

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Курганский государственный университет»

Е. А. Казанцева

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Учебное пособие

Курган 2021

УДК 373.2(075.8)
ББК 74.213.853я73
К 14

Рецензенты:

Т. П. Воробьева, канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой «Педагогика и профессиональное образование» ГАОУ ДПО «Институт развития образования и социальных технологий»;

Е. Н. Барышева, директор МБОУ ДО «Дом творчества детей и молодежи «Гармония»».

Печатается по решению методического совета Курганского государственного университета.

Казанцева, Е. А.

Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. – Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2021. – 112 с.

Настоящее пособие написано в соответствии с программой подготовки бакалавров направления «Психолого-педагогическое образование» по учебным курсам «Игровые технологии», «Педагогика игры», «Игровые технологии в образовании». В нем с учетом современных взглядов психолого-педагогической науки изложены вопросы реализации игровых технологий в сфере дошкольного и общего образования и молодежного досуга.

© Курганский
государственный
университет, 2021
© Казанцева Е. А., 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	5
Глава 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТСКОЙ И МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЫ	7
1 Культурный потенциал досуга и гармоничное развитие личности .	7
2 Типология личности в досуговой деятельности.....	8
3 Игра – основной вид культурно-досуговой деятельности.	11
4 Исторические предпосылки игровой деятельности	12
5 Специфическая особенность игры.....	14
Задания для самостоятельной работы	16
Глава 2. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДОШКОЛЬНИКОВ.....	18
1 Стадии развития игровой деятельности	18
2 Виды и компоненты игр	19
3 Функции игры	22
4 Сюжетно-ролевые игры дошкольников	24
5 Конструктивные игры	25
6 Театрализованные игры.	27
7 Дидактические игры	29
8 Народные игры.....	31
Задания для самостоятельной работы	32
Глава 3. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ	34
1 Типология педагогических игр	34
2 Особенности игровых технологий.....	35
3 Классификация игр	36
4 Интеллектуальные игры.....	37
5 Подвижные игры.....	58
6 Основной принцип построения сюжета игровой программы.....	64
7 Моделирование игровых ситуаций в культурно-досуговых программах	65
Задания для самостоятельной работы	69

Глава 4. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОСУГЕ МОЛОДЕЖИ.....	71
1 Специфика молодежного досуга.....	71
2 Игровые технологии молодежи.....	74
Задания для самостоятельной работы	78
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	80
ПРИЛОЖЕНИЕ А. Тестовые задания	87
ПРИЛОЖЕНИЕ Б. Темы педагогических исследований по проблеме игровых технологий в образовании	99
ПРИЛОЖЕНИЕ В. Словарь терминов	101

ПРЕДИСЛОВИЕ

Главная цель издания учебного пособия – помочь студентам в изучении дисциплин «Педагогика игры», «Игровые технологии» и «Игровые технологии в образовании».

Данное пособие позволяет овладеть студентам знаниями, навыками и умениями в области культурно-досуговой деятельности, использования игровых технологий в сфере досуга и учебно-воспитательной работы, вооружает обучающихся знаниями об особенностях моделирования игровой деятельности и организации традиционных и современных игровых форм в работе с детьми дошкольного, школьного возраста и молодежи. Дает возможность познакомиться с вопросами содержания и организации дошкольного, общего и дополнительного образования; освоить специфику работы организатора игровой деятельности; научиться организовывать игры с разной аудиторией; формирует умение осуществлять разработку игровой программы общеразвивающей, коррекционной и компенсирующей направленности; учит проводить анализ эффективности культурно-досуговых мероприятий.

Изложенный теоретический материал охватывает основные направления культуры досуговой деятельности; условия гармоничного развития личности в сфере свободного времени; использование возрастного подхода в досуговой деятельности; игру как основной вид культурно-досуговой деятельности; исторические предпосылки игровой деятельности; специфическую особенность игры в детском саду, школе, молодежной среде. В программных темах нашли отражение наиболее актуальные проблемы игры *ребенка-дошкольника*: стадии развития игровой деятельности; сюжетно-ролевые игры дошкольников; конструктивные игры; театрализованные игры; дидактические игры; народные игры; *детей школьного возраста*: игры интеллектуального, личностного и творческого развития; подвижные игры; *молодежи*: телевизионные и газетные викторины, конкурсы; компьютерные игры; спортивные состязания; основной принцип построения сюжета игровой программы; моделирование игровых ситуаций в культурно-досуговых программах.

Теоретический материал включает полученные знания по разделу и задание к нему. Задание для самостоятельной работы предполагают вопросы самоконтроля и выполнение практического задания, предусматри-

вающего выполнение конкретной деятельности по проблемам данного раздела.

Самостоятельная работа студентов направлена на закрепление изученного материала, проведение мини-исследования, анализа, классификации.

Для проверки уровня усвоения теоретического материала разделов можно использовать тестовые задания.

Предложен перечень тем педагогических исследований по проблеме игровых технологий в образовании.

В конце пособия имеется словарь основных терминов, список рекомендуемой основной, дополнительной и методической литературы по данному курсу, интернет-ресурсов.

Учебное пособие будет полезно студентам, а также специалистам по учебно-воспитательной работе в сфере образования и досуговой деятельности.

Глава 1

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТСКОЙ И МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЫ

Полученные знания по разделу. Культурный потенциал досуга и гармоничное развитие личности. Типология личности в досуговой деятельности. Игра – основной вид культурно-досуговой деятельности. Исторические предпосылки игровой деятельности. Специфическая особенность игры.

1 Культурный потенциал досуга и гармоничное развитие личности

И. Ю. Исаева определяет свободное время как основную часть жизни каждого человека. Труд дает возможность человеку реализовать свое призвание, внести вклад в общественное развитие. Но для восстановления сил человеку необходим отдых. В свободное от работы время удовлетворяются его потребности в образовании, общественной деятельности, творчестве, общении с другими людьми, воспитании детей, физическом развитии, путешествиях, развлечениях [5].

Бюджет времени состоит из четырех частей [5]:

- 1) времени, связанного с работой (рабочий день, поездка к месту работы);
- 2) времени, нужного для удовлетворения необходимых потребностей (сон, личная гигиена, приготовление пищи, уборка жилища);
- 3) времени, необходимого для воспитания детей и ухода за ними;
- 4) собственного свободного времени или досуга, расходуемого по усмотрению личности на удовлетворение разнообразных духовных потребностей.

Ценность досуга заключается в том, что человек располагает им свободно, может его употреблять в соответствии со своими желаниями и склонностями, способностями и духовными потребностями. У современного человека за год складывается довольно большой объем досуга из ежедневного, недельного времени, праздников, отпуска.

Психологи Л. С. Выготский [14], А. В. Запорожец [34], А. Н. Леонтьев [35], С. Л. Рубинштейн [35], изучая проблему развития личности, отмечали необходимость наполнения досуга социально ценной деятельно-

стью, способствующей развитию человека. И здесь обнаруживается немало противоречий. Среди них можно назвать неумение разумно воспользоваться предоставленными возможностями, отсутствие интересов, увлечений, предпочтение пассивных форм досуга, неразвитость способностей, бездеятельность, праздность.

Нужно учить людей содержательному и полноценному использованию досуга, создавать им условия для эффективной организации свободного времени с целью формирования интересов и духовных потребностей, гармонического развития личности [5].

Организация досуга зависит от трех условий:

- ✓ от характера общественного строя и конкретно – исторической ситуации;
- ✓ от уровня развития культуры, деятельности учреждений, которые предоставляют человеку возможность для духовного роста;
- ✓ от личного отношения человека к досугу как социально ценному времени.

Досуг может сделать человека духовно богатым или примитивным, развить его кругозор или сузить до предельной ограниченности и бедности, сковать потребности. Формы проведения досуга зависят от следования традициям, моде, обычаям и привычкам. Изменение сложившихся стереотипов – дело длительное и сложное. Здесь требуются усилия, необходим поиск наиболее эффективных средств, обеспечивающих встречу человека с культурой, его постоянный духовный рост, реальное возвышение культурных потребностей, ведущих к изменению стиля и образа жизни [2].

2 Типология личности в досуговой деятельности

Свободное время – не только личная, но и социальная ценность, а отношение к досугу является важным показателем культуры личности. На основе социологических исследований использования досуга И. Ю. Исаева выделяет несколько типов личности [5].

Первый тип личности – рационально–деятельный, организованный и разносторонний. Люди такого типа стремятся к максимально полезному использованию досуга, у них каждый час на счету. Они заранее планируют свой день, знают заранее, чем будут заниматься в выходные и празд-

ники, как проведут свой отпуск. Очень избирательно относятся к своим возможностям, многое успевают. Главное их качество – организованность, целеустремленность, разумное использование досуга для собственного развития.

Второй тип личности – натура деятельная, активная. Но, в отличие от первого, его интересы сосредоточены на одном увлечении, которому он отдает все свое свободное время, потому что оно дает ему возможность заняться любимым делом. Такие люди стремятся к глубокому познанию того, что связало их с их увлечением, их считают знатоками, они испытывают удовольствие от своих занятий.

Третий тип личности – работник–энтузиаст. Практически лишен досуга или имеет его в очень незначительном количестве, нерегулярно. Свободное время он посвящает своей основной профессии. Он страстно относится к своей работе. Такие люди часто встречаются среди ученых, писателей, художников, артистов, врачей, журналистов. Такой ритм труда ведет к потере здоровья. Эти люди нуждаются в разумной и соответствующей их интересам организации досуга.

Четвертый тип личности отличается пассивностью, склонностью к домашним формам досуга. Все их общение с культурой ограничено просмотром передач по телевизору.

Люди *пятого типа личности* проводят свой досуг в компании друзей и знакомых, больше всего ценят общение, разговоры, совместные прогулки, любят разные игры, в том числе и азартные. Не переносят одиночества.

Шестой тип личности – это «времяубиватель», нравственно уродливый, опасный для общества и окружающих. Он не имеет никаких глубоких интересов и привязанностей.

Культура досуга требует деятельного, а не пассивного отношения к представленным общественным возможностям духовного развития. Путь к культуре требует усилий, сопровождается преодолением инерции, безразличия. Процесс культурного развития личности происходит в течение всей жизни, когда каждая последующая ступень означает более высокое духовное развитие, приобретение новых навыков деятельности, обогащение духовного мира.

В современных условиях возникает задача эстетического всеобщего просвещения населения, и особенно молодежи, сочетания в нем просвещения и творче-

ства. Нужна последовательность и систематичность в приобщении молодого человека к миру культуры, поиск новых форм, которые могли бы способствовать активизации эстетического воспитания [17].

Большими возможностями в организации досуга располагают не только дворцы культуры, в которых созданы условия для многообразных форм отдыха: творчества, просвещения, занятия спортом, развлечений, проведения массовых праздников, но и образовательные учреждения. Учреждения дополнительного образования способствуют развитию художественного и научно-технического творчества в коллективах по интересам, организуют деятельность и общение учащейся молодежи в клубах и молодежных объединениях.

Общеобразовательные школы являются центрами культурно-досуговой деятельности в микрорайоне. Здесь создаются условия для организации досуговой деятельности детей разных возрастов. Педагогические организаторы при организации досуговой деятельности заботятся не только о познавательной ценности мероприятий, но и их привлекательности, непосредственности, живом участии в подготовке самих детей. Дошкольное образовательное учреждение, помимо игровой деятельности детей, занимается организацией семейного досуга.

Д. В. Едышев [31] считает, что в организации досуга необходимо использовать те формы, которые подходят к ситуации, соответствуют современным требованиям и в которых есть потребность самих участников. Задача организаторов состоит в том, чтобы направить эти формы на воспитание игровой и коммуникативной культуры. Сейчас среди культурно-досуговых мероприятий наиболее популярными являются развлекательно-игровые программы. Следует отметить большой интерес к игровым проектам у дошкольников; познавательным аттракционам, викторинам у учащихся; деловым играм, кейсам у молодежи.

В истории культуры игра всегда занимала важное место. Сегодня игру относят к вторичной форме досуга. Это несправедливо. Ведь игра вырабатывает культуру общения партнеров, способствует тренировке памяти, внимания, дает способ решения проблемных ситуаций. Следует признать, что игровая культура – важная часть досуга. Игры являются весьма действенным способом отвлечения от пустого времяпрепровождения. Игры и развлечения, разумно и с пользой организованные, оказывают положительное воздействие на личность [6; 8].

3 Игра – основной вид культурно-досуговой деятельности

Когда речь заходит об играх – детских ли, спортивных, военных, деловых сама собой возникает ассоциация с искусством. Игра в искусстве – это сфера высокой гармонии, вдохновения, но, с другой стороны, игра – просто забава, развлечение. В своей книге «Психология игры» Д. Б. Эльконин приводит мнение ученого, считавшего, что поиски определения игры – не более чем научные игры, так как игра не поддается определению. И экскурс в этимологию слова проясняет не очень многое. Игра у греков – ребячество, у евреев – шутка, у римлян – радость, веселье, у немцев (германцев) – плавное, доставляющее удовольствие качание маятника [11].

Рассмотрим несколько попыток дать психолого-педагогическое определение игры. М. А. Гузик: «Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни» [2].

Л. С. Выготский: «Игра, то есть иллюзорная реализация нереализованных желаний» [14].

А. С. Макаренко: «Игра – вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате ее, а в самом процессе» [20].

Л. Б. Эльконин: «Человеческая игра – это деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственной утилитарной деятельности» [11].

Игра и для ряда педагогов считается непродуктивной деятельностью, а искусственно надуманным мероприятием для развлечения детей, ничего не имеющим с развитием их познавательной сферы. И как подтверждение – поговорка: «Игра игрой, а дело делом».

Но можно найти массу примеров совершенно иного рода.

М. Шеридан: «Свободная игра ощущений и представлений – отличительный признак красоты... Мудрецы верили, что и боги любили игры» [9].

Н. Т. Оганесян: «Человек играет не только тогда, когда он является в полном смысле этого слова человеком, и не только тогда он является человеком, когда играет» [42].

С. Л. Новоселова: «... дух, производящий вселенную одной лишь властью творческой роли и создающий себя единым с этой вселенной, от-

дается возвышенной радости свободной деятельности – «божественной игре» [3].

Л. С. Выготский: «Функция, которая старше и первозданнее всей культурной жизни. Это функция есть игра» [14].

С. Л. Рубинштейн: «Искусство – божественная игра. Эти два элемента – божественности и игры – равнозначимы» [25].

Трудно представить себе что-либо, о чем высказывались бы столь противоположные мнения: от «несуществующего для жизни» до «сущностного в человеке».

Итак, общий смысл определения игры сводится к тому, что игра – реальность, которая прорывается наружу из недр бытия, где происходит активный рост становления важнейших жизненных процессов: становление личности – в игре ребенка, становление духа – в искусстве, становление нации – в обрядовых играх и эпосе [11].

Игра – это прежде всего испытание предела возможного, что в виде правил регламентирует нашу жизнь. В русском языке слово «игра» означает *проводить время в каком-нибудь занятии*, служащем для развлечения, отдыха, спортивного соревнования.

4 Исторические предпосылки игровой деятельности

С древнейших времен и по сей день люди играли и играют в различные игры. Игра была и остается средством воспитания, обучения и развлечения.

Древняя Греция славилась своими боевыми играми. У греков было принято состязаться во всем, что заключало в себе возможность борьбы. Состязались мужчины в красоте, соревновались в пении, в загадывании загадок, кто больше выпьет и позже заснет, кто больше поглотит пищи и вина. Бои гладиаторов, бои зверей, гонки колесниц. Даже судебная тяжба есть борьба, игра. Состязание в силе и храбрости приходилось выигрывать жениху, чтобы завоевать руку невесты. Порой испытывались его смекалка и ум, для чего приходилось отвечать на вопросы.

Древние эскимосы разрешали свои обиды и ссоры вызовом обидчика состязаться в игре на барабанах и в пении. Обидчики поют поочередно бранные песни под аккомпанемент барабана, в которых упрекают один другого в совершенных поступках. Песенный диалог сопровождался фи-

зическими оскорблениями, даже муками. Собравшиеся зрители подхватывают хором припевы песен, подстрекают состязающихся, хлопают в ладоши, становясь таким образом активными участниками этих состязаний.

Такие состязания иной раз продолжались годами. В конце концов, собрание зрителей решало, кого следует признать победителем. Дружба враждующих сторон чаще всего восстанавливалась, но иногда виновнику приходилось навсегда покинуть стойбище.

В XVI – XVII веках на Руси в праздничные дни народ собирался на кулачные и палочные бои, которые происходили при жилых местах, зимою чаще всего на льду. Палочные бои имели подобие турниров и сопровождалась убийствами. Молодежь в праздники бегала взапуски, боролась, скакала на лошадях вперегонки, метала копьем в кольцо, положенное на земле, стреляла из луков в войлочные цели и поставленные шапки. Женщины и девицы летом в праздники водили хороводы на лугах, близ селения, состязались в пении, в плясках. Русские пляски были однообразны: девицы, стоя на одном месте, притоптывали, вертелись, подпирались руками в бока, махали вокруг головы вышитым золотом платком, подмигивали бровями. Аккомпанировал скоморох на каком-нибудь инструменте. В высшем обществе пляска вообще считалась неприличной. Любимым времяпрепровождением женского пола во всех сословиях были качели и доски. В праздники некоторые составляли себе из этого прибыточный промысел: устраивали качели и пускали качаться на них за деньги. Зимними состязаниями были катанья на льду, на салазках, метание снежков и т. д. Зимние праздничные вечера проводились в домашнем кругу: пели песни, рассказывали сказки, загадывали загадки, наряжались, смешили друг друга, играли в игры. В России были популярны игры, имевшие целью выигрыш: зернь, карты, шахматы и шашки. Зернью называли небольшие косточки с белой и черной стороной. Выигрыш определялся тем, какою стороной упадет кость, если будет брошена. Искусники умели всегда бросить кости так, что они падали той стороной, какою хотелось. Эта игра, как и карты, считалась предосудительной. Игры эти были любимым занятием лентяев, гуляк, негодяев, развратных людей; пристанище их было в корчмах или кабачках, где им для игры отводили тайные кабацкие бани. Запретные зернь и карты привлекали к себе азартных людей. Игры эти были повсеместно, особенно ими увлекались люди служащие. Карты были в меньшем употреблении, но как забава были допущены даже при

дворе. Цари и бояре любили играть в шахматы, устраивали шахматные турниры.

В XVI в. Самой достойной забавой считалась охота. Тяглые люди обязаны были гоняться за зверьем. Было в обычае ловить живых медведей и волков тенетами, чтобы потом устраивать зрелище их травли. Людей простых заставляли сражаться с этими зверьми. Победителей призывали перед господами, давали им выпить, а потом жаловали материей и сукном.

В голландских картинах XVIII в. можно увидеть мужчин, усердно играющих в мяч.

В последней четверти XIX в. игры воспринимаются все серьезнее. Правила становятся строже и постоянно детализируются во многих спортивных играх. Именно в это время рождаются профессиональные, спортивные игры. Поведение профессионала уже не есть истинно игровое поведение, спонтанности и беспечности у него уже не бывает.

В современном обществе спорт мало-помалу удаляется от игровой сферы и занимает место в стороне от культурного процесса.

5 Специфическая особенность игры

Игры, в которые играют люди, передаются от поколения к поколению. Любую игру конкретного человека можно проследить как в прошлом у его родителей и у родителей его родителей, так и в будущем – у его детей. В свою очередь дети будут учить этим играм его внуков. Переходя из поколения в поколение, игры могут изменяться. Разные культуры и социальные классы имеют свои излюбленные игры, а различные племена и семьи предпочитают разные варианты игр.

Игра не обязательно предполагает веселье. Многие игры весьма серьезны. Характер и условия общественного бытия в определенной мере влияют как на игры, которым отдается предпочтение в те или иные периоды жизни человека и общества в целом, так и на время, уделяемое играм. Интерес к игре зависит от возраста. И взрослые, и дети в равной степени увлечены игрой и находят в этом большое удовлетворение. Как активный вид культурно-досуговой деятельности игра способствует не только развитию смекалки, находчивости, логического мышления, воспитанию воли, выдержки, но и тренирует их, дает возможность поддерживать эти и многие другие качества в «рабочем состоянии». Игры делают досуг интерес-

ным и содержательным, помогают человеку психологически и морально разрядиться, снимают усталость. Игры способствуют возникновению и накоплению положительных эмоций, поднимают жизненный тонус.

Игра есть основа работы организатора досуга, она является способом вовлечения присутствующих в массовое действие. Жанр игрового общения адресуется не человеку вообще, а нашему современнику. От того, насколько точно учитывается его потребность в игровой деятельности, настолько близко подобраны игры к удовлетворению его возрастающих духовных и творческих способностей, настолько близко трансформированы «старые» игры к новым социальным условиям, настолько, в конечном счете, зависит успех всего игрового общения.

