

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**АКАДЕМИЯ СОЦИАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ**

**Кафедра воспитательных систем**

Совершенствование деятельности классных руководителей

В ы п у с к 10

М. П. Нечаев, Г. А. Романова

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
В РАБОТЕ КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ**

**Методические рекомендации**

АСОУ  
2013

УДК 371  
ББК 74.2  
Н 59

Рецензенты:

Е. М. Коваленко, канд. психол. наук, доцент кафедры воспитательных систем ГБОУ ВПО МО «Академия социального управления»;

Т. А. Лыкова, канд. пед. наук, доцент кафедры управления развитием образовательных систем

ГАОУ ВПО «Московский институт открытого образования»

**Нечаев М. П.**

Н 59      Игровые технологии в работе классного руководителя: метод. рекомендации / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. – АСОУ, 2013. – 92 с. (Совершенствование деятельности классных руководителей. Вып. 10.)

Использование игровых технологий в работе педагога-воспитателя позволит сделать воспитательный процесс в классном коллективе не только интересным и увлекательным, но еще прогнозируемым и эффективным. Представленные в методических рекомендациях материалы нацелены на организацию эффективного лично-ориентированного воспитательного процесса с позиций субъект-субъектных отношений.

Издание подготовлено в помощь педагогам, осуществляющим функции классного руководителя в общеобразовательной школе.

УДК 371  
ББК 74.2

## С о д е р ж а н и е

Предисловие .....	4
<b>1. Теоретические основы использования игровых технологий .....</b>	<b>6</b>
1.1. Понятие и функции игры как педагогической технологии .....	6
1.2. Роль игры в развитии личности .....	10
1.3. Использование игровых технологий с учетом возрастных особенностей .....	13
1.4. Организационно-педагогические условия эффективного использования игровых технологий .....	17
<b>2. Игровые технологии в педагогическом процессе .....</b>	<b>27</b>
2.1. Типология педагогических игр .....	27
2.2. Игровые технологии: описание и методические рекомендации по применению .....	29
<b>3. Игровое взаимодействие в работе классного руководителя .....</b>	<b>51</b>
3.1. Групповые коммуникативные игры, направленные на сплочение классного коллектива .....	51
3.2. Игры для младших школьников .....	60
3.3. Любимые игры детей и вожатых детского лагеря «Орленок» .....	65
3.4. Игровые динамические паузы .....	79
3.5. Зимние игры .....	85
Литература .....	91

## Предисловие

Игровая деятельность – один из видов активности человека. Игра является ведущей деятельностью ребенка, т.е. такой деятельностью, благодаря которой происходят изменения в психике ребенка, развиваются психические процессы, подготавливающие переход к новой, высшей ступени его развития.

В последнее время в педагогике предпринимается попытка по-новому осмыслить взгляд на детскую игру, она рассматривается как процесс и результат получения опыта и знаний. Возросло диагностическое, психотерапевтическое, коррекционное значение игры, которая не только готовит детей к социальным отношениям, но и является весьма эффективным средством этих отношений. Игры выступают основной формой обучения и воспитания детей подросткового возраста.

Известный детский психолог Д. Б. Эльконин подчеркивал социальную природу игры, ее незаменимость для полноценного развития личности ребенка. Игровой деятельности в воспитании уделяется особое внимание как средству формирования коммуникативной культуры и социализации личности школьника. Основным смысл игр – разворачивать социально направленные действия, требующие воображения и подкрепляющиеся эмоциональными переживаниями.

В данном издании в помощь классным руководителям, работающим с детьми, предлагаются следующие методические материалы:

- некоторые сведения об игровых технологиях, теоретико-методологические основы их использования в обучении и воспитании личности обучающегося;
- описание видового разнообразия игровых технологий и советы по их применению в организации взаимодействия классного коллектива;
- набор игровых технологий, которые позволят сделать воспитательный процесс в классе интересным, увлекательным и эффективным.

Представленные игры были отобраны из различных педагогических изданий и многолетнего практического опыта работы авторов данного пособия по принципам:

- соответствия целям и задачам современного воспитания;
- достаточной простоты в проведении и достижении планируемых результатов;
- корректности;
- соответствия личностной ориентации воспитания возрастным особенностям школьного возраста.

Предложенные игры могут быть использованы как выборочно, так и комплексно – в зависимости от педагогических целей классного руководителя.

Надеемся, что методические рекомендации помогут педагогам и классным руководителям верно определить пути и методы организации воспитательного процесса с использованием игровых технологий, конкретные формы их реализации. Желаем вам профессиональных и творческих успехов при решении нелегких проблем воспитания!

# 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

## 1.1. Понятие и функции игры как педагогической технологии

Одним из важнейших аспектов образования становится технологическая подготовка педагога, оказывающая немалое влияние на процесс жизненного и профессионального самоопределения обучающихся. Сегодня от учителя требуется умение организовывать свое воспитательное воздействие таким образом, чтобы его конечным результатом стало личностное взаимодействие с учащимися на педагогически оптимальном уровне.

Педагогическое воздействие и взаимодействие обеспечиваются технологией, которая может быть определена как научное обоснование выбора оптимального операционного воздействия педагога на ребенка в контексте взаимодействия его с миром с целью формирования у него ценностно-го отношения к этому миру.

*Педагогическая технология* – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий (В. А. Сластенин). Центральным компонентом технологии является четко заданная конечная цель, выстроенная на диагностической основе; точное определение конечной и промежуточных целей позволяет разработать оптимальный алгоритм их достижения, а также инструментарий для отслеживания уровня достижения планируемых результатов и, при необходимости, внести пошаговые коррективы.

*Игровая технология* представляет собой целостную систему, охватывающую конкретную часть образовательного процесса. В нее включаются игры и упражнения, формирующие личностные качества воспитанников, обеспечивающие эффективность вхождения в социум, их самореализацию в соответствии с интересами и возможностями.

Преимуществами игровых технологий являются активизация и интенсификация образовательного процесса, воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия обучаемыми коллективных решений в различных ситуациях, моделирующих реальные условия различных видов деятельности, гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения.

Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Она представляет собой вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (по Г. К. Селевко).

Значение игры не исчерпывается 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. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Эта ее функция прослеживается уже на ранней стадии развития человеческого общества. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется: 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; 2) как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии; 3) в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); 4) как технология внеклассной работы.

В мировой педагогике под игрой понимается любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Игра является средством общения, обучения и накопления жизненного опыта. Многообразие форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмов проведения позволяет определить ее как сложный социокультурный феномен.

Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения и воспитания. В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли в той или иной социальной группе как мини-модели общества, переносимые затем в «большую жизнь»;
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов-аналогов различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, формируются и развиваются индивидуальные характеристики обучающихся, необходимые для достижения поставленных игровых (далее – жизненных) целей;
- накапливаются культурные традиции, вносимые в игру участниками, педагогами, а также привлеченные дополнительными средствами – наглядными пособиями, учебниками, компьютерными технологиями.

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и ее организация во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры определяется через ее полезность. У каждого вида игры своя полезность. Можно выделить наиболее важные *функции игры* как педагогического феномена культуры.

*Социокультурное назначение игры.* Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез

усвоения человеком богатства культуры, потенциалов воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

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

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

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

*Диагностическая функция игры.* Диагностика – способность распознавать. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

*Игротерапевтическая функция игры.* Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Эффект игровой терапии обусловлен тем, что ребенок приобретает опыт новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, – отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии. Именно это приводит в конце концов к терапевтическому эффекту (по Д. Б. Эльконину).

*Функция коррекции в игре.* Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили ее правила и сюжет, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

*Развлекательная функция игры* связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, положительных эмоций, душевной радо-



сти как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровня ее притязаний (по С. А. Шмакову).

Игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

В социально ориентирующей игре моделируются социальные институты, оформляющие отношения в различных сферах жизни общества (экономической, общественно-политической, правовой). В воспитательном процессе эти игры могут реализовывать такие функции, как ценностно-ориентационная (трансляция общественных норм решения актуальных задач социального взаимодействия), индивидуально-ориентационная (самоопределение в статусе и функции в социальном взаимодействии), инструментально-ориентационная (приобретение опыта ориентации в различных социальных ситуациях), функция самореализации (получение удовольствия от процесса игрового взаимодействия, осуществление собственных возможностей и потребностей), стимулирующая (побуждение участвовать в игре, добиваться успеха, анализировать и рефлексировать собственное поведение), конструктивная (по В. М. Бейлину).

По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре, они копируются из жизни взрослых и воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым подчиняются играющие.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

С. А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

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

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

## 1.2. Роль игры в развитии личности

О большом значении игры в воспитании и формировании подрастающей личности говорил А. С. Макаренко. Игру можно назвать практикой развития: ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет.

Детская игра – исторически возникший вид деятельности детей, заключающийся в копировании действий взрослых, воспроизведении отношений между ними. Игра направлена на познание предметной и социокультурной действительности, умение ориентироваться в ней. Это одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игровые технологии широко используются при проектировании различных педагогических технологий.

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

Д. Н. Узнадзе называл игру формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего личности. Как пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок рассматривал игру Л. С. Выготский. По А. Н. Леонтьеву, игра – это свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

В игре деятельность человека регулируется деятельностью других субъектов игры, его усилия ограничиваются или усиливаются группой. Он приобретает умение соотносить свое поведение с поведением других, координировать его, корректировать, становится в активное отношение к другим, рассчитывать свои силы, равно как и усилия всех играющих в достижении поставленной цели. Формируются навыки общения, способность адаптироваться к изменяющимся условиям социальной среды, способность к самоконтролю, целеустремленность; ребенок ощущает свою причастность к достижению общего результата.

Игра формирует нравственные качества личности на основе общечеловеческих ценностей, социально ориентированной мотивации, развивает интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы личности.

Именно игра развивает склонности, способности и интересы растущей личности с учетом ее возможностей и желаний, а также социальных требований.

Таким образом, подчиняя поведение человека известным условным правилам, игра первая учит ребенка разумному и сознательному поведе-

нию, представляя собой незаменимый инструмент формирования и развития нравственных качеств, социальных навыков и умений.

В игре всегда есть неизвестное, что активизирует мыслительную деятельность субъекта игры, толкает его на поиск ответа. В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Встречаясь с затруднением, ребенок ищет новые пути разрешения возникших трудностей, преодолевая которые он и развивается. Игры организуют высшие формы поведения. Связанные с разрешением довольно сложных задач, они требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил (по Л. С. Выготскому). Игра заставляет человека, напрягая все способности, организовать свое поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, сознательно решало предъявленные задачи. Неординарность решений развивает способность к творчеству, так как мысль ребенка не ограничивается требованиями взрослых, он сам выбирает путь достижения цели, открывая в себе собственный мир, не похожий на мир реальный, в котором он может творить по своему собственному усмотрению и желанию. Многие игры учат детей действовать «в уме», проявлять смекалку, находчивость, развивая мышление, воображение, память.

По своей природе ребенок – активное деятельное существо. Формирование личности человека происходит по преимуществу в процессе собственной деятельности, его собственных поступков. Процесс воспитания предполагает включение ребенка в различные виды деятельности, адекватные возрастному периоду. Личность характеризуется тем, *что* она хочет (потребности), *что* она может (способности), *что* человек представляет собой (направленность личности, характер). Игра служит эффективным средством педагогического воздействия на все составляющие растущей личности. Образовательный процесс становится процессом управления развитием личности через активную ее *самодеятельность*, одной из форм которой является игра.

В игре формируется характер как особенность отношения личности к себе, выполняемой ею деятельности, к социуму. Являясь активной и осмысленной для ребенка деятельностью, игра становится для него и средством формирования нравственных качеств. Совместный характер игры побуждает к сознательному управлению своими действиями, растет организованность, самоконтроль, совершенствуются волевые качества; снижается импульсивность, развиваются коммуникативные качества, способность к сотрудничеству, ответственность за общее дело, чувство сопереживания, гордости, взаимопомощи, благодарности к своим друзьям.

Общеизвестны кризисы возрастного развития. Кризис возникает как противоречие между «хочу» и «могу». Не имея возможности участвовать

в деятельности взрослых, ребенок стремится подражать им, это происходит в игре, что делает игру не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей. В игре он самостоятельно принимает решения, а это очень важно для формирования адекватной самооценки, для развития рефлексивных качеств, для развития самостоятельности, проявления фантазии. Воспитательный эффект в данном случае будет определяться уровнем самостоятельности ребенка в выборе решения.

Игры – это воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе для отдыха, развлечения или обучения. Игры способствуют исполнению и отработке детьми индивидуально и социально значимых ролей, обучению их моделям общественно значимого поведения. Игра – это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает систему человеческих отношений, правил поведения, окружающую действительность. Поступки, совершаемые в игре, обусловлены как реальным «я» ребенка, так и ролью, которую он выполняет. В игре реализуется способность ребенка «быть и собой, и другим» (В. С. Кукушкин).

При выполнении роли в игре образец поведения, содержащийся в ней, является одновременно эталоном, с которым ребенок сравнивает свои поступки, контролирует себя.

Таким образом, в игре:

- ребенок исследует систему социальных отношений, норм, правил поведения, которые в игровых условиях предъявлены в близкой детям наглядно-действенной форме;
- приобретает опыт партнерских отношений сотрудничества и кооперации со сверстниками, благодаря чему возрастает социальная компетентность детей;
- усваиваются разнообразные более адекватные способы поведения в проблемных ситуациях;
- усиливается способность ребенка к произвольной регуляции поведения на основе подчинения системе правил, регулирующих выполнение роли, и правил, определяющих поведение в игровой комнате, в классе.

Разновозрастной характер запускает разнообразные психологические механизмы: принятие «ближней взрослости» (А. С. Макаренко), потребность в подражании старшим ребятам и защите младших, что обеспечивает более успешное развитие и саморазвитие детей. Особенностью является и то, что предпочтение здесь может быть отдано не классным коллективам, а временным группам детей различных классов и параллелей, которые объединяются по интересам.

Игра, как ни одна другая технология, формирует **положительные мотивы участия в образовательной деятельности.**

*Мотивы общения.* Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей. При решении коллектив-

ных задач используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей. Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

*Моральные мотивы.* В игре каждый может проявить себя, свои знания, умения, характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

*Познавательные мотивы.* Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует субъекта к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других). В игре команды или отдельные участники изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера. Обезличенный процесс образования в игре приобретает личностное значение. Участники примеряют различные социальные маски, погружаются в создаваемую игровую обстановку и ощущают себя частью разыгрываемого процесса. Соревновательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние, а ситуация успеха – благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Создавая ситуацию успеха для каждого ребенка, опираясь на зону его ближайшего и актуального развития, игра предоставляет возможность самореализации всех и каждого, снимает нервное напряжение, развивает познавательные процессы и коммуникативные качества. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш). Приобретая в игре первый социальный опыт, ребенок в том числе учится достойно проигрывать, немаловажное значение приобретает и так называемое испытание победой.

Игра предоставляет каждому ребенку шанс внести свой личный вклад в общую работу, проявить свои способности и личностные качества (творческие, организаторские, интеллектуальные), укрепить коллектив и коллективные отношения как основу личностного развития ребенка, эмоционально окрасить ситуации взаимодействия субъектов воспитания, обеспечивает положительные эмоции.

Игра является одним из необходимых средств развития духовно-нравственных качеств растущего человека, его адаптации и успешной социализации в условиях окружающей среды.

### **1.3. Использование игровых технологий с учетом возрастных особенностей**

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

Игра – это разумная и целесообразная, планомерная, социально координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии, аналогичная затратам на трудовую деятельность взрослым человеком. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, психологическая природа труда и игры одинакова. Следовательно, игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни. Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений.

Содержание детских игр различно и усложняется по мере взросления ребенка: от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступают подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

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

Некоторые исследователи полагают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра – деятельность именно дошкольного возраста. Однако исчезновение ролевой игры в школьном возрасте можно связать не с отказом ребенка от нее, а с отсутствием объективной возможности ее осуществления (В. В. Москвичев). Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

Рассмотрим особенности использования игровых технологий в разном возрасте.

*Дошкольный период.* Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, он знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них. У ребенка формируются воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ему включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно значимой и общественно оцениваемой деятельности ученья.

*Младший школьный возраст.* Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения

в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

Однако надо помнить, что если речь идет о ребенке дошкольного возраста, то это будет прежде всего существо играющее и воображающее, в то время как младший школьник может предпочесть любой самой интересной игре занятие довольно скучное – классифицирование или коллекционирование.

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

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка изменяет и позицию учителя, который одновременно исполняет роль организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры зачастую выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Развивающая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей ее соотношения с реальностью. Важнейшим этапом игры является заключительный, посвященный ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. Данный этап направлен на развитие умения анализировать результаты и сопоставлять их с заданными целями, формирование умения видеть недочеты и искать оптимальные пути их устранения, на развитие самоконтроля и самооценки обучающихся, на формирование умения определять свою роль в достижении общих результатов. Ребенок учится выслушивать других, аргументировать свою позицию, отстаивать свое мнение. Развиваются не только личностные качества, но и уровень сформированности познавательных процессов (речь, мышление, воображение). Развивается рефлексия как основное новообразование данного возраста.

В младшей школе встречаются дети с неадекватной самооценкой – завышенной либо заниженной, которая является следствием как дошкольного воспитания, успешности в учении, так и анатомо-физиологических особенностей. Ведущий вид деятельности для младшего школьника – деятельность учебная. Нередко ученик смотрит на другого через призму его успешности именно в учении. И тогда определение «плохой» ученик становится личностной характеристикой – «плохой» человек. Поэтому в этом возрасте особенно необходимо создавать ситуации успеха для каждого

ребенка, специально подбирать виды деятельности, в которых он будет успешен.

В игре формируется рефлексивное отношение к субъектам общей деятельности, идет воспитание микросоциума, способного понимать и принимать различные социальные роли, адекватно реагировать на их проявления.

Игры данного возраста должны быть направлены на снятие тревожности, нивелирование агрессии, развитие саморегуляции, коммуникативных навыков, двигательных качеств, создание эмоционально благоприятной обстановки для формирования ощущения защищенности и поддержки.

*Средний школьный возраст.* Ведущим видом деятельности в подростковом возрасте становится интимно-личностное общение со сверстниками; референтной (значимой) группой становится как класс, так и микрогруппа вне класса. Мнение взрослых уходит на второй план. В подростковом возрасте наблюдается усиление потребности в создании своего собственного мира, стремления к взрослости, бурно развиваются воображение, фантазия, появляются стихийные групповые игры. В стремлении заявить себя, заявить о себе подросток не всегда может использовать социально приемлемые способы. Игры в подростковом возрасте должны быть направлены на познание себя, формирование ценностных ориентаций, развитие волевых и нравственных качеств, формирование групповой сплоченности, обучение моделям адекватного реагирования в различных жизненных ситуациях.

Большинство игр подростков уже не ролевые, а игры с правилами, причем преобладают спортивные и сложные подвижные игры.

Но главные отличия – в освоении подростками самостоятельной организации большинства игр, в стремлении к их осознанному выбору и оценке. Руководитель игр должен учитывать не только общие для всей игровой деятельности свойства (большую эмоциональность и активность играющих, творческий характер их действий и т.д.), но и свойства, специфические именно для игр подростков (повышенный уровень самостоятельности участников, широкое развитие свободных форм игры).

Неудовлетворенную потребность в игровой деятельности подростки частично восполняют за счет самостоятельно организуемых игр, среди которых многие весьма полезны для развития личности. В то же время недостаточная зрелость подростков нередко приводит к ошибкам в выборе игр, их организации и проведении. Поэтому необходим дифференцированный подход к самостоятельным играм подростков: предупреждение вредных и в то же время поддержка игр, полезных для воспитания. Это достигается при условии использования не только прямых, но и специфических для игровой деятельности косвенных и опосредованных влияний на ее процесс (В. М. Григорьев).

*Старший школьный возраст.* Особенности игры в этом возрасте являются нацеленность на самоутверждение в обществе, формирование ин-



дивидуальности, юмористическая окраска игр, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство – время игры, и если блокировать игровые способности ребенка, не давая ему поиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того чтобы идти вперед.

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

Ю. В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса: удовольствие от контактов с партнерами по игре; удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока; азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры; необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях; быстрое выяснение последствий принятых решений (это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят еще и от непредсказуемых действий других игроков); удовлетворение от успеха – промежуточного или окончательного; если игра ролевая, – то удовольствие от процесса перевоплощения в роль; если игра азартная, – то интерес к денежному выигрышу.

В определении образовательной игры Д. Кавторадзе также говорится о привлекательности игры, что заключается, в частности, в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности.

#### **1.4. Организационно-педагогические условия эффективного использования игровых технологий**

Игровые технологии обладают качественной спецификой, отражающей способы организации деятельности.

В процессе игры должны быть реализованы следующие условия:

- заданность игрового сюжета, мотивирующего всех участников на достижение игровых целей;
- обеспеченность включенности каждого, команды в целом и каждого игрока лично;

- возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды;

- возможность действия для каждого участника (должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия имел право отказа от действия и т.д.);

- результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи;

- игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями;

- задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений);

- вариативность – в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели;

- должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Можно выделить следующие *варианты использования игровых технологий*:

- ролевые игры на уроке;

- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);

- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

- использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

- различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- соответствие игры целям урока;

- доступность для учащихся данного возраста;

- умеренность в использовании игр.

Учитель должен опираться на достижения предыдущего возраста; стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста; подготовить «почву» для последующего возраста, т.е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Урок, проводимый в игровой форме, требует соблюдения определенных правил. Обязательным этапом является предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность. Обязательны атрибуты игры: оформление, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока. Жюри должно быть объективным и компетентным. Очень важно констатировать результат игры. Обязательны игровые моменты необучающего характера (спеть, проскакать на коне и т.п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Главное – уважать личность ученика, стремиться развивать его интерес к работе, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

**Выбор игры.** Выбор игры в первую очередь зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать состав играющих, уровень их интеллектуального развития, физической подготовки, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Выбор игры зависит от ее продолжительности, природно-климатических условий, протяженности светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели и несколько уровней, взаимосвязанные между собой.

*Первая цель* – удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

*Цель второго уровня* – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

*Цель третьего уровня* отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

**Предложение игры детям.** Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. Игровые приемы-предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т.п. В предложении

игры входит объяснение ее правил и техники действий. Объяснение игры является очень ответственным моментом. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и разъяснение основных и второстепенных правил, в том числе различие играющих, объяснение значения игровых аксессуаров.

**Оборудование и оснащение игровой площадки, ее архитектура.** Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей). Любой микромир игры во дворе, в школе требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью понимается такая ее разработка, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

**Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре.** Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на группы требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности, жеребьевку, считалки.

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное и шепетильное. Оно не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, воспитатель использует следующие приемы:

- назначение на роль непосредственно взрослым;
- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
- очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет; неактивным – проявить активность; недисциплинированным – стать организованным; детям, чем-то себя скомпрометировавшим, – вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива, – проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялись зазнайство, превращение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может ее разрушить. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия – мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

**Развитие игровой ситуации.** Под развитием игровой ситуации понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смена обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

*Основные принципы организации игры:*

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
- принцип перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания – к игровой инициативе, от локальных игр – к играм-комплексам, от возрастных игр – к безвозрастным, «вечным».

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1. Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.

2. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес.

3. Игра – один из приемов преодоления пассивности учеников.

4. В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

*Методы поощрения, реализуемые в игре,* выражают положительную оценку действий воспитанника, группы, признание качеств. Поощрение закрепляет положительные навыки и привычки поведения.

Эффективность поощрения обуславливается следующими требованиями к игровой деятельности:

- заслуживает одобрения не только результат, но и мотив деятельности ребенка (бескорыстие, сочувствие, забота, стремление помочь, подержать);

- результаты ребенка сравниваются с его собственными результатами, отмечается рост его успешности в сравнении с прошлым опытом;

- поощряются старание, трудолюбие, аккуратность, и в этом случае, даже если результаты невысоки, но ребенок прикладывает для их достижения большие усилия, он заслуживает похвалы;

- поощрение должно соответствовать затраченным усилиям, следует с осторожностью относиться к поощрению ребенка за успехи в той деятельности, задатками к которой он обладает от рождения (голосовые данные, психомоторные качества и т.п.);

- важно приучить ребенка ценить сам факт одобрения, а не его материальный вес;

- необходимо учитывать индивидуальные особенности ребенка, реализовывать личностный подход;

- недопустимо противопоставление заслуг ребенка достижениям сверстников, одноклассников;

- эффективность поощрения увеличивается, если оценку дает не только учитель, но и класс, поэтому важно научить детей видеть положительное в поведении друг друга и уметь это по достоинству оценивать.

Эффективность достижения воспитательных целей во многом зависит от успешности *выбора форм игровой деятельности*, в основе которого лежат определенные критерии:

- целесообразность (соответствие целям и задачам реализуемого компонента воспитания);

- разнообразие форм;

- креативность, пробуждающая оригинальность, нестандартность решения проблем воспитательного взаимодействия;

- соответствие психофизиологическим, возрастным, индивидуальным особенностям детей;

- соответствие особенностям развития коллектива и коллективных отношений;

- учет опыта класса, группы в реализации данной формы воспитательной работы;

- учет особенностей взаимодействия педагогов и воспитанников;

- профессионализм, компетентность и творчество воспитателей в реализации данной формы;

- привлекательность и эмоциональная окрашенность формы воспитательной работы;

- постоянное усиление воспитательных возможностей избираемой формы.

Игра как технология воспитания всегда обращена к коллективу, используется с учетом его динамики, зрелости, организованности. Она подчиняется ряду закономерностей и зависимостей, среди которых первостепенное значение имеют цель, содержание и принципы воспитания, конкретная педагогическая задача и условия ее решения, учет возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. Воспитание, по мнению А. С. Макаренко, не допускает стереотипных решений и даже хорошего шаблона.

Игровая форма учебных занятий предполагает использование игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к выполнению заданной деятельности. При этом цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; планируемая деятельность подчиняется правилам игры; игровой материал используется в качестве ее средства; в организуемую деятельность вводится элемент соревнования, который переводит образовательную задачу в игровую; успешное выполнение планируемого задания связывается с игровым результатом.

Для подготовки и проведения любой формы игры может быть составлен определенный *алгоритм*, схема, позволяющая наиболее рационально и грамотно организовать воспитательный процесс.

1. Определение цели и задач. Цель – то запланированное отношение, которому посвящено организуемое педагогом дело. Цель конкретизируется в серии форм воспитательной работы, так как одним актом воспитательного воздействия отношения не сформировать, т.е. для достижения цели воспитатель формулирует несколько задач, которые могут быть решены реально в данном воспитательном мероприятии. При этом имеются в виду цели и задачи, поставленные как перед педагогом, так и перед учащимися.

2. Выбор формы воспитательной работы, определение жанра и названия мероприятия.

3. Создание психологического климата, настроя на предстоящее дело, эмоциональное «заражение», показ значимости данного дела, разработка атрибутов и ритуальных действий, выпуск газеты, плаката-приглашения.

4. Предварительная подготовка: подбор содержательного материала, определение средств, приглашение гостей, распределение ролей и поручений, определение места, времени и роли каждого участника, подготовка и отбор средств, изготовление костюмов, атрибутики, оформления и т.д.

5. В проведении самого воспитательного мероприятия важны такие его элементы, как:

- начало с целью создания необходимого психологического настроения (эпиграф, зачин, пролог, разогрев);

- содержательная часть (конкретная деятельность школьников и педагогов, направленная на решение поставленных задач и достижение цели как планируемого результата);

- финальная часть (принятие решения, определенный ритуал завершения), направленная на создание определенного эмоционального состояния, стимулирующего потребность в дальнейшей совместной деятельности, принятие решения по внедрению достигнутого отношения в повседневную жизнедеятельность.

б. Педагогический анализ, совершаемый на двух уровнях: обсуждение успешности (неуспешности) предметного результата вместе с учащимися, проектирование более продуктивной деятельности в будущем; 2) собственно педагогический анализ, осуществляемый взрослыми участниками, – анализ воспитательного результата, который может включать такие элементы, как:

- мера достижения цели и решение стратегических и тактических задач;
- характеристика эффективности избранных средств, методов и приемов;
- степень активности участников и их удовлетворенность от участия в деле; особенность индивидуальных проявлений (исполнение своей роли, вопросы, эмоциональное состояние и реакции и т.д.);

- логика и структура воспитательного мероприятия, его эффективность;

- характер педагогического мастерства воспитателя, проявление его жизненной и педагогической позиции, манера поведения, характер отношений с учащимися;

- место проведенного мероприятия в системе воспитательной работы с классом, в общешкольной системе и логике воспитания.

*Организаторская деятельность педагога* включает (по Л. И. Уманскому):

- усвоение задачи, установление отношения организаторов и организуемых к условиям игры;

- подбор младших организаторов, ознакомление организуемых с задачей, принятие коллективного решения;

- определение материальных средств, временных и пространственных условий, планирование на основе оптимальных данных;

- распределение обязанностей, определение формы организации игровой деятельности, инструктаж;

- внутренняя координация и установление взаимосвязи, работа с младшими организаторами;

- обеспечение внешних связей;

- учет, контроль и анализ эффективности хода выполнения игровой задачи;

- определение ударных участков, перегруппировка сил, средств и перепланирование;



- работа по завершению выполнения игровой задачи, сдача работы и материальных средств, отчетность;
- итоговый анализ достижения целей игры и оценка индивидуальной деятельности и коллектива в целом.

В игре происходит *вовлечение в интересную деятельность*. Этот прием основан на пробуждении интересов воспитанника к делу, которое его ранее не привлекало. Он используется прежде всего в тех случаях, когда у учащегося не сформированы качества, необходимые для осуществления любого вида деятельности. Отсутствие собранности, настойчивости, самоконтроля и многих других качеств приводят к отставанию в учебе, потере веры в собственные силы. Для формирования этих качеств нужна реальная деятельность. Однако, чтобы учащийся начал ею заниматься, нужен сильный мотив. Известно, что самым сильным мотивом деятельности является интерес. В этом случае она протекает с подъемом и увлечением, и, как правило, человек при этом добивается успеха.

*Успех*, в свою очередь, меняет отношение человека к окружающим и самому себе. Он увеличивает общественную активность учащегося, делает его более оптимистичным, радостным, улучшаются возможности контакта с ним. У учащегося появляется желание укрепить свой престиж, подтянуться в учебе.

Для применения приема важно определить склонности учащегося, проявляющиеся хотя бы в незначительной мере. Это можно сделать путем наблюдений, бесед с ним, его товарищами и родными. Указанный прием особенно эффективен, когда педагог вовлекает учащегося в дело, которым увлекается сам. В таком случае для воспитательных действий создаются наилучшие возможности.

Ситуация успеха сознательно создается педагогом для проявления воспитанником лучших своих качеств, достижения успеха, сопровождается признанием достоинств и достижений, позволяет сформировать позитивную самооценку и стимулировать дальнейшую позитивную деятельность учащегося.

Успех в применении метода или приема во многом зависит от владения воспитателем *педагогической техникой*, которую принято рассматривать как один из важнейших компонентов педагогического мастерства. Педагогическая техника определяется как элемент педагогической технологии, состоящий из системы умений, обеспечивающих педагогу подготовку инструмента воздействия<sup>1</sup>.

Н. Е. Щуркова выделяет следующие группы составляющих педагогической техники:

1. Речевые (вербальные) умения (голос, дикция, интонация, темпоритм, словарный запас, выразительность, правильность речи, эмоциональная окрашенность и т.д.).

---

<sup>1</sup> См.: Краткий справочник по педагогической технологии / под ред. Н. Е. Щурковой. М., 1997.

2. Невербальные умения (мимика, пластика, жестикация, движения по классу).

3. Социально-перцептивные умения (восприятие, внимание, наблюдательность, воображение, понимание, профессионально-педагогическое мышление, этическая выразительность).

4. Управление эмоциональным состоянием (снятие панического напряжения, саморегуляция, релаксация и аутотренинг, создание состояния катарсиса, творческого самочувствия и т.д., умение выбрать стиль и тон, скрывать отрицательные чувства).

Существуют определенные *требования к выбору игровых технологий*. Необходимо учитывать:

- цели и задачи воспитания;
- содержание воспитания;
- возрастные особенности школьников;
- уровень сформированности коллектива;
- индивидуальные, личностные особенности школьников;
- условия воспитания;
- средства воспитания;
- компетентность педагога в использовании данного метода;
- готовность класса (отдельного ученика) к использованию данного метода;
- характер отношений между воспитателем и воспитанниками;
- конкретную педагогическую ситуацию;
- время воспитания;
- ожидаемые конечные результаты;
- материально-техническую базу образовательного учреждения.

Эффективность использования игровых приемов и технологий в образовательном процессе зависит от их оптимального сочетания. А для этого педагог должен хорошо знать классификацию педагогических игр, их направленность.

## 2. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

### 2.1. Типология педагогических игр

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

Педагогическая игра, в отличие от прочих игр, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Цель – важнейший показатель в оценке результатов деятельности, в цели заложена модель будущего. Цель, отраженная в игре, перерастает в интерес при условии ее осознания и перерастания в личностный смысл. Познавательный интерес формируется в деятельности и является внутренним стимулом воспитания. Благодаря этому воспитательный процесс становится активным и творческим.

Педагогические игры различаются:

- по дидактическим целям;
- по организационной структуре;
- по возрастным возможностям их использования;
- по специфике содержания.

По виду деятельности различают: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические игры.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. (по Г. К. Селевко).

По характеру игровой методики игры подразделяются на предметные (по всем школьным дисциплинам), сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Однако представленная выше классификация является весьма «подвижной», так как одна и та же игра может быть отнесена к различным типам.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО (технические средства обучения), а также с различными средствами передвижения.

По продолжительности различают:

- короткие игры (предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и решения отдель-

ных конкретных задач – усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработка навыка и т.д.);

- игровые оболочки (игровые формы организации учебной деятельности более продолжительны по времени). Чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше. К ним относится такой прием, как создание единой игровой оболочки, т.е. представление урока в виде целостной учебы – игры;

- длительные развивающие игры (игры подобного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от нескольких дней или недель до нескольких лет). Они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующих психических и личностных качеств учащегося. Особенностью этой группы выступают серьезность и деловитость.

Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами и «вольные» игры, правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условий игры и возникающие по ее ходу.

В соответствии с целевыми ориентациями выделяют следующие основные группы педагогических игр:

- *дидактические* (расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений, навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков);

- *воспитывающие* (воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности);

- *развивающие* (развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности);

- *социализирующие* (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия).

Представляет интерес классификация педагогических игр, в основу которой положен тип человеческой деятельности (по М. Г. Ермолаевой). Игры объединяются в следующие группы: игры тела, игры ума, игры души (вспомним из античности: цель формирования гармонично развитой личности предполагала «единство души, разума и тела»):

- *физические игры или игры тела* – двигательные (спортивные, подвижные, моторные) и экстатические (от гр. – экстаз, восхищение; современные танцы-импровизации, разнообразные телодвижения или наблю-

дения за движущимися объектами – мыльными пузырями, струями фонтана, залпами фейерверка, вызывающие у участников восторг и наслаждение);

- *интеллектуальные – игры ума* (игры-манипуляции, игры-путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, конструкторские, компьютерные);

- *социальные – игры души* (сюжетно-ролевые, деловые – организационно-деятельностные, имитационные, организационно-коммуникативные; комплексные игры – коллективно-творческие дела, досуговая деятельность).

Мастерство учителя, использующего игровые технологии, определяется умением из огромного спектра игровых технологий выбрать наиболее оптимальную для решения конкретной педагогической задачи.

## **2.2. Игровые технологии: описание и методические рекомендации по применению**

Наиболее часто в педагогической практике используются игры:

- деловые;
- организационно-деятельностные;
- инновационные.

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

Деловая игра может представлять собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности человека, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого.

С помощью знаковых средств (язык, речь, графики, таблицы, документы) в деловой игре воспроизводится профессиональная обстановка, сходная по основным существенным характеристикам с реальной. Вместе с тем в деловой игре воспроизводятся лишь типичные, обобщенные ситуации в сжатом масштабе времени.

Деловая игра воссоздает *предметный контекст* – обстановку будущей профессиональной деятельности (условной практики) и *социальный контекст*, в котором учащийся взаимодействует с представителями других ролевых позиций. Таким образом, в деловой игре реализуется целостная форма коллективной учебной деятельности на целостном же объекте – на модели условий и диалектики производства, профессиональной деятельности.

Знания и умения усваиваются учащимися не абстрактно, а в контексте профессии, накладываясь на канву профессионального труда. В контекстном обучении знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечива-

ют игровые действия учащегося в реальном процессе деловой игры. Одновременно обучаемый наряду с профессиональными знаниями приобретает специальную компетенцию – навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации. Но эта «серьезная» профессиональная деятельность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявлять творческую инициативу.

Моделируя или имитируя условия и динамику производства, действия и отношения специалистов, деловая игра служит средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления. Этот эффект достигается через взаимодействие участников игры в заданной конкретной ситуации или системе производственных ситуаций. Деловая игра реализуется на имитационной модели как совместная деятельность по постановке и решению игровых учебных задач, подготовке и применению индивидуальных и совместных решений. Правила и нормы совместной деятельности, язык имитации и связи задаются заранее или вырабатываются в процессе игры. Деловая игра проводится в режиме диалогического общения, она является двухплановой деятельностью, поскольку направлена на достижение двух целей: игровой и педагогической, которая, будучи приоритетной, не должна довлеть над первой.

В методическое и техническое обеспечение деловой игры, как правило, включают:

- проект деловой игры;
- сценарий;
- методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры;
- набор различных форм бланковой и другой документации;
- перечень технических средств для деловой игры;
- программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение.

Технология деловой игры предполагает выполнение нескольких этапов.

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

Далее осуществляются разбивка на команды, ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

*Этап проведения* – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников:

- позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе (генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик);
- организационные позиции (организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор);
- позиции, проявляющиеся по отношению к новизне (инициатор, осторожный критик, консерватор);
- методологические позиции (методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист);
- социально-психологические позиции (лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый).

*Этап анализа, обсуждения и оценки* результатов игры. На этом этапе заслушиваются выступления экспертов, происходит обмен мнениями, учащиеся защищают свои решения и выводы. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием

В образовательном процессе используются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые.

***Имитационные игры.*** На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

***Операционные игры.*** Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных

играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

**Ролевые игры.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

Особенностью ролевой игры является более ограниченный набор структурных компонентов.

Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на три группы:

1) *имитационные*, направленные на имитацию определенного профессионального действия;

2) *ситуационные*, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

3) *условные*, например, направленные на разрешения учебных конфликтов и т.д.

*Формы проведения ролевой игры:* воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки-суды и т.д.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьезность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Ролевая игра используется с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.

#### 1. «Разброс мнений»

Эта игра представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.

Методической особенностью такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами. Их прочтение и произнесение вслух побуждает к ответному высказыванию. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент разговора.

Трудность подготовительной работы для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично. Число карточек должно равняться числу участников дискуссии. На карточке пишутся первые слова, с которых начинается высказывание. Для успешной работы требуется создание атмосферы заинтересованности и взаимной поддержки. Принимаются лишь обоснованные мне-



ния. Эту игру оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать жизненный опыт самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргумента. Желательно подбирать темы, предусматривающие сосуществование различных подходов. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к законченному финалу.

### 2. «Вытащи вопрос»

Данная игра помогает научиться формулировать вопросы. Необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информационный поток расширяется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Этот игровой прием может быть элементом диспута, классного часа, урока.

Начать занятие можно с вопроса: «Знаете ли вы кого-нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашей проблеме? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы?»

Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на карточках, сложим их и перемешаем. Потом вы друг за другом будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно».

После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов:

Какие вопросы ученикам понравились?

Какой ответ показался более удачным?

Какие вопросы были трудными?

Доставило ли удовольствие придумывать вопросы?

Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 7–8-х классов.

### 3. «Деловой театр»

В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, чтобы вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, в котором описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

### 4. Психодрама и социодрама

Они весьма близки к «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, здесь отрабатывается умение чувствовать си-

туацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Психодрама – это метод групповой психотерапии, представляющий собой ролевою игру, в ходе которой создаются необходимые условия для спонтанного выражения чувств, связанных с наиболее важными для человека проблемами. Это терапевтический групповой процесс, в котором используется инструмент драматической импровизации для изучения внутреннего мира человека, участники продолжают и завершают свои действия посредством ролевой игры, самовыражения.

Это делается для развития творческого потенциала человека и расширения возможностей адекватного поведения и взаимодействия с людьми.

Психодрама использует как вербальную, так и невербальную коммуникацию. У психодрамы есть два применения – она может быть способом для решения личных сложностей человека, а может быть средством для самопознания и саморазвития.

**З а д а ч и психодрамы:**

- творческое переосмысление собственных проблем и конфликтов;
- выработка более глубокого и адекватного самопонимания;
- преодоление неконструктивных поведенческих стереотипов и способов эмоционального реагирования;
- формирование нового адекватного поведения и новых способов эмоционального реагирования.

**Э л е м е н т ы психодрамы:**

• протагонист – это тот член группы, который на данном групповом занятии оказывается центральным субъектом психодраматического действия, выступая, по словам Я. Морено, как драматург, режиссер и актер в одном лице;

- ведущий – руководитель психодраматической группы;
- вспомогательное «я» (партнер, вспомогательное лицо) – член группы, избранный протагонистом для исполнения той или иной роли (в том числе, быть может, роли самого протагониста) в его драме;
- зрители – те члены группы, которые на данном занятии не принимают непосредственного участия в драме в качестве исполнителей ролей;
- сцена – пространство, на котором разворачивается сценическое действие.

Психодраматические группы обычно состоят из 8–16 участников и ведущего психодрамы (его называют директором). Группы бывают длительными – от нескольких месяцев до нескольких лет, и короткими – на несколько часов или 1–2 дня. Длительные группы обычно закрыты и не предполагают возможность присоединения к ним новых участников.

Работа группы начинается с разговора или простых упражнений, которые облегчают общение между участниками и способствуют возникновению атмосферы доверия и сплоченности. Потом ведущий спрашивает: «Кто хотел бы поработать над своей проблемой в психодраматическом

действию?» И из тех людей, кто проявил желание поработать, выбирается один или два человека. В длительной группе процесс организован таким образом, чтобы каждый, кто хочет поработать над своей проблемой, смог это сделать (возможно, и несколько раз).

Участник, который работает в группе над своей личной темой, на время этой работы называется протагонистом. Он выбирает из участников группы действующих лиц на роли значимых людей из своей жизни. Для того чтобы играть эти роли, не требуется никаких актерских способностей, скорее, наоборот – актерские способности иногда мешают. События, происходящие в психодраме, всегда рождаются прямо в процессе действия.

Психодраматическая группа устроена таким образом, чтобы каждый из ее участников в каждый момент времени мог что-то получать для себя, вне зависимости от того, является ли он протагонистом, играет роль в психодраме другого человека или является зрителем.

В психодраме не оцениваются и не интерпретируются работы протагонистов, мнения или чувства других участников группы, не дают советов – работа строится на уважении к каждому – к его мыслям, чувствам, переживаниям и имеющемуся жизненному опыту.

Я. Морено – автор этого психотерапевтического метода – ввел несколько важных понятий, такие как спонтанность и креативность. Достижение спонтанности и креативности – основная цель психодрамы.

**Ф о р м ы психодрамы:**

- психодрама, центрированная на протагонисте;
- психодрама, центрированная на теме;
- психодрама, направленная на группу;
- психодрама, центрированная на группе.

**О с н о в н ы е к о м п о н е н т ы психодрамы:**

• ролевая игра (участие в импровизированном представлении, когда человеку предоставляется возможность творчески проработать личные проблемы и внутренние конфликты);

• спонтанность (поведение и чувства, не регулируемые воздействием извне, поэтому в психодраме нет заранее написанных сценариев и ролей;

• «теле» (двусторонний процесс передачи эмоций между клиентом и режиссером и среди членов группы);

• катарсис (чувственное потрясение и внутреннее очищение и зрителей, и актеров);

• инсайт (вид познания, приводящий к немедленному решению или новому пониманию проблемы).

**Основные ф а з ы психодрамы:**

- разогрев и разминка;
- собственно драматическое действие;
- обсуждение.

Часто считают, что если «психодрама», значит – грустно. Психодрама бывает разной по эмоциональной окраске. Она является отражением того, то с нами случается в нашей повседневной жизни. Психодрама – это путешествие в свой собственный внутренний мир, в котором человек может встретиться с самым разным «самим собой». Человек зачастую не может изменить окружающий его мир, ситуацию. Он может изменить свое отношение к этой ситуации. Это позволяет лучше понять самого себя, свой внутренний мир, а поняв, найти способ что-то изменить, став творцом своего внутреннего мира.

Рассмотрим основные жанры и направления психодрамы.

*Монодрама* – использование психодрамы в индивидуальном консультировании и психотерапии. Вместо других людей, которые должны играть вспомогательные «я», в монодраме используются пустые стулья или символические предметы (например, игрушки).

*Социодрама* – работа с темами, общими для группы. Социодрама иногда считается самостоятельным видом практики, а иногда видом психодрамы. Социодрама очень удобна для помощи в урегулировании конфликтных отношений (например, межэтнических или религиозных).

Для нее характерно:

- отсутствие сценария, обязательных ролей;
- нет режиссера, который влияет на ход действия, присутствует только социодраматург, помогающий раскрытию ситуации;
- роли развиваются, взаимодействуют и становятся более контролируемыми;
- роли не всегда закрепляются за конкретными исполнителями; актеры сами определяют, какую роль они будут играть;
- всегда присутствует два или более протагонистов;
- игра не стремится к фактической достоверности, каждый участник может прекратить развитие действия, если оно причиняет ему боль;
- социодрама нейтральна, не поддерживает кого-либо из субъектов;
- социодраматург имеет право провоцировать игру для более полного раскрытия роли каждого участника группы.

Социодрама включает три обязательные фазы:

1) разогрев (используются техники, помогающие активизировать жизненную ситуацию);

2) действие (инсценируются события, эта инсценировка приводит к катарсису и инсайту);

3) консервация (участники группы делятся своими чувствами, эмоциями которые возникали у них в процессе игры, а также описывают то, что они испытывают, «снимая» с себя эти роли; во время этой работы у зрителей может обнаружиться новое видение ситуации).

*Аксиодрама* – вид социодрамы, основанной на работе с личностными ценностями.

*Драматерапия* – использование литературных сюжетов, которые разыгрываются на сцене с психотерапевтической целью.

*Библиодрама* – жанр психодрамы, в основе которого лежит психодраматическое разыгрывание библейских сюжетов, в которых заложены основные архетипические конфликты человека.

*Play-back-театр* и другие виды театральной психодрамы – синтез театра и психодрамы. Одним из видов такого синтеза можно считать театр импровизации. *Play-back* – это разыгрывание группой актеров с психодраматической подготовкой различных сцен из жизни какого-нибудь участника из зрительного зала, как форма самопознания и психотерапевтической помощи.

Психодрама в образовании – синтез психодрамы и педагогики, использование импровизационных ролевых игр в учебном процессе. Оно подходит для всех возрастных групп, начиная с детского сада и кончая послевузовским образованием.

Морено называл психодраму методом, в котором истина души познается в действии. Он считал психодраму наукой, которая ищет истину драматическим способом.

#### 5. *Дискуссия*

Дискуссией (*лат. discusso* – исследование, рассмотрение, разбор) называется такой публичный спор, целями которого являются выяснение и сопоставление разных точек зрения, поиск, выявление истинного мнения, нахождение правильного решения спорного вопроса. Дискуссия считается эффективным способом убеждения, так как ее участники сами приходят к тому или иному выводу. Дискуссия в педагогическом процессе – это обмен мнениями по вопросам в соответствии с более или менее определенными правилами проведения и с участием всех или только некоторых присутствующих на занятии. При массовой дискуссии все члены, за исключением преподавателя, находятся в равном положении. Здесь не выделяют особых докладчиков и все присутствуют не только в качестве слушателей. Специальный вопрос обсуждается в определенном порядке, обычно в соответствии со строгим или несколько видоизмененным регламентом занятия, который определяется преподавателем.

Групповая дискуссия заключается в обсуждении вопросов специальной выделенной группой перед аудиторией. Цель групповой дискуссии – представить возможное решение проблемы или обсудить противоположные точки зрения по спорным вопросам. Но обычно она не разрешает спора и не склоняет аудиторию к какому-либо единообразию действий.

В групповой дискуссии принимают участие от трех до восьми членов, не считая председателя. Ее вариант – *диалог* – включает только двух участников. Участники должны быть хорошо подготовлены, иметь при себе заметки со статистическими и другими необходимыми данными. Они

должны обсуждать вопросы непринужденно, в оживленной манере, задавая вопросы и делая краткие замечания.

*Полилог* представляет собой обмен мнениями по какой-либо определенной теме, где каждый участник высказывает свою точку зрения. Участники разговора задают друг другу вопросы, чтобы узнать точку зрения собеседника или прояснить непонятные моменты обсуждения. Эта форма общения особенно эффективна в том случае, если возникает необходимость разъяснить какой-либо вопрос, осветить проблему.

*Диспут* – публичный спор, публичная защита позиций и мнений. Как форма воспитательной работы диспут более эффективен в средних классах, когда у школьников актуальна потребность в самоутверждении и самоактуализации, отстаивании своих позиций, формирование своей собственной системы ценностей, страстный поиск смысла жизни, стремление ничего не принимать на веру, желание сравнивать факты, чтобы уяснить истину. Суть его – столкновение различных точек зрения, позиций, взглядов с целью выявления истины. Диспут предполагает наличие ведущих или организаторов, которые умело направляют обсуждение в русло заблаговременно выделенных, оглашенных через школьное радио и другие средства информации положений (вопросов) для предстоящего обсуждения. Необходимо помнить, что этих спорных положений может быть не более пяти, иначе публичный спор приобретет расплывчатый характер. Он требует большой подготовительной работы, высокого уровня профессионализма организатора и ведущего. Немаловажное значение имеет и подготовка самих учащихся к такой работе. Важно, чтобы в коллективе были противоречивые мнения по обсуждаемой теме, чтобы тема волновала большинство учащихся, была связана с их переживаниями. В ходе диспута необходимо добиться активной позиции его участников в выражении собственных мнений и уважительного отношения к мнениям других. По результатам диспута нельзя принимать каких бы то ни было решений, не следует осуждать участников за неправильные суждения.

Можно предложить следующие рекомендации для успешного проведения диспута:

- актуальность и значимость темы;
- заблаговременное ознакомление с пятью основными вопросами (положениями, тезисами) спора с помощью плакатов, стенгазет, карточек, приглашений, записей на доске, устного объявления в классе или на школьной линейке, через систему радиооповещения;
- своевременное оповещение о дате проведения диспута;
- специальное оформление помещения (плакаты, газеты, фотографии, выставки книг и статей, цитаты великих людей и т.д.);
- тщательная подготовка ведущих, выступление которых не должно превышать 10 минут;

- строгий регламент выступлений на диспуте (первому выступающему предоставляется до семи минут, следующим – до трех минут, на справку-вопрос – одна минута);

- заблаговременная подготовка двух-трех выступающих;

- заблаговременное ознакомление учащихся с материалами статей, книг, видеозаписями с ситуациями, сюжетами фактами по обозначенной проблеме; использование игровых приемов диспута (судьи, жюри, эксперты, справочное бюро и т.п.);

- установление доброжелательной атмосферы;

- соблюдение этикета спора;

- установление информационных рамок диспута;

- создание условий для выслушивания позиции каждого желающего.

Надо отметить, что дискуссия – это способ формирования суждений, оценок и убеждений в процессе познавательной и ценностно-ориентационной деятельности и его результат не всегда связан с выработкой определенного и окончательного решения. У диспута другие задачи. Его применение основано на давно открытой закономерности, заключающейся в том, что знания, добытые в ходе столкновения мнений и различных точек зрения, всегда отличаются высокой степенью обобщенности, стойкости, гибкости. Надо научить детей высказывать свою точку зрения, высказывать спокойно, а это возможно только в том случае, если класс, группа (участники диспута) овладеют умением слушать не только себя.

Анализ школьной практики показывает, что уход школы от традиционного урока и внедрение новых образовательных технологий, что, несомненно, правильно, но, тем не менее, приводит к тому, что выпускники школ слабо владеют речью, не умеют высказывать свои мысли. А во время диспута дети не просто озвучивают свою позицию, но и приводят факты, аргументы в ее подтверждение, защиту. Они должны звучать убедительно, что требует от учащихся хорошо развитой речи, умения владеть аудиторией, находить необходимый материал в различных источниках информации; достойно вести спор, держать себя в руках, уважать противника, давая ему право на иную точку зрения, проигрывать, не теряя достоинства – все это пригодится нынешним школьникам во взрослой жизни.

Эффективность результатов диспута зависит от компетентности педагога. Способен ли он «зажечь» ребят? Для этого надо подобрать интересную для них тему (как вариант – в процессе анкетирования, можно анонимного; из беседы с классом, активом; из наблюдений психолога и т.п.).

Тема определена. Надо порекомендовать литературу и другие источники информации, чтобы ребята пришли «вооруженными». Нередко дети готовят ролики или презентации, поэтому надо обеспечить соответствующую технику. Период подготовки может быть до двух недель, это зависит от сложности темы, объема информации, готовности группы к данной форме работы. Умелый педагог может провести и диспут-

экспромт, который дает потрясающие результаты! Для этого всего лишь надо в совершенстве владеть технологией диспута и быть уверенным, что в любой момент мы можем контролировать ситуацию и вести диспут к цели.

**Пример.** Для класса и учителя это первый диспут. Тема задана, кабинет подготовлен в соответствии с проблемой, дети собрались. Если это происходит после уроков, школьники устали и хотят домой. Никто спорить не хочет. Что дальше? Для того, чтобы началась активная работа, надо подготовить заранее двух-трех ребят с заранее заданными противоположными позициями (как в цирке «подсадная утка»). Их задача заключается в активизации класса для дальнейшей работы.

На первых этапах проведения диспута уместны фразы педагога: «Если я правильно тебя понял, ты говоришь, что...» (повторяем реплику, не давая оценки, и предоставляем слово другому ученику).

Во время диспута педагог всегда рядом, но не впереди. Он не торопится с отвержением ошибочных суждений, предоставляя возможность высказаться ребятам; не навязывает свою точку зрения, однако всегда «держит руку на пульсе»: то невозмутимый и спокойный, то гневный и страстный, удивленный и недоумевающий, что вызывает желание ребят участвовать в полемике и откровенно высказывать свои взгляды. Запрет и замалчивание недопустимы, они будут толчком к искажению информации, неправильному ее толкованию, домыслам.

Если первый диспут прошел интересно, то дети сами предложат встретиться еще раз и сами назовут тему. При неоднократном проведении этой формы работы ведущими скоро становятся сами подростки. Это еще раз подтвердит назначение диспута – создание ориентировочной основы для творческих исканий и самостоятельных решений.

Суд как форма дискуссии предполагает наличие судьи, прокурора, адвоката, присяжных. Он приобретает особую актуальность при выработке у детей адекватной оценки исторических событий, нравственных ценностей. Цель – формирование активной жизненной позиции, умения высказывать и аргументированно доказывать свою точку зрения, умения выслушивать другого и уважать его позицию, признание возможности существования различных точек зрения на решение данной проблемы, формирование способности изменять свою точку зрения при наличии весомых аргументов оппонентов, способности признавать право партнера на ошибку и демонстрировать достойное поведение по отношению к нему.

#### *6. Воспитательный тренинг*

Тренинг изначально является одним из методов практической психологии. Воспитательный тренинг – это форма специально организованных действий, в ходе которых решаются вопросы формирования у воспитанников определенных знаний, умений, отношений (к себе, людям, природе, труду, обязанностям и др.); повышения их познавательной активности;



создания установки на творчество, на поиск, самостоятельный выбор решения. Игры, проводимые в форме (или с элементами) тренинга:

- способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
- создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;
- развивают важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию.

Использование таких игр занимает немного времени, требует минимальной подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

Эта форма работы предполагает партнерские отношения субъектов процесса воспитания, совместное продвижение к новым знаниям и уровню личностных отношений, качеств, установок.

Воспитательный тренинг является разновидностью группового тренинга и наряду с психологическим и учебным (педагогическим), для его проведения необходимы: небольшая группа участников (от 8 до 20 человек); специально подобранная или разработанная система упражнений; доверительность общения участников тренинга; наличие обратной связи на занятии; групповая и индивидуальная рефлексия каждого участника тренинга.

Воспитательное занятие в форме тренинга проводится под руководством ведущего. Участники располагаются на стульях по кругу, что способствует созданию благоприятных условий для общения и взаимодействия.

Можно выделить следующие принципы организации и проведения воспитательных тренингов:

- максимальное вовлечение участников в активную деятельность на занятии;
- пробуждение у ребят различных видов активности (внутренней и внешней; познавательной, социальной и физической);
- не развлекательность, а занимательность и увлечение как основа эмоционального фона занятия;
- поддержка альтернативности, множественности мнений;
- развитие функций общения как условие обеспечения взаимопонимания, побуждения к действию, ощущения эмоционального удовлетворения;
- открытость участников тренинга;
- реализации позиции «здесь и теперь»;
- отсутствие оценочных суждений качественных личностных характеристик и поведения каждого и группы;
- рефлексивная оценка себя (Я считаю... Я думаю... Сегодня я...);
- партнерская позиция ведущего.

Подготовка педагога к воспитательному тренингу начинается с определения целей и задач занятия, изучения исходного материала, литерату-

ры. Педагог должен иметь четкое представление о том, какой материал детям необходимо освоить, что нового узнать, приобрести, развить, и на этой основе он разрабатывает задания и упражнения для тренинга.

Материал, выносимый на педагогические тренинги, должен удовлетворять следующим требованиям:

- содержать сведения, углубляющие знания и формирующий умения;
- содержать проблемные вопросы;
- обеспечивать углубленную работу и обдумывание;
- включать разноуровневые задания: облегченные и повышенной сложности;
- включать задания, информацию, активизирующие мотивационно-потребностную и эмоционально-волевую сферу.

Чтобы активизировать учащихся, пробудить у них интерес к овладению знаниями, умениями, способами деятельности и поведения, взаимодействие в условиях тренинга строится на основе постановки и решения детьми задач и выполнения упражнений различного типа.

В зависимости от их основной функции различают следующие виды тренинговых упражнений:

- индикаторы – упражнения, побуждающие активность, интерес;
- репродуктивные – упражнения, требующие воспроизведения знаний, умений, способов деятельности;
- поисковые – упражнения, ставящие в ситуацию поиска, обдумывания, выбора;
- творческие – упражнения, направленные на включение в творческую деятельность.

Тренинг включает следующие этапы:

- 1) сообщение правил работы;
- 2) разогрев;
- 3) активизация мыслительной деятельности и группового взаимодействия;
- 4) основная часть;
- 5) рефлексия.

Этапы воспитательного тренинга не отличаются от таковых в тренинге психологическом. Поэтому при разработке структуры тренинга желательно проконсультироваться со школьным психологом, изучить соответствующую литературу, самому принять участие в тренинге. В школе могут быть организованы «тренинги обучения тренингу», мастер-классы опытных педагогов.

На каждом этапе перед участниками ставятся определенные задачи; организуется их деятельности с помощью системы заданий и упражнений; используются определенные материалы (тексты, информационные листы, отрывки из литературных произведений, рисунки, видеозарисовки, фото-

графии, музыкальные записи). Правила работы устанавливаются либо путем коллективного обсуждения или сообщаются ведущим.

Активизация группового взаимодействия необходима для создания благоприятной, доброжелательной атмосферы во время занятия, где каждый чувствует себя свободно, не боится высказать свое мнение, ощущает поддержку со стороны участников. На этом этапе целесообразно использовать психотехнические, интеллектуальные игры, динамические игры, позволяющие вызвать у участников тренинга определенный настрой, запустить психические познавательные, эмоционально-волевые процессы, стремление к самопознанию.

На основном этапе тренинга коллективная работа чередуется с работой в парах и индивидуальной работой, задания теоретического характера с практическими заданиями, репродуктивные с поисковыми и творческими.

Определенным заданиям необходимо придавать личностную окраску, чтобы дети могли найти личный смысл, актуализировать собственный опыт, выразить авторскую позицию.

Методы работы на тренинге: беседа, дискуссия, создание проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, роли-миниаютуры, театрализация, мини-презентации, самопрезентации, практические упражнения, самостоятельная работа, работа с литературными источниками и др.

Заключительный этап любого тренинга – рефлексия – самоанализ собственной деятельности, ощущений, чувств, мыслей, осознание того, что я хочу, могу и не хочу, не могу. Рефлексия придает логическое завершение всей работе. Ребята рефлексиируют полезность занятия как в плане познания, так и в плане развития, воспитания.

Это проводится следующим образом. Участники тренинга расслаживаются по кругу и продолжают фразу: «Сегодня я ...». Начинает это сам учитель, задавая эмоциональный фон итоговой работы, демонстрируя открытость позиции и доверие всем участникам.

Затем руководитель благодарит всех за участие и прощается.

### *7. Соревнование*

Соревнование основано на естественных потребностях школьников к соперничеству и приоритету, опирается на положительные эмоции, вызванные победой. Однако соревнование – это не развлечение. Оно направлено на воспитание нужных человеку и обществу качеств. Правильно организованная соревновательная деятельность развивает творческую активность, целеустремленность, настойчивость, волю. Соревнования несут в себе большой нравственный потенциал: надо научиться уважать соперника, уметь не только выигрывать, но и достойно проигрывать. Командные соревнования способствуют формированию чувства долга, взаимопомощи, ответственности перед коллективом и за коллектив.

Ситуации переживания успеха, связанные с положительными эмоциональными переживаниями, особенно необходимы для учащихся, испытывающих затруднения в общении.

Эффективность соревнования повышается, когда его цели, задачи и условия проведения определяют сами школьники, когда они же подводят итоги и называют победителей.

Соревнование позволяет эмоционально окрасить жизнь коллектива, сделать привлекательной малоинтересную работу (в том числе путем введения элементов игровой деятельности: облечение содержания в фантастические сюжеты, разделение группы на команды с привлекательными названиями и знаками отличия и т.п.). Нужно только помнить, что соревнование не должно быть направлено непосредственно на формирование определенного качества личности (кто честнее, добрее и т.п.); а только на какой-то объект вне психики ребенка (быстрее сделать, найти и т.п.), а его отражением является изменение отношения.

Можно отметить некоторые общие условия эффективности соревнования:

- увлеченность воспитанников идеей соревнования;
- привлечение воспитанников к разработке условий соревнования;
- сравнимость результатов выполняемой деятельности;
- тщательный учет хода и результатов соревнования в соответствии с разработанными условиями;
- возможность для каждого участника добиться успеха, проявить свои способности, инициативу.

#### 8. *Интеллектуальные игры*

Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований:

1. При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития.

2. Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал подъема флага и т.д.

3. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов.

4. Конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ.

*Выбор игры.* Выбор игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие, воспитательные цели ставит перед собой преподаватель, какие задачи предполагается разрешить. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровни общения и совместимости т.п.

*Отбор содержания игры.* При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал

уроков следует включать четкие, конкретные образы. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия следует использовать тексты художественных произведений, исторических художественных произведений, великих экономистов прошлого, таких как А. Смит и М. Льюис. Обратная связь – преподаватель показал, как он собирает информацию, по крупницам, как это позволяет оживить, сделать интересным, эмоционально насыщенным свой урок – учащиеся, в свою очередь, используют те же средства в своей самостоятельной работе.

*Развитие игровой ситуации.* Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смена обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Результативность интеллектуальных игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления учащегося. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого преподавателя. Игровые коллизии вызывают у обучающегося стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. «Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать» (К. Д. Ушинский).

#### *9. Сюжетные ролевые игры*

Эти игры несут большую социальную нагрузку. Главное правило организации таких игр – «побольше участников, поменьше болельщиков». Эти игры имеют какой-либо сюжет, т.е. завязку, кульминацию, развязку. Каждый играющий выступает в какой-либо роли, как бы «примеряет» стиль поведения своего персонажа. Например «Встреча в русской избушке на лесной опушке».

Ярким примером драматизации является инсценировка сказок, басен, кукольных спектаклей.

Драматизация предполагает три этапа:

п е р в ы й этап – подготовительный. Обучающиеся должны принимать в подготовке реквизита самое непосредственное участие. Это дает им возможность самовыразиться, проявить творческие способности;

в т о р о й этап – инсценировка;

т р е т и й этап – рефлексия. Рефлексия может проводиться в любой приемлемой форме с точки зрения педагога (нарисовать понравившегося героя, показать в цвете свое настроение после игры, высказать свое отношение – весело, скучно, интересно и т.д.).

#### 10. Шоу-технологии

Шоу – интересное, зрелищное действо. Шоу-технология, используемая в воспитательной работе, имеет три основные особенности:

- 1) деление участников на выступающих («сцену») и зрителей («зал»);
- 2) соревновательность на сцене;
- 3) заготовленный организаторами сценарий шоу-программы.

Схема реализации технологии: подготовка шоу-программы → проведение воспитательного шоу → подведение итогов.

На этапе подготовки решение принимается организатором или группой организаторов (учителем, группой педагогов, группой учеников-активистов и т.п.) на основе некоторых исходных идей (исходными идеями могут служить, например, форма популярной телеигры, идеи празднования знаменательной даты, следования доброй школьной традиции и т.д.). Планирование осуществляется педагогом или небольшой группой. Будущие участники к выдвижению идей и планированию шоу не привлекаются, но могут участвовать в творческой подготовке шоу по заданиям организаторов.

Задачами организаторов на этом этапе являются:

- разработка или поиск сценария шоу;
- распределение ответственности за режиссуру, использование технических средств (аудио- и видеотехники, освещения) и т.д.;
- подготовка «сцены», «зала», ведущего, процедуры оценивания, оформления.

Решение последней задачи включает пять относительно самостоятельных технологических блоков: «сцена», ведущий, «зал», оценивание, оформление. Эти блоки связаны лишь общей идеей, участники подготовительной работы в каждом блоке могут и не знать, чем заняты другие участники подготовки шоу.

«Сцена»:

- решение о главном принципе отбора участников «сцены»;
- сбор участников, объяснение им задач, выбор формы шоу, настрой на участие, если надо – формирование команд, «домашних заданий»;
- помощь в подготовке «сцены» к участию в шоу.

Ведущий:

- решение о ведущем;
- разработка программы ведения шоу и образа ведущего;
- репетиция ведения шоу.

«Зал»:

- решения о способе формирования «зала» (все желающие без ограничений, только по пригласительным билетам, только определенное количество представителей от каждого класса и т.д.);

- определение структуры «зала» (расположение мест, отведение мест для зрителей, для участников, «групп поддержки», учителей, гостей, для жюри и т.п.);

- создание настроения «зала» (через слово, действия, оформление, введение правил и т.д.);

- обращения к «залу», поддерживающие интерес к шоу, вовлекающие зрителей в участие (эмоциональные обращения к «залу», рассчитанные на определенную реакцию зрителей, болельщиков; задания для «зала», обращение к «залу» за помощью и т.д.).

Оценивание:

- предмет оценивания и критерии оценки (что и как оценивается);

- кто и когда оценивает;

- техника оценивания (как именно будет происходить оценивание: в баллах или рангах, будут оценивающие сами подсчитывать сумму баллов, или этим займется специальная счетная комиссия, нужны ли бланки, будут ли вестись судейские протоколы и т.п.);

- способы предъявления оценок.

Оформление:

- определение предметов оформления (зал, сцена, вход, место для жюри и др.);

- определение ключевых образов и символов, передающих ценности и эмоции готовящегося шоу;

- выбор техники исполнения элементов оформления.

Процесс воспитательного шоу включает три части: запуск, основная часть («задание-оценивание» + сценическое действие), финал. В качестве основных механизмов реализации шоу-программы выделяются «эмоциональное заражение» (передачу эмоций от человека к человеку), соревновательность и импровизицию (по С. Д. Полякову).

Запуск – организационное начало шоу. Задачи запуска: а) создать определенный эмоциональный настрой участников; б) выделить заложенные в шоу-программе ценности. Решение этих задач возлагается на ведущего.

Основная часть шоу-программы состоит из чередующихся конкурсов и оцениваний, а параллельно с ними разворачивается сценическое действие, которое поддерживает интерес зрителей и включает их в происходящее на сцене. Оценивание заданий может производиться жюри, отдельным компетентным человеком, либо всеми зрителями (с помощью голосования жетонами (тогда для подсчета голосов в начале шоу-программы надо будет сформировать счетную комиссию), аплодисментами (чем громче аплодисменты, тем выше оценка) и другими способами).

В финале кроме итогового оценивания необходимо «смягчение соревновательности» (С. Д. Поляков) между участниками соревнования и между «сценой» и «залом». Это может достигаться словом и действием, объединяющим:

- участников конкурсов («сцену»): совместный выход на сцену взявшись за руки всех конкурсантов, рукопожатия, обмен памятными подарками, утешительные призы, благодарные слова друг другу, подчеркивание ведущим достоинств проигравшего и т.п.;

- «сцену» и «зал»: общая песня, общая мини-игра, одновременные движения, общий ритуал (например, вставание при вносе-выносе школьной символики) и т.п.

Подведение итогов осуществляется как анализ воспитательного шоу проводится на уровне организаторов. Анализ шоу рядовыми участниками в данной технологии необязателен.

Для более глубокого анализа необходимо во время шоу фиксировать отношение участников («сцены» и «зала») к происходящему. Так, по ходу шоу-программы педагог может отмечать заинтересованность и активность зрителей-болельщиков при проведении разных конкурсов. В конце попросить участников оценить привлекательность шоу для себя, например: выполняя 1–3 несложных действия типа «Поднимите руки только те, для кого участие в сегодняшнем празднике оказалось интересным, привлекательным»; голосованием с помощью цветных жетонов или закрашивания клеток разными цветами (каждый цвет означает определенное настроение, степень удовлетворенности, заинтересованности).

**Организационно-деятельностные игры (ОДИ)** как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, возникли в 1980-х гг. и широко распространились как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления.

В «классическом» варианте организационно-деятельностные игры применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях предприятий, учреждений. Сущность их состоит в том, что эта игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание «продукта игры» – текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры.

Процедуры игр синхронизируют и координируют творческую мыследеятельность большой группы специалистов, являющихся ее участниками



и заинтересованных в решении проблемы. Таким образом во время игры возникает своеобразный временный научно-исследовательский коллектив, точнее, временная творческая система (ТС), общий интеллектуальный потенциал которой значительно превосходит потенциал любого отдельно взятого специалиста. В целом, творческий потенциал построенной таким образом ТС зависит и от квалификации участников, и от сочетания их состава по специальностям (специалисты разных профилей работают как сокооперанты), и от профессионализма игропрактиков, организующих и активизирующих коллективную работу.

Подготовку и проведение организационно-деятельностных игр осуществляет группа специалистов, сочетающих (в идеале) знания в области, задаваемой темой игры, в области методологии, т.е. в проблемной организации поискового процесса, интеллектики, практической психологии, педагогики.

Игра строится на широком проблемном поле, контуры которого приблизительно обозначены темой игры. Таким образом, ОДИ осуществляются в условиях очень высокой неопределенности, которая органически присуща этому типу игры. Задача игропрактиков – расширение и поддержание максимально богатой зоны неопределенности, в которой и происходит поиск путей раскрытия темы и решения встающих проблем.

Возможность эффективного решения многоаспектных проблем появляется за счет погружения участников игры в особую игровую атмосферу и одновременно их втягивания в решение не учебной, а совершенно реальной (особо значимой) для них проблемы во всей ее сложности. Опыт показывает, что игра очень быстро перестает быть для ее участников просто игрой. Реальные жизненные столкновения становятся, благодаря специальной работе игротехников, столь интенсивными, что участники ведут себя так, будто игра является самой реальностью. Таким образом, ОДИ обеспечивает интенсивное развитие каждого участника игрового действия, его обогащение новыми знаниями, умениями, навыками, технологиями. Игра предполагает также совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

Применение **инновационных игр** в педагогическом процессе выполняет прежде всего развивающую задачу: их особенностями являются рефлексивность и направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. При этом ситуации могут «приходить» из различных специализированных предметных областей, а игроки иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы организовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо выявить способы действий участников, направлять их рефлексию и анализ на коопе-

ративную организацию и продуктивное взаимодействие. Функцию координации действий всех участников осуществляют организатор и специально выделенная группа организации. Цели профессионального и социального обучения достигаются в том случае, если учащиеся овладеют разнообразными способами решения проблем как в профессиональной области, так и в области социального взаимодействия.

### **3. ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В РАБОТЕ КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ**

#### **3.1. Групповые коммуникативные игры, направленные на сплочение классного коллектива**

Рассмотрим несколько коммуникативных игр группового характера, направленных на сплочение классного коллектива и эффективное внутригрупповое взаимодействие.

##### **ЗНАКОМСТВО**

*Цели:* 1) диагностика; 2) сплочение коллектива; 3) снятие эмоционального напряжения.

Учащимся класса предлагается познакомиться необычным способом. По очереди каждый ученик называет свое имя и на первую букву имени – прилагательное, наиболее ярко его характеризующее. Например, Михаил – мудрый, Ирина – искренняя, Василий – веселый и т.п.

Особенно полезна эта игра во вновь сформированном ученическом коллективе.

##### **КОЛЛЕКТИВНАЯ СКАЗКА**

*Цели:* 1) сплочение коллектива; 2) развитие воображения; 3) снятие эмоционального напряжения.

Один из учащихся начинает сочинять сказку или какую-либо необыкновенную историю, и каждый следующий за ним ученик добавляет по одному-двум предложениям.

##### **КОЛЛЕКТИВНЫЙ ПОРТРЕТ ГРУППЫ**

*Цели:* 1) сплочение коллектива; 2) развитие воображения; 3) снятие эмоционального напряжения.

Для игры необходимы большой лист бумаги и фломастеры или школьная доска и цветные мелки. Учащимся предлагается нарисовать свой класс (по очереди дети изображают, как видят себя в группе).

##### **ДАТЫ РОЖДЕНИЯ**

*Цели:* 1) групповое сплочение; 2) достижение взаимопонимания; 3) снятие эмоционального напряжения.

Учащимся дается следующая инструкция: «Вы должны сейчас при помощи жестов (без слов) построиться по дню и месяцу рождения, начиная с 1 января и оканчивая 31 декабря».

Возможны варианты построения по размеру обуви, цвету волос, глаз, одежды и т.д.

## ДИСКУССИЯ

*Цели:* 1) интенсивное творческое взаимодействие, способствующее сплочению микрогруппы; 2) расширение группового репертуара способов взаимодействия; 3) снятие эмоциональных барьеров, создание атмосферы раскрепощения и беззаботности.

Формируются группы по 3 человека:

- глухой и немой (видит и может жестикулировать);
- глухой и паралитик (видит и может говорить);
- слепой и немой (слышит и показывает).

Им надо договориться о следующем:

- где и когда вы встретитесь в Москве;
- вы идете в гости к своему приятелю, какой вы купите ему подарок;
- один из троих просит поехать на дачу покрасить забор.

Группа выбирает одно из трех заданий, а потом после пятиминутной подготовки показывает его, а остальные учащиеся класса пытаются отгадать показываемое.

## СТЫКОВКА

*Цели:* 1) достижение взаимопонимания; 2) развитие произвольности, умения выполнять чужие команды.

Два человека сидят на стульях друг напротив друга с закрытыми глазами, за ними стоят два руководителя. Задача – состыковаться указательными пальцами с помощью команд стоящего сзади.

**2-й вариант игры:** ладонь одного учащегося является мишенью, а палец другого – стрелой. Задача – попасть в мишень одному, а другому – вернуться.

## Я ЛЮБЛЮ СВОИХ СОСЕДЕЙ

*Цели:* 1) сплочение коллектива; 2) расширение группового репертуара способов взаимодействия; 3) снятие эмоциональных барьеров, создание атмосферы раскрепощения и беззаботности.

Ведущий игры находится в центре круга. Остальные игроки сидят на стульях (количество стульев должно соответствовать количеству сидящих).

Ведущий говорит: «Я люблю всех своих соседей, у кого... голубые глаза». Игроки встают и меняются местами. Ведущий пытается занять себе место. Кому места не досталось, становится ведущим и продолжает игру словами: «Я люблю всех своих соседей у кого...», называя любой общий признак группы.

## **БИП!**

*Цели:* 1) снятие агрессии, напряжения; 2) сплочение коллектива.

Водящий входит в круг, закрывает глаза. Его все раскручивают. Когда говорят «бип!» и хлопают в ладоши, он останавливается и должен сесть спиной к кому-нибудь на колени, а потом должен отгадать с помощью рук, к кому он сел.

## **ЗНАКОМСТВО СПИНАМИ**

*Цели:* 1) снятие агрессии, напряжения; 2) сплочение коллектива.

Участники игры выстраиваются в два круга. Те, кто находится во внутреннем круге стоят с закрытыми глазами. Стоящие во внешнем круге начинают движение с открытыми глазами, потом останавливаются и соприкасаются спинами с теми, кто находится во внутреннем круге, а они, в свою очередь, должны узнать, кто у них за спиной.

*2-й вариант игры* – «знакомство руками».

## **ГОЛОСОВЫЕ ТЕХНИКИ**

*Цели:* 1) снятие напряжения; 2) сплочение.

1. Техника болтовни с самим собой или парами на языке, который никто не знает.

2. Техника смеха. Когда начинает хохотать один, другие подхватывают, и в итоге хохочут все.

3. Техника гудения. Как в п. 2, только все гудят.

## **РИТМ ПО КРУГУ**

*Цели:* 1) снятие напряжения; 2) сплочение.

Ребенок задает хлопками ритм, а группа подхватывает заданный ритм.

## **ДВИЖЕНИЕ ПО КРУГУ**

*Цели:* 1) снятие напряжения; 2) сплочение.

Учащиеся стоят в кругу. Один из них начинает движение, например как будто передает тяжести, другие продолжают движение.

## **ОРКЕСТР**

*Цели:* 1) интенсивное творческое взаимодействие, способствующее сплочению микрогруппы; 2) расширение группового репертуара способов взаимодействия; 3) снятие эмоциональных барьеров, создание атмосферы раскрепощения и беззаботности.

Класс разбивается на несколько команд. В команде выбираются разные инструменты и играющий дирижер. После подготовки одна из команд изображает мелодию, а остальные ее угадывают.

## КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Игра составлена на основе разработки «Потерпевшие кораблекрушение», изложенной в книге Кьелла Рудестама «Групповая психотерапия».

*Цели:* 1) обучение эффективному поведению детей для достижения согласия при решении групповой задачи; 2) получение опыта взаимодействия в процессе коллективного творчества; 3) сплочение членов группы; 4) диагностическая (позволяет руководителю увидеть структуру группы, выявить ее лидеров).

*Ведущий:* «Ваша яхта терпит кораблекрушение в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожены. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов. Однако вы находитесь примерно на расстоянии 1000 миль к юго-западу от ближайшей земли. Остались целыми и невредимыми 15 предметов. Кроме этого есть надувной плот с веслами, в карманах коробок спичек и 5 бумажных банкнот.

Ваша задача классифицировать 15 предметов в соответствии с их значением для выживания».

*Список предметов* (записан на доске):

- секстант (для определения местонахождения);
- зеркало для бритья;
- 20 л воды;
- противомоскитная сетка;
- коробка с едой на 1–2 дня;
- карта тихого океана;
- надувная подушка (спасательное средство);
- 20-литровая канистра бензина;
- маленький транзистор;
- отпугиватель акул (свисток);
- 1 л спирта;
- 15 м каната;
- 20 м непрозрачного полиэтилена;
- две коробки шоколада;
- рыболовная снасть.

*Правила обсуждения:*

- 1) группа должна достичь полного согласия;
- 2) достичь согласия можно, если все члены группы согласны;
- 3) нельзя голосовать;
- 4) избегать уклонений от конфликта (надо доказывать свою точку зрения и соглашаться, хотя бы отчасти).

## КОСМИЧЕСКАЯ ИГРА

Эта игра во многом аналогична предыдущей.

*Цели:* 1) обучение эффективному поведению детей для достижения согласия при решении групповой задачи; 2) получение опыта взаимодействия в процессе коллективного творчества; 3) сплочение членов группы; 4) диагностическая (позволяет руководителю увидеть структуру группы, выявить ее лидеров).

Каждому члену группы дают следующую *инструкцию* и просят выполнить задание в течение 15 минут: «Ты являешься членом экипажа космического корабля, отправляющегося с Земли на Луну. У вас договоренность о встрече с другим кораблем, ожидающим вас на освещенной стороне Луны. Из-за технических проблем во время полета вам пришлось прилуниться примерно в 250 км от указанного места. Во время посадки ваш корабль сильно пострадал, много материала на борту уничтожено, но никто из экипажа не ранен. Так как шанс выжить у вас есть только в случае встречи с другим кораблем, нужно выбрать важнейшие предметы для утомительного 250-километрового перехода по дикой, каменистой и раскаленной поверхности Луны.

На доске записан список предметов, которые остались целыми после катастрофы. Каждому из вас необходимо классифицировать эти предметы в соответствии с их значением для выживания. Поставьте цифру 1 у самого важного предмета, 2 – у второго по значению и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас».

*Список предметов:*

- коробок спичек;
- консервированная пища;
- 25 м нейлоновой веревки;
- парашют;
- переносной отопительный элемент;
- два пистолета 45-го калибра;
- пакет сухого молока;
- карта Луны;
- автоматически надувающийся спасательный плот;
- магнитный компас;
- 25 л воды в банках;
- сигнальные ракетницы;
- два 50-литровых бака кислорода;
- аптечка первой медицинской помощи;
- радио, работающее на солнечных батареях.

После того как завершена индивидуальная классификация, группе дается 45 минут для выполнения общего задания.

*Ведущий:* «Ваша группа, руководствуясь принципом достижения согласия при принятии совместного решения, должна прийти к единому мнению относительно места в классификации каждого из пятнадцати предметов. Достичь согласия трудно, поэтому постарайтесь каждую оценку дать так, чтобы все члены группы могли с ней согласиться хотя бы отчасти. Используйте следующие рекомендации для достижения согласия:

1. Избегайте защищать свои индивидуальные суждения. Подходите к задаче логически.

2. Избегайте менять свое мнение только ради достижения согласия, не старайтесь уклоняться от конфликта. Поддерживайте только те решения, с которыми вы можете согласиться хотя бы отчасти.

3. Избегайте таких методов «уменьшения конфликта», как голосование, компромиссные решения с целью достижения согласия при решении групповых задач.

4. Рассматривайте различие мнений как помощь, а не как помеху для принятия решений.

5. В процессе дискуссии старайтесь не перебивать других, давать возможность высказаться, быть гибкими, понимать, что другие могут иначе представлять и делать некоторые вещи».

После того как группа проранжировала 15 предметов в зависимости от их важности, каждый может сравнить свое решение с групповым.

Затратьте дополнительное время на обсуждение процесса принятия решения. Обсудите с группой: какие виды поведения помогали или мешали процессу достижения согласия? какие появлялись виды лидерства? кто участвовал, а кто нет? кто оказывал влияние? почему? какова была атмосфера в группе во время дискуссии? какие действия принимали участники группы для «протаскивания» своих мнений? как улучшить принятие решения группой?

Ниже приводится список правильного классифицирования предметов. Краткая информация, которая дается для оценки каждого из них, не содержит все возможные способы применения данного предмета, а указывает, какое значение имеет он для выживания.

1. Кислород.

Необходим для выживания, количество кислорода на Луне очень мало.

2. Вода.

Необходима для выживания, вода важнее пищи.

3. Карта Луны.

Важна для определения маршрута во время путешествия.

4. Пища.

Нужна, так как неизвестно, сколько продлится путешествие.

5. Радио.

Способ общения друг с другом, а затем и с другим кораблем.

6. Веревка.



Необходима при переходе по непроходимой местности с холмами и оврагами.

7. Аптечка.

Может понадобиться для ухода за больными и поранившимися.

8. Парашют.

Пригодится для переноски материала, а также больных и раненых.

9. Спасательный плот.

Можно надуть и использовать в качестве временного пристанища для больных и раненых, которых можно в нем оставить и позже забрать.

10. Пистолеты.

Необходимы при движении вперед.

11. Сухое молоко.

Использовать очень трудно в связи с проблемами растворения.

*Предметы под номерами 12–15 непригодны к употреблению:*

12, 13. Спички и ракетницы.

Полностью непригодны из-за дефицита кислорода в атмосфере.

14. Отопительный элемент.

Не нужен, так как люди находятся на солнечной, теплой стороне, отопление излишне.

15. Магнитный компас.

Использовать нельзя, так как магнитное поле Луны отличается от аналогичного у Земли.

## ПЧЕЛЫ И ЗМЕИ

*Цель:* обучение сотрудничеству.

Необходимо разбиться на две группы (пчелы и змеи). Каждая группа должна выбрать своего короля.

Оба короля выходят из класса и ждут, пока их позовут. Во время их отсутствия учитель прячет два предмета (например, губку и карандаш), которые короли должны разыскать в классе. Король пчел должен найти мед (губку), а змеиный король должен отыскать ящерицу (карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все пчелы должны жужжать – жжжж. Чем ближе их король подходит к меду, тем громче должно быть жужжание. А змеи должны помогать своему королю шипением – шшшш. Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение. Помните, что во время этой игры нельзя говорить.

## КОРОВЫ, СОБАКИ, КОШКИ

*Цели:* 1) развитие умения слушать; 2) развитие навыков сотрудничества; 3) снятие эмоционального напряжения.

*Ведущий:* «Встаньте и расположитесь широким кругом. Я подойду к каждому из вас и шепотом скажу на ушко название какого-нибудь живот-

ного. Запомните его хорошенько, так как потом вам надо будет стать этим животным. Никому не проговоритесь, что я вам нашептал (по очереди шепчет детям: "Корова, собака, кошка").

Теперь закройте глаза. Через минуту я попрошу вас "заговорить" так, как "говорит" ваше животное. Забудьте на время человеческий язык. Вам надо, не открывая глаз, объединиться в группы со всеми теми животными, которые "говорят" так же, как и вы. Вы можете ходить по комнате и, услышав свое животное, двигаться ему навстречу. Дальше, взявшись за руки, вы идете уже вдвоем и вместе издаете звук этого животного, чтобы найти других говорящих на вашем языке. Помните, что во время хождения глаза должны оставаться закрытыми. Навострите уши и слушайте звуки, издаваемые коровой, собакой и кошкой».

### ОТ ЛЮБВИ ДО НЕНАВИСТИ

*Цели:* 1) определить отношение к школе и придумать, как сделать процесс обучения более интересным; 2) развитие умения работать в группе.

*Ведущий:* «Марина говорит, что она любит ходить в школу. А с Денисом дело обстоит совсем иначе. Он говорит, что терпеть не может школу. "Там так ужасно скучно", – стонет он.

Что для вас в школе интересно? А что скучно? Возьмите бумагу и карандаш и составьте два соответствующих списка (10 мин).

Сядьте по несколько человек и попытайтесь