорит: "Бип".

2. Игра "Паровозик". Цель игры - создание положительного эмоционального фона, повышение уверенности в себе, устранение страхов, развитие сплоченности группы, развитие умения подчиняться требованиям одного. Ход игры - дети выстраиваются друг за другом, держась за плечи. "Паровозик" везет детей, преодолевая различные препятствия. В конце занятия можно предложить детям встать в круг ("хоровод") и взять друг друга за руки.

Выбранная форма окончания занятий останется неизменной и превратится в ритуал прощания.

### Занятие 8

Задачи: 1) тренировка внимания;

2) развитие воображения.

1. Упражнение "Здесь ли ты?". Педагог: "По кругу, громко, не стеснясь никого, назвав свое имя, спросите: "Катя, ты здесь?". И также громко ответьте: "Здесь - здесь!" или "Конечно, здесь!", или так, как вам захочется.

2. Упражнение. Педагог: "Представим себе, что каждый человек на Земле превращается в животное. В какое животное хотел бы превратиться ты в таком случае?". Обсуждение. Почему? Подростки задумываются, ищут аналогии во внешнем мире. Присутствует установка на создание более положительного "Я-образа". Педагог находит нечто положительное в каждом животном и выгодно подчеркивает это.

3. Упражнение. Педагог: "Ребята, а сейчас по кругу каждый скажет о сидящем справа от меня, что ему в нем нравится. Потом, о следующем и так далее о каждом. Говорить можно только хорошее. Обсуждение. Легко

ли было слушать о себе? Что чувствовал? Что чувствуешь сейчас? Очень важно следить за тем, чтобы говорил только хорошее". Упражнение несет мощный психотерапевтический заряд.

4. Беседа "Комплименты в нашей жизни".

### Занятие 9

Задачи: 1) закрепление коммуникативных навыков;  
2) тренировка памяти;  
3) развитие самостоятельности;  
4) развитие умения работать в паре.

1. Игра "Позови". Цель: формировать у детей предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей. Ход игры. Дети сидят за столами. Педагог рассматривает с ними новый яркий мяч. Вызывает одного ребенка и предлагает ему поиграть вместе с мячом - покатать его друг другу. Затем говорит: "Я играла с Колей. Коля с кем ты хочешь играть? Позови". Мальчик зовет товарища: "Саша, иди". Через некоторое время Коля садится, теперь Саша зовет друга.

2. Упражнение "Чего не хватает". Цель: продолжать учить деловому общению, обращаться с просьбой к взрослому; учитывая определенный уровень развития речи у детей, вводить выражение "дайте, пожалуйста", благодарить за оказанную помощь ("спасибо") или допускать употребление указательного жеста.

Оборудование. Из картона вырезают части предметов: машины (кузов, мотор, кабина и два колеса), дома (два этажа, окна, двери, крыша), паровоза (корпус, труба, три колеса).

Ход игры. Дети сидят за столами. Педагог раздает конверты с набором частей предметов - каждому ребенку один предмет. Во всех конвертах не хватает по одной детали. Они находятся у педагога. Он просит детей сложить из частей целый предмет. Дети складывают изображения, обнаруживают отсутствие необходимой детали и обращаются к взрослому. Педагог объясняет, что у него есть какие-то части предметов, которые выпали из конвертов, и он не знает, кому какую деталь дать. Каждый называет педагога по имени и отчеству и говорит: "Ирина Николаевна, дайте мне, пожалуйста, колесо для машины", - или: "Ирина Николаевна, дайте мне, пожалуйста, крышу для дома". Педагог раздает недостающие детали.

### Занятие 10

Задачи: 1) закрепление навыков общения;  
2) развитие самостоятельности.

1. Упражнение "Монолог".
2. Игра "Король и королева".
3. Игра "Хоровод".
4. Упражнение "Интернет".
5. Подведение итогов.
6. Вручение памятных сувениров.

### НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Выбор игр в процессе социально-педагогической деятельности не может быть случайным. Необходимо руководствоваться целями и задачами того или иного занятия, наличием имеющихся у детей умений и навыков, возрастными особенностями детей, существующими правилами.

Следует помнить о том, что все игры имеют свои правила, соблюдение которых обязательно для всех. Эти правила перед игрой обязательно напоминаются или оговариваются, чтобы дети лучше могли уяснить не только порядок или время и последовательность действий, но и их моральный смысл, так как в игре нередко возникают достаточно сложные ситуации, требующие от детей нравственно верных решений и действий. Дети должны осознавать, что победа победе - рознь. В игре недопустимы оскорбления друг друга, грубость, нечестность, но всегда ценятся взаимопомощь, доброта, поддержка, внимание и чуткость.

Прежде всего, следует помнить, что дети имеют разные физические данные, не всякий ребенок без ущерба для своего здоровья может наравне с другими бегать и прыгать. Поэтому необходимы консультации с врачом, родителями. Если в группе есть физически слабые дети, то не следует их включать в подвижные игры. Одинаково вредны как недооценка слабого здоровья ребенка, так и особый акцент детей на этом, чтобы не способствовать формированию комплекса неполноценности у слабого ребенка.

При выборе игры необходимо учитывать:

- возраст играющих;
- наличие соответствующего помещения или территории. Игры могут проводиться в зале, комнате, просторном коридоре, на воздухе. Если игры проводятся в помещении, то его необходимо предварительно проветрить и тщательно убрать, чтобы в нем не было грязи и пыли;
- число участников игры. Не обязательно проводить игры сразу со всей группой детей, особенно если помещение небольшое. Можно разделить детей на группы (мальчиков и девочек, сильных и слабых, играющих и судей);
- наличие соответствующего инвентаря. Для многих игр нужен инвентарь: мячи, скакалки, флажки и т.п. Он должен быть подготовлен заранее и в достаточном количестве;
- знание детьми правил игры. Объясняя детям правила игры, педагог должен встать так, чтобы все его видели, и он видел всех. Лучше всего для этого встать в круг вместе с детьми (но не в центре круга, чтобы ни к кому не стоять спиной). Объяснение должно быть кратким и понятным, оно должно сопровождаться показом отдельных элементов или всего игрового действия, дол-



жно быть повторено всеми или несколькими детьми, чтобы была полная уверенность в том, что дети хорошо усвоили необходимые правила предстоящей игры.

### ***Шишки, желуди, орехи***

Играющие становятся по три один за другим, лицом к центру. Водящий становится в центре. Руководитель дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий говорит, например: "Орехи!" Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами между собой. Водящий стремится в это время стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий, например, скажет: "Желуди!", меняются местами стоящие вторыми в тройках, а если "Шишки!" - меняются местами стоящие первыми в тройках. Каждый раз меняются местами, вызванные игроки. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими меньшее число раз.

Вызванные игроки должны обязательно поменяться местами; игрок, не переменявший место, становится водящим. Водящий, вызывая игроков, должен стоять в середине круга.

### ***Пятнашки (салки)***

Число участников игры - до 10 человек. Они разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обусловленных границ. "Осаленный" становится водящим.

В игру можно ввести дополнительные правила. Вот некоторые из них.

Играющий может спастись от "пятнашки", если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу "ласточки" и т.д.

Если "пятнашка" гонится за кем-либо, а ему пересек дорогу другой игрок, то он обязан погнаться за тем, кто пересек ему путь.

Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален.

На площадке очерчивают 1-2 круга диаметром 2 шага - "дома", где убегающие могут спастись от преследования. Однако больше 5с в таком доме находиться нельзя.

### ***Гуси-лебеди***

Цель игры: развивать ловкость, коллективные действия, смелость.

Методика организации игры. Игра проводится на площадке, в спортзале. Количество игроков - 10-25.

Играющие с помощью считалки выбирают волка и хозяина, остальные участники игры - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живет хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой.

Методика проведения игры. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через

некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

После последних слов хозяина гуси бегут в дом, волк пытается их поймать (осалить). Пойманные гуси выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Самый ловкий гусь становится волком. Можно поменять и хозяина.

Волк может ловить (салить) гусей только после слов: "Ну, бегите же домой!".

Гуси не имеют права прятаться друг за друга.

### ***Казак и разбойник***

Играть может неограниченное количество детей. В нее могут играть как мальчики, так и девочки. Игра проводится на местности, но такой, чтобы были укромные места для прятанья.

Правила игры очень простые. Перед игрой оговаривается граница территории, на которой можно прятаться.

Играют две команды. По жребию одна команда - разбойники, а вторая - казаки. Отличают их наручными повязками или нарукавными нашивками. Задача казаков - выследить разбойников, задача разбойников - надежно спрятаться.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки выбирают место для "темницы", куда потом будут приводить пойманных разбойников. Темницей может быть пространство под деревом или специально огороженное место. Темница не должна быть большой, чтобы ее легко было охранять, но достаточной - в ней ведь сидеть пойманым разбойникам. Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например, палками или камнями.

По сигналу казаки расходятся на поиски разбойников, их надо не только найти или увидеть, но еще догнать и запятнать.

Как только первый из разбойников попался, поймавший его казак отводит пленного в темницу. Ведет он его, взяв за руку или за рукав, причем пленный разбойник должен идти смирно - вырваться он не имеет права. Но если казак почему-то сам разжал руку, разбойник может убежать.

Так постепенно в темницу приводят пойманных разбойников, оставляя их под охраной кого-то из казаков.

Основное же правило игры заключается в том, что разбойники могут выручать попавших в беду товарищей. Если, например, кого-то ведут в тем-

ницу, то любой разбойник может подбежать и запятнать казака - тогда казак обязан отпустить пленного, и оба разбойника убегают прятаться снова.

Но казак, если он расторопен, может ухитриться и первым запятнать разбойника, пытавшегося вызволить своего товарища. Если сумеет - ведет уже двух пленных.

Разбойники могут освобождать своих товарищей даже из темницы. Только для этого им нужно запятнать не сторожевого казака, а самого пленного. Но здесь освободители больше всего рискуют тоже оказаться в темнице. Хотя на то и игра, чтобы рисковать, проявлять то лучшее, что есть в каждом.

Из темницы освобождать товарищей лучше всего группой - одни отвлекают внимание сторожевых казаков, а другие в это время пятнают пленных, тем самым выручая их.

Следует отметить, что самые быстрые из разбойников вообще могут не прятаться, а просто держаться на достаточном расстоянии от казаков. Такие бегуны могут даже выручать товарищей, отвлекая внимание казаков, когда те подходят к чьему-то убежищу.

Когда все разбойники пойманы, команды могут поменяться ролями: казаки становятся разбойниками, а разбойники - казаками.

### ***Катание каравая***

Известно немало народных забав на силу и ловкость, развивающих гибкость и чувство равновесия. Были среди них и вполне посильные для детей. К таким относится, например, "катание каравая". Само название указывает на то, что во время этой забавы игроки кувыркались, перекатывались по полу или по земле. Обычно девочки и мальчики развлекались отдельно друг от друга. Желаящий "покатать каравай" наклонялся вперед и, скрестив руки, ухватывался за большие пальцы ног. Затем, слегка присев, резким рывком падал спиной вперед и катился кубарем по полу или земле. Дети соревновались, "кто больше каравая накатает". Усевшись на траву по-турецки и обхватив руками ноги так, чтобы грудь прижалась к коленям, падали на бок и начинали кувыркаться по траве, причем каждый кувырок засчитывался за один "каравай". Тот, кто отпускал руки, считался вышедшим из игры. Иногда подобное соревнование затевали на небольшой горюшке. Тогда достаточно было, взобравшись на самый бугор, сделать лишь кувырок - остальное зависело от того, у кого была крепче хватка. Иногда скатывались с горки другим способом. Один ложился на землю спиной, а второй - ничком сверху него. Обхватив друг друга руками, а иногда ногами, катились с боку на бок. Конечно, перед тем как скатиться вниз тщательно проверяли, нет ли в траве камней или острых сучьев, о которые можно было бы ненароком пораниться.

### ***Горелки***

Много других русских названий у этой игры: "Гори ясно!", "Огарыши", "Разбегиши", "Разлуки" и др. Известна игра почти у всех славянских народов и,

значит, является очень древней, еще общеславянской.

Веками горелки были одной из самых распространенных и любимых игр русского народа. "Она в горелки не играла", - говорит А.С. Пушкин о Татьяне, считая, что этим убедительно доказывается необычность характера героини. Действительно, только в русской литературе горелки описаны десятки раз. Возрождение этой игры на русских народных праздниках и гуляниях приобретает сейчас почти обрядовое, символическое значение.

Участвовать могут 5-25 или немногим более юношей и девушек (мальчиков и девочек), нужна лужайка, площадка длиной не менее 20-30м.

Выбирают водящего - "горельщика". Остальные делятся на пары: обычно в паре - юноша с девушкой, мальчик с девочкой. Они берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей (колонной). Впереди в 3-5м от первой пары стоит "горельщик". Все говорят хором нараспев:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо:  
Птички летят,  
Колокольчики звенят.

"Горельщик" стоит спиной к остальным играющим. Начиная со слов "глянь на небо", он смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки, и одни игрок идет справа, другой - слева вдоль колонны вперед. Почти поравнявшись с "горельщиком", ждут последнего слова "звенят" и после него бросаются бежать вперед мимо горельщика. Он гонится за любым из них и старается поймать (достаточно только осалить, коснувшись рукой) прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого "горельщик" поймает, с тем и становится парой впереди всей вереницы. А водит игрок, оставшийся один. Если же "горельщик" никого не поймал, он снова "горит" - ловит следующую пару.

Правила. 1. "Горельщик" не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать мимо него. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой парой или местами друг с другом. 2. Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово "звенят". 3. "Горельщик" может осалить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки. 4. Каждый раз пара пробежавших становится впереди колонны.

Разновидности игры. В некоторых местностях, если играла молодежь, то часто договаривались, что "Горельщик" должен гнаться не за любым бегущим, а обязательно за парнем и, догнав его, может встать в пару с девушкой. Пойманный идет "гореть".

Иногда в 15-20м впереди "Горельщика" отмечают место, до которого бегущая пара не должна соединять руки.

### ***Жмурки "Яша и Маша"***

Жмурок много разных (например, "Жмурки в кругах" - башкирская игра). На молодежных вечерах веселее всего проходят жмурки с элементами

комической инсценировки. Выбирают водящими юношу и девушку и назначают первого быть Машей с тоненьким голоском, а вторую - Яшей, который говорит басом. Обоим завязывают глаза. Иногда еще и кружат вокруг себя, чтобы окончательно потеряли ориентировку.

Остальные играющие образуют вокруг водящих замкнутую цепь, для чего лучше взяться за руки. Яшу отводят подальше от Маши, предлагают найти ее.

Вытянув вперед руки, Яша начинает искать и жалобно звать: "Где ты, Маша?" - "Я тут", - басовито отвечает Маша, но сама не очень-то торопится встретиться с Яшей и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения вслепую комичны и часто неожиданны. Случается, Яша принимает за Машу кого-то из стоящих вокруг и скорее хватается за него. Смеясь, ему объясняют ошибку. Не дают и Маше выйти из круга и натолкнуться на стену.

Наконец, Яша находит свою Машу, и их обоих можно заменить новой парой желающих. А можно и предоставить право поменяться ролями, особенно, если играли весело, проворно, изобретательно.

Правила. 1. Окружающие не должны подсказывать водящим, где кто находится. 2. Чтобы поймать Машу, достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая. 3. Если Яша долго не может поймать Машу, надо предложить ей поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

### ***Земля - вода - небо***

Другое название игры - "Зверь - рыба - птица". Здесь каждый заметит соответствие: где небо -там птица, где вода - рыба... Но надо знать много видов рыб, птиц, зверей, чтобы успешно участвовать в игре.

Участвуют 7-40 человек разных возрастов, начиная со старших дошкольников. Играющие садятся или становятся кругом к центру лицом. В центре - ведущий с мячом (лучше набивным), рукавицей или связанным узлом полотенцем, шарфом и т.п.

Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот должен поймать мяч и назвать соответствующее животное, например, волка или медведя на слово "зверь" ("земля"). Потом надо вернуть ведущему мяч. Если игрок не успел назвать, или неправильно назвал животное, или не сумел поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет).

Ведущий кидает мяч все новым игрокам в разных сторонах от центра, стараясь всех держать в "игре" - в ожидании мяча и необходимости быстро назвать подходящее животное. Можно даже дважды подряд кинуть мяч одному игроку, но лучше, если будет охвачено побольше разных.

Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки или сданные фанты, игру прерывают, чтобы разыграть фанты (см. "Разыгрывание фантов"), а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.п. Затем игру можно продолжить, выбрав нового ведущего.

Разновидности этой игры часто придумывают сами ее участники. Например, добавляют новые задания. Так, в игре "Земля - вода - воздух - огонь" на слово "огонь" все должны хлопать поднятыми над головой руками (мяч не кидают никому). Иногда играют без мяча. Тогда ведущий идет по кругу и, называя одну из стихий ("вода", "воздух" и т.п.), жестом руки приглашает любого из играющих назвать соответствующее животное.

Правила. 1. Ведущий может кидать мяч или указывать рукой на любого игрока, только произнеся уже слово "земля" и т.п. 2. Мяч надо кидать прямо в руки, или так, чтобы его можно было поймать. 3. Нельзя называть уже названное кем-то животное.

### **Самый быстрый**

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии примерно 2-х метров. Под стульями протянута веревка, ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Можно посредине веревки привязать мешочек с призом (конфеты, орехи, печенье или какое-нибудь пожелание, напутствие). По команде ведущего, сидящие на стуле должны вскочить, обхватить кругом стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достанется тому, кто первый сможет это сделать.

### **Слушай команду**

Лучше всего проводить эту игру под музыку народных песен.

Под музыку все свободно передвигаются по комнате. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки, построиться парами, поднять левую руку, встать на одну ногу и т.д.).

### **Бирюльки**

Игра воспитывает терпение, выдержку и определенную ловкость. Лучше всех описывает бирюльки В. Даль: "Горсть ровно нарезанных соломинок или резных бирюлек разного вида кладется ворошком на стол: играющие вытаскивают, чередуясь, по одной, не встряхивая вороха". На основе игры появилось устойчивое выражение "в бирюльки играть", означающее "заниматься пустым делом". Бирюльки - с полсотни крохотных вещей, игрушки: деревянный самоварчик, ступочки, чугулки, бочоночки, скамеечки хранились в пасхальном разъемном деревянном яйце или красивой, кустарной работы, коробочке. К ним прилагалось два вставленных в точеные деревянные же держалочки металлических крючочка. Бирюльки насыпались горкой на стол, образуя "ворошок" сцепившихся один за другой красивых предметиков. Вытащить из него одну игрушечку, не пошевелив другие, было совсем не просто. Довольно было одного "умельца", чтобы возник азарт, соревнование. А, кроме того, игра являлась отличной школой осторожности, терпения, развивала тонкий глазомер и ловкость пальцев".

В качестве бирюлек можно набрать кучу мелких предметов: скрепки, пуговицы, ластик, кольца, предметы из яйца "Киндер-сюрприз", пробки и т.п.

Победителю в игре (тот, кто трижды вытянет предмет, не нарушив вораха) полагается приз.

### ***Лавата***

Играющие берутся за руки, образуя круг. Ведущий может находиться в центре круга и показывать движения, но лучше, если он вместе со всеми образует круг, акцентируя во время игры внимание на себя.

Все двигаются по кругу приставными шагами и напевают:

Дружно танцуем мы.  
Тра-та-та, тра-та-та.  
Танец веселый наш -  
Эта Лавата.

После этого напева играющие останавливаются. Ведущий говорит и показывает: "Мои локти - хороши, а соседа - лучше" (повторяет дважды). Ребята берут друг друга за локти и повторяют танец. Затем ведущий говорит: "Мои плечи - хороши, а у соседа - лучше", "Мои руки - хороши" и т.д. Завершается игра словами "Мои пятки - хороши..."

### ***Запрещенное движение***

Игра продолжает предыдущую. Все участники становятся по кругу. В середине - водящий. Он показывает какое-либо движение и говорит, что это движение "запрещенное" и никто из играющих не должен его повторять. Потом водящий делает под музыку различные гимнастические или танцевальные движения. Участники игры подражают водящему. Неожиданно водящий делает "запрещенное движение". Тот, кто повторит это движение, сменяет водящего или платит фант (отдает водящему какой-либо мелкий предмет). Закончив игру, разыгрывают фанты. Чтобы получить свою вещь обратно, играющий должен исполнить задание водящего: пропеть, сплясать, отгадать загадку, решить головоломку, придумать приветствие, сказать скороговорку и т.п.

Игра проводится с целью выработки стиля и тона взаимоотношений, выработки навыка подчинения правилам игры, также с целью игрового наказания.

### ***Возьми и передай***

Все играющие сидят на стульях по кругу и передают друг другу воображаемые предметы, называя их. Например, Катя передает Сереже "тяжелый чемодан", он еле-еле поднимает его, демонстрируя, какой он тяжелый. Затем Сережа передает Коле стул и т.д. по кругу. Игра позволяет наблюдать стиль взаимоотношений, развивает воображение и творчество.

### ***Перелетный колокольчик***

Выбрав водящего, участники игры разбегаются от него в разные стороны. У одного из них в руке колокольчик (может быть любой другой предмет, например, погремушка). Водящий старается догнать и запятнать игрока с

колокольчиком. Но играющие передают на бегу колокольчик друг другу, и водящему приходится догонять то одного, то другого. Пойманный с колокольчиком сменяет водящего. Игра нацелена на формирование стиля и тона взаимоотношений.

### ***Колобок***

Все участники игры образует круг, размыкающийся на вытянутые руки. В центре круга - водящий. Для игры нужен мяч. Он может быть маленький, большой, даже футбольный.

Мяч - это и есть колобок. Его должен поймать водящий, а те, кто стоит по кругу, перекатывают колобок ударом ноги друг другу. Они могут послать мяч в любом направлении вправо, влево, пересечь круг, финтить, то есть делать обманные движения, но сами должны оставаться строго на месте. И еще для них одно обязательное правило: они не должны касаться мяча руками, а перекатывать его только по земле и только ногами. Задача водящего - задержать мяч-колобок. Он может это сделать ногой, рукой, может только прикоснуться к мячу, может выбить его за круг. Если водящему удалось задержать колобок, он становится в круг на место того игрока, с чьей неудачной пасовки ему удалось задержать колобок.

Игра требует терпения и сноровки, позволяет корректировать стиль отношений и поступков играющих.

### ***Король и королева***

Из числа присутствующих выбирается король и королева. Обязательно для них сооружается трон - возвышенное над всеми место. Все остальные - гости, которые пришли их приветствовать. Задание остальным играющим: в течение 5-7 минут придумать свое приветствие и обыграть его. Ведущий объявляет о прибытии гостей и по очереди их представляет. В ходе игры король и королева меняются.

Игра служит диагностикой отношений стиля поступков. Развивает творчество, воображение. В целях коррекции отношений в поведении можно менять роли короля и королевы.

### ***Иголка-нитка-узелок***

Играющие образуют круг. Из их числа выбираются 3 человека - иглолка, нитка, узелок. Они выстраиваются в затылок друг другу и берутся за пояс предыдущего. "Иголка" ведет за собой "Нитку" и "Узелок". Располагаться они могут как внутри круга, так и за его пределами. Задача стоящих в кругу - стараться "запутать" нитку с узелком. Задача "тройки" - не отцепляться друг от друга. Если кто-то отстал, он заменяется другим игроком. Игра должна проводиться в быстром темпе.



# ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ТРЕНИНГА ОБЩЕНИЯ

### ***Игра-упражнение "Комплимент"***

Все сидят в кругу. Один из игроков - в центре круга, сидя на стуле лицом к играющим. Его задача: передвигаться по кругу вместе со стулом, поочередно останавливаясь перед каждым. Глядя в глаза - сделать комплимент. И так по кругу проходят все, делая комплименты.

Игра нацелена на раскрепощение, объединение, создание хорошего настроения. Относится к играм самовоспитания, настраивает на особый, доверительный тип отношений.

### ***Минута на разговор***

Участникам игры предлагается разбиться на пары, и по сигналу начать разговор. Речь должна быть быстрой, со смыслом. Через 1 минуту общий сигнал объявляет конец разговора, происходит смена пар, и разговор возобновляется (от 3 до 5 смен). Необходимо следить, чтобы все участники побывали в роли говорящего. Игра направлена на психологическую разрядку, вербальную активность.

### ***Продолжение фразы***

Ведущий придумывает фразу (количество слов равно количеству игроков), записывает ее на листе бумаги. Затем лист переворачивается, на обратной стороне записывается первое слово задуманной фразы. Второй участник игры, продолжив фразу предполагаемым словом, передает лист следующему участнику и т.д. Когда фраза возвращается к ведущему, лист переворачивается, фразы сравниваются. Происходит смена ведущего, и игра продолжается. Игра направлена на объединение, раскрепощение.

### ***Продолжи фигуру***

Проводится так же, как игра "Продолжение фразы", но вместо слов участники придумывают детали животного и по очереди дорисовывают изображение. Игра направлена на объединение, раскрепощение.

### ***Угадай, что я придумал***

Ведущий игры придумывает слово (количество букв равно количеству игроков), записывает его на листе бумаги.

Далее игра продолжается так же, как и игры "Продолжение фразы", "Продолжи фигуру". Игра направлена на объединение, раскрепощение.

## ***Конверт откровений***

Ребята сидят в кругу. У ведущего игры в руках красочно оформленный конверт, в котором заранее подготовлены вопросы на разные темы или на какую-то одну тему. Каждый по очереди вытягивает один вопрос и, прежде чем ответить на него, называет себя. Если в группе все знакомы, то после выполнения этого задания, следует уточнить: "Узнали ли что-то новое о своих друзьях, одноклассниках?" Вопросы могут быть такими: "Твой любимый праздник?", "Почему?", "Твоя любимая игра ...", "Твой самый радостный день...", "Твой самый грустный день...", "Твой любимый цвет..." и т.д. Вопросы формулируются в зависимости от информации, которую вы хотите получить.

Можно вопросы самим не готовить, а предоставить это ребятам. Предложить написать на бумажке вопрос, ответ на который они хотели бы получить. Затем эти вопросы перемешиваются и помещаются в тот же конверт или, в коробку. Вся остальная процедура остается прежней.

Знакомство можно провести и по типу игры "Снежный ком". Первый называет свое имя, второй - имя первого и свое и т.д. по кругу. Сложнее всего в этой ситуации замыкающему кругу, особенно если группа плохо знакома.

## ***На любой вопрос - любой ответ***

Проводится в том случае, если первоначально в игре "Конверт откровений" ребята не составляют вопросов.

Участники игры получают по листку бумаги и пишут на них какие-то вопросы. Затем листки складываются на стол чистой стороной сверху и перемешиваются. После этого каждый играющий вытягивает один листок и пишет ответ на свой вопрос на чистой стороне листа, не заглядывая в вопрос.

## ***Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем***

Участники делятся на две группы. Группы договариваются, какую деятельность они будут имитировать. Можно изображать профессиональную деятельность, домашнюю работу, конфликтную ситуацию в общественном месте, эмоциональное состояние и т.п. Одна группа показывает движения, а вторая должна догадаться, что делают участники.

Более интересно, когда участники выполняют разные движения одной ситуации. Игра направлена на развитие невербального общения, на взаимопонимание.

## ***Я - первый***

Для игры необходимы 5-6 пар варежек, школьная доска или лист картона, 2 мелка, 2 листа бумаги, 2 карандаша. По команде ведущего два игрока надевают на правую руку все варежки. Затем нужно подбежать к доске, не снимая варежки, взять мел в руки и написать: "Я - первый". Кто первый напишет, тот и победил. Можно вместо этих слов нарисовать кошку.

Если на руке 6 пар варежек, сделать это непросто. Игра относится к играм наслаждения умелостью, развивает смекалку.

### ***Чувства другого***

Из группы выделяются двое играющих. Их задача: медленно удаляясь в противоположные стороны, одновременно оглянуться, остановиться, идти и вновь оглянуться - и так три раза подряд. Игра направлена на взаимопонимание.

### ***Почетный гость***

Участникам игры объявляется, что через некоторое время один из членов группы покинет помещение и войдет только тогда, когда его позовут. Он будет исполнять роль почетного гостя, а остальные члены группы должны сделать так, чтобы гость чувствовал себя как дома. Несколько человек выбираются членами жюри, которые по пятибалльной системе оценивают все действия участников. Учитывается и оценивается сухость или фамильярность, подобострастие или грубость, скованность или развязность и т.п.

### ***Исправленный телефон***

Участники должны передать слово без искажений, а водящий, стоя в центре круга, старается его услышать и назвать. После игры начинается обсуждение. Почему отличается разговор по телефону от разговора в комнате? Как слушают люди друг друга, находясь на большом расстоянии (в лесу)? Что нужно сделать, чтобы тебя захотели слушать? Как включиться в разговор близких, посторонних?

### ***Упражнение "Вырази мысль другими словами"***

Задается несложная фраза. Необходимо каждому играющему придумать другое предложение, но при этом сохранить мысль первой фразы. Например:

1. Ученик не выучил уроков.
2. Мой одноклассник нагрубил учителю.
3. Я рассердился на своего брата.
4. Девочка не сдержала слово.

Игру лучше всего совместить с игрой в мяч. Ребята образуют круг и, перебрасывая мяч друг другу с указанием имени партнера, называют фразы. Например, Иван кидает мяч Саше и говорит: "Саша! Ученик опять не выучил уроки". Саша ловит мяч, обдумывает ответ и кидает мячик Кате: "Катя! Он повторил вчерашнюю ошибку дома". Катя ловит мяч, продумывает следующую фразу и кидает мячик Косте и т.д.

Подача осуществляется не по кругу (но участники образуют круг), а в случайном порядке - ребята кидают мяч тому из партнеров, кому им хочется. Получивший мяч довольно неожиданно попадает в проблемную ситуацию, он должен быстро придумать ответ и перебросить мяч другому партнеру.

При многократном видеоизменении фразы, острота первоначального варианта притупляется, "размывается" исключительность ситуации.

### **Монолог**

Каждый по очереди обращается к группе и в течение 1,5 минут старается помочь участникам отвлечься от проблем, не относящихся к теме занятия, полностью включиться в работу. По окончании обсуждается, чье обращение и почему подействовало наиболее сильно. Отмечаются причины эффективного воздействия (открытый взгляд, четко произносимые фразы, искренность, отказ от давления).

### **Послание самому себе**

Все встают, переходят в центр зала и становятся в шеренгу. Правофланговый (помощник ведущего) говорит своему соседу любую фразу, которую он хотел бы услышать сегодня утром ("Ты сегодня прекрасно выглядишь..."), и быстро переходит на левый фланг. Сосед передает эту фразу по цепочке, а через 5 секунд передает собственное послание и тоже переходит на левый фланг. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не получит послание самому себе.

### **Ворота для глаз**

Цель игры - поощрять невербальное общение.

Один из участников остается за дверью. Остальные договариваются, что двое будут "воротами". Группа образует круг. "Воротами" могут быть только два участника, стоящие рядом. Приглашают того, кто стоял за дверью. Участники общаются только взглядами.

Задача участника - выйти из круга через "ворота", но сначала нужно угадать, кто из членов группы эти "ворота". Увидеть это можно только по глазам. Все члены группы, кроме "ворот", стараются равнодушно поглядывать на того, кто стоит в центре круга. Все участники, в том числе и "ворота", должны сохранять нейтральное выражение лица, однако "ворота" взглядом приглашают идти. Человек, стоящий в кругу, чувствует или догадывается, где "ворота", и пытается пройти. Если он ошибается, из круга его не выпускают. Если угадал, "ворота" открываются.

Вопросы для обсуждения.

- Что говорят мне глаза?
- Что я понял по глазам?
- Чего я не понял, почему?
- Знаете ли вы другие формы невербального общения?
- Если хотите, покажите их группе.

### **Загадай слово**

Один из членов группы загадывает слово. Слово он держит в тайне, но сообщает всем первую букву. Допустим, это буква "К". Кто-нибудь из участ-

ников задает вопрос, например, такой: "Это не животное?" или "Это не часть слова?". Все остальные участники, включая и того, кто загадал слово, быстро придумывают слово, которое началось бы на букву, указанную тем, кто задумал слово, и относилось бы к тому классу объектов, который указан в вопросе.

Если первым такое слово придумал участник, загадавший слово, то он произносит его, и игра продолжается, то есть кто-нибудь из участников задает новый вопрос. (Причем, сам, задающий вопрос, конечно же, должен знать, что он имеет в виду, и, если никто не сможет придумать ответ, то он называет это слово).

Если же кто-то произнес слово, удовлетворяющее вопросу и начинающееся на нужную букву, раньше участника, задумавшего слово, то участник, загадавший слово, объявляет вторую букву своего слова. Вновь кто-нибудь из участников задает вопрос, и все остальные придумывают слово, начинающееся двумя буквами, которые объявлены участниками, загадавшим слово.

Игра продолжается до тех пор, пока слово не будет отгадано. Тот, кто отгадал, загадывает новое слово, и игра продолжается.

### ***Детектив***

Преподаватель предлагает каждой группе сочинить детектив с любыми героями и содержанием. Каждый из участников придумывает только одно предложение, но так, чтобы оно было продолжением предыдущего рассказа и включало не менее 13 слов. При этом, прежде чем назвать свою фразу, необходимо дословно повторить предыдущую.

Упражнение продолжается до тех пор, пока все не попробуют себя в этом коллективном творчестве. После завершения первые участники игры из каждой команды рассказывает членам других команд, о чем их детектив.

### ***Этюды "Три богатыря", "Ступа с Бабой Ягой", "Кошечей Бессмертный со Змеем Горынычем"***

Сформировавшимся парам или тройкам, в течение 5-7 минут необходимо подготовить и показать пантомимой заданную тему.

Во время подготовки можно выйти из комнаты, прорепетировать. Затем все собираются вместе.

Но когда остается 2 пары, ведущий вносит изменения. Он просит пары выйти, а с остальными проводит инструкцию: первую пару встречать бурными аплодисментами, доброжелательными улыбками, во время выступления оказывать эмоциональную поддержку. Вторую пару встречаем противоположно первой: никаких эмоций, взгляды отсутствующие, можно заняться посторонним делом.

После выступления - опрос об ощущениях. Краткая беседа о роли поддержки и взаимопомощи в разных жизненных ситуациях. О роли поступков

в жизни окружающих и масса благодарности последней паре за смелость и выдержку.

### ***Байка***

Участники объединяются в пары и рассказывают друг другу какую-то маленькую историю, байку или подходящий к случаю анекдот. После этого каждый участник рассказывает в кругу своей команды историю или байку, которую он услышал от своего партнера, пытаясь передать ее дословно.

### ***Бессловесное общение***

Все играющие разбиваются на группы по 3-4 человека. От каждой группы выбираются представители, им выдается письменное задание. Задание: "В течение 5 минут подготовиться и передать информацию своей команде без слов, т.е. с помощью жестов и мимики". Побеждает та команда, которая быстрее других поняла своего товарища.

### ***Трудные слова***

Предложите каждой группе разделить на 2-3 подгруппы. Предложите каждой подгруппе придумать по 6 "трудных" слов, то есть таких, значение которых, по мнению придумывающих, никому из присутствующих, кроме них, неизвестно.

Потом подгруппы задают эти слова друг другу. Если подгрупп две, то они задают друг другу по 6 слов; если подгрупп 3 - то по 3 слова; если четыре - то по 2 слова. Более 4 подгрупп составлять не следует.

Преподаватель выступает в роли арбитра. После того как подгруппа предъявила свое слово другой подгруппе, та получает 30 секунд на обдумывание, а затем должна дать ответ. Если ответ правильный, то она получает 1 балл, если же ответ неверный, то, увы, ничего.

Побеждает подгруппа, набравшая большее количество баллов.

### ***Интернет***

Предложите играющим обдумать и написать текст сообщения, которое будет помещено в интернете. В нем можно описать содержание игры или упражнения и перечислить конкретные достижения участников.

### ***Важные мысли***

Дайте участникам 3 минуты, чтобы они смогли записать те мысли, которые на сегодняшней игре им показались самыми важными, и пусть подумают - почему? Мысли можно написать на клейких листках или нарезанных кусочках бумаги. Затем составьте из них перечень по направлениям.

### ДЕЛОВАЯ ИГРА "ИЗОБРЕТЛАНДИЯ"

Это многодневная тренинговая игра со сквозным сюжетом, которая органично сочетает занимательную сказочную форму с напряженной интеллектуальной деятельностью по решению многочисленных (экологических, экономических, политических) проблем. Кроме того, включает знакомство подростков с новыми для них видами деятельности и участие в реальных товарно-денежных отношениях.

Сценарий игры может иметь различную тематическую направленность. Игра рассчитана на подростков 10-13 лет, имеющих или не имеющих явно выраженных интересов (в первом случае резко возрастает продуктивность игры по творческим результатам). Эффективное включение в игру школьников старшего возраста возможно только при наличии у них каких-то явно выраженных увлечений, совпадающих с тематикой.

Игра позволяет подростку ускорить процесс взросления, практически ощутить существующие в мире взрослых товарно-денежные отношения, попробовать свои силы в различных и новых для него видах деятельности, заложить навыки самостоятельной коллективной творческой деятельности, публичных выступлений, ведение дискуссии и многое другое.

Краткий сценарий игры экологической тематики "Страна Изобретландия" выглядит следующим образом. Все участники игры на 5 дней становятся жителями сказочной страны Изобретландии и разделяются на 6 (или больше) народов. Страна Изобретландия является конституционной монархией. Ею управляет император и его двор, в который входят Принцесса, Тайный Советник, Казначей, Бард, Ведунья и несколько Умников (руководителей народов). Различные народы отличаются друг от друга цветом их зоны проживания (белый, зеленый, желтый и т.д.).

Основная проблема Изобретландии состоит в том, что предыдущие поколения ее жителей (изобрелей) из-за нерационального использования природных ресурсов привели ранее цветущую страну в состояние полной экологической катастрофы. Поэтому новому поколению изобрелей (т.е. участникам игры) необходимо придумать и рассказать историю своего народа, а также, какого рода экологические проблемы имеются в их зоне.

При выработке проблем народа необходимые консультации дают Умник народа и Тайный Советник.

После выработки и защиты своих проблем каждый народ должен найти и защитить по несколько решений проблем другого народа. Таким образом, в результате совместной творческой деятельности Изобретландия должна вновь стать цветущей страной.

В Изобретландии имеется собственная безналичная валюта - "шибрики". Каждый изобрель имеет чековую книжку, счет в компьютерном или ручном "банке", возможность зарабатывать деньги самыми различными

способами и тратить их на вполне реальные покупки в "изобрельском" магазине и буфете. Товары для магазина и буфета приобретаются заранее перед игрой.

Возможности заработать достаточно широки. Им платят члены императорского двора за найденные технические и другие идеи, за участие в занятиях, за своевременный приход, за успешную защиту проектов, за поделки и рисунки, за заказанные Умниками плакаты и т.д. Лучшие поделки и технические идеи в последний день игры можно за значительные суммы продать на Бирже или Аукционе.

В последний день игры все разработанные проекты покупаются членами императорского двора для внедрения в жизнь в целях дальнейшего возрождения Изобретландии.

Параллельно в Изобретландии проводятся учебные занятия по 6-10 нестандартным направлениям, различные игры и тренинги, существуют клубы по интересам и многое другое.

Игра всегда получает самые высокие отзывы подростков - ее участники. При внешне полной свободе выбора и демократичности форм игра является четко спланированным и управляемым мероприятием, в котором все элементы управляются по графику с точностью до 10-15 мин. Такое сочетание демократических принципов и экономических механизмов поддержания порядка позволяет реализовать ряд познавательных и социально-психологических целей. Они заключаются в следующем:

- активизация творческого потенциала участников, раскрытие их творческих способностей, выявление интересов и склонностей;
- повышение социальной адаптации, освоение норм и правил жизни в коллективах, ознакомление со способами конструктивного общения;
- развитие коммуникативных способностей, формирование навыков творческой и групповой работы, умения вступать в творческое сотрудничество со сверстниками и взрослыми, навыков работы в разновозрастных группах.

Игра содержит три уровня сложности. Подросток может участвовать в игре следующего уровня только в том случае, если он прошел игру предыдущего уровня. На каждом уровне решаются специфические задачи. На первом уровне сложными приоритетными задачами являются:

- формирование навыков самостоятельной деятельности, умения самому принимать решение в состоянии неопределенности;
- развитие навыков свободного и дружелюбного общения со сверстниками;
- предоставление возможности попробовать свои силы в различных новых видах деятельности (элементы профориентации);
- формирование опыта участия в реальных товарно-денежных отношениях, ознакомление с другими сторонами взрослой жизни;
- развитие творческих способностей, снятие психологических барьеров и установок, полное раскрепощение сознательной личности.



Игра второго уровня опирается на знания и умения, полученные в игре первого уровня. Поэтому приоритетными в игре второго уровня сложности являются следующие задачи:

- развитие навыков общения и коллективной деятельности;
- углубление знаний и получение творческих результатов в выбранном направлении деятельности;
- развитие навыков самостоятельного принятия решений;
- развитие творческих способностей.

Игра третьего уровня сложности опирается на результаты, полученные на играх предыдущих уровней.

Творчество является одной из ведущих идей и реализуется различными средствами. Прежде всего, это снятие психологической инерционности мышления путем помещения участников игры в нестандартную обстановку. С первых минут игры ребенок оказывается в совершенно необычной ситуации, когда взрослые предлагают ему влезть в окно вместо двери, завязывают глаза и предлагают проползти по лабиринту с разного рода приключениями (процедура "Посвящение").

И в дальнейшем ходе игры детям приходится делать многое из того, что в обычной жизни никогда бы не пришло в голову. Тем самым условия игры расшатывают сложившиеся стереотипы мышления и подталкивают ребенка к самостоятельной творческой деятельности.

Развитию и проявлению творческих способностей помогает основная идея игры, согласно которой каждая группа участников (народ) должна за короткое время придумать историю своего народа, постигшее его экологическое бедствие, а затем найти и защитить найденные решения экологических проблем. В результате каждый подросток получает творческий импульс, который при желании он может развивать в дальнейшей жизни. Это - первая линия игры.

Вторая линия игры - социально-психологическое развитие ребенка. Общение занимает в подростковом возрасте ведущее место, однако, одним из противоречий этого возраста является несоответствие между потребностью в общении со сверстниками и наличием навыков, которые позволяли бы его осуществлять. Обычно социальный опыт подростка ограничен традиционными рамками школы, кружка, ближайшим окружением. Как правило, подросткам редко предоставляется возможность интеллектуально-личностного общения со сверстниками в новой обстановке, в непривычных условиях.

Используемые игры и тренинги типа "Знакомство" помогают разомкнуть внутренний мир подростка, разрушить защитные механизмы закрытости. Для этого используют, например, различные психотехнические игры, связанные с тактильными контактами. Тактильные контакты помогают создавать атмосферу безопасности и доверия друг к другу. Используются самые разнообразные игровые упражнения на снятие напряжения.

Другая важная задача социально-психологических тренингов - формирование уверенности в себе, в своих силах и возможностях. На это направ-

лены специальные игры и упражнения (игры и упражнения нужного направления можно подобрать в различных сборниках соответствующей тематики).

С первых часов работы дети становятся участниками реальных товарно-денежных отношений. Каждый из них получает "чековую книжку" и "счет" в компьютерном или ручном "банке", возможность зарабатывать игровые деньги множеством способов и реальную возможность приобретения покупок на заработанные деньги. Подавляющее большинство детей впервые в жизни начинают понимать, что деньги зарабатывать достаточно трудно, что такое инфляция и т.д.

Третья линия игры - образовательная и профессионально-профоринтационная. Она направлена на расширение кругозора подростков и дает им возможность попробовать свои силы в новых для них видах деятельности: в техническом творчестве, журналистике, прикладном художественном творчестве, экономике, психологии, ораторском искусстве, работе на компьютере и т.д. Набор этих возможностей определяется подбором руководителей (игротехников) и уровнем оснащения игры.

Все рассмотренные линии органично связаны сценарием игры. Игру отличает комплексность и множество разнообразных целей и задач, которые решаются не изолировано друг от друга, а в тесном единстве. На протяжении всей игры, начиная с наполнения формы игры необходимым содержанием и заканчивая анализом отзывов подростков, психологи ведут постоянную работу по психологическому обеспечению игры.

Каждый день имеет определенную задачу, которая решается в разнообразной деятельности: индивидуальных или групповых занятиях, общих сборах или работе в малых группах.

1-й день - знакомство и обсуждение правил жизни в новом коллективе.

2-й день - обсуждение проблем своего народа, проявление индивидуальной инициативы, подготовка совместного выступления, согласование действий.

3-й день - индивидуальная деятельность, выдвижение проектов и их обсуждение, помощь в решении проблем других групп.

4-й день - совместная работа по решению своих проблем с учетом помощи других, развитие умения понимать и совершенствовать решения как своих, так и чужих проблем.

5-й день - представление и защита специальных проектов, подведение итогов игры (по Сопельнику А., Игнашовой Т., Разбашу М.).

### РОЛЕВАЯ ИГРА "КОНСУЛЬТАЦИЯ"

Роли: "Педагог-психолог"; "Человек, обратившийся за консультацией", "Эксперты".

#### **Инструкции**

1. Инструкция "Педагогу-психологу". "Вы должны провести беседу с человеком, который обратился к вам за консультацией. В процессе беседы необходимо разобраться в ситуации, выявить наиболее значимые субъективные и объективные факторы, обусловившие развитие данной ситуации. Необходимо дать обоснованные рекомендации для решения проблемы, вселить уверенность в возможность успешного преодоления трудностей".
2. Инструкция "Человеку, который обратился за консультацией". "Вы пришли в психологу-консультанту или педагогу в связи с вашей проблемой. Вы подробно рассказываете о вашей проблеме психологу или педагогу".
3. Инструкция "Экспертам": "Внимательно следите за ходом беседы и ведите протокол наблюдения (форма произвольная), в котором отмечайте все, что в поведении "вербальном" и "невербальном", в отдельных действиях и приемах "консультанта" способствовало или препятствовало созданию благоприятного психологического климата разговора, пониманию ситуации, выяснению истинных причин возникновения проблемы, формированию уверенности и возможности успешного и благоприятного разрешения проблемы или выполнения рекомендаций".

В начале игры после распределения ролей и изучения инструкций можно включить видеозапись для дальнейшего анализа и обсуждения увиденного. Длительность одного эпизода ролевой игры ограничивается 15 мин.

После окончания ролевой игры проводится ее коллективный разбор, который целесообразно начать с получения ответов на вопросы экспертов.

Примеры типичных ошибок, которых следует избегать при консультировании:

#### *Ситуация 1.*

Мать: "Я пришла к вам посоветоваться. У меня очень сложное положение - сын стал плохо учиться; учителя жалуются, что у него очень слабые знания. Может быть, это связано с состоянием его здоровья? В детстве он часто болел, а недавно ездил в санаторий и теперь совсем отстал в учебе".

Консультант: "Да, ослабленное здоровье во многом определяет неудачи в учебных делах. Вам надо заняться закаливанием сына, больше бывать с ним на свежем воздухе, записать его в спортивную секцию".

Ошибка: Дает совет сразу же, игнорируя истинные мотивы и интересы партнера.

### *Ситуация 2.*

Мать: "Последнее время меня беспокоит, что все жалуются на сына. Тут как-то пришла Мария Ивановна - это наша соседка, сослуживица мужа, у нее с ним очень хорошие отношения и говорит -..."

Консультант (обрывая на полуслове): "Расскажите мне, пожалуйста, об отношениях в вашей семье".

Ошибка: Не умеет выслушать, не дает высказаться, прерывает рассказ, не выдерживает паузу.

### *Ситуация 3.*

Мать: "У меня все чаще и чаще возникают ссоры с сыном, я раздражена, срываюсь на нем по пустякам".

Консультант: "Вы замужем?"

Мать: "Да, но... Почему вас это интересует?"

Консультант: "Какие у вас отношения с мужем?"

Мать: "Я только что вам сказала, что у меня проблемы с сыном, а не с мужем. Все считают, что мы - идеальная пара".

Ошибка: Прямые вопросы ("в лоб") с целью получить информацию для проверки своей точки зрения (мотивы выпрашивания неясны партнеру).

### *Ситуация 4.*

Мать: "По ночам я перестала спать, снятся кошмарные сны. Соседи и знакомые говорят за моей спиной: "Вот мать этого хулигана".

Консультант: "Вы не должны так болезненно реагировать на то, что происходит с сыном. Все, что с ним происходит, не выходит за рамки нормы".

Ошибка: Навязывание своей точки зрения, собственного мнения.

### *Ситуация 5.*

Мать: "Я делаю все для своего сына. Все видят, что я отдала ему все свои силы, время, да и средства. Я много занимаюсь воспитанием сына. Все говорят, что я "ненормальная мать".

Консультант: "Очень часто чрезмерная опека, излишние воспитательные усилия в подростковом возрасте вызывают реакцию протеста. Во всем, что вы мне рассказываете, я вижу обычные проблемы переходного возраста".

Ошибка: Жесткость, стереотипность собственной версии проблемы партнера (зачастую на основе стереотипов психологической теории "житейского опыта").

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Айдарова Л.И. Формирование лингвистического отношения к слову у младших школьников // Возрастные особенности усвоения знаний / Под редакцией Д.Б.Эльконина. - М., 1966.- С. 236-310.
2. Андреева Г.М., Яноушек Я. Основные направления воздействия общения на совместную деятельность // Общение и оптимизация совместной деятельности. - М.: Изд-во МГУ, 1987.- 302 с.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 1987. - 143 с.
4. Арнольдов А.И. Введение в культурологию. - М., 1993.- 352 с.
5. Асмолов А.Г. Личность как предмет психологического исследования. - М., 1984. - 104 с.
6. Бажноков Б.Х. Личностно - и социально-ориентированное общение // Материалы Всесоюзного симпозиума по теории коммуникации. - М.: Наука, 1972.
7. Брудный А.А. Понимание и общение. - М.: Знание, 1989.
8. Буева Л.П. Человек: Деятельность и общение. - М.: Мысль, 1978.
9. Бурменская Г.В., Карабанова О.А., Лидерс А.Г. Возрастно-психологическое консультирование. Проблемы психического развития детей. - М.: Изд-во МГУ, 1990. - 135 с.
10. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - Екатеринбург, 2001.- 576с.
11. Беличева С.А. Основы превентивной психологии.- М., 1993.- 199 с.
12. Беляева Л.А. Философия воспитания как основа педагогической деятельности.- Екатеринбург, 1993.
13. Бодалев А.А. Личность и общение: Избранные труды. - М.: Педагогика, 1983.- 272 с.
14. Большая Российская энциклопедия.- Т. 1. М., 1993. - 608 с. Т.2. 1999. - 672 с.
15. Былеева Л.В., Григорьев В.М. Игры народов СССР. - М., 1985. - 268 с.
16. Василькова Ю.В., Василькова Л.А. Социальная педагогика: Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. - М., 2000.
17. Венгер Л.А., Мухина В.С. Психология. - М., 1988. - 329 с.
18. Всеволодский-Гернгросс В.М. Игры народов СССР. - М.;Л., 1933. - 563 с.
19. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. - М., 1956. - 55 с.
20. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание.- М.: Просвещение, 1988.- 158 с.
21. Галагузова М.А. Социальная педагогика: Учебное пособие для вузов. - М.: Гуманитарный издательский центр "Владос", 2002. - 415 с.
22. Григорьев В.М. На пути к теории народной педагогики игры // Теория и история игры. - М., 1995. - 120 с.
23. Деловые игры в учебном процессе / Сб. статей. - Минск, 1982. - 143 с.
24. Демин М.В. Анализ закономерностей человеческого общения // Вес-

тник МГУ. Сер. 7. Философия. 1988. - №1.

25. Деятельность, общение, игра в развитии коллектива и формирование личности школьника // Материалы научно-практической конференции. - М., 1983. - 175 с.

26. Драгунова Т.В. О некоторых психологических особенностях подросткового возраста // Вопросы психологии личности школьника. - М., 1961. - 54 с.

27. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение. - Л.: Изд-во ЛГУ, 1985.

28. Жуков М.Н. Подвижные игры. - М., 2000. - 157 с.

29. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. - М., 1975. - 112 с.

30. Занько С.Ф., Тюнников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение (теория, практика, перспективы игрового обучения). - М., 1992. - 259 с.

31. Злобина Е.Г. Общение как фактор развития личности. - Киев: Наукова думка, 1981.

32. Иващенко Г.М., Плоткин М.М., Ширинский В.И. Содержание и организация социально-педагогической работы в учреждениях социальной реабилитации детей и подростков // Проблемы, методика и опыт социальной реабилитации детей и подростков в современных условиях. - М., 1994. - С.13-45.

33. Ивочкина Н.В. Народная игра как средство педагогической коррекции поведения младших подростков. - Дис. канд. наук. - М., 1996. - 192 с.

34. Игра в учебно-образовательном процессе общеобразовательной школы (5-11 кл.) / Сост. Ю.С.Самойленко. - М., 1992. - 24 с.

35. Игры для детей от 10 лет и старше. - Ижевск, 1935. - 16 с.

36. Игры и развлечения. Игры. Викторины. Головоломки. Задачи. Кроссворды. Ребусы. Фокусы. Считалки. Загадки / Сост. Л.Ф.Фирсова. - М., 1989. - 237 с.

37. Каптерев П.Ф. О детских играх и развлечениях // Избранные педагогические сочинения. - М., 1982. - С. 109-146.

38. Коджаспиров А.Ю., Коджаспирова Г.И. Педагогический словарь. - М.: Центр "Академия", 2001. - С. 57.

39. Конникова Т.Е. Творческая игра в воспитательной работе. - Л., 1966. - С.200-208.

40. Кон И.С. Психология старшеклассника: Пособие для учителей. - М., 1980. - 192 с.

41. Крупская Н.К. Воспитание // Пед. соч. В 10 т. / Под ред. Н.К.Гончарова, И.А.Каирова, Н.А. Константинова. - М., 1958. Т.2. - С. 347-368; Т.3. - С.55-60.

42. Леванова Е.А. Готовясь работать с подростками. - М., 1993. - 152 с.

43. Леонтьев А.А. Педагогическое общение. - М., 1996. - 96 с.

44. Лернер И.Я. Проблема принципов обучения // Сов. педагогика. - 1980. - №12. - С. 42-49.

45. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. - М., 1986. - 206 с.

46. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива. - М., 1988. - 128 с.

47. Лэндрей Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. - М., 1994. - 368 с.
48. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. - Соч: В 7 т. - М., 1957. - Т.4. С.374 - 375.
49. Лопатин В.В., Лопатина Л.Е. Малый толковый словарь русского языка. - 2-е изд. - М., 1993. - 704 с.
50. Мудрик А.В. Социальная педагогика. - М., 1999. - С. 5-63.
51. Мустаева Ф.А. Основы социальной педагогики. - М., 2002.
52. Мухина В.С. Возрастная психология: Феноменология развития, детство, отрочество. - М.: Издательство Академия, 2000. - С. 362-372.
53. Найн А.Я. Инновации в образовании // ГУ ПТО адм. Челябин. обл., ЧФИ-ПО МО РФ. - Челябинск, 1995. - 288 с.
54. Никитин В.А. Начала социальной педагогики.- М.: Флинта, 1999.- 70 с.
55. Овчарова Р.В. Справочная книга социального педагога. - М., ТЦ "Сфера", 2001. - 480 с.
56. Оганесян Н.Т. Методы активного социально-психологического обучения: тренинги, дискуссии, игры.- М., 2002.- 176с.
57. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. - М., 1994. - С. 445.
58. Олиференко Л.Я., Шульга Т.И., Дементьева И.Ф. Социальная педагогика детей группы риска. - М., 2002. - 92 с.
59. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. - СПб., 2003. - 525с.
60. Панфилова М.А. Игротерапия общения. - М., 1995. - 60 с.
61. Петровский А.В. Личность. Деятельность. Коллектив. - М.: Политиздат, 1982.- 255 с.
62. Петрусинский В.В. Игры, обучение, тренинг, досуг. - М., 1994. - 336 с.
63. Педагогика и психология игры// Межвузовский сборник научных трудов. - Новосибирск, 1985. - 203 с.
64. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. - М., 1887. - 368 с.
65. Прихожан А.М., Толстых Н.Н. Подросток в учебнике и в жизни. - М., 1990. - № 5. - 80 с.
66. Психологический словарь / Под ред. В.П.Зинченко, Б.Г.Мещерякова. - 2-е изд. перераб. и доп.- М.: Педагогика-Пресс, 1996.- 440с.
67. Психологический словарь / Под ред. А.В. Петровского и М.Г.Ярошевского. - М., 1985. - 431 с.
68. Психология межличностного познания/Под ред. А.А.Бодалева. - М.: Педагогика, 1981.
69. Репринцева Г.И. Коррекция эмоциональных и коммуникативных нарушений у детей и подростков методами игротерапии // Вестник психосоциальной и коррекционно-реабилитационной работы. - М.: Консорциум "Социальное здоровье России", 1995. - С.45-54.
70. Рождественская Н.А. Как понять подростка. - М., 1995. - 75 с.
71. Российская педагогическая энциклопедия / Под ред. В.В.Давыдова. - М., 1993. - Т.1. - 608 с.

72. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - М., 1996.- 704 с.
73. Сахаров И.П. Сказания русского народа. Русское народное чернокнижие. Русские народные игры, загадки, присловия и притчи.- СПб.,1835.- 240 с.
74. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома. - М., 1999. - 135 с.
75. Славина Л.С. Знать ребенка, чтобы воспитывать. - М., 1986.-64 с.
76. Словарь по социальной педагогике / Автор-составитель А.В.Мардахаев. - М., 2002.
77. Словарь-справочник по социальной работе/ Под ред. Е.И.Холостовой.- М.,2000.- 424 с.
78. Спенсер Г. Синтетическая философия.- Киев, 1997.
79. Спиваковская А.С. Психотерапия: игра, детство, семья. - М., 2000. - 132 с.
80. Сухомлинский В.А. Трудные судьбы. Очерки. - М., 1982. - 80 с.
81. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Педагогическая антропология.- М.,1982
82. Федорова В.П. У кота Баюна: Книга для семейного и детского досуга. - Челябинск, - 1992.-288с.
83. Философский словарь / Под ред. И.Т.Фролова. 6-е изд. Перераб. и доп. - М., 1991. - 516 с.
84. Хейзинга Й. Человек играющий.- М., 1992.
85. Шацкий С.Т. Педагогические сочинения.- М., 1992.
86. Шептенко П.А., Воронина Г.А. Методика и технология работы социального педагога. - М.: Изд. центр "Академия", 2001. - С. 59 - 72.
87. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании // Хрестоматия по истории философии: В 3 ч. Ч. 2.- М.: Владос. - 1997.-528 с.
88. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М., 1994.- 238 с.
89. Шульга Т.И., Олиференко Л.Я. Психологические основы работы с детьми группы риска в учреждениях социальной помощи и поддержки. - М., 1999. - 92 с.
90. Хухлаева О.В. Тропинка к своему Я. - М., 2001. - 282 с.
91. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1999. - 355 с.
92. Ausdrucksformen des Kinderlebens: Phantasie, Spiele, Wuensche, Freundschaft, Luegen, Humor, Staunen / Hrsg. Von R Fatke. - Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 1994.- 116 s.- Bibliogr.: 115s.
93. Hiller G.G. Plaedoyer fuer eine Archaeologie der Formen des Lehrers und Lernens // Die Deutsche Schule. - 1994. - Т. 86, № 4.- S. 421-439



# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ИСТОРИОГРАФИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГР .....	5
Глава 1. Народно-педагогическая концепция игры .....	5
Глава 2. Исследования теории игры в отечественной науке .....	8
ЧАСТЬ ВТОРАЯ. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИГР .....	14
Глава 1. Сущностная характеристика понятия "игра" .....	14
Глава 2. Многофункциональность игр .....	16
Глава 3. Структурный анализ игры .....	19
Глава 4. Основные подходы к классификации игр .....	21
Глава 5. Специфика и особенности организации игр .....	24
5.1. Народная игра .....	24
5.2. Сюжетно-ролевая игра .....	26
5.3. Деловая игра .....	27
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ .....	29
Глава 1. Сущностная характеристика понятия «социально-педагогическая деятельность» .....	29
Глава 2. Освоение культуры общества с помощью игр .....	32
Глава 3. Игра как фактор социализации .....	36
Глава 4. Роль игры в организации социально-педагогической деятельности с подростками .....	40
ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В СОЦИАЛЬНО- ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ .....	43
Глава 1. Народная игра как средство формирования культуры общения у подростков .....	43
Глава 2. Условия оптимизации формирования культуры общения у подростков в общеобразовательном учреждении .....	46
2.1. Деонтология специалиста, организующего игровую деятельность подростков .....	52
Глава 3. Методические рекомендации использования программы, направленной на развитие коммуникативных навыков и культуры общения у детей, находящихся в учреждении временного пребывания .....	54
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	61
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Тестовые задания к курсу "Игра в социально-педагогической деятельности" .....	63
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Игровой практикум: "Возьмемся за руки, друзья!" .....	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Народные игры .....	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Игры и упражнения для тренинга общения .....	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. Деловая игра "Изобретландия" .....	87
ПРИЛОЖЕНИЕ 6. Ролевая игра "Консультация" .....	91
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	93

Учебное издание

Еговцева Надежда Николаевна

# **ИГРА В СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Учебное пособие

В авторской редакции

---

Подписано к печати	Формат 60x84 1/16	Бумага тип. №1
Плоская печать	Усл. печ.л. 6,5	Уч-изд. л. 6,5
Заказ	Тираж 50	Цена свободная

Издательство Курганского государственного университета  
640669, г. Курган, ул. Гоголя, 25  
Курганский государственный университет, ризограф