Теперь спросим себя: что нам важнее в игровых азартных ситуациях – утоление самолюбия, приз, материальный выигрыш? Наверное, важнее испытать сладостное чувство везения, благосклонность судьбы. Ведь игра – это соискание права на исключительность. Не то потрясает в проигрыше, что лишился приза, который часто имеет лишь символическое значение, а потрясает невезение: при всех вроде бы шансах оказаться в немилости у фортуны, что равносильно отлучиться от жизни. Исключительность, уникальность, невероятность – вот основная игровая доминанта, устремляющая нас на поиски новых приключений. В чем же специфическая особенность игры? Подражательность? Но подражать можно и вне игры, допустим, чьим-нибудь манерам. Неутилитарность (непродуктивность)? Но таково не в меньшей мере и созерцание. Развлекательность? Далеко не все виды развлечений игровые. Игра на бирже, к примеру, – уж точно не развлечение. Моделирование жизненных ситуаций, исследование своих способностей? Но тогда какая связь с исполнительским или актерским искусством?

Специфическая особенность игры – активный поиск наименее предсказуемых вариантов в условиях жестко фиксированных правил. Игра совершенно свободна от обязательств. Игра – заповедник свободы.

Правила игры не вбирают в себя полноты игрового процесса, который можно описать формальным языком правил. Дело не в острых переживаниях, которыми изобилует игра, а в тех глубоких мотивах, без которых по одному только трезвому качеству невозможно отыскать необходимую для победы оптимальную стратегию. Выиграть – значит преодолеть тот уровень совершенства в данной ситуации, который перед тем достиг

противник. Выиграть – преодолеть определенный стандарт поведения, мышления. Предугадать ход, предупредить маневр, перехитрить, перетянуть – значит оказаться выше той ситуативной модели, которую мне навязывает партнер, предполагающий во мне, естественно, стандарт не выше своего уровня. Играть – значит хитрить, плутовать, обманывать, переманивать, красть, но только бескорыстно, делать это ради самого искусства. Выигрыш, каким бы престижным он ни был, ценен здесь не сам по себе, а как свидетельство мастерства, как аттестат зрелости. Играть лучше другого – играть неожиданнее, хитрее, играть непредсказуемо, наводить на ложный след, дать противнику поверить в то, что он на самом деле разгадал мой замысел, что я вписался в его стандарт, попал в ловушку его схемы, а потом уж парировать неожиданно и остроумно. Без стремления хитрым образом в ловушку заманить, обкрутить, обвести вокруг пальцев – нет и самой высокой, самой трагедийной красоты, нет искусства. Плутовская стратегия игры обусловлена искусственными, придуманными правилами, настроиться на красивую игру – значит настроиться на победу, поскольку красота требует предельной мобилизации всех ресурсов, требует борьбы. Выход из игры не может быть произвольным, нужно разгадать структуру связей и найти в ней слабые звенья, ахиллесову пяту, что, собственно, и является кульминационной точкой игры, точкой игрового экстаза. В процессе игры информация постоянно возрастает, все более «захлестывает». Игре доступно то, что недоступно ничему другому. Игра рядится в шутовской колпак и выплескивается на площади беспощадным карнавалом. Она – фермент жизни – призвана разъедать твердеющую породу всякого обустройства. В игровом азарте слышен отзвук изначального акта творения, пробудившего свободную игру сил.

Игра – язык, с помощью которого живое распознает в окружающем мире живое. Игру нельзя ни приручить, ни заставить служить какой-либо идеологии. Это лишь с виду игра развлекательна, непродуктивна, раздражительна – очередной розыгрыш.

Задания для самостоятельной работы

Задание 1. Вопросы для самоконтроля

1 Как рассматривается игра в контексте философии, педагогики, психологии?

2 Назовите типы личности в досуговой деятельности.

3 Для какого вида педагогической деятельности игра – это основной вид культурно-досуговой деятельности.

4 Как развивалась игровая деятельность в истории развития России?

5 В чем заключается специфическая особенность игры?

Задание 2. Практическая работа

Внесите в таблицу 1 содержание деятельности в соответствии с категорией дошкольной педагогики.

Таблица 1 – Влияние игровой деятельности на личность ребенка в рамках основных направлений педагогической деятельности

№ п\п	Ведущие направления педагогической деятельности	Влияние игровой деятельности на личность
1	Воспитание	
2	Развитие	
3	Формирование	
4	Обучение	

Глава 2

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДОШКОЛЬНИКОВ

Полученные знания по разделу. Стадии развития игровой деятельности. Виды и компоненты игр. Функции игры. Сюжетно-ролевые игры дошкольников. Конструктивные игры. Театрализованные игры. Дидактические игры. Народные игры.

1 Стадии развития игровой деятельности

Игра – основной вид деятельности дошкольника и ведущий у младшего школьника. Большую часть своего времени дети этого возраста проводят в играх, причем от трех до шести-семи лет детские игры проходят довольно значительный путь развития: игра-манипулирование с предметами, индивидуальная предметная игра конструктивного типа, коллективная сюжетно-ролевая игра, индивидуальное и групповое творчество, игры-соревнования, игры-общение, домашний труд. Примерно за год или два до поступления в школу к названным видам деятельности добавляется еще один – учебная деятельность. В старшем дошкольном возрасте можно встретить практически все виды игр, которые обнаруживаются у детей младшего школьного возраста.

Определенные этапы последовательного совершенствования игр можно проследить, условно разделив в аналитических целях дошкольное детство на три периода: младший дошкольный возраст (три – четыре года), средний дошкольный возраст (четыре – пять лет) и старший дошкольный возраст (пять – шесть лет). Такое деление иногда проводится в возрастной психологии для того, чтобы подчеркнуть те быстрые, качественные изменения психологии и поведения детей, которые в дошкольном детстве происходят каждые один – два года [11].

В развитии игровой деятельности выделяются две основные фазы или стадии. Для первой стадии (три – пять лет) характерно воспроизведение логики реальных действий людей; содержанием игры являются предметные действия. На второй стадии (пять – семь лет) моделируются реальные отношения между людьми, и содержанием игры становятся социальные отношения, общественный смысл деятельности взрослого человека.

Развитие игровых действий происходит на протяжении дошкольного детства по следующим линиям: от игр с развернутой системой действий и скрытыми за ними ролями и правилами – к играм со свернутой системой действий, с ясно выраженными ролями, но скрытыми правилами – и, наконец, к играм с открытыми правилами и скрытыми за ними ролями. У старших дошкольников ролевая игра смыкается с играми по правилам.

Таким образом, игра изменяется и достигает к концу дошкольного возраста высокого уровня развития. Игра «вырастает» из предметно-манипулятивной деятельности в конце раннего детства. Для появления игры необходим определенный уровень развития предметных действий. Первоначально ребенок был поглощен предметом и действиями с ним. Ребенок овладевает предметными действиями в совместной деятельности со взрослым. Игра социальна и по своему происхождению, и по содержанию. Она не сможет развиваться без частого полноценного общения со взрослыми и без тех разнообразных впечатлений от окружающего мира, которые ребенок приобретает тоже благодаря взрослым [3].

2 Виды и компоненты игр

На границе раннего и дошкольного детства возникают первые виды детских игр. Это уже известная нам режиссерская игра. Одновременно с ней или несколько позже появляется образно-ролевая игра. В ней ребенок воображает себя кем угодно и чем угодно и соответственно действует. Обязательным условием развертывания такой игры является яркое переживание: ребенка поразила увиденная им картина, и он в своих игровых действиях воспроизводит тот образ, который вызвал у него сильный эмоциональный отклик [14].

У Ж. Пиаже, специалиста по когнитивной психологии, можно найти примеры образно-ролевых игр. Вот несколько случаев. Его дочь, посетившая церковную службу, остается под впечатлением увиденного и услышанного долгое время. Она подходит к столу своего отца и, стоя неподвижно, воспроизводит оглушительный шум. «Ты же мне мешаешь, я работаю». – «Не говори со мной, – отвечает девочка. – Я – церковь». В другой раз дочь Ж. Пиаже, зайдя на кухню, была потрясена видом ошипанной утки, оставленной на столе. Вечером девочку находят лежащей на

диване. Она не двигается, молчит, не отвечает на вопросы, затем раздаётся ее притушенный голос: «Я – мертвая утка».

Режиссерская и образно-ролевая игры становятся источниками сюжетно-ролевой игры, которая достигает своей развитой формы к середине дошкольного возраста. Главное в этих играх не воспроизводство поведения взрослых в отношении предметного мира, а имитация определенных отношений между людьми, в частности – ролевых.

Роли, которые воспроизводятся детьми в игре, – это или семейные роли (мама, папа, бабушка, дедушка, сын, дочь и т. п.), или воспитательные (няня, воспитательница в детском саду), или профессиональные (врач, командир, пилот), или сказочные (козлик, волк, заяц, змей). Исполнителями ролей в игре могут быть взрослые или дети, или заменяющие их игрушки, например, куклы.

Позже из сюжетно-ролевой игры выделяются игры с правилами. В таких играх взаимоотношения участников игры строятся на определенных правилах, дети строго следят за их соблюдением и сами стараются им следовать. В играх с правилами роль отходит на второй план и главным оказывается четкое выполнение правил игры; обычно здесь появляется соревновательный мотив, личный или командный выигрыш. Это – большинство подвижных, спортивных и печатных игр.

Следует отметить, что возникновение новых видов игры не отменяет полностью старых, уже освоенных, – все они сохраняются и продолжают совершенствоваться. В особый класс выделяются игры-соревнования, в которых наиболее привлекательным моментом для детей становится выигрыш. Предполагается, что именно в таких играх формируется и закрепляется у детей дошкольного возраста мотивация достижения успеха.

В старшем дошкольном возрасте конструкторская игра начинает превращаться в трудовую деятельность, в ходе которой ребенок конструирует, создает, строит что-то полезное, нужное в быту. В таких играх дети усваивают элементарные трудовые умения и навыки, познают физические свойства предметов, у них активно развивается практическое мышление. В игре ребенок учится пользоваться многими инструментами и предметами домашнего обихода. У него появляется и развивается способность планировать свои действия, совершенствуются двигательные навыки и умственные операции (воображение) [22].

Д. Б. Элькониным были выделены отдельные компоненты игры, характерные для дошкольного возраста. К компонентам игры относятся: игровые условия, сюжет и содержание игры. В каждой игре свои игровые условия – участвующие в ней дети, куклы, другие игрушки и предметы. Подбор и сочетание их существенно меняет игру в младшем дошкольном возрасте. Игра в это время, в основном, состоит из однообразно повторяющихся действий, напоминающих манипуляции с предметами [11].

Например, если игровые условия включают другого человека (куклу или ребенка), то трехлетний ребенок, манипулируя тарелочками и кубиками, может играть в «приготовление обеда». Ребенок играет в приготовление обеда даже если он забывает потом накормить сидящую рядом куклу. Но если у ребенка забрать куклу, наталкивающую его на этот сюжет, он продолжает манипуляции с кубиками, раскладывая их по величине или форме, объясняя, что он играет «в кубики», «так просто». Обед исчез из его представлений вместе с изменением игровых условий.

Сюжет – та сфера действительности, которая отражается в игре. Сначала ребенок ограничен рамками семьи и поэтому игры его связаны главным образом с семейными, бытовыми проблемами. Затем, по мере освоения новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты – производственные, военные и т. д. Более разнообразными становятся и формы игры на старые сюжеты, скажем, в «дочки-матери». Кроме того, игра на один и тот же сюжет постепенно становится более устойчивой, длительной. Если в 3–4 года ребенок может посвятить ей только 10–15 минут, а затем ему нужно переключиться на что-то другое, то в 4–5 лет одна игра уже может продолжаться 40–50 минут. Старшие дошкольники способны играть в одно и то же по несколько часов подряд, а некоторые игры у них растягиваются на несколько дней.

Те моменты в деятельности и отношениях взрослых, которые воспроизводятся ребенком, составляют содержание игры. Содержание игр младших дошкольников – имитация предметной деятельности взрослых. Дети «режут хлеб», «моют посуду», они поглощены самим процессом выполнения действий и подчас забывают о результате – для чего и для кого они это сделали. Поэтому, «приготовив обед», ребенок может следом отправиться «на прогулку» со своей куклой, так и не покормив ее. Действия разных детей не согласуются друг с другом, не исключены дублирование и внезапная смена ролей во время игры.

Для средних дошкольников главное – отношения между людьми, игровые действия производятся ими не ради самих действий, а ради стоящих за ними отношений. Поэтому 5-летний ребенок никогда не забудет «нарезанный» хлеб поставить перед куклами и никогда не перепутает последовательность действий – сначала обед, потом мытье посуды, а не наоборот. Исключены и параллельные роли, например, одного и того же мишку не будут осматривать два доктора одновременно, один поезд не поведут два машиниста. Дети, включенные в общую систему отношений, распределяют между собой роли до начала игры.

Для старших дошкольников важно подчинение правилам, вытекающим из роли, причем правильность выполнения этих правил ими жестко контролируется. Игровые действия постепенно теряют свое первоначальное значение. Собственно предметные действия сокращаются и обобщаются, а иногда вообще замещаются речью («Ну, я помыла им руки. Садимся за стол!»).

3 Функции игры

Игра – ведущая деятельность в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка. Прежде всего, в игре дети учатся полноценному общению друг с другом. Младшие дошкольники еще не умеют по-настоящему общаться со сверстниками. Вот как, например, в младшей группе детского сада проходит игра в железную дорогу. Воспитательница помогает детям составить длинный ряд стульев, и пассажиры занимают свои места. Два мальчика, которым захотелось быть машинистом, усаживаются на крайние стулья с двух концов «поезда», гудят, пыхтят и «ведут» поезд в разные стороны. Ни машинистов, ни пассажиров эта ситуация не смущает и не вызывает желания что-то обсудить. По выражению Д. Б. Эльконина, младшие дошкольники «играют рядом, а не вместе» [11].

Постепенно общение между детьми становится более интенсивным и продуктивным. В среднем и старшем дошкольном возрасте дети, несмотря на присущий им эгоцентризм, договариваются друг с другом, предварительно или в процессе самой игры распределяя роли. Обсуждение вопросов, связанных с ролями и контролем за выполнением правил

игры, становится возможным благодаря включению детей в общую деятельность.

Дети общаются в процессе игры. Если по какой-то причине распадается совместная игра, разлаживается и процесс общения. В эксперименте Курта Левина группу детей-дошкольников приводили в комнату с «некомплектными» игрушками (у телефона не хватало трубки, для лодки не было бассейна и т. п.). Несмотря на эти недостатки, дети с удовольствием играли, общаясь друг с другом. На второй день, когда дети зашли в ту же комнату, оказалась открытой дверь в соседнее помещение, где лежали полные наборы игрушек. Открытая дверь была затянута сеткой. Имея перед глазами притягательную и недостижимую цель, дети разбрелись по комнате. Кто-то тряс сетку, кто-то лежал на полу, созерцая потолок, многие со злостью разбрасывали старые, ненужные уже игрушки. В состоянии фрустрации разрушились как игровая деятельность, так и общение детей друг с другом.

Игра способствует становлению не только общения со сверстниками, но и произвольного поведения ребенка. Произвольность поведения проявляется первоначально в подчинении игровым правилам, а затем и в других видах деятельности.

Для возникновения произвольности поведения необходим образец поведения, которому следует ребенок, и контроль за соблюдением правил. В игре образцом служит образ другого человека, чье поведение копирует ребенок. Самоконтроль только появляется к концу дошкольного возраста, поэтому первоначально ребенку нужен внешний контроль – со стороны его товарищей по игре. Дети контролируют сначала друг друга, а потом – каждый самого себя. Внешний контроль постепенно выпадает из процесса управления поведением, и образ начинает регулировать поведение ребенка непосредственно.

Перенос механизма произвольности в неигровые ситуации в этот период еще затруднен. То, что относительно легко удается ребенку в игре, гораздо хуже получается при соответствующих требованиях взрослых. Например, играя, дошкольник может долго стоять в позе часового, но ему трудно выполнить аналогичное задание стоять прямо и не двигаться, данное экспериментатором.

В игре развивается мотивационно-потребностная сфера ребенка. Возникают новые мотивы деятельности и связанные с ними цели. Кроме

того, игра облегчает переход от мотивов, имеющих форму аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам-намерениям, стоящим на грани сознательности. В игре со сверстниками ребенку легче отделиться от своих мимолетных желаний. Его поведение контролируется другими детьми, он обязан следовать определенным правилам, вытекающим из его роли, и не имеет права ни изменить общий рисунок роли, ни отвлечься от игры на что-то постороннее [7].

Игра способствует развитию познавательной сферы ребенка. В развитой ролевой игре с ее замысловатыми сюжетами и сложными ролями у детей формируется творческое воображение. В игре преодолевается так называемый познавательный эгоцентризм. Чтобы пояснить последнее, воспользуемся примером Ж. Пиаже. Пиаже спрашивал ребенка дошкольного возраста: «Есть у тебя братья?» – «Да, Артур», – отвечал мальчик. – «А у него есть брат?» – «Нет». – «А сколько у вас братьев в семье?» – «Двое». – «Ты его брат?» – «Да». – «Тогда у него есть брат?» – «Нет». Как видно из этого диалога, ребенок не может встать на другую позицию, в данном случае – принять точку зрения своего брата. Но если ту же задачу разыграть с помощью кукол, он приходит к правильным выводам.

Вообще в игре коренным образом изменяется позиция ребенка. Играя, он приобретает возможность смены одной позиции на другую, координации разных точек зрения [3].

4 Сюжетно-ролевые игры дошкольников

Выделяют следующие принципы сюжетно-ролевой игры.

1 *Соблюдение правил.* Осваивая роль взрослого, ребенок копирует поведение, усваивая, таким образом, нравственные нормы.

2 *Социальный мотив* игры заключается в потребности ребенка участвовать в жизни взрослых и попытке разобраться во взрослых отношениях.

3 *Эмоциональное развитие* связано с игровыми переживаниями, в процессе которых формируется его эмоциональный мир.

4 *Развитие интеллекта* дошкольника происходит в процессе формирования целенаправленности мышления и воображения через интерес, перспективу игры, игровое творчество, обогащение сюжета.

5 Развитие воображения и творчества связаны с импровизацией, появлением в игре новых идей, воображаемых предметов, игрушек.

6 Развитие речи происходит при создании образа, передачи мыслей и чувств персонажа, необходимости согласовать свои действия.

Игры, созданные самими детьми, – это творческие или сюжетно-ролевые игры в которых воспроизводится все то, что ребята видят вокруг себя и в жизни взрослых, где начинают чувствовать себя членами коллектива, справедливо оценивать действия и поступки свои и своих товарищей.

5 Конструктивные игры

Конструктивные игры являются наиболее сложным видом детской деятельности. В них ребенок не просто действует, но что-то еще и создает: новую технику, здания, мебель. В конструктивных играх ребенок должен осмыслить назначение и взаимодействие предметов и их структурных звеньев.

Функционально конструктивные игры относятся к группе манипулятивных. Включаясь в создание предложенной или придуманной им самим конструкции, ребенок осваивает предметный мир, действия, функции, которые позволяют воссоздать то, что ребенок видит вокруг себя. Если в сюжетных играх осмысливаются отношения между участниками, то в конструировании ребенок получает продукт своей деятельности. Конструктивная деятельность оказывает влияние на развитие умственных способностей, так как в процессе конструирования дошкольник учится соотносить размер, форму, свойства деталей, создавать внутренний образ будущей конструкции.

Выделяют три вида конструктивной деятельности детей дошкольного возраста.

Первый является наиболее простым и называется «элементарный» – это конструирование по заданному или выбранному образцу. Ребенок видит образец будущей конструкции, следит за действиями взрослого, показывающего порядок действий, потом воспроизводит данный образец самостоятельно или с помощью взрослого. Данная деятельность чаще всего не требует умственного и творческого напряжения, лишь внимание, сосредоточенность и выполнение по предложенному алгоритму.

Второй вид конструктивной игры – это конструирование по условиям. Взрослый выдвигает перед ребенком задачу, определяет общий результат работы и предупреждает о возможных сложностях в подборе деталей и способах соединения или представления конструкции. Деятельность ребенка в данном виде игры более сложная, так как ему надо сначала представить (спрогнозировать) результат своей деятельности, потом его реализовать. Создавая свою модель, он учится действовать во внутреннем умственном плане, что способствует развитию познавательных функций: анализа, сравнения, классификации.

Следующий и последний вид конструктивной деятельности – это конструирование по замыслу. Данный тип игровой деятельности не ограничивает фантазию ребенка, позволяет ему использовать любой строительный материал. Ребенок стремится сделать такую конструкцию, чтобы она полностью соответствовала его замыслу или условиям сюжетно-ролевой игры, игры-драматизации. Конструирование по замыслу развивает творческие способности ребенка.

Все виды конструирования не являются этапами конструкторских действий по получению продукта деятельности. Использование видов конструированной игры зависит от задачи и предложенной или сложившейся ситуации. Но каждый вид конструкторской деятельности развивает разные способности (умственные, творческие, художественные).

Для данного вида деятельности детей имеются разнообразные наборы и конструкторы, соответствующие возрасту и ребячьей фантазии. Дети младшего возраста хорошо владеют крупными пластмассовыми кубиками различной формы. Для детей старшего дошкольного возраста можно использовать наборы с большим количеством деталей, которые соединяются различными способами, в том числе с помощью инструментов.

Строительные игры близки к сюжетно-ролевым, так как используются ребенком в определенном контексте. Строительные игры связаны с миром человеческих отношений, в которых сооружения и механизмы, созданные человеком, выполняют определенную функцию взаимодействия людей. Строительные игры отражают профессиональную деятельность взрослых и выступают для ребенка в качестве трудовой деятельности. Конструкторско-строительная деятельность формирует у детей сознание создателя, преобразователя действительности.

6 Театрализованные игры

Театрализованная игра играет очень важную роль в формировании эмоциональных чувств у детей, способности к эмпатии. Театральные действия учат распознавать эмоциональное состояние участников по игре в мимике, жестах, интонациях. Овладение средствами выразительности связано с общекультурным развитием ребенка, следующим этапом которого будет адекватное восприятие художественного произведения, картины, музыки и возникновение эмоционального отклика.

Театрализованная игра связана с разыгрыванием в лицах сказок, рассказов, инсценировок. Роль детей predetermined готовым сюжетом, а близкие и понятные герои литературных произведений с удовольствием разыгрываются детьми.

Содержание театрализованной игры должно иметь нравственную направленность, формировать в ребенке лучшие социальные чувства: дружбу, отзывчивость, доброту, справедливость, правдивость. Нравственное воспитание детей осуществляется через идентификацию себя с любимым персонажем, который становится для ребенка образцом для подражания. Разыгрывание роли позволяет участнику приобретать опыт нравственного поведения, усвоения нравственных норм, так как в детских произведениях положительные качества персонажа поощряются, детям хочется быть добрыми и честными. А получив одобрение взрослых за выполненную роль, за правильное действие, выражение положительных эмоций, дети ощущают чувство удовлетворения, которое служит стимулом контроля за своим поведением.

Театрализованную игру можно использовать как педагогическое средство, оживляя структуру занятия. В данном случае театрализация поддерживает интерес ребенка к предложенной педагогом деятельности. Воспитательный потенциал театрализованных игр заключается в возможности удовлетворить разносторонние интересы детей, способствовать развитию художественных способностей.

Театрализованные игры делятся на две группы: режиссерские игры и игры-драматизации.

К режиссерским относятся игры, в которых дошкольники непосредственно не участвуют. Это настольный, теневой театр и театр на фланеле-

графе, где дети создают сцены, выполняют роль игрушечных персонажей, изображая его интонацией и мимикой.

Игры-драматизации подразумевают собственные действия исполнителя (с использованием интонации, мимики, пантомимики) с помощью куклы или пальчикового персонажа.

Л. В. Артемова [28] предлагает классификацию режиссерских игр и игр-драматизаций.

Режиссерские игры:

✓ *настольный театр игрушек* из игрушек и поделок, устойчиво стоящих на столе, можно разыгрывать сценарное действие;

✓ *настольный театр картинок*, где персонажи и декорации – это картинки с ограниченными действиями, и появления персонажей по ходу действия, которые озвучивают участники;

✓ *стенд-книжка* представляет последовательность событий с помощью сменяющихся иллюстраций. При переворачивании листов стенда-книжки демонстрируются сюжеты, события;

✓ *фланелеграф* представляет экран, на который крепятся картинки или персонажи. Рисунки или персонажи сказок изготавливаются самостоятельно или подбираются детьми из старых книг;

✓ *теневого театр* предусматривает экран из полупрозрачной бумаги и источник света, создающий тени черных плоскостных фигур или пальцев рук, а действия сопровождаются озвучиванием взрослым или детьми.

Игры-драматизации:

✓ *игры-драматизации с пальчиками*, предусматривают надевание на палец атрибутов и выполнение роли пальчикового персонажа или ролей, если атрибуты есть на каждом пальце; по ходу сюжета ребенок, действуя одним или несколькими пальцами, проговаривает текст;

✓ *игры-драматизации с куклами бибабо* действуют на ширме, за которой стоят участники и озвучивают кукол;

✓ *импровизация* представляет разыгрывание сюжета без предварительной подготовки.

В игре-драматизации дети творчески воспроизводят содержание предложенных произведений или придумывают собственные сюжеты, составляют рассказы, сочиняют сказки.

Методами организации творческой деятельности детей в театрализованной игре являются: моделирование ситуаций (создание вместе с детьми этюдов для освоения способов художественно-творческой деятельности); моделирование творческой беседы (введение детей в художественный образ постановкой вопроса, ведением диалога); моделирование ассоциаций (мышление ребенка путем ассоциативных сравнений образов с предметами окружающего мира). Для того, чтобы придать театрализованной игре творческое начало, педагог использует косвенный метод воздействия – побуждает детей к самостоятельному действию.

7 Дидактические игры

Дидактическая игра представляет собой сложное, педагогическое явление, представляя одновременно и игровой метод, и форму обучения детей [40].

Дидактические игры способствуют развитию познавательных и умственных способностей (получение новых знаний об окружающем мире и высказывание суждений и умозаключений), развитию памяти и внимания, развитию речи в процессе пополнения и использования словаря; способствуют социально-нравственному развитию дошкольника в процессе взаимодействия между другими детьми, взрослыми, объектами живой и неживой природы.

К основным структурным компонентам игры относятся: дидактическая задача, игровые действия, игровые правила, результат и дидактический материал. К дополнительным структурным компонентам игры относятся сюжет и роль.

Л. А. Венгер предлагает следующую технологию проведения дидактической игры [13].

1 Ознакомление участников с содержанием игры с использованием дидактического материала (предметы, картинки, вводная беседа).

2 Объяснение правил игры, установка на четкое выполнение предъявленных правил.

3 Показ действий предстоящей игры.

4 Определение места и роли педагога в игре – в качестве играющего, болельщика или арбитра.

5 Подведение итогов после проведения игры: важный момент в педагогическом управлении игрой, который позволяет выявить индивидуальные особенности и способности детей для организации дальнейшей индивидуальной работы с ними. Кроме того, данный этап дидактической игры служит способом формирования навыков саморефлексии, которая, в свою очередь, развивает функцию самоконтроля и самооценки, важную для дальнейшей учебной деятельности детей.

Обучение в форме дидактической игры отвечает в полной мере возрастным особенностям дошкольника старшей и подготовительной групп детского сада. Дидактические игры различаются по содержанию, формам познавательной деятельности детей, действиям и правилам, формам взаимоотношений детей, роли педагога.

К видам дидактических игр, используемых в целях целенаправленного обучения, можно отнести:

- 1) игры с предметами или игрушками;
- 2) словесные игры;
- 3) настольно-печатные игры.

Игры с предметами основаны на стремлении ребенка действовать с предметами и так знакомиться с ними. В играх с предметами дошкольники учатся сравнивать, определять сходства и различия предметов. Задача игр с предметами – познакомить детей со свойствами, величиной, цветом предметов. В играх по окружающему миру используется природный материал (листья, цветы, овощи, фрукты и др.)

Настольно-печатные игры являются занятием для дошкольников при ознакомлении с окружающим миром. Это всем известные «лото» и «домино», а также «парные картинки», с помощью которых можно развивать речевые умения, умственные способности, логическое мышление, внимание и навыки самоконтроля.

Словесные игры являются методом формирования самостоятельности мышления и развития речевых навыков у детей-дошкольников. Представлены они решением мыслительных задач, в процессе решения которых развивается речь ребенка [13].

Своеобразие дидактической игры определяется сочетанием дидактической и игровой задач. С преобладанием обучающей задачи игра превращается в упражнение, а усиление игровой задачи утрачивает обучающее значение дидактической игры. Если в младшем возрасте превалирует

игровая задача, то в старшем дошкольном возрасте первостепенной должна быть обучающая задача, что позволяет соблюсти преемственность дошкольного и начального образования.

Дидактическая игра будет успешной, если ее правила становятся регулятором детской деятельности, которая основана на интересе, а не на требовании взрослого. Если в сюжетно-ролевой игре правила могут не осознаваться, то в дидактической они принимаются и выполняются осознано. К условиям, обеспечивающим соблюдение правил в дидактической игре относятся: коллективная организация деятельности, когда участники согласуют свои действия и контролируют выполнение правил; создание разновозрастных групп, где старшие дети находятся в позиции обучающего и передают свой опыт игры младшим [7].

8 Народные игры

Народные игры – это яркое выражение играющего в них народа, отражение этноса в целом и истории его развития. Вместе с тем на игры можно посмотреть и с точки зрения педагогики и психологии, как средства образования и воспитания. В дополнение ко всему это и отличный способ укрепить свой дух, свое тело, развить процессы мышления, фантазерства, эмоциональную составляющую нашей жизни. Русский народ многие процессы своей жизнедеятельности отражал через игру.

Народные игры интересны и в настоящее время. Их с пользой можно практиковать в детском саду, в учреждении дополнительного образования и в семейном досуге.

Воспитательное значение народных подвижных игр отмечал еще К. Д. Ушинский как богатый источник воспитания патриотизма, нравственных привычек.

Народные игры увлекают детей дошкольного возраста тем, что включают в себе элементы борьбы, состязания.

Большинство народных игр уходит корнями в далекое прошлое нашего народа.

Игра была не просто развлечением, а способом организации семейной и общественной жизни людей. Игра учила, развивала сообразительность, наблюдательность, ловкость и выносливость.

В русской народной культуре присутствуют разнообразные варианты игровой деятельности как форма поведения людей в предложенных ситуациях: скоморохи, гусяры, петушинные бои, Петрушка, медвежья травля, лошадиные бега, хороводы, кулачные бои, состязания на кнутах, подвижные забавы.

Знакомство дошкольников с народными играми является неотъемлемой частью поликультурного воспитания детей, которое формирует уважительное отношение к культуре своей страны, развивает патриотические чувства.

Игровая орнаменталика является обязательным признаком народных игр. Это язык игры (речевой словарь), музыка, ритмика, игровые жесты, жеребьёвки, дразнилки, заклички, приговорки, считалки.

Считалка (рифмованный стишок) является любимой формой детской субкультуры. Посредством считалок участники игры делят роли и устанавливают очерёдность. Считалка – это игра и забава детей.

Заклички – это обращения к явлениям неживой природы с использованием игрового словаря, жестикуляции, мимики, хореографии, подтанцовки, игровых песен, амулетов. Заклички порождают фантазию, создают ощущения удовольствия от игры. Все структурные элементы народной игры подвижны, они изменяются вместе с развитием игровой деятельности детей.

Задания для самостоятельной работы

Задание 1. Вопросы для самоконтроля

- 1 Как развивается игровая деятельность в зависимости от этапов дошкольного детства?
- 2 Разведите виды игр по периодам дошкольного возраста.
- 3 Назовите основные компоненты сюжетно-ролевой игры.
- 4 Какие педагогические функции выполняет игра?
- 5 В каком возрасте сюжетно-ролевые игры становятся ведущими в деятельности дошкольников?
- 6 Назовите три типа конструктивной игры и обозначьте их функции.
- 7 Чем отличаются театрализованные игры от режиссерских игр?
- 8 Какие задачи выполняет дидактическая игра?

9 Назовите народные подвижные игры для детей дошкольного возраста.

Задание 2. Практическая работа

Внесите в таблицу 2 примеры игровой деятельности дошкольников в соответствии с видовыми особенностями.

Таблица 2 – Игровая деятельность дошкольников

№ п\п	Виды игровой деятельности	Примеры игровой деятельности дошкольников
1	Сюжетно-ролевые игры дошкольников	
2	Конструктивные игры	
3	Театрализованные игры	
4	Дидактические игры	
5	Народные игры	

Глава 3

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

Полученные знания по разделу. Типология педагогических игр. Особенности игровых технологий. Классификация игр. Интеллектуальные игры. Подвижные игры. Основной принцип построения сюжета игровой программы. Моделирование игровых ситуаций в культурно-досуговых программах.

1 Типология педагогических игр

Игры по виду деятельности делятся на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр [36]:

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

Типология педагогических игр по характеру игровой методики. Три большие группы составляют: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Важнейшие из других методических типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По содержанию игры с готовыми правилами различают: все предметные (математические, химические и т. д), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения) и т. п.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различают по той сфере жизни, которую они отражают: военные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию и т. п.

По форме можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; соревнования, состязания; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т. д.

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

Дидактические игры существуют для расширения кругозора, познавательной деятельности; формирования определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развития трудовых навыков.

Воспитывающие – для воспитания самостоятельности, воли; формирования, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитания сотрудничества, общительности.

Развивающие – для развития внимания, памяти, речи, мышления; умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии; умения находить оптимальные решения; развития мотивации творческой и учебной деятельности.

Социализирующие – для приобщения к нормам и ценностям общества; адаптации к условиям среды; стрессового контроля, саморегуляции; обучения общению; психотерапии.

2 Особенности игровых технологий

Каждый возрастной период имеет свою ведущую деятельность, которую необходимо учитывать при организации любой, в том числе игровой деятельности. В дошкольном детстве – это сюжетно-ролевая игра; в младшем школьном возрасте – учебно-познавательная деятельность; для среднего возраста характерна общественно-полезная деятельность; старший школьный возраст связан с учебно-профессиональной деятельно-

стью. Ведущая деятельность не вытесняет игру, а продолжает включаться в процесс развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса – одно из самых сложных действий педагогов. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она становится сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами [40]. Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с возможностью условного вхождения в роли дает человеку возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я». Игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются в основном только исполнительские черты в ребенке.

В развивающих играх удалось объединить один из основных принципов обучения «от простого к сложному» с очень важным принципом творческой деятельности «самостоятельно по способностям», когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей; поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно. Развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию, могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста, создавая условия, опережающие развитие способностей, и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества [3].

3 Классификация игр

Классификация в переводе с латинского означает «раскладывание по разряду, по классу». Классификация области знания или деятельности человека, часто представляемая в виде различных по форме схем, используется как средство для установления связей между этими понятиями или классами объектов, а также для точной ориентировки в многообразии понятий или соответствующих объектов.

Классификация должна фиксировать закономерные связи между классами объектов с целью определения места объекта в системе, которое указывает на его свойства.

Л. В. Артемова рассмотрела классификацию игр в применении к культурно-досуговой деятельности [12]:

- ✓ по целевому назначению;
- ✓ по видам;
- ✓ по национальному признаку;
- ✓ по возрастным особенностям;
- ✓ по количеству участников;
- ✓ по месту проведения.

По целевому назначению мы рассматриваем игры для воспитания, игры для обучения и игры для развлечения.

По национальному признаку игры делятся на русские народные, грузинские, казахские, английские, немецкие и т. д.

По возрастным особенностям игры можно разделить на детские, подростковые, игры для людей старшего возраста.

По количеству участников игры делятся на индивидуальные, групповые и массовые.

По видам игры делятся на сюжетно-ролевые, интеллектуальные, подвижные, спортивные, биржевые, деловые, дипломатические, психологические, военные и т. д.

Мы рассмотрим только те игры, которые наиболее приемлемы в культурно-досуговой деятельности. Это интеллектуальные и подвижные игры.

4 Интеллектуальные игры

Интеллект – слово латинского происхождения, означает «познание, понимание, рассудок, способность мышления, рационального познания». Интеллект – это умственное развитие личности. Интеллектуальные игры направлены на развитие умственных способностей аудитории – логического мышления, эрудиции, смекалки, способствуют активному формированию познавательных интересов [11].

К интеллектуальным играм относятся: словесные игры, загадки, загадки–шутки, квизы, викторины, буриме, кроссворды и т. д.

К словесным играм относятся: шарады, метаграммы, анаграммы, логогрифы, основанные на каких-либо изменениях и переменах в составе загаданных слов.

В обычных загадках слово, определяющее предмет или явление, которое нужно отгадать, никаким изменениям не подвергается. Его можно с чем-то сравнить, можно приводить различные признаки, облегчающие отгадывание, но само слово, его смысл, его значение должны остаться неизменными. Например:

Кто на бегу,
Пары клубя,
Пуская дым трубою,
Несет вперед
И сам себя,
Да и меня с тобою (поезд).

Словесные игры, наоборот, основаны на разделении слов на части, на перестановке или замене в них букв, на добавлении или сокращении некоторых букв или слогов, а значит, и на непрерывно меняющихся значениях задуманного слова, зависящих от их значений.

ШАРАДЫ

Шарада – это загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово, например: «пар – ус», «вино – град» и т. д. Для отгадывания шарады даются вначале признаки отдельных слов (частей), ее образующих, а в конце дается объяснение целого слова. Шарада всегда отгадывается по частям. Отгадывание отдельных частей облегчает отгадывание целого слова. Шарада по своему характеру ближе к обычным загадкам, чем другие виды словесных задач. Например:

Три буквы облаками реют,
Две видны на лице мужском.
А целое порой белеет
«В тумане моря голубом».
(Пар – ус. Парус)

Надо сказать, что не все владеют искусством стихосложения, поэтому, разделив слово на части, можно описать смысл своими словами.

Игру в шарады можно немного упростить: части слова уже даны и надо сложить целое слово из них. Заранее пишутся на листках слова, со-

ставляющие части шарад: след, пар, опыт, ус, пас, око, порт, пол, куль, оса, тура, сено, газ, вал, ель, док, ар, лад, марка, мышь, вес, як, точка.

Листки с этими словами нужно положить на стол без определенного порядка.

Пусть каждый берет те слова, которые составляют шараду. Кто наберет больше слов–шарад, тот победитель.

НАБОРЩИК

Из букв, составляющих загаданное слово, надо составить новые слова. Они должны быть именами существительными в единственном числе и именительном падеже. Например, из слова «наборщик» можно составить 15 слов: бор, роба, роша, кора, борщ, щи, короб, нора, брат, рок, игра, бок. Но для этой игры лучше всего брать слова из 10–15 букв, тогда может получиться много слов.

Рассмотрим возможные варианты проведения этой игры:

1 Кто больше составит слов из слова «заинтересованность»?

2 Кто составит самое большое слово из заданного слова?

3 Кто составит самую большую лесенку из слов, т. е. каждое последующее слово должно быть на одну букву больше предыдущего?

4 Карточки с буквами алфавита лежат в мешочке или коробочке. Участникам предлагается вытянуть 10 карточек. Из вытянутых букв составить как можно больше слов.

ОМОГРАФ

Слово «омограф» образовано от греческих слов «гомос» – одинаковый, и «графо» – пишу. Омографы – это слова, которые пишутся одинаково, но имеют разные значения и произношение, например, мУка и мукА.

Задание: используя нижеприведенные пары как контрольные, всем участникам игры придумать пары омографов за 2 минуты. Победит тот, кто за указанный промежуток времени придумает большее количество омографов.

Контрольные пары: Атлас – атлАс, наголо, белок, замок, дорога, дорогой, парить, пристань, сорок, тая, капель, промокнуть, засыпать, полки, уже, ворот и т. д.

Задание: разработать возможные варианты проведения игр с использованием омографов.

АНАГРАММЫ

Если какое-либо слово от перестановки в нем букв образует новое слово, имеющее другой смысл, то эти слова называются анаграммами: ЛИПА – ПИЛА. Есть много слов, которые меняют свой смысл, если прочесть их с конца, например: НОС – СОН.

Задание: «...ель». Подберите за 2 минуты как можно больше слов, оканчивающихся на название этого дерева. Кто больше? Например: апрель, акварель, капель, газель, дюбель, мель.

Второй вариант: придумать слова–лесенки, т. е. каждое последующее слово должно быть на одну букву больше предыдущего.

Например: мель, дрель, никель, фланель, читатель, шерхебель, повелитель, покровитель, руководитель и т. д.

ПАРЫ СЛОВ

Эту игру изобрел Льюис Кэрролл, автор книги «Алиса в стране чудес». Участник игры на листе бумаги пишет любое слово. Пониже на этом же листе пишет другое слово с точно таким же числом букв. Теперь нужно шаг за шагом попытаться превратить верхнее слово в нижнее. Для этого сначала нужно придумать другое слово, которое пишется точно также, как первое, за исключением одной буквы. Написать его под первым словом. Затем второе слово таким же путем превратить в третье и т. д. И так продолжать до тех пор, пока не получится такое слово, которое можно изменением одной буквы превратить в нижнее слово. Например:

Ночь – ноль – соль – сень – День

Рыба – роба – рота – нота – нора – гора – горе – Море

Правила игры: нужно брать только действительно существующие слова.

РИФМА

Игрок А говорит любое слово, которое ему придет в голову, желательно короткое. Игрок Б говорит слово, рифмующееся с первым. Игрок В добавляет еще слово в рифму и т. д. Кто первый не сможет назвать слово в рифму, получает минус. Когда у кого-нибудь наберется три минуса, он выходит из игры. Выигрывает последний, оставшийся.

Примеры рифмующихся слов: кроссворд, фиорд, корд, рекорд и т. д.

ТЕЛЕГРАММЫ

В эту игру можно играть на разных языках. Берется какое-нибудь слово и каждый участник придумывает телеграмму, в которой первое сло-

во начинается с первой буквы выбранного слова, второе – со второго и т. д.

Пусть мы взяли слово «СУМКА». Тогда можно придумать такую телеграмму, посланную из зоопарка: «Сегодня убежал Медведь. Караул. Администрация». Можно устроить игру так, чтобы каждый придумал несколько телеграмм, так сказать, разных жанров. Например: «Счастливы Успехом Молодого Коллеги. Академики». Можно придумать новые типы телеграмм.

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

По-английски эта игра называется «Сплетня». Играющие садятся в кружок. Ведущий поворачивается налево к игроку номер один и шепчет ему на ухо какое-нибудь сообщение. Игрок номер один передает шепотом то, что услышал, игроку номер два. Так сообщение передается по кругу, пока не доходит до игрока, сидящего справа от ведущего. Этот последний игрок громко повторяет то, что услышал, и почти наверняка это будет совсем не то, что пустили с самого начала по кругу.

БАЛДА

Первый играющий называет какую-нибудь букву, и все по очереди добавляют к ней по букве, но так, чтобы в конечном счете получилось какое-нибудь существительное. Тот, на чьем ходу впервые получится осмысленное слово, получит минус. Кто первый наберет 5 минусов (по числу букв в слове «балда»), тот проиграл. Например, трое игроков А, Б, В могут играть так: игрок А называет букву «а», Б добавляет «ф», получается «аф»; В добавляет «е» – «афе»; А говорит «р», имея в виду «афера», с тем, чтобы слово закончил игрок Б. Но Б говорит не «а», а «и» – «афери»; В добавляет «с»; игроку А приходится закончить слово – «АФЕРИСТ», и он получает минус.

Для того, чтобы никто не называл таких комбинаций букв, которые нельзя продолжить до осмысленного слова, вводится еще одно правило. Любой игрок, которому пришла очередь делать ход, имеет право спросить игрока, добавившего предыдущую букву, какое слово он имел в виду. Если тот не может ответить, то он получает минус, если он ответит и это будет действительно осмысленное слово, то минус получает спрашивающий.

Играть в эту игру можно по-разному: можно добавлять буквы в конце и в начале слова (например: А, ХА, ХАР, ХАРЬ, АХАРЬ, ПАХАРЬ) либо только в конце слова.

ПРОВЕРЬ СЕБЯ

1-й вариант игры

В этой игре побеждает тот, кто знает больше слов из тех, что выписаны ниже. Сначала посмотрите на слово, напечатанное в начале каждой строчки большими буквами. Потом посмотрите на другие слова, напечатанные в той же строчке маленькими буквами, обведите кружком одно из тех слов, которое по значению ближе всего к слову, написанному большими буквами. Например:

КОНЦЕРН. 1) испуг; 2) музыка; 3) сцепление; 4) трест; 5) силос.

Обведите кружочком слово «трест», потому что оно ближе всего к слову «концерн», чем другие: и трест, и концерн – различные по форме объединения предприятий.

Очень важно: не предполагается, что играющие знают все эти слова.

КАННЕЛЮРА. 1) бидон; 2) заболевание; 3) бастион; 4) желобок; 5) лодка.

УШАН. 1) железо; 2) мышь; 3) бочок; 4) башлык; 5) отряд.

СЫЧУГ. 1) веретено; 2) флажок; 3) смола; 4) брезент; 5) желудок.

2-й вариант игры

Участникам предлагаются 11 экзотических слов. Надо выбрать одно из четырех предложенных толкований каждого слова. Первые буквы выбранных выражений составят (если, конечно, выбор будет верным) некоторое поздравление. Но дело не только в том, чтобы угадать: угадав, можно узнать, что же означают те слова, которые оказались вовсе неизвестными.

Нанду – восточная сладость, пряность, страус, тропический плод.

Пончо – карликовая лошадь, плащ, жаровня, засушливые степи.

Сапа – густые заросли, орудие, пушной зверек, ров.

Улус – житель тропиков, певец, аул, мостик в виде арки.

Ная – бабочка, японская сосна, мера длины, змея.

Афалина – дельфин, минеральная краска, испанская танцовщица, архитектурное украшение.

Бекмез – костюм горца, напиток, оросительный канал, маисовый хлеб.

Нарды – народный музыкальный инструмент, игра, сани, малая северная народность.

Лиминг – банковская операция, ограничение, танец, кукуруза.

Сапажу – вид обливной керамики, капуста, душистая смола дерева семейства кипарисовых, обезьяна.

Адуляр – географический прибор, минерал, распорядитель на костюмированном балу, типографический шрифт.

ЗАГАДКИ

В «Литературной энциклопедии» загадка характеризуется как «замысловатое поэтическое описание какого-либо предмета или явления, испытывающее сообразительность отгадывающего» [45].

По определению известного фольклориста В. И. Чичерова, «загадка – это иносказательное описание какого-либо предмета или явления, данное обычно в форме вопроса» [45]. Другой советский фольклорист В. П. Аникин, определяет загадку как «мудрый вопрос», поданный в форме замысловатого, краткого, как правило, ритмически организованного описания какого-либо предмета или явления» [45].

В основе всех определений одни и те же признаки:

- по содержанию загадка представляет собой замысловатое описание, которое надо расшифровать;
- описание не редко оформлено в виде вопросительного предложения;
- как правило, это описание лаконично;
- загадке часто присущ ритм.

Учитывая эти признаки, загадку можно определить так: это краткое описание предмета или явления, часто в поэтической форме, заключающее в себе замысловатую задачу в виде явного или предполагаемого вопроса.

Содержание загадок отражает жизнь человека, окружающую его действительность: растительный и животный мир, явления природы, предметы быта и др.

С развитием общества существенно меняется тематика и содержание загадок. Современная жизнь богаче, разнообразнее, поэтому круг тем, отражаемых в загадках, в настоящее время значительно расширился. В них рассказывается о достижениях культуры, техническом прогрессе. За-

гадка часто избирает объектом речи такие понятия, как Родина, труд человека, технический прогресс, общественная жизнь.

Каждая загадка содержит вопрос, поставленный в явной или скрытой форме. Отгадать загадку – значит решить задачу, ответить на вопрос, т. е. совершить довольно сложную операцию.

В основе разных загадок лежит различный логический механизм. Особенности этого механизма определяются типы логических задач и характер мыслительных операций при отгадывании. Успешность решения задачи, заключенной в загадке, зависит от того, какие стороны предметов и явлений и с какой полнотой в ней отражены. Наблюдение и изучение жизненных явлений в сложных и многообразных связях способствуют построению логически правильных суждений и умозаключений.

Логическая задача в загадке облачена в своеобразную художественную форму. Благодаря этому загадка особенно привлекательна. И ее построение, и ее лексика обостряют внимание слушателя, вызывают интерес к выдвинутой задаче.

Загадка – предельно малое по форме литературное произведение. Содержание некоторых загадок передается одним простым предложением. Например: Кто на себе свой домик носит? (Улитка).

Иногда к загадкам, составленным из нескольких повествовательных предложений, сам составитель, чтобы обострить конкретизировать ситуацию, добавляет вопросительное предложение:

Есть, ребята, у меня

Два серебряных коня.

Езжу сразу на обоих.

Что за кони у меня? (Коньки)

Некоторые загадки имеют форму диалога, компонентом которого является вопросительное предложение:

– Эй, куда, борода?

– Берегись, наскочу, лбом хвачу! (Козел)

В загадках, не имеющих вопросительного предложения, вопрос возникает в сознании слушателя как невольное недоумение, потому что содержание текста кажется необычным. Сама непонятность, таким образом, является скрытым вопросом, оформление которого становится заботой отгадывающего:

Сам худ, голова с пуд.

(Что это?) (Молоток)

Воспитательные и образовательные возможности загадки многообразны. Средствами загадки формируют любовь к народному творчеству, родному языку, живому, образному и точному слову, вводя людей в мир народной поэзии, доставляя им эстетическое наслаждение.

Загадка приобщает людей к народному вкладу мышления. Разгадывание загадок является своеобразной гимнастикой, мобилизирующей и тренирующей его умственные силы. Чтобы отгадать загадку, нужно внимательно наблюдать жизнь, припоминать виденное, сравнивать, сопоставлять явления, мысленно их расчленять, выделять каждый раз нужные стороны, объединять, синтезировать найденное. Отгадывание загадок развивает находчивость, сообразительность, быстроту реакции, умственную активность, самостоятельность, привычку более глубоко и разносторонне осмысливать мир.

Очень широкое применение получили загадки в организации и проведении развлекательно-игровых программ. Загадку можно включить как самостоятельный элемент в ходе развлекательно-игровой программы для аудитории любой возрастной категории. Очень интересно загадка сочетается с игрой. Например, ведущий объявляет, что открывает новый магазин. В нем будут продаваться разные товары: игрушки, овощи, канцелярские товары и т. д. Но покупателям этого магазина нужны не деньги, а ум, смекалка, сообразительность. Каждый покупатель должен подумать, что бы он хотел приобрести в этом магазине из имеющихся товаров и сказать ведущему – продавцу загадку про этот товар.

Часто для активизации аудитории ведущий развлекательно-игровых программ использует загадки-шутки. Например:

Без чего хлеб не испечь? – Без корки.

Что будет делать ворона, прожив три года? – Будет жить четвертый.

Что теплее шубы? – Две шубы.

Каких камней в море нет? – Сухих.

На какой вопрос нельзя дать положительный ответ? – Ты спишь?

Отчего петух когда поет, закрывает глаза? – Хочет показать, что поет наизусть.

По чему утка плавает? – По воде.

СЛОВЕСНЫЙ БОЙ

Эта игра групповая. Несколько листов бумаги и карандаш – вот и все, что нужно для записи.

Каждый из участников игры предварительно вычерчивает себе на листке бумаги квадрат, поделенный на 36 клеток. Участники игры по очереди называют какие-нибудь буквы, каждый раз по одной. Каждый игрок записывает названную букву, чтобы постараться из этих букв составить как можно больше слов, которые читались бы в строчках квадрата (слева направо, сверху вниз).

Вот правила игры

1 Каждый из участников должен оберегать свой квадрат от взглядов других играющих.

2 Когда буква названа, каждый должен ее записать в одной из клеточек своего квадрата, там, где ему удобно.

3 Следующую букву можно назвать лишь после того, как предыдущая буква будет записана всеми.

4 Буквы называют до тех пор, пока не будут заполнены все клетки квадратов.

5 Когда квадраты заполнены, надо определить, кто больше составит слов.

Засчитываются только имена существительные в единственном числе в именительном падеже. До начала игры, чтобы потом не было споров, полезно условиться о том, брать только имена существительные нарицательные или можно составить имена собственные, название городов, рек, литературных произведений, фамилий персонажей, романов, пьес, кино и т. д. Набранные очки подсчитываются по таблице: слова из двух букв – 2 очка, из 3 – 4, из 4 – 6, из 5 – 8, из 6 – 10.

Короткие слова, входящие в состав более длинного слова, не учитываются. В строчке или колонке могут оказаться и два слова одно за другим. Важно лишь, чтобы буквы одного слова не входили в состав другого.

НА ЗАДАННУЮ БУКВУ

На заданную букву в течение одной минуты написать столбик слов, обозначающих название городов. Каждый участник получает для своей команды столько очков, сколько слов будет в столбике. Например: Москва, Минск, Мурманск, Магадан, Махачкала и т. д. На заданную букву в течение одной минуты написать, например:

- название цветов,
- название блюд,
- название растений,
- фамилии актеров,
- название песен,
- название фильмов.

На заданную букву в течение одной минуты написать названия данных значений. Количество очков зависит от количества заполненных строк. Возьмем букву «А»:

Город...
 Фамилия ...
 Имя...
 Опера...
 Художественный фильм...
 Актер...
 Певец...
 Композитор...
 Писатель...
 Художник...
 Растение...
 Животное...
 Рыба...
 Цветок...
 Стихотворение...
 Песня...
 Река...
 Птица... и т. д.

БУРИМЕ

Этой игрой увлекалась молодежь, вернее сказать, молодежь светская еще в 18 веке. Первоначально она проводилась так: участники сидели за столом. Первый участник писал на листочке любой текст, затем сворачивал листочек, оставляя открытым только последнее слово своего текста.

Следующий участник старается написать свою строку в рифму слова предыдущего участника и опять сворачивает листочек, оставляя открытым только последнее слово своего текста. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не напишут свои строки.

Ведущий разворачивает весь текст и зачитывает по порядку сверху вниз полученное произведение. Это всегда звучит очень забавно. Буриме можно использовать как импровизированный поэтический конкурс в любой культурно-досуговой программе.

Другой вариант этого конкурса. В соответствии с темой программы на отдельных листках напечатать рифмы и раздать аудитории. В процессе вечера, в удобное для организаторов программы время, провести конкурс на самое оригинальное четверостишие, составленное из заданных слов.

Задание

Составить Буриме по данным рифмам:

-----снежинки,

-----льдинки,

-----слезинки,

-----пушинки.

-----корд,

-----спорт,

-----торт,

-----рекорд,

-----милочка,

-----цветочки,

-----звездочки,

-----стишки.

ГОЛОВОЛОМКИ

Каждый из нас постоянно вынужден решать головоломки – ведь всякая игра, всякий вид спорта, как и любое другое времяпрепровождение, предлагает нам задачи большей и меньшей трудности. Однако решение настоящей головоломки требует известного напряжения ума и изобретательности, и, хотя при решении такого рода задач бесспорную помощь оказывают математические познания и некоторое знакомство с логикой, все же случается, что гораздо существеннее здесь природная сообразительность и смекалка.

Дело в том, что многие задачи нельзя решать каким-то знакомым регулярным методом, они требуют совершенно оригинального подхода.

Поэтому некоторые головоломки лучше поддаются обладателю острого от природы ума, а не высокой образованности.

Удивительно, какое большое удовольствие хорошая головоломка доставляет огромному количеству людей. Даже сознание, что она не имеет практического значения, не удерживает нас от нее, а уж в случае удачи чувство удовлетворения само по себе служит нам наградой за труды.

Человека привлекает само соприкосновение с тайной, и он не находит места, пока ее не раскроет.

Огромное число головоломок возникло из букв алфавита и из цифр. Головоломки обладают бесконечным разнообразием. Прежде всего существуют старинные головоломки, рассчитанные на игру фантазии и воображения. Потом идут арифметические, геометрические, механические головоломки.

Все мы знаем, что такое магические квадраты.

Например, цифры от 1 до 9 можно разместить в квадрате, содержащем девять клеток, так, чтобы сумма вдоль любой вертикали, горизонтали или диагонали равнялась 15.

Головоломки можно использовать для индивидуальной, групповой и массовой игры. Не очень сложные головоломки можно включать в программы различных культурно-досуговых программ.

РАЗРЕЗАННЫЕ КАРТИНКИ

Реквизит: несколько открыток с изображением животных или цветов. Открытки должны быть парными (две одинаковые) и не должны иметь белых полей и рамок.

Задание: из каждой пары по одной открытке нужно наклеить на картон и разрезать на куски. Полученные куски перемешать. Участникам предлагается из этих кусков сложить фрагмент открытки. Кто вперед справится с заданием первым, тот выигрывает.

ВОСЕМЬ ШАШЕК

Реквизит: шашечная доска и 8 шашек.

Требуется на шашечной доске расставить 8 шашек так, чтобы они не встречались по две ни по горизонтальным, ни по вертикальным рядам доски и ни на одной из диагоналей (наклонных линиях). Эта головоломка имеет 92 решения, найди хотя бы одно из них.

КВАДРАТ

Реквизит: 4 спички или 4 одинаковые по размеру палочки. Из палочек нужно выложить квадрат. Не добавляя палочек, преобразить квадрат в два равнобедренных треугольника.

РАССТАВЬ 9 ЧИСЕЛ

В квадрате, состоящем из 9 клеток, расставить числа 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 так, чтобы суммы чисел, стоящие в каждом вертикальном ряду, в каждом горизонтальном ряду, а также на любой вертикали, были равны.

КВИЗ

Квиз – относительно новая интеллектуальная игра, построенная на вопросах и ответах главным образом одного человека. Квизами в 50-е годы XX века очень увлекалось американское телевидение. Затем эта игра появилась и на европейском континенте, где стала популярной, используя уже накопленный опыт. В американском варианте этой игры в телевизионных программах выработался некий стандарт-диалог между ведущими и претендентами, а в европейских странах возникли другие формы подачи материала. Главная особенность европейских квизов состоит в большей специализации, более конкретной направленности. Прежде всего, они разделены по возрастному признаку примерно на три категории: для людей среднего и старшего возраста, молодежной аудитории и школьников. Соответственно этому выбираются темы, определяется степень интеллектуальной нагрузки. Естественно, что квизы для школьников строятся по облегченной программе, но и они содержат большой объем познавательного материала. Большое внимание уделялось этой игре в 60-е годы XX века, например, английское коммерческое телевидение выпускало по несколько таких программ в год. В те же годы большой популярностью в Италии пользовался квиз «Кто знает, кто это знает?», в котором свою эрудицию показывали старшеклассники. Для самых маленьких детей существовали их собственные квизы, которые строились с учетом интересов детей.

Молодежные квизы также учитывают характер аудитории. Это может быть поединок эрудитов «Университетский вызов», который дает возможность студентам университетов показать свои знания в самых различных областях науки, культуры, искусства, экономики и т. д.

Вместе с тем, учитывая интерес молодежной аудитории к романтике дальних дорог, создатели квизов стараются отразить ее в своих передачах. Так, в конце 60-х годов во Франции пользовалась успехом молодежная

программа «Игра в приключения». Квиз состоял из двух частей. Первая была построена по принципу чистого квиза, т. е. состояла из вопросов и ответов, вторая же давала возможность претендентам попробовать свои силы по части преодоления различных препятствий, которые могут встретиться им на пути.

В этом же ключе, но по более углубленной программе, строятся другие молодежные квизы, в которых рассматриваются проблемы природы, Земли, экологии и т. п. В 1973 году в Италии была запущена программа «Горизонты», в которой принимали участие школьники 14–15 лет. Главная её тема – минеральные ресурсы Земли, особенности структуры геологических пластов и т. п. На каждую из программ приглашались специалисты – геологи, ученые-минералоги и другие интересные личности. В ходе программы демонстрировались телефильмы, слайды, фотографии, макеты и другие наглядные пособия.

К подобного рода программам можно отнести программу «Животные мира», их участники должны были показать хорошие знания о животном мире планеты, а также обладать умением изобразить его представителей графически – сделать рисунки в карандаше, масле, акварели. Победители награждались поездкой в один из заповедников Африки.

Награды в детских и молодежных программах невелики и носят в основном характер поездок по стране, а также в другие страны в качестве туристов и просто путешественников. Иногда это просто билет на самолет, памятный сувенир, книга.

Что касается квизов для аудитории среднего и старшего возраста, то их возможности, несомненно, намного шире, чем детских и молодежных. Здесь бросается в глаза определенное разграничение по тематическому принципу. Так появились квизы литературные, исторические, спортивные и многие другие.

В Англии в конце 60-х годов XX века пользовалась успехом литературная программа «Да или нет», ведущим которой был большой знаток литературы. Она состояла из двух туров, в ходе которых надо было отгадать, откуда взят тот или иной отрывок прозы либо поэзии, а также рассказать об авторе, дать оценку его творчеству. Программа предлагала большие знания по части английской и мировой литературы и была расчитана главным образом на интеллектуалов.

Однако большинство европейских квизов предпочло своего рода комбинированный тематический принцип: каждая программа была посвящена новой теме. Например, итальянская программа «Рискуй всем» включала в себя программы на такие темы, как «История Италии», «История кинематографа», «Мифология», «История авиации», «История Рима», «История церкви» и др.

Зачастую данный принцип использовался в ином варианте: вся программа шла под эгидой какой-либо большой темы, а участники сдавали экзамен по различным ее областям. Так, к примеру, строились французские программы квизов конца 60-х годов «Правило пяти», ставившие своей целью углубленное изучение страны, всех ее областей и районов.

Каждому кандидату в ходе программы задавались пять вопросов по литературе, истории, науке, географии, музыке и т. д., касающиеся общей темы. Вопросы были «двойными», а именно: «где и что», «куда и как», «где и кто» и т. п.

Несомненно, трудно отвечать на вопросы ведущего и других претендентов. Не зря критика часто высказывает сомнение по поводу интеллектуальной насыщенности квизов, заполненных множеством сложных, подчас запутанных вопросов, создающих видимость интеллектуальной нагрузки, глубокой эрудиции и т. п.

На самом деле главное содержание квизов, как правило, заполнено выискиванием малозначительных деталей, второстепенных фактов, эпизодов из жизни знаменитостей и т. п. Ни один из таких вопросов не предполагает глубоких знаний и умения разбираться в законах науки или жизни.

ВИКТОРИНА

Среди интеллектуальных игр особое место занимают викторины. «Виктория» в переводе с греческого языка означает «победа», отсюда «викторина» – своеобразная игра, участники которой, отвечая на вопросы, стремятся добиться «виктории», т. е. победы.

Викторины относятся к наиболее основным и отработанным видам затейничества. Они часто используются в качестве полноценного этапа программы на вечерах, диспутах, конкурсно-игровых мероприятиях или как составная часть какой-либо формы работы.

В настоящее время викторина стала своеобразным театрализованным шоу – зрелищем. Достаточно вспомнить семейную викторину «Счастливый случай», литературную – «Образ», программу «Что? Где?

Когда?». Задания и вопросы викторины могут быть разнообразны до бесконечности. Викторина может быть тематической. Главное, чтобы вопросы были содержательными, интересными, интригующими в своей формулировке и несколько загадочными.

Если викторина тематическая, то вопросы рекомендуется подбирать разнотипные, раскрывающие различные стороны темы. Тема должна быть актуальной, а вопросы посильными для аудитории. При составлении вопросов нужно учитывать различную степень подготовленности участников, а чтобы викторина вызывала интерес большего числа людей, вопросы должны быть различной трудности.

Существует несколько видов викторин.

1 Викторины могут состояться в виде новелл, т. е. небольших рассказов. В этом случае ответы на вопросы включаются в текст рассказа в несколько загадочной форме. В рассказ вводятся яркие, интересные эпизоды, помогающие ответить на вопрос.

Проводится викторина так: обычно аудитория задает вопрос, а затем ведущий читает текст новеллы. После чтения ставятся вспомогательные вопросы, заслушиваются ответы, подводятся итоги.

2 Викторины, носящие характер рекомендательной конференции. Они проводятся с целью развития читательских интересов и вкусов. Обычно это викторина по литературе и искусству. Из книг ведущий зачитывает яркие по содержанию короткие отрывки, задаются вопросы по прочитанному, показываются иллюстрации. Участники рассказывают о книгах, тем самым проявляя к ним интерес.

Таким же образом можно проводить викторины по музыке с прослушиванием грамзаписей, по живописи – с демонстрацией репродукций.

Не следует забывать, что формы проведения викторин могут быть различны. Наиболее распространенной является устная форма проведения викторин. Ведущий зачитывает вопросы, а несколько ассистентов наблюдают, кто из участников первым поднял руки. Ему предоставляется слово для ответа. Если ответ неверный, отвечают другие участники или ведущий.

А может быть и такая форма, когда участники получают листки, записывают номера вопросов и на каждый из них дают письменный ответ. Вопросы могут оглашаться ведущим или оформляться на плакате и выве-

шиваться перед участниками. Листки с ответами собираются, анализируются и сообщаются итоги. Это письменная форма.

Существует также заочная форма. В нее входят вопросы, требующие знакомства с различными источниками, пособиями. Задания выполняются за определенный срок, затем ответы сдаются в письменном виде, затем собираются все участники и сообщаются итоги.

Викторины являются одним из интересных и полезных массовых форм работы культурных учреждений. Они позволяют в занимательной форме сообщить участникам новые сведения по какой-либо теме, вовлечь аудиторию в своеобразное соревнование. Участие в викторине прививает навыки устных выступлений, умение отстаивать собственное мнение, развивает находчивость, вызывает интерес к теме, расширяет кругозор. Викторины увлекают и покоряют людей, заражают здоровым интересом, дают возможность лишней раз показать людям свой интеллект и просто хорошо отдохнуть. Ведь отвечать на вопросы викторины, в отличие от квизов, могут несколько человек – команда, семья, просто незнакомые люди, собравшиеся вместе. Вопросы викторины намного проще, чем в квизах, но и они содержат в себе познавательную информацию, свидетельствующую о наличии у ее участников определенной эрудиции.

Большой популярностью викторины пользуются в США, где они появились уже в конце 40-х годов XX века. Первые викторины были достаточно наивны по содержанию и исполнению и с современной точки зрения очень примитивны. Так, в США в 1948 году появилась программа «Победитель получает все», вопросы которой строились на материале модных песен. Программа «Взломайте банк» обрела свой успех главным образом благодаря своему энергичному ведущему Берту Парксу. В 50-е годы появилась программа, которая заложила основу для целой вереницы программ с участием знаменитостей. Это «Чем вы занимаетесь?». Смысл ее заключался в том, что жюри из четырех знаменитостей с помощью вопросов пытается установить личность таинственного гостя.

В 60-е годы работа со знаменитостями была поставлена на более широкую ногу. Речь идет о викторине «Голливудские квадраты», не потерявшей своей привлекательности и в наши дни. Свое название она получила от конструкции из 9 квадратов, которая используется в ходе программы. Ее участники, в основном голливудские актеры, занимают эти квадраты, вернее кубические кабины, установленные друг на друге в три

ряда – по три в каждом ряду. Таким образом, в игре участвуют девять человек, не считая ведущего и жюри, которые находятся «на земле» лицом к игрокам. Викторина проходит весело, каждый участник старается блеснуть остроумием. Сама же конструкция стала одной из достопримечательностей, которая показывается туристам, посещающим Голливуд.

В Европе можно отметить викторину «Красный телефон» (1973), где двое присутствующих в студии, знаменитые гости ФРГ, сидят у телефонов красного цвета и отвечают на вопросы, поступающие от телезрителей. Наиболее остроумный становится победителем.

В качестве героев викторин часто бывают не только знаменитости собственной персоной, но и их жены, родственники, друзья, а участники с помощью наводящих вопросов, фильмов, фотографий должны определить, чья именно жена перед ними.

В 50-е годы в США зародился и еще один вид викторин – музыкальный, ставший одним из популярных во всем мире. Программа «Назовите эту мелодию» стала его зачинателем. В каждой программе участникам предлагалась несложная мелодия с последующей просьбой отгадать и назвать ее за 1 минуту.

На европейском континенте музыкальные викторины также были в числе первых, завоевавших признание публики. По сравнению с американскими, они отличались большим разнообразием по части формы и участники подвергались еще более серьезному музыкальному испытанию. От них требовалось умение следовать определенному ритму песни без сопровождения оркестра. Каждый из участников исполнял выбранную им песню, но в определенный момент оркестр, аккомпанирующий ему, умолкал, и он должен был продолжать свое пение один. Затем оркестр вновь включался, и если участник не сбивался с ритма, то становился победителем.

Одним словом, недостатка в поисках форм проведения викторин нет. Проблема в том, насколько такие викторины удовлетворяют эстетическим вкусам и потребностям аудитории. В большинстве своем музыкальные викторины пропагандируют легкую эстрадную музыку, так называемые шлягеры, модные ансамбли, популярных исполнителей. Иными словами, они становятся своего рода рекламными мероприятиями, возвращающими известность определенным песням и исполнителей, разумеется, в духе «массовой культуры».

В 60-е годы в европейских странах появилась новая разновидность викторин – семейная. Все они строились примерно по одному принципу: в студию приглашались две или несколько супружеских пар либо целые семьи (из трех поколений – бабушки, дети, внуки), им задавались вопросы, касающиеся их взаимоотношений. Семейные викторины – это своеобразный «имидж» благополучного брака.

Другой вид викторин – викторины для профессионалов. Они могут быть очень разнообразны: от программ для рыбаков, плотников, каменщиков, автомехаников до высокопрофессиональных викторин, предполагающих глубокие знания в технике, экономике и других отраслях науки и производства. Такие программы вселяли в каждого участника гордость за свое предприятие, гордость за свою профессию.

В нашей стране викторина вновь стала очень популярна, благодаря телевизионным программам: «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Литературный образ» и др.

Рассмотрим некоторые вопросы для викторин.

1 Какое утверждение верно:

- Платяная моль вредна, когда она... *взрослое насекомое, куколка, личинка.* (Личинка).
- Гигрометром измеряют... *скорость течения, глубину реки, влажность, расход жидкости.* (Влажность).

2 Согласны ли вы с тем, что:

а) поршень паровоза движется относительно рельсов в одну сторону? Куда движется сам паровоз?

(Да, поршень паровоза относительно рельсов движется в ту сторону, куда движется и сам паровоз.)

б) холодная вода быстрее гасит огонь, чем кипяток?

(Нет, кипяток быстрее превращается в пар, а значит быстрее отнимает от пламени тепло, идущее на парообразование, и скорее создаст паровую завесу вокруг огня).

3 Знаете ли вы географию?

а) на каком материке нет рек? (В Австралии)

б) кто из людей был ближе всего к центру Земли?

(Те, кто побывал на Северном полюсе. Земной шар сплюснут у полюсов. Разница полярного и экваториального радиусов составляет 21,3 км.

Но Южный полюс находится на плоскогорье высотой до 3 км, на Северный – на поверхности океана).

4 Какие птицы не садятся на землю, на воду и на ветки? (Стрижи).

5 Шуточные вопросы:

а) какая птица носит фамилию известного русского писателя? (Гоголь)

б) какая птица носит название танца? (Чечетка)

6 Почему, испугавшись чего-нибудь, лошадь начинает фыркать? (Лошадь имеет очень острое обоняние. Отфыркиваясь, она очищает свой нос и может быстрее определить, что и с какой стороны ей угрожает).

7 Какой породы была собака:

а) в рассказе А. П. Чехова «Дама с собачкой»? (Шпиц)

б) в рассказе И. С. Тургенева «Муму»? (испанской породы, с длинными ушами, пушистым хвостиком в виде трубы и большими выразительными глазами).

ЗАВИРАТЕЛЬНАЯ ВИКТОРИНА

Разберем еще один из видов викторин – завирательную викторину, которую можно применять в любой досуговой программе, в семейном досуге.

Разберем правила этих интеллектуальных состязаний. Во-первых, нужно прочитать приведенные ниже десять утверждений. Во-вторых, подумайте и попробуйте определить, какие из них «липовые» (неправильные) (таких завирательных высказывания три). После надо написать или назвать цифры, соответствующие взятым с потолка высказываниям. Желаем успешных поисков истины!

1 Русская императрица Екатерина Великая питала удивительную слабость к азартным карточным играм. Всячески их поощряла и даже специально выписывала из-за границы учителей, чтобы они обучали ее чему-нибудь новенькому. Однако она терпеть не могла шулеров и боролась с ними путем опубликования их фамилий в газетах.

2 Именно голод побудил Иакова продать право первородства своему младшему брату Исаву, который как раз готовил чечевичную похлебку, когда Иаков пришел домой с охоты.

3 Из рассказов английского писателя Артура Конан Дойла мы много узнали о лондонском тумане. А всемирно известный французский худож-

ник Клод Моне первым заметил удивительный цвет лондонского тумана, чем он и знаменит особенно.

4 Мухи странным образом любят подсолнечное масло, и если вы хотите, чтобы их развелось на вашей кухне побольше, оставьте в жаркий день, скажем, овощной салат, политый обильно подсолнечным маслом.

5 С великим немецким поэтом Иоганном Гете однажды случилась странная история: он подробнейшим образом в одном из произведений описал Италию, хотя никогда до этого не был в этой сказочной стране.

6 «Волчий табак», «заячья картошка», «порховка», «цыганская пудра», «чертово яблоко» – всеми этими названиями русский народ окрестил гриб дождевик.

7 Чтобы как следует вычистить замшевую одежду, ее нужно не менее двадцати минут подержать над паром. Кстати сказать, «пар» тоже должен быть особенным: его приготавливают из воды и аммиака.

8 Футбол однажды остановил кровопролитные сражения в африканской стране Нигерия, когда в ее столицу Лагос прибыла бразильская команда вместе с Пеле.

9 Царь Вавилонии Хаммурапи издал указ, согласно которому врачу платят только за вылеченных больных, а хирургу за неудачную операцию сразу же отрубали руку.

10 Агата Кристи как-то рассказывала журналистам, что самые кровавые сюжеты приходят ей в голову, когда она вынуждена мыть посуду. Слишком не любила она это занятие!

Правильные ответы: 1, 2, 4.

5 Подвижные игры

Народные подвижные игры являются традиционным средством досуга. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движения, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Передовые представители культуры, заботясь о просвещении, образовании и воспитании широких народных масс, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков нацио-

нальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов. В нашей стране повсеместно происходит возрождение древней культуры, развиваются и совершенствуются национальные традиции в искусстве, литературе, содержащие в себе богатейшие фольклорные пласты, куда и относятся народные подвижные игры [5].

В народных подвижных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными моментами, заманчивыми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Так, например, зачины, которые по определению фольклориста Г. А. Виноградова, являются как бы игровой прелюдией, дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил [45]. Этому способствует ритмичность, напевность или характерное скандирование считалок предшествующих игре:

1) Катался горох по блюду,
Ты води, а я не буду.

2) Я куплю себе дуду
И по улице пойду.
Громче дудочка дуди,
Мы играем, ты води.

3) Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи, тебе водить.

Помимо считалок и жеребьевок, которые создают эмоциональное настроение и увлекают самим процессом игры, зачины применяются в тех случаях, когда участникам необходимо разделиться на команды.

В подвижных играх все играющие обязательно вовлекаются в активные двигательные действия. Без подвижных игр не обходится ни один даже самый скромный праздник. Подвижные игры разнообразны по своему содержанию и организации.

Подвижные игры можно классифицировать:

✓ игры, которые имеют сюжет, роли и правила, тесно связанные с сюжетом: игровые действия в них производятся в соответствии с требованиями, заданной ролью и правилами;

✓ сюжет и роли отсутствуют, предложены только двигательные задания, регулируемые только правилами, которые определяют последовательность, быстроту и ловкость выполнения;

✓ сюжет, действия играющих обусловлены текстом, определяющим характер движения и их последовательность.

Основные виды подвижных игр: простые подвижные игры, соревнования, командные игры, поединки, эстафеты, многоборья, аттракционы.

ПРОСТЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Простые подвижные игры характеризуются отсутствием острого конфликта и элемента соревнования. В них нет ярко выраженного конечного результата, который фиксирует победу какого-либо участника игры. Игровое действие служит в первую очередь удовлетворению потребности в общении и длится до тех пор, пока участники игры физически не устанут и игра не прекратится сама по себе.

ГОРЕЛКИ

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – «горелка». Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
Гляди на поле,

Едут трубачи,
Погляди на небо:

Звезды горят.

Журавли кричат:

Гу-гу – убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов играющие, стоящие на последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. «Горелка» старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки прежде, чем «горелка» запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а «горелка» вновь *горит*. Игра повторяется снова. Если «горелке» удастся

запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остается без пары, *горит*.

СТОЙ!

Играющие становятся в круг. Водящий выходит на середину с маленьким (теннисным) мячом. Он подбрасывает мяч вверх (или ударяет им сильно о землю) и называет чье-либо имя. Играющий, которого назвали, бежит за мячом, остальные разбегаются в разные стороны. Как только названный участник возьмет в руки мяч, он кричит «СТОЙ!». Все играющие должны остановиться и стоять неподвижно там, где их застала команда. Водящий пытается попасть мячом в кого-нибудь.

ИЗВИЛИСТАЯ ДОРОГА

Простые веселые игры можно провести с обычным биноклем. На полу мелом чертится зигзагообразная линия длиной 10–12 м. Участнику предлагается, глядя себе под ноги в бинокль через окуляр, удаляющийся изображение, пройти по этой дорожке, все время наступая на черту. Кажется, очень простое дело, но выполнить его будет нелегко.

ПАВЛИНИЙ ХВОСТ

На полу по зигзагообразной дорожке расставлены 10 городков или кеглей. Играющему подвязывают пояс со шлейфом из крашенных веревок (павлиний хвост) – пусть он, глядя через бинокль, пройдет по дорожке с «павлиньим хвостом», не сбивая при этом городков.

Чтоб узнать про все на свете

В книге или же в газете,

Чтоб науку изучать,

Надобно уметь читать.

Ведущий предлагает участнику надеть боксерские перчатки, взять в руки книгу и прочесть строку на определенной заранее странице.

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

Командные игровые формы содержат обязательный элемент соревнования. Игровое задание может быть реализовано только при наличии двух соревнующихся групп. Командная игра всегда имеет ярко выраженный конечный результат – команду-победительницу. Игровые задания могут быть предельно простыми.

Участники: 2 – 4 команды по 3 – 8 игроков.

Реквизит: одинаковые резиновые мячи.

Каждая команда выстраивается в круг. Все круги одинакового размера. Игроки стоят друг от друга на расстоянии броска.

Ход игры. Каждая команда бросает мяч от игрока к игроку условленное количество раз. Выигрывает команда, которая первой заканчивает все передачи.

Возможные варианты:

- 1) допускается игра лишь одной рукой;
- 2) поймав мяч, повернуться вокруг себя;
- 3) каждая команда разыгрывает два мяча одновременно;
- 4) поймав мяч, игрок пробегает вокруг своей группы и перебрасывает его следующему игроку.

ИГРЫ-ПОЕДИНКИ

Характерной особенностью таких игровых форм является выполнение одного игрового задания (по содержанию) двумя, тремя, но не более четырех участников игры. Данная игровая форма используется в таких досуговых программах, где необходимо участие небольшого количества людей.

БОЙ ПЕТУХОВ

Участники: 2–4 человека

Ход игры. Два игрока выходят на середину круга, скрестив руки на груди. Они прыгают на одной ноге. Каждый старается толчком плеча или резким уходом в сторону вытеснить соперника за черту или вынудить стать на обе ноги.

Возможные варианты:

- 1) присесть в центре поля на корточки, выставить ладони вперед. Толкая соперника в ладони и увертываясь от его толчков, каждый игрок старается вытеснить соперника за круг или опрокинуть его;
- 2) можно толкать плечом.

ИГРЫ-ЭСТАФЕТЫ

Особенность игр-эстафет – выполнение одного по содержанию игрового задания всеми участниками игры по очереди. Второй, третий и последующие участники состязания приступают к выполнению игрового задания только после того, как данное задание выполнено предыдущим участником.

КТО БЫСТРЕЕ?

Участники : 2 команды по 6 – 10 человек.

Реквизит: мячи, ложки, шарики.

Ход игры. У обеих команд по легкому мячу. По сигналу они бегут до отмеченной границы и обратно, все время ударяя мячом о землю. Это повторяет каждый участник конкурса. Кто неправильно выполняет задание, выбывает из игры. Побеждает та команда, которая правильно и вперед выполнит данное задание.

Возможные варианты:

- 1) бегущие скачут на одной ноге туда и обратно, держа поднятую ногу сзади рукой;
- 2) скачут, держа левое колено двумя руками;
- 3) бегут, присев на корточки;
- 4) бегут, держа на голове книгу;
- 5) бегущий держит в ложке шарик;
- 6) туда – бегут, обратно – кувыркаются.

ИГРЫ-МНОГОБОРЬЯ

Особенность игры-многоборья – в нескольких разных по содержанию игровых заданиях, которые выполняют участники соревнующихся команд, при этом используется прием эстафеты: последующие игровые задания выполняются после того, как будет выполнено предыдущее, а в каждом игровом задании могут участвовать один, два и более человек в зависимости от содержания игрового задания.

ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ

Среди подвижных игр особое место занимают игры-аттракционы. Аттракцион, как правило, – игра в одиночку. Аттракцион – это, в первую очередь, зрелищная, оригинальная по содержанию игровая ситуация.

Организатор может сам моделировать такие игровые ситуации в зависимости от тематического содержания досуговых программ.

БУРАТИНО

Деревянная рамка обтянута холстом или бумагой. На этом листке нарисована рожица Буратино, но без носа. Нос сделан отдельно из дерева и в основание его вбита толстая иголка.

Рамка с рожицей вешается на стене, в 8 – 10 шагах от нее отмечается исходная точка. Играющий встает на исходную точку, ему дают в правую руку нос, а затем на глаза надевают повязку. Участник, держа левую руку за спиной, должен подойти к Буратино и вслепую поставить нос на место.

Это несложное задание мало кому удастся выполнить точно, что вызывает у присутствующих много веселья.

6 Основной принцип построения сюжета игровой программы

Основным принципом построения сюжета игровой программы являются: выбор темы, воплощение ее содержания. Выбор темы может быть определен либо «красной датой календаря», либо приурочен к какому-то событию.

После принятия темы будущей игровой программы встает вопрос о воплощении ее содержания. Здесь необходимо руководствоваться профессиональными навыками с учетом принципов построения игровой программы. Найти наиболее занимательный ход или прием вовлечения всех присутствующих в игровое действие, построение сюжета с учетом нарастания заинтересованности участников, оригинальный литературный текст, напряженное развитие действия, чередование игровых моментов в зависимости от проявления интеллектуальных и физических способностей аудитории.

Т. И. Гальперина обращает внимание организаторов игровых программ на то, что игры должны располагаться в порядке возрастания их развивающего психолого-педагогического эффекта, обеспечивать переход к более сложному типу, обладающему большими или качественно иными развивающими эффектами [4].

Необходимо помнить, что в игре существуют цели трех уровней.

Цель первого уровня наиболее общая – наслаждение, удовольствие от игры. Ее можно выразить двумя словами: «Хочу играть!». Субъективно эта цель представляет собой установку, определяющую готовность к активности, связанной с данной игрой.

Цель второго уровня – функциональность. Это и есть, собственно говоря, игровая задача, связанная с выполнением правил разыгрывания сюжета, роли данной конкретной игры. Особенности игровой задачи заключаются в том, что, соглашаясь играть, каждый участник автоматически принимает игровую задачу и руководствуется ею в своих действиях.

Но если первая цель «хочу», то вторая цель (игровая задача) существует в виде «надо». Надо играть так, а не иначе (своеобразная форма осознания необходимости).

Цель третьего уровня непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, она всегда ставит перед личностью задачу творческую. Если в случае с «игровой задачей» характер взаимодействия заранее задан, от личности требуется только соблюдение условий и правил игры, то данная цель не может быть выполнена шаблонно. Включившийся в игру человек непременно должен ответить на один из вопросов, выполняя ряд заданий, составляющих сердцевину той или иной игры: «угадай», «найди», «изобрази» и т. д.

Подобное действие, хотя и в микромасштабах, представляет, по сути, творчество и сопровождается высоким эмоциональным подъемом, устойчивым познавательным интересом, является наиболее мощным стимулятором активности личности. Именно в творческой сути игрового действия кроется внутренняя пружина, можно сказать – душа игры.

Игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широкий выбор способов поведения, пока их действия нельзя предусмотреть. Преодоление препятствий и трудностей в игре воспринимается субъектом как личный успех, победа и даже как некоторое открытие для себя своих возможностей. Вот почему игра всегда должна сопровождаться ожиданием и переживанием радости «я могу!».

Игры требуют максимум энергии, ума, самостоятельности, становясь порой напряженным трудом, ведущим через усилие к удовлетворению.

7 Моделирование игровых ситуаций в культурно-досуговых программах

Хорошо, когда организатору досугового мероприятия удастся затеять игру, созвучную теме проводимого мероприятия. Аудитория в такое игровое действие включается обычно более охотно, непосредственно – ведь они уже внутренне подготовлены к тому, чтобы воспринять предлагаемую игровую ситуацию [35].

Но большинство игр, особенно подвижных, существуют как будто сами по себе, вне зависимости от какой-либо темы.

Как приспособить игру к теме? Этого можно добиться, создавая новую игру, но на основе старой и известной. Условия ее, в принципе, остаются прежними, хотя в правила могут быть внесены изменения, если того

требует замысел. И после того, как будут готовы соответствующие выступления, развивающие тему, и реквизит, если он необходим, после всех приготовлений можно начинать.

Возьмем такой известный всем конкурс, как «Обойди предметы». Конкурс заключается в следующем: на расстоянии одного метра друг от друга, в шахматном порядке расставляются любые предметы. Участнику завязывают глаза и предлагают обойти расставленные предметы, не задев их. Этот конкурс доступен для любой аудитории. Он привлекает своей видимой простотой и при этом достаточно легко завоевывает внимание аудитории. Рассмотрим варианты этого конкурса.

Итак, возьмем Новогодний бал. Для реквизита мы выберем елочки. 7 маленьких елочек расставим без определенного порядка на расстоянии 1 метра друг от друга. Участнику предлагается надеть детские лыжи, затем ему завязывают глаза и предлагают обойти эти елочки на лыжах, не задев их.

Вариант этого же конкурса в любой другой развлекательно-игровой программе содержит такой реквизит: вазочка, тарелка, кегли, бутылка.

Ведущий обращается к аудитории с просьбой дать ему ручные часы для проведения интереснейшего конкурса. Подготовленный реквизит и часы ведущий раскладывает на игровой площадке в случайном порядке на расстоянии 1 метра друг от друга. Все, конечно, заметили, что реквизит требует бережного, осторожного отношения к себе. Участнику завязывают глаза, а в это время помощник очень тихо убирает весь реквизит с игрового поля. По команде ведущего участник начинает обходить предлагаемые предметы. Присутствующие стараются якобы помочь ему, подсказывая и предостерегая его. Это выглядит очень забавно для всех присутствующих и в итоге развеселит самого участника, когда ему развяжут глаза.

Третий вариант этого конкурса.

На игровой площадке расставляют 7 кеглей. Участнику на голову можно положить яблоко или поставить стакан с водой. Ведущий завязывает участнику глаза и предлагает обойти кегли.

Таким образом, мы разобрали некоторые варианты подвижных конкурсов.

Теперь рассмотрим интеллектуальный конкурс «На заданную букву». Возможные варианты:

1) кто больше назовет городов на заданную букву;

- 2) собрать букет на заданную букву;
- 3) набрать полную корзину продуктов на заданную букву;
- 4) описать человека на заданную букву;
- 5) кто больше назовет имен на заданную букву;
- 6) ведущий задает вопросы, а участники должны ответить на них словами на заданную букву;
- 7) составить рассказ из 20 слов на заданную букву;
- 8) кто больше назовет выдающихся личностей на заданную букву;
- 9) кто больше назовет произведений на заданную букву;
- 10) кто больше назовет песен на заданную букву;
- 11) кто больше назовет актеров на заданную букву;
- 12) кто больше назовет елочных игрушек на заданную букву;
- 13) кто больше назовет композиторов на заданную букву;
- 14) назвать детали для автомашин на заданную букву;
- 15) кто больше вспомнит песен, начинающихся на заданную букву;
- 16) кто больше назовет лекарственных трав на заданную букву.

Этот конкурс можно составить для любой тематической развлекательно-игровой программы.

Все конкурсы мы делим на интеллектуальные и подвижные, которые ставят общие задачи: «Кто вперед» или «Кто больше»? Для интеллектуальных конкурсов к данным вопросам мы подставляем глаголы с интеллектуальным смыслом, например: кто вперед назовет, отгадает, составит, запомнит, решит и т. д.; кто больше назовет, отгадает, составит, запомнит, решит и т. д. Затем мы выбираем тему, которая может быть из области литературы, музыки, искусства, экологии, географии, биологии, техники, медицины и т. д.

По содержанию выбранной темы составляются конкурсы.

1 Кто вперед составит кроссворд из 8 вопросов.

2 Кто вперед решит головоломку.

3 Кто больше назовет рек России.

4 Кто больше назовет песен композитора А. Пахмутовой и др.

Для подвижных конкурсов к вопросам мы подставляем глаголы, связанные с движением, например: кто быстрее поймает, пробежит, соберет, возьмет, пришьет и т. д.; кто больше поймает, пробежит, соберет, возьмет, пришьет и т. д.

- 1 Кто быстрее пробежит дистанцию.
- 2 Кто быстрее соберет предметы.
- 3 Кто больше съест яблок.
- 4 Кто больше принесет надутых шариков.

Интеллектуальные и подвижные конкурсы можно проводить при ограниченном промежутке времени.

- 1 Кто больше вспомнит пословиц за одну минуту.
- 2 Кто больше соберет звездочек за одну минуту.

Особую быстроту приобретают подвижные конкурсы, иногда их проводят с завязанными глазами.

- 1 Кто больше соберет в корзину «грибочков» с завязанными глазами.
- 2 Кто вперед с завязанными глазами найдет игрушку.

Вышесказанное можно представить в виде схемы

Интеллектуальные игры		Подвижные игры	
Кто вперед?	Кто больше?	Кто вперед?	Кто больше?
1 Назовет	1 Назовет	1 Пробежит	1 Пробежит
2 Отгадает	2 Отгадает	2 Поймает	2 Поймает
3 Составит	3 Составит	3 Соберет	3 Соберет
4 Запомнит	4 Запомнит	4 Пришьет	4 Пришьет
и т. д.	и т. д.	и т. д.	и т. д.

Современный уровень образования предъявляет новые требования к специалистам в области игровых технологий. Эффективность учебно-воспитательной работы зависит не только от учета возрастных особенностей участников, но и от творческой инициативы, исследовательских навыков, нестандартного мышления организаторов, владения ими компетенций в области моделирования игр и конкурсно-игровых программ [7]. *Моделирование досуговых программ* – это методически последовательное, целесообразное структурно-содержательное построение, обеспечивающие логические и гармонические внутренние связи всех компонентов конкретной программы: темы, идеи, проблемы, формы, содержания, выразительных средств, жанровых и стилевых особенностей. Если удастся построить модель, она позволяет решить проблему.

Задания для самостоятельной работы

Задание 1. Вопросы для самоконтроля

- 1 Как учитывается ведущая деятельность ребенка в типологии педагогических игр?
- 2 Как классифицируются игры для школьников?
- 3 На что направлены интеллектуальные игры?
- 4 В какую группу относятся подвижные игры – в ролевою или игру с правилами?
- 5 Назовите основной принцип построения сюжета игровой программы.
- 6 Чем обуславливается специфика моделирования игровых ситуаций в культурно-досуговых программах?

Задание 2. Практическая работа

Методика подготовки и проведения культурно-досуговой программы.

1 Проанализируйте мероприятие (на выбор) по предложенной структуре.

Структура анализа культурно-досуговой программы (культурно-массового мероприятия)

1 Представление мероприятия (его наименование, уровень, периодичность, категория участников, форма проведения и т. п.)

2 Дата проведения мероприятия

3 Время проведения мероприятия

4 Цель проведения мероприятия

5 Анализ структуры мероприятия (удачное использование формы культурно-массового мероприятия; художественная выразительность и художественный уровень, оригинальность режиссерского решения, использование современных технических средств культурно-досуговой деятельности)

6 Производственные показатели приоритетных направлений клубной деятельности:

а) *просвещение*

б) *организация досуга* (на какие категории населения направлено данное мероприятие)

в) *развитие жанров народного творчества* (театральное, фольклорное, музыкальное, хореографическое, любительское искусство и т. д.)

г) *сохранение традиционной народной культуры* (артефакты, былины, сказы, особая манера звукоизвлечения, инструменты, бытующие в данной местности, записи фольклорных экспедиций и т. д.)

7 Количественные показатели (кадровые, финансовые, информационные ресурсы)

8 Выводы и предложения

Глава 4

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОСУГЕ МОЛОДЕЖИ

Полученные знания по разделу. Специфика молодежного досуга. Игровые технологии молодежи.

1 Специфика молодежного досуга

Молодость охватывает период жизни от 14 до примерно 29 лет, когда человек более или менее прочно утверждается во взрослой жизни. Верхняя граница молодости может существенно сдвигаться, особенно в сторону следующей за ней взрослости. Некоторые авторы продлевают ее до 35 лет. Молодость – это, прежде всего, время создания семьи и устройство семейной жизни, время освоения выработанной профессии, определения отношения к общественной жизни и к своей роли в ней. Молодости свойствен оптимизм. Человек в этот период приступает к реализации своего жизненного замысла, он полон сил и энергии, желая осуществить свои цели и идеалы.

В молодости наиболее доступны самые сложные виды профессиональной деятельности, наиболее полно и интенсивно происходит общение, наиболее легко устанавливаются и наиболее полно развиваются отношения дружбы и любви. Молодость считается оптимальным временем для самореализации. Возникшие трудности не являются камнем преткновения, сопутствующие им сомнения и неуверенность быстро проходят, активно ищутся новые возможности достижения целей.

Молодежный возраст представляет собой как бы «третий мир», существующий между детством и взрослостью, так как биологическое созревание завершено (уже не ребенок), но в социальном отношении это еще не самостоятельная взрослая личность. Молодость выступает как период принятия ответственных решений, определяющих всю дальнейшую жизнь человека: выбор профессии и своего места в жизни, выбор смысла жизни, выработка мировоззрения. Важнейший психологический процесс – становление самосознания и устойчивого образа своей личности, своего «Я».

Молодежь – это социально-демографическая группа, переживающая период становления социальной зрелости, адаптации к миру взрослых и будущие изменения. Молодежь имеет подвижные границы своего возрас-

та, они зависят от социально-экономического развития общества, уровня культуры, условий жизни [29].

К специфическим чертам молодости относится преобладание у нее поисковой, творческо-экспериментальной активности. Молодежь более склонна к игровой деятельности, захватывающей психику целиком, дающей постоянный приток эмоций, новых ощущений, и с трудом приспосабливается к деятельности однообразной, специализированной. Игровая деятельность носит универсальный характер, она притягивает к себе людей практически всех возрастов и социального положения. Интерес к игровой деятельности у молодежи носит достаточно выраженный характер. Диапазон этих интересов широк и многообразен: участие в телевизионных и газетных викторинах, конкурсах; компьютерные игры; спортивные состязания. Феномен игры порождает огромный, невероятно быстро разрастающийся мир, в который молодежь погружается безоглядно. В сегодняшних непростых социально-экономических условиях мир игры оказывает серьезное влияние на молодежь. Этот мир обеспечивает молодежи отрыв от повседневности. Многочисленные наблюдения за практикой подготовки и проведения молодежных культурно-досуговых мероприятий свидетельствует о том, что их успех в значительной мере зависит от включения в их структуры игровых блоков, стимулирующих у молодых людей стремление к состязательности, импровизации и изобретательности [36].

К другим особенностям молодежного досуга относится своеобразие среды его протекания. Родительская среда, как правило, не является приоритетным центром проведения досуга молодежи. Подавляющее большинство молодых людей предпочитают проводить свободное время вне дома, в компании сверстников. Когда речь идет о решении серьезных жизненных проблем, молодые люди охотно принимают советы и наставления родителей, но в области специфических досуговых интересов, то есть при выборе форм поведения, друзей, книг, одежды, они ведут себя самостоятельно. Эту особенность молодежного возраста точно подметил и описал И. В. Бестужев-Лада: «... для молодежи «посидеть компанией» – жгучая потребность, один из факультетов жизненной школы, одна из форм самоутверждения!.. При всей важности и силе социализации молодого человека в учебном и производственном коллективе, при всей необходимости содержательной деятельности на досуге, при всей масштабности роста

«индустрии свободного времени» – туризма, спорта, библиотечного и клубного дела – при всем этом молодежь упрямо «сбивается» в компании сверстников. Значит, общение в молодежной компании – это форма досуга, в которой юный человек нуждается органически» [4].

Примечательной особенностью досуговой деятельности молодежи стало ярко выраженное стремление к психологическому коммуникативному комфорту в общении, стремление приобрести определенные навыки общения с людьми различного социально-психологического склада. Общение молодежи в условиях досуговой деятельности удовлетворяет, прежде всего, потребности в эмоциональном контакте, сопереживании; в информации; в объединении усилий для совместных действий [36].

Надо подчеркнуть, что для молодежи большое значение имеет культура досуга. Культура досуга – это, прежде всего, внутренняя культура человека, предполагающая наличие у него определенных личностных свойств, которые позволяют содержательно и с пользой проводить свободное время [45].

Отличительным качеством культурного молодежного досуга является эмоциональная окрашенность, возможность заниматься любимым делом, встречаться с интересными людьми, посещать значимые для него места, быть участником важных событий.

Высший смысл истинного культурного досуга состоит в том, чтобы приблизить ценное, любимое и отделить или упразднить пустое, ненужное. Здесь досуг для молодого человека превращается в образ жизни, в заполнении свободного времени разнообразными, содержательно насыщенными видами деятельности. Основные особенности культурного досуга молодежи – высокий уровень культурно-технической оснащенности, использование современных досуговых технологий и форм, методов.

В сегодняшней социально-культурной ситуации молодежный досуг предстает как общественно осознанная необходимость. Общество кровно заинтересовано в эффективном использовании свободного времени людей в целях социально-экологического развития и духовного обновления всей нашей жизни. Сегодня досуг становится все более широкой сферой культурного времяпрепровождения, где происходит самореализация творческого и духовного потенциала молодежи и общества в целом.

Досуг является необходимым и неотъемлемым элементом образа жизни человека, поэтому всегда рассматривается как реализация интере-

сов личности, связанных с рекреацией, саморазвитием, самореализацией, общением, оздоровлением и т. п. В этом заключается социальная роль досуга [5].

Исходя из этого, сформулируем требования к организации и проведению досуга молодежи. Прежде всего необходимо подходить к нему как к средству воспитания и самовоспитания человека, формирования всемерно гармонически развитой личности. При выборе и организации тех или иных занятий, форм досуговой деятельности необходимо учитывать их воспитательное значение, четко представлять, какие качества личности они помогут сформировать или закрепить в человеке.

Таким образом, активный, содержательный досуг требует определенных потребностей и способностей людей. Упор на творческие виды досуговых занятий, на обеспечение прямого участия в них каждого молодого человека – вот путь формирования у юношей и девушек личностных качеств, способствующих содержательному и активному проведению досугового времени.

2 Игровые технологии молодежи

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

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

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

- ✓ развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- ✓ коммуникативную (освоение диалектики общения);
- ✓ самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- ✓ игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- ✓ диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- ✓ функцию коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);

- ✓ межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей);
- ✓ социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

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

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

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

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде [20].

Особенностью современного бытования игр и игровой деятельности является сложное соотношение игр активных и пассивных (в частности, компьютерных). Особое место принадлежит играм телевизионным, которые могут оказаться в разряде пассивных, если просмотр не закончился

никакой действенной реакцией, или в разряде активных, если они становятся моделью, активизирующей действие телезрителей. Конечно, и в пассивном случае остается след (память, пережитые эмоции, информация, полученная в результате передачи), но не закрепленные в реальном действии пассивные переживания стираются последующими, и тем самым нивелируются.

Феномен игры и игровой деятельности привлекает внимание многих ученых, однако в последние 10–15 лет нет крупных исследований, посвященных социальной природе игровой деятельности. Осмысление инноваций, которые происходят в реальности, высокая активность игровой деятельности разных возрастных групп, причем со смещением из младших групп к старшим, с появлением большой группы игр виртуального характера, – все эти проблемы требуют дополнительного изучения.

Инновациями в игровой деятельности являются ролевые игры, культурно-исторические и этно-игры.

Особенную тревогу вызывают телепередачи и игры в жанре «трэш-ТВ» («таблоидного», «шокового», «реалити-шоу» и т. п.), передачи, которые, несмотря на массивную критику, процветают на телевидении. Причина популярности различных телепередач типа «реалити-шоу» остается не вполне объясненной, она изучается в социологической литературе. Одной из причин, по мнению ряда ученых, является высокая степень социального напряжения; когда жизнь становится тяжелой, стремление снять напряжение реального мира в мире виртуальном, в мире игры, вполне понятно. Подобные социальные реакции наблюдались во многих странах, столкнувшихся с кризисом.

Возможность в одночасье выиграть крупную сумму и решить многие проблемы, которые накапливались годами и казались безысходными, в годы экономического упадка становится очень популярной. «Переориентация СМИ, и особенно ТВ, на пропаганду «больших ожиданий», «красивой жизни» и ее новых стандартов затронула не только взрослое население российского общества, но «полоснуло» по живому неустойчивое молодежное сознание. Деньги стали мерой не только экономической, но и нравственной свободы. Основные передачи – пропагандисты корысти, денег и богатства как высшей жизненной ценности – ведутся в наиболее легко усваиваемом молодежной аудиторией жанре «развлекательно-завлекательных» программ», – отметила Г. Г. Силласте. Ее исследование

проведено в сельских школах, которые под натиском телевидения оказались особенно незащищены [1].

Наверное, можно назвать тревожным тот факт, что даже такие молодые люди, как учащиеся высших учебных заведений, свое свободное время проводят в большей степени перед экраном телевизора или компьютера (45,4 %), на втором месте – общение с ровесниками в компании с друзьями (33,8 %). Если учесть, что первый вид досуга относится к категории пассивного отдыха, а участие в игровой деятельности – к активным формам, то такое влияние игровых телепередач можно считать положительным.

Многие учащиеся заинтересованы в участии в спортивной деятельности, в участии в художественной самодеятельности, в различных видах общественной деятельности. Но тревогу преподавателей и специалистов, работающих с молодежью, вызывает именно пассивная жизненная позиция учеников. Во многом такая ситуация зависит от пассивности самих учителей, преподавателей и молодежных организаторов. Этот вывод подтверждается и специальными социологическими исследованиями.

Игровая деятельность востребована и привлекает молодежь не только возможностью получения выигрыша, но и возможностью самореализации.

Игровая деятельность, в том числе и телевизионные передачи, посвященные игре, сами по себе не несут негативного начала: многое зависит от того, кто и как делает эти программы, какие ценности они несут в молодежную и подростковую аудиторию. Доказательством тому – история КВН, который в советский период прекратил существование в том числе и из-за политической остроты, выражения общественной позиции и новых стремлений молодежи. По воспоминаниям создателей и первых участников игры в ней было значительно меньше пошлости и дурного вкуса, который порою демонстрируют игровые и трэш-программы сегодня.

Стремление подростков и молодежи к самореализации находит воплощение в игровой деятельности, в командах КВН, в играх, которые проводятся во время летнего отдыха студентов и учащихся. В ходе ее меняются личные качества молодых. Многолетние наблюдения показывают, что, приходя в команду неуверенными в себе, зажатыми, психологически закрытыми, подростки раскрываются, у них проявляются способности и

таланты (актерские, режиссерские, способности сценаристов), появляются и организаторские способности. Анализ результатов анкетирования, проведенного среди участников команд КВН для изучения социального портрета молодежи, показывает, что это группа социально активная, адаптированная, целеустремленная, рассчитывающая на свои силы [16].

Задания для самостоятельной работы

Задание 1. Вопросы для самоконтроля

1 В чем состоит специфика молодежного досуга?

2 Вспомните несколько высказываний мыслителей и педагогов о свободном времени (досуге).

3 Подберите 5–7 пословиц и поговорок разных народов, раскрывающих значение термина «досуг».

4 Игровые технологии молодежи. Назовите четыре главные черты (по С. А. Шмакову).

5 В чем отличие игры как деятельности и игры как процесса?

Задание 2. Практическая работа

1 Определите рейтинг популярности форм досуговой деятельности для молодежи. Заполните таблицу 4.

Таблица 4 – Формы досуговой деятельности для молодежи

Формы досуговой деятельности	Социальные сети	СМИ	Учреждение культуры, досуга, дополнительного образования	Рейтинг
Праздник Вечер отдыха Дискотека Карнавал Концерт Аукцион Ярмарка Лотерея Викторина Детский утренник Встреча				

Продолжение таблицы 4

Формы досуговой деятельности	Социальные сети	СМИ	Учреждение культуры, досуга, дополнительного образования	Рейтинг
Семейное торжество Обряд Гуляние Огонек Презентация Экскурсия Игровая программа День Спортивное состязание Поход Кружок Выставка Клуб по интересам Слет Конкурс Бал Посиделки Смотр Фестиваль Прием Другие формы				

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Основная учебная литература

1 Бакулев, Г. П. Массовая коммуникация: Западные теории и концепции : учеб. пособие для студентов вузов / Г. П. Бакулев. – Москва : Аспект Пресс, 2010. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785756705645.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

2 Гузик, М. А. Игра как феномен культуры / М. А. Гузик. – Москва : ФЛИНТА, 2017. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976513563.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

3 Игра дошкольника / С. Л. Новоселова [и др.] ; под ред. С. Л. Новоселовой. – Москва : Просвещение, 1989. – Текст : непосредственный.

4 Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации : учебно-практическое пособие / Т. И. Гальперина. – Москва : Советский спорт, 2008. – (Профессиональное туристское образование). – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785971803157.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

5 Исаева, И. Ю. Досуговая педагогика / И. Ю. Исаева. – Москва : ФЛИНТА, 2016. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976501959.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

6 Игровые технологии в ДОУ : учеб.-метод. комплекс / С. Н. Томчикова, Н. С. Томчикова. – Москва : ФЛИНТА, 2015. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976523463.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

7 Жуков, М. Н. Подвижные игры : учеб. для студ. пед. вузов / М. Н. Жуков. – Москва : Издательский центр «Академия», 2002. – 160 с. – Текст : непосредственный.

8 Плеханова, А. В. Методика организации культурно-досуговой деятельности с детьми младшего школьного возраста во внеучебное время / А. В. Плеханова. – Текст : электронный // Вестник ТГУ. – 2009. –

№ 10. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodika-organizatsii-kulturno-dosugovoy-deyatelnosti-s-detmi-mladshego-shkolnogo-vozrasta-vo-vneuchebnoe-vremya> (дата обращения: 25.05.2019).

9 Шеридан, М. Игра в раннем детстве: От рождения до 6 лет / М. Шеридан. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2013, 2017. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785916715088.html> (дата обращения: 26.01.2019). – Текст : электронный.

10 Эльконин, Д. Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей / Д. Б. Эльконин. – Текст : непосредственный // Дошкольное воспитание. – 1976. – № 5.

11 Эльконин, Д. Б. Игра и психическое развитие ребенка – дошкольника / Д. Б. Эльконин // Труды всероссийской конференции по дошкольному воспитанию. – Москва, 1949. – Текст : непосредственный.

Дополнительная литература

12 Артемова, Л. В. Театрализованные игры дошкольников / Л. В. Артемова. – Москва : Просвещение, 1990. – Текст : непосредственный.

13 Венгер, Л. А. Психология / Л. А. Венгер, В. С. Мухина. – Москва, 1988. – Текст : непосредственный.

14 Выготский, Л. С. Вопросы детской психологии / Л. С. Выготский. – Санкт-Петербург, 1997. – 224 с. – Текст : непосредственный.

15 Воловикова, М. И. Психология и праздник: Праздник в жизни человека / М. И. Воловикова, С. В. Тихомирова, А. М. Борисова. – Москва : ПЕР СЭ, 2003. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/592920084X.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

16 Едышев, Д. В. Формирование профессионально-значимых свойств личности в процессе культурно-досуговой деятельности / Д. В. Едышев. – Текст : электронный // CETERIS PARIBUS. – 2015. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-professionalno-znachimyh-svoystv-lichnosti-v-protssesse-kulturno-dosugovoy-deyatelnosti> (дата обращения: 25.05.2018).

17 Еманова, С. В. Дополнительное образование в детском саду : учебное пособие / С. В. Еманова. – Курган : Изд-во КГУ, 2018. – 120 с. – Текст : непосредственный.

18 Иванов, А. В. Социальная педагогика / А. В. Иванов. – Москва : Дашков и К, 2013. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785394019869.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

19 Любарт, Т. Психология креативности / Т. Любарт, К. Муширу, С. Торджман, Ф. Зенасни ; пер. с фр. – Москва : Когито-Центр, 2009. – (Университетское психологическое образование). – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785893532210.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

20 Макаренко, А. С. Игра. Соч. / А. С. Макаренко. – Москва, 1957. – Т. IV. – С. 376. – Текст : непосредственный.

21 Михайленко, Н. Я. Взаимодействие взрослых с детьми в игре / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – Текст : непосредственный // Дошкольное воспитание. – 2003. – № 4. – С. 18–23.

22 Никитин, Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры / Б. П. Никитин. – Москва, 1991. – Текст : непосредственный.

23 Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект / под ред. Н. Н. Подьякова, Н. Я. Михайленко. – Москва, 1987. – Текст : непосредственный.

24 Психология и педагогика игры дошкольника / под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. – Москва, 1966. – Текст : непосредственный.

25 Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва, 1946. – Текст : непосредственный.

26 Руководство играми детей в дошкольных учреждениях: (из опыта работы) / сост. Е. Н. Тверитина, Л. С. Барсукова ; под ред. М. А. Васильевой. – Москва : Просвещение, 1986. – 112 с. – Текст : непосредственный.

27 Ушаков, Д. В. Психология одаренности: от теории к практике / под ред. Д. В. Ушакова. – Москва : ПЕР СЭ, 2000. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN5929200122.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

28 Усова, А. П. К вопросу о характеристике творческих игр детей и правилах руководства ими / А. П. Усова. – Текст : непосредственный // Ученые записки ЛГПИ им. Герцена. – Ленинград, 1947.

29 Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва, 1978. – Текст : непосредственный.

Методическая литература

30 Гапонов, И. О. Теоретические аспекты проблемы организации культурно-досуговой деятельности в образовательном учреждении / И. О. Гапонов. – Текст : электронный. // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2007. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoretichesie-aspekty-problemy-organizatsii-kulturno-dosugovoy-deyatelnosti-v-obrazovatelnom-uchrezhdenii> (дата обращения: 25.05.2019).

31 Едышев, Д. В. Формирование навыков управления культурно-досуговой деятельностью студентов педагогического вуза / Д. В. Едышев. – Текст : электронный // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. – 2016. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-navykov-upravleniya-kulturno-dosugovoy-deyatelnostyu-studentov-pedagogicheskogo-vuza> (дата обращения: 25.05.2019).

32 Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре / Р. И. Жуковская. – Москва, 1963. – Текст : непосредственный.

33 Жуковская, Р. И. Развитие интересов детей в творческих играх / Р. И. Жуковская. – Текст : непосредственный // Дошкольное воспитание. – 1999. – № 10. – С. 24.

34 Запорожец, А. В. Избранные психологические труды : в 2-х т. – Т. I. Психологическое развитие ребенка / А. В. Запорожец. – Москва : Педагогика, 1986. – 20 с. – Текст : непосредственный; Запорожец А. В. Некоторые психологические проблемы детской игры / А. В. Запорожец. – Текст : непосредственный // Дошкольное воспитание. – 1995. – № 10.

35 Исаева, И. Ю. Формирование готовности студентов педагогического вуза к управлению досуговой деятельностью : монография / И. Ю. Исаева. – 3-е изд., стереотип.– Москва : ФЛИНТА, 2016. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976511989.html> (дата обращения: 18.05.2020). – Текст : электронный.

36 Карелова, И. М. Современные подходы к игровой досуговой программе / И. М. Карелова. – Текст : электронный // Вестник Костромского

государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2010. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-podhody-k-igrovoy-dosugovoy-programme> (дата обращения: 15.05.2020).

37 Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры / А. Н. Леонтьев. – Текст : непосредственный // Психологическая наука и образование. – Москва, 1996. – № 3.

38 Психология развития и возрастная психология (издание исправленное и переработанное) : учебник для вузов и ссузов / Г. С. Абрамова. – Москва : Прометей, 2018. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785906879684.html> (дата обращения: 15.05.2020). – Текст : электронный.

39 Работа со сказкой как психолого-педагогическая технология / О. В. Карунная. – Архангельск : ИД САФУ, 2014. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785261010135.html> (дата обращения: 15.05.2020). – Текст : электронный.

40 Смирнова, Е. Педагогические системы и программы дошкольного воспитания : учебное пособие для студентов / Е. Смирнова. – Москва : ВЛАДОС», 2000. – Текст : непосредственный.

41 Стребелева, Е. А. Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр / Е. А. Стребелева. – Москва : ВЛАДОС, 2015. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785691015632.html> (дата обращения: 26.01.2019). – Текст : электронный.

42 Технологии активного социально-педагогического взаимодействия (тренинги, игры, дискуссии) в обеспечении психологической безопасности образовательного процесса : учебно-методическое пособие / Н. Т. Оганесян. – Москва : ФЛИНТА, 2013. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976517264.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

43 Томчикова, С. Н. Солнечные лучики : метод. пособие / под ред. С. Н. Томчиковой. – 2-е изд., стер. – Москва : ФЛИНТА, 2015. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976523449.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

44 Токарь, О. В. Психолого-педагогическое сопровождение гиперактивных дошкольников / под ред. О. В. Токарь, Т. Т. Зимаревой, Н. Е. Липай. – Москва : ФЛИНТА, 2014. – URL: <http://www.>

studentlibrary.ru/ book/ISBN9785976501751.htm.l (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

45 Третьякова, Н. В. Методика развлекательно-игровой деятельности : Программа и методические материалы профилизации «Организатор реакционно-развлекательных программ» / Н. В. Третьякова. – Барнаул : АГИК, 1998. – 16 с. – Текст : непосредственный.

46 Чем занять ребёнка: Игры без планшета и компьютера для детей от 6 до 10 лет / Т. Кафнер. – Москва : Альпина Паблишер, 2016. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961459050.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст: электронный.

47 78 развивающих музыкальных игр / Дж. Бин, А. Оулдфилд. – Москва : Теревинф, 2015. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785421200598.html> (дата обращения: 25.05.2019). – Текст : электронный.

Периодическая литература

48 Учитель : педагогический журнал. – Москва, 2001– . – 1 раз в 3 мес. – Текст : непосредственный.

49 Дошкольное воспитание : научный методический журнал. – Москва, 2016– . – Ежемес. – Текст : непосредственный.

50 Проблемы образования: теория и практика : журнал. – Саратов, 2002– . – 2 раза в год. – Текст : непосредственный.

51 Дополнительное образование и воспитание : периодическое научное издание. – Москва, 1999– . – Ежемес. – Текст : непосредственный

Интернет-ресурсы, базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

52 Все для детского сада : женский сайт о воспитании, физическом и умственном развитии детей. – Москва, 2021. – URL: <http://detskiy-sad.com> (дата обращения: 27.02.2021). – Текст : электронный.

53 Президент России : офиц. сайт. – Москва, 2000. – URL: <http://www.president.kremlin.ru> (дата обращения: 28.02.2021). – Текст : электронный.

54 Издательский дом «Первое сентября» : официальный сайт. – Москва, 1992. – URL: [http:// www.https://1sept.ru](http://www.https://1sept.ru) (дата обращения: 27.02.2021). – Текст : электронный.

55 Дошколенок : официальный сайт. – Москва, 2018. – URL: <http://www.dochkolenok.ru> (дата обращения: 26.02.2021). – Текст : электронный.

56 Программы нового поколения в школьном образовании. – URL: http://www.orenipk.ru\xp.\distant\do\mjetod\3_1_1/htm (дата обращения: 07.09.2020). – Текст : электронный.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Тест 1. «Игровые и продуктивные технологии в образовании»

1 Дайте определение понятию «образование».

- а) процесс и результат обучения;
- б) учение;
- в) результат обучения;
- г) результат воспитания;
- д) цель воспитания.

2 Можно ли в современных условиях развития общества достичь цели воспитания – всестороннего и гармонического развития личности детей?

- а) она является тем идеалом, к которому должно стремиться любое государство;
- б) нельзя;
- в) вполне можно;
- г) зачем это для воспитания дошкольников;
- д) для этого нет объективных условий.

3 Наиболее эффективный вид деятельности, способствующий развитию творческой активности детей – это деятельность...

- а) трудовая;
- б) правовая;
- в) игровая
- г) клубная;
- д) семейная.

4 На что направлена игровая деятельность дошкольников?

- а) на формирование сознания;
- б) на воспитание познавательной активности;

- в) на развитие речи детей;
- г) на моделирование социальных отношений и предметов окружающего мира;

5 Задачи воспитания – это

- а) целенаправленное обучение детей;
- б) усвоение ребенком существующих в обществе норм и правил поведения;
- в) организация досуга;
- г) свободное времяпрепровождение.

6 Личностно-ориентированная педагогика – это

- а) уважение к личности ребенка;
- б) организация общения с детьми;
- в) вариативность при организации деятельности;
- г) любовь к детям;
- д) признание прав ребенка.

7 Программы образования решают следующие задачи:

- а) задают ценностные ориентиры;
- б) развлекают детей;
- в) определяют педагогические принципы воспитания;
- г) осуществляют обучение;
- д) обуславливают методы достижения целей воспитания.

8 Виды деятельности дошкольника:

- а) игровая;
- б) учебная;
- в) общение;
- г) досуговая.

9 Ведущая игра в школьном возрасте:

- а) сюжетно-ролевая игра;
- б) игра с правилами;
- в) дидактическая игра;

- г) спортивная игра;
- д) настольная игра.

10 Показателем эффективности современного образования является:

- а) «обученность» детей;
- б) сумма усвоенных знаний;
- в) уровень психического развития;
- г) все варианты.

Тест 2. «Особенности игровой деятельности»

1 Виды деятельности дошкольника:

- а) игровая;
- б) учебная;
- в) общение.

2 Виды продуктивной деятельности дошкольника:

- а) игра;
- б) конструирование;
- в) учебная деятельность.

3 Ведущий тип игры детей в дошкольном возрасте:

- а) сюжетно-ролевая игра;
- б) игра с правилами;
- в) дидактическая игра.

4 Игра дошкольника, по мнению отечественных психологов, влияет:

- а) на развитие ребенка;
- б) на произвольность поведения;
- в) на полноценное общение детей друг с другом.

5 К компонентам игры относятся:

- а) игровые условия;
- б) сюжет;
- в) содержание игры.

6 Этапы развития игровой деятельности в дошкольном возрасте:

(расставьте цифры от 1 до 8 в соответствии с этапами развития видов игровой деятельности)

- а) игра-соревнование;
- б) игра-общение;
- в) домашний труд;
- г) игра – манипулирование с предметами;
- д) индивидуальная предметная игра конструктивного типа;
- е) коллективная сюжетно-ролевая игра;
- ж) учебная деятельность.

7 Содержание игр дошкольников:

(исключите не относящееся к содержанию игры дошкольника)

- а) воспроизведение реальных действий людей;
- б) предметные действия;
- в) воображаемые действия;
- г) социальные отношения.

8 Длительность сюжетной игры в младшем дошкольном возрасте:

- а) 10–15 мин;
- б) 15–20 мин;
- в) 25–30 мин.

9 Формирование у детей поло-ролевого поведения в игре относится к возрасту:

- а) 2–3 года;
- б) 4–5 лет;
- в) 5–6 лет.

10 В структуре дидактической игры отсутствует компонент:

- а) дидактическая задача;
- б) игровые действия;
- в) игровые правила;
- г) результат;
- д) роль.

11 Проведение дидактической игры включает:

(дополните отсутствующий компонент)

- а) ознакомление детей с содержанием игры;
- б) объяснение хода и правил игры;
- в) показ игровых действий;
- г) игровые действия.

12 Театрализованные игры дошкольников делятся на основные группы:

- а) режиссерские игры;
- б) ролевые игры;
- в) игры-драматизации.

13 В классификации режиссерских игр ненужным вариантом является:

- а) настольный театр игрушек;
- б) игры с куклами бибабо;
- в) настольный театр картинок;
- г) игры с пальчиками;
- д) теневой театр.

14 Приведите примеры подвижных игр в детском саду:

- а) групповые _____
- б) командные _____
- в) соревнования-поединки _____

15 Уголок «для ряженья» в группе детского сада позволит полноценно организовать игру:

- а) дидактическую;
- б) подвижную;
- в) народную.

16 Приведите примеры различных игрушек и игрового материала в детском саду:

- а) предметы оперирования _____
- б) игрушки–персонажи _____
- в) маркеры (знаки) игрового пространства _____

17 Совместные игры детей и родителей способствуют:

- а) укреплению семейных взаимоотношений;
- б) контролю за ребенком;
- в) выполнению воспитательной функции семьи.

18 Кто из специалистов в основу классификации игровой деятельности положил принцип влияния игр на развитие ума:

- а) П. Ф. Лесгафт;
- б) Ф. Фребель;
- в) М. Монтессори.

19 Классификацию режиссерских игр в детском саду предложил:

- а) Л. В. Артемова;
- б) В. В. Давыдов;
- в) Л. А. Венгер.

Тест 3. «Игровая деятельность дошкольника»

1 Виды деятельности дошкольника:

- а) игровая;
- б) учебная;
- в) общение.

2 Виды продуктивной деятельности дошкольника:

- а) игра;
- б) конструирование;
- в) учебная деятельность.

3 Ведущий тип игры детей в дошкольном возрасте:

- а) сюжетно-ролевая игра;
- б) игра с правилами;
- в) дидактическая игра.

4 Игра дошкольника, по мнению отечественных психологов, влияет:

- а) на развитие ребенка;
- б) на произвольность поведения;
- в) на полноценное общение детей друг с другом.

5 К компонентам игры относятся:

- а) игровые условия;
- б) сюжет;
- в) содержание игры.

6 Приведите примеры подвижных игр в детском саду

- а) групповые _____
- б) командные _____
- в) соревнования-поединки _____

7 Содержание игр дошкольников:

(исключите не относящееся к содержанию игры дошкольника)

- а) воспроизведение реальных действий людей;
- б) предметные действия;
- в) воображаемые действия;
- г) социальные отношения.

8 Длительность сюжетной игры в младшем дошкольном возрасте:

- а) 10–15 мин;
- б) 15–20 мин;
- в) 25–30 мин.

9 Формирование у детей поло-ролевого поведения в игре относится к возрасту:

- а) 2–3 года;
- б) 4–5 лет;
- в) 5–6 лет.

10 В структуре дидактической игры отсутствует компонент:

- а) дидактическая задача;
- б) игровые действия;
- в) игровые правила;
- г) результат;
- д) роль.

11 Проведение дидактической игры включает:

(дополните отсутствующий компонент)

- а) ознакомление детей с содержанием игры;
- б) объяснение хода и правил игры;
- в) показ игровых действий;
- г) игровые действия.

12 Театрализованные игры дошкольников делятся на основные группы:

- а) режиссерские игры;
- б) ролевые игры;
- в) игры-драматизации.

13 В классификации режиссерских игр ненужным вариантом является:

- а) настольный театр игрушек;
- б) игры с куклами бибабо;
- в) настольный театр картинок;
- г) игры с пальчиками;
- д) теневой театр.

14 Уголок «для ряженья» в группе детского сада позволит полноценно организовать игру:

- а) дидактическую;
- б) подвижную;
- в) народную.

15 Совместные игры детей и родителей способствуют:

- а) укреплению семейных взаимоотношений;
- б) контролю за ребенком;
- в) выполнению воспитательной функции семьи.

Тест 4. «Игровая деятельность школьников»

1 Виды игровой деятельности учащихся

- а) игра с правилами;
- б) дидактическая (учебная) игра;
- в) спортивная игра;
- г) настольная игра.

2 Определите функции форм воспитательной работы:

- а) обучающая;
- б) практико-ориентированная;
- в) организаторская;
- г) регулирующая;
- д) информативная.

3 Характерными признаками мероприятия являются:

- а) созерцательно-исполнительская позиция детей;
- б) сотрудничество детей и взрослых;
- в) организаторская позиция взрослых или старших школьников;
- г) самостоятельное творчество детей.

4 Закончите формулировку понятия:

Общая работа, важные события, осуществляемые и организуемые членами коллектива на пользу и радость кому-либо, в том числе и самим себе, – это...

5 Закончите формулировку понятия:

Деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе воспитанников с целью отдыха, развлечения, обучения, – это...

6 Какие из данных видов деятельности можно отнести к КТД:

- а) коллективные творческие дела;
- б) чередование традиционных поручений;
- в) сюжетно-ролевые игры;
- г) диспут;
- д) сбор коллектива;
- е) портфолио коллектива;
- ж) коллективное планирование;
- з) коллективный анализ.

7 Важнейший принцип педагогики досуга – это...

- а) принцип дифференцированного подхода к различным слоям населения;
- б) принцип интереса.

8 Что из указанного относится к принципам социально-культурной деятельности:

- а) добровольность и общедоступность социально-культурной деятельности;
- б) развитие инициативы и самостоятельности;

- в) активизация местной культурной жизни, усиление местной самодеятельности и локального своеобразия;
- г) преемственность и последовательность вовлечения индивида в мир культуры;
- д) развертывание системы домашнего досуга.

9 С каким определением Вы согласны? Замысел – это...

- а) возможность применения многообразных средств интеллектуально-эмоционального воздействия, способных одновременно увлечь большое количество людей;
- б) задуманное автором построение программы, включающей в себя разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения.

10 Определите порядок структурных элементов композиционного построения сценария:

- а) завязка;
- б) экспозиция;
- в) кульминация;
- г) основное развитие действия;
- д) финал;
- е) развязка.

11 Какие из средств не относятся к средствам культурно-досуговой деятельности:

- а) изобразительные;
- б) природные;
- в) технические;
- г) финансовые.

12 Что на ваш взгляд относится к групповым формам:

- а) народные гуляния;
- б) беседы;
- в) кружки;
- г) дискотеки.

13 ... – это элемент, деталь метода, вспомогательное средство:

- а) вопрос;
- б) прием;
- в) термин;
- г) способ.

14 Световая, аудио- и видеоаппаратура относится:

- а) к техническим средствам;
- б) к художественным средствам;
- в) к финансовым средствам.

15 Какие условия следует учитывать при подборе игр для диско-теки:

- а) сочетание музыкальных произведений;
- б) тема диско-программы;
- в) интерьер помещения;
- г) время года, день недели;
- д) характер монтажа;
- е) контингент играющих;
- ж) что проводить до начала игры;
- з) цель игры;
- и) написание литературного сценария;
- к) чередование, последовательность игр.

Темы педагогических исследований по проблеме «Игровые технологии в образовании»

- 1 Понятие «досуг», его природа. Анализ концепций досуга.
- 2 Культурная программа на XXI век: основные проблемные поля.
- 3 Социально-психологический портрет подростков, формы досуговой работы с ними.
- 4 Методика культуротворческой деятельности.
- 5 Организация вечеров общения, празднеств, культурных акций.
- 6 Сущность творческой деятельности и особенности творчества в игре.
- 7 Виды и формы отдыха и развлечений за рубежом.
- 8 Творческое развитие личности в игровых формах досуга.
- 9 Основные направления самореализации молодежи в условиях досуга.
- 10 Профессиональная карьера специалиста-организатора досуга: особенности становления и перспективы развития.
- 11 Игровая деятельность в структуре свободного времени детей-инвалидов.
- 12 Активные формы досуга в структуре свободного времени молодежи.
- 13 Праздник как культурный проект.
- 14 Активные виды досуга в структуре свободного времени одной из возрастных групп.
- 15 Досуговое общение как фактор социализации личности.
- 16 Неформальные объединения молодежи как социокультурный феномен.
- 17 Социально-ценностная ориентация диалоговых форм досугового общения.
- 18 Игра как способ социализации личности.
- 19 Молодежная субкультура как социальный феномен.
- 20 Игра как способ самоутверждения и самовыражения индивида.
- 21 Социально-ценностные ориентации молодежи в сфере досуга.
- 22 Культурно-досуговая деятельность в структуре свободного времени молодежи.

- 23 Значение игрового опыта для социализации индивида.
- 24 Инновационная игра как форма социализации досугового общения.
- 25 Влияние игры на ценностные ориентации личности, социальной группы.
- 26 Игра как вид досугового межличностного общения.
- 27 Игра как социально-значимая форма проведения досуга.
- 28 Основные направления самореализации детей, подростков, молодежи в условиях игровой деятельности.
- 29 Методика организации игровых программ.
- 30 Сущность игровых технологий в образовательных программах школьников.

Словарь терминов

Активность познавательная – деятельное состояние личности, которое характеризуется стремлением к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями. Физиологической основой познавательной активности является рассогласование между сегодняшней ситуацией и прошлым опытом. Различают три уровня познавательной активности – *воспроизводящая, интерпретирующая, творческая*.

Активность социальная – родовое понятие относительно видовых: общественно-политической, трудовой, познавательной и др. Социальная активность реализуется в виде социально полезных действий, под влиянием мотивов и стимулов, в основе которых лежат общественно значимые потребности. Субъектом – носителем социальной активности выступает человек, социальная группа и другие общности. Как общественное свойство личности социальная активность развивается через систему связей человека с окружающей социальной средой в процессе познания, деятельности и общения. Являясь динамичным образованием, социальная активность может иметь различную степень проявления. Тот или иной уровень социальной активности зависит от соотношения между социальными обязанностями личности в общественно значимой деятельности и субъективными установками на деятельность.

Возрастной подход в воспитании – учет и использование закономерностей развития личности (физических, психических, социальных), а также социально-психологических особенностей групп воспитуемых, обусловленных их возрастным составом.

Воображение (фантазия) – психический процесс, заключающийся в создании новых представлений, мыслей и образов на основе имеющихся знаний и опыта. Воображение выражается в мысленном построении программы поведения, когда неясен путь решения возникшей проблемной ситуации. Учитель осуществляет формирование воображения учащихся на всех уроках и во внеурочной деятельности. От богатства и развитости воображения самого учителя во многом зависит характер его педагогиче-

ской деятельности, взаимоотношения с воспитанниками, родителями, коллегами и другими людьми.

Детство – этап развития человека, предшествующий взрослости; характеризуется интенсивным ростом организма и формированием высших психических функций. Детство, по международным нормам, закрепленным в Конвенции ООН о правах ребенка, охватывает период жизни от рождения до примерно младшего юношеского возраста (до 18 лет). По возрастной периодизации, принятой в педагогике, детством считается период до 11 лет, который включает: младенчество – до 1 года; раннее детство – до 3 лет; дошкольный возраст – до 7 лет; младший школьный возраст – до 10–11 лет.

Деятельностный подход – 1) принцип изучения психики, в основу которого положена категория предметной деятельности (И. Фихте, Г. Гегель, М. Я. Басов, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев и др.); 2) теория, рассматривающая психологию как науку о порождении, функционировании и структуре психического отражения в процессах деятельности индивидов (А. Н. Леонтьев).

Деятельность – форма психической активности личности, направленная на познание и преобразование мира и самого человека. Деятельность состоит из более мелких единиц – действий, каждому из которых соответствует своя частная цель или задача. Деятельность включает в себя цель, мотив, способы, условия, результат.

Деятельность ведущая – деятельность, под влиянием которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка, подготавливающие его переход к новой, высшей ступени развития. Термин введен отечественным психологом А. Н. Леонтьевым. Д. Б. Эльконин определил следующие виды ведущей деятельности: *непосредственно-эмоциональное общение, предметно-манипулятивная деятельность, ролевая игра, учебная деятельность, интимно-личное общение, учебно-профессиональная деятельность.*

Деятельность организаторская – практическая деятельность по руководству людьми, согласованию их совместных действий и управлению ими.

Деятельность педагогическая – профессиональная деятельность, направленная на создание в педагогическом процессе оптимальных усло-

вий для воспитания, развития и саморазвития личности воспитанника и выбора возможностей свободного и творческого самовыражения. Основная проблема педагогической деятельности – совмещение требований и целей учителя с возможностями, желаниями и целями учеников; успешное осуществление педагогической деятельности обуславливается уровнем профессионального сознания учителя, овладения им педагогической технологией, педагогической техникой. Выделяют три модели педагогической деятельности: *педагогика принуждения* (авторитарная педагогика), *педагогика полной свободы*, *педагогика сотрудничества*.

Деловые игры – это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации.

Детская игра – исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме. Игра (по определению А. Н. Леонтьева) является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника, т. е. такой деятельностью, благодаря которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития.

Диалог – (греч. *Διάλογος* – первоначальное значение – «разговор, беседа двух людей») в обыденном смысле – литературная или театральная форма устного или письменного обмена в разговоре между двумя и более людьми; – в философском и научных смыслах – специфическая форма и организация общения, коммуникации. Традиционно противопоставляется монологу.

Досуг – свободное, незанятое время, гулянки, гулящая пора, простор от дела.

Дидактическая задача – это задачи управления учебно-познавательной деятельностью, т. е. учением.

Дидактические игры – вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Досуговая игра – это одна из наиболее эффективных форм организации досуговой деятельности, оказывающая на ребенка определенное просветительское и воспитательное влияние.

Драматизация в обучении – инсценирование, разыгрывание по ролям содержания учебного материала на уроках (ролями могут наделяться не только живые персонажи, но и любые неживые предметы и феномены из любой области знаний).

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в пределах науки и культуры.

Игровая деятельность (англ. play) – один из видов активности человека и животных. Игра – форма жизнедеятельности молодых животных, возникающая на определенной ступени эволюции животного мира.

Игра предметная – детская игра с окружающими предметами, в которой ребенок учится использовать их по прямому назначению.

Игра с правилами – вид групповой или парной игры, в которой действия участников и их взаимоотношения регламентированы заранее сформулированными правилами, обязательными для всех участников. Переход к игре с правилами подготавливается при проведении ролевых игр, где они связаны и скрыты в роли. Начальные формы игры с правилами носят сюжетный характер, например, «кошки-мышки». Игры с правилами занимают большое место у детей школьного возраста, перерастая во всевозможные спортивные игры – двигательные и умственные (футбол, хоккей, шахматы и др.).

Игра «в цыпленка» – вариация игры «дилемма заключенного», в которой взаимный выбор противоположных реакций приводит к наиболее серьезному проигрышу (или самой низкой награде) для обоих игроков.

Игра ролевая – совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребенка, ученика и т. п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

Игра символическая – игра, в которой реальность воспроизводится в виде символов, знаков, а действия выполняются в абстрактной, символической форме.

Игра сюжетная – игра, в которой ребенок воспроизводит сюжеты из реальной жизни людей, рассказов, сказок и т. п.

Игры компьютерные: дидактические и развивающие – игровые программы для персональных компьютеров, имеющие обучающий и развивающий характер. Представленные в нескольких видах (*абстрактно-логические, сюжетные, ролевые*) компьютерные игры расширяют кругозор учащихся, стимулируют их познавательный интерес, формируют различные умения и навыки (игровые тренажеры), способствуют психофизическому развитию. Однако излишнее увлечение играми может нанести вред ребенку.

Игрушки-персонажи – это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника и т. п.

Индивидуализация – создание благоприятных условий для развития творческих потенций личности, ее способностей и дарований; стимулирование процесса реализации единичных и особенных природных и социальных свойств человека, общественное признание его уникального вклада в социально-культурное творчество.

Инкультурация – вовлечение человека в мир культуры; в систему знаний о мировой и отечественной культуре и сложившихся в обществе ценностных и нормативно-регулятивных установок; в культуросохранительную, культуросозидающую, культуротворческую деятельность, постижение искусства и культурно-информационных процессов, в духовно насыщенное общение и эстетическое освоение окружающей действительности; достижение автоматизма в использовании наиболее общих стандартов культуры.

Инверсия (от лат. *inversio* – «переворачивание, перестановка») – перестановка слов, нарушающая их обычный порядок; доказательство тезиса, противоположного тому, что только что был доказан.

Индивид – конкретный человек как единица общества; единство врожденного и приобретенного; продукт фило- и онтогенеза.

Интерактивное общение – выработка тактики и стратегии взаимодействия. Организация совместной деятельности людей. Основные виды интерактивного общения – *кооперация* и *конкуренция*.

Интерактивный диалог – активный обмен сообщениями между пользователем и информационной системой в режиме реального времени. Постепенно включается в оборот педагогического взаимодействия. Особенно актуален для дистанционного обучения.

Коллективное творческое дело (КТД) – основополагающий элемент макаренковской коммунарской методики, которую адаптировал к условиям работы в обычных школах и внешкольных учреждениях педагог из Санкт-Петербурга И. П. Иванов. Организуется таким образом, чтобы предложенная воспитателем идея оказалась воспринятой детским коллективом как собственная; чтобы деятельность детей имела практическую направленность на благо собственного или других коллективов, других людей – имела гуманистическую и альтруистскую цель; чтобы все члены коллектива, на добровольных началах, с интересом и желанием включаясь в реализацию дела, могли раскрыть свои творческие возможности. Этапы: *принятие идеи, выделение совета дела, творческое коллективное выполнение, коллективный анализ и оценка, принятие идеи нового дела.*

Креативность (от англ. creativity) – уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.

Культурные ценности – созданные (превращенные) человеком или тесно связанные с его деятельностью материальные объекты и нематериальные проявления творчества человека, имеющие художественное, историческое, научное или иное значение.

Личность – духовный облик индивида, сформированный культурой в конкретной социальной среде его жизни, разумеется, во взаимодействии с его врожденными анатомо-физиологическим и психологическими качествами.

Любознательность – склонность к приобретению новых знаний, пытливость.

Любопытство – ситуативный интерес к чему-либо.

Маркеры (знаки) игрового пространства – это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т. п.)

Метод групповой дискуссии – 1) организация совместной коллективной деятельности, цель которой интенсивное и продуктивное решение групповой задачи; 2) прием, позволяющий в процессе непосредственного общения путем логических доводов воздействовать на мнения, позиции и установки участников дискуссии.

Метод морфологического анализа – один из методов активного обучения, когда вначале выделяются главные характеристики объекта-оси, а затем по каждой из них записываются всевозможные варианты-элементы. Имея записи по всем осям и комбинируя сочетания разных элементов, можно получить большое число возможных вариантов, порой и самых неожиданных.

Метод фокальных объектов – метод, заключающийся в том, что признаки нескольких случайно выбранных объектов переносят на рассматриваемый (фокальный, находящийся в фокусе внимания) объект, в результате чего получаются необычные сочетания, позволяющие преодолеть психологическую инерцию и косность. Рассматривая возникающие сочетания (например: «толстолистая личность», «мощная личность», «вечная личность», получившиеся при наложении случайного объекта «фикус» на фокальный – «личность»), можно прийти к оригинальным идеям.

Метод эвристических вопросов – применяется для сбора дополнительной информации в условиях проблемной ситуации или для упорядочения уже имеющейся информации в процессе решения творческих задач. Этот метод идет от древнеримского теоретика ораторского искусства Квинтилиана, рекомендовавшего своим ученикам ставить перед собой семь вопросов: кто? (субъект), что? (объект), зачем? (цель), где? (место), чем? (средства), как? (метод), когда? (время). Если эти вопросы в определенной последовательности соединить между собой (1, 1–2, 1–3 и т. д. до 1–7; 2, 2–2, ..., 2–7 и т. д.), они порождают массу новых, порой совершенно неожиданных вопросов.

Методы социально культурной деятельности – система информационного и идейно-эмоционального воздействия; совокупность способов совместных действий организаторов и участников социально-культурной деятельности, направленных на решение конкретных просветительных, воспитательных и иных культуросозидающих задач.

Мозговая атака (брейнштурминг) (от англ. brain storming) – метод активизации мыслительных процессов путем совместного поиска решения трудной проблемы, предложенный американским психологом А. Осборном. В процессе мозговой атаки обстановка в группе, в которую входит до 10 человек, должна быть непринужденной, люди раскованны, недопустимы критика и самокритика; все идеи, даже парадоксальные и нереальные, принимаются и проходят групповую экспертизу.

Отдых – времяпрепровождение, целью которого является восстановление сил, достижение работоспособного состояния организма. Это время, свободное от работы и каких-либо интенсивных занятий.

Общество – социальная организация страны, обеспечивающая совместную жизнедеятельность людей. Это обособившаяся от природы часть материального мира, представляющая собой исторически развивающуюся форму связей и отношений людей в процессе их жизнедеятельности.

Потребность – объективная нужда организма в определенных условиях, обеспечивающих его жизнь и развитие, это определенное состояние психики человека, отражающее недостаток веществ, энергии и других факторов, необходимых для непрерывного функционирования человека.

Полилог – (греч., буквально «речь многих») – разговор многих участников. При этом предполагается, что роль говорящего переходит от одного лица к другому, в противном случае разговор превращается в монолог. Является синонимом слова диалог, так как ошибочно полагать, что термин «диалог» предполагает наличие ровно двух участников (греческий префикс диа- «через» в слове диалог и греческое ди- «два» лишь внешне схожи). В связи с этим в диалоге, как и в полилоге, может участвовать любое число участников.

Предметы оперирования – это игрушки, имитирующие реальные предметы, – орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т. д.)

Режиссерская игра – вид индивидуальной игры, когда ребенок разыгрывает некоторый сюжет с помощью игрушек. В режиссерской игре ребенок выполняет и функцию режиссера (удержание замысла игры), и функцию актеров (выполнение каких-либо ролевых действий по реализации игрового замысла).

Ролевая игра – основная форма игры детей дошкольного возраста, возникающая на границе раннего и дошкольного детства и достигающая своего расцвета в середине дошкольного возраста. Ролевая игра – деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых людей и в игровой ситуации воссоздают действия взрослых и их взаимоотношения. Особенностью игровой ситуации является игровое применение предметов, при котором значение одного предмета переносится на другой предмет, и он используется в связи с приданным ему новым значением. Роль взрослого, которую берет на себя ребенок, содержит в себе скрытые правила, регулирующие выполнение действий с предметами, установление отношений с другими детьми в соответствии с их ролями. Ролевая игра вызывает у ребенка глубокие эмоциональные переживания, связанные с содержанием выполняемых ролей, качеством выполнения роли каждым ребенком и теми реальными отношениями, в которые вступают дети в процессе коллективной игры при реализации ее общего замысла. В ролевой игре происходит развитие важнейших новообразований дошкольного возраста: развитие воображения, становление элементов произвольного поведения, развитие символической функции.

Социализация – процесс и результат включения человека в социум, освоения и воспроизводства им социального опыта, принятия требований, норм и принципов общественных отношений, формирование и организация детерминированных обществом гражданских, нравственных, профессиональных, общественных, семейных и иных социально значимых функций.

Социум – сфера социально-практических отношений и действий в отличие от культуры как ценностно-смысловой сферы общества.

Социально-культурная деятельность – это обусловленная нравственно-интеллектуальными общественно целесообразная деятельность по созданию, освоению, сохранению, распространению и дальнейшему развитию ценностей культуры.

Сюжетно-ролевая игра (у детей) – это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.

Технология активного обучения – такая организация учебного процесса, при которой невозможно неучастие в познавательном процессе: либо каждый учащийся имеет определенное ролевое задание, в котором он должен публично отчитаться, либо от его деятельности зависит качество выполнения поставленной перед группой познавательной задачи. Включает в себе методы, стимулирующие познавательную деятельность обучающихся.

Театрализация в обучении – инсценировки разножанровых театральных представлений по учебному материалу во внеучебное время с большим количеством участников, продолжительные по времени, с декорациями и тому подобными атрибутами.

Творчество – преобразовательная деятельность, разрушающая старое во имя нового и создающая на основе старого общественное. Новизна, оригинальность, общественная значимость творчества – и процесс, и результат.

Творческая деятельность – вид культурной деятельности, включающий художественное творчество и иную интеллектуальную деятельность, что завершается появлением нового, не существовавшего ранее самостоятельно в результате интеллектуальной деятельности в области культуры.

Традиции – исторически сложившиеся, наиболее устойчивые, передающиеся из поколения в поколение обычаи, ритуалы, взгляды людей и их чувства.

Художественный образ – всеобщая категория художественного творчества, форма истолкования и освоения мира с позиции определенного эстетического идеала путем создания эстетически воздействующих объектов. Художественным образом также называют любое явление, творчески воссозданное в художественном произведении. Художественный образ – это образ от искусства, который создается автором художественного произведения с целью наиболее полно раскрыть описываемое явление действительности.

Фольклор (англ. *folklore* – «народная мудрость») – народное творчество, чаще всего именно устное; художественная коллективная творческая деятельность народа, отражающая его жизнь, воззрения, идеалы; создаваемые народом и бытующие в народных массах поэзия (предания,

песни, частушки, анекдоты, сказки, эпос), народная музыка (песни, инструментальные наигрыши и пьесы), театр (драмы, сатирические пьесы, театр кукол), танец, архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство. Колыбельная – лирическая, задумчивая песня, сопровождающая укачивания ребёнка. Пестушки – предназначена для развлечения детей младенческого возраста с игровыми движениями.

Экскурсия (от лат. *excursio* – «прогулка, поездка») – коллективное посещение музея, достопримечательного места, выставки, предприятия и т. п.; поездка, прогулка с образовательной, научной, спортивной или увеселительной целью. Показ объектов происходит под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода, который передает аудитории видение объекта, оценку памятного места, понимание исторического события, связанного с этим объектом. Экскурсии могут быть как самостоятельной деятельностью, так и частью комплекса туристских услуг.

Учебное издание

Казанцева Елена Александровна

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Учебное пособие

Редактор Л. П. Чукомина

Подписано в печать 09.03.2021	Формат 60 x 84 1/16	Бумага 80 г/м ²
Печать цифровая	Усл.-печ. л. 7,00	Уч.-изд. л. 7,00
Заказ 32	Тираж 100	

Библиотечно-издательский центр КГУ.
640020, г. Курган, ул. Советская, 63/4.
Курганский государственный университет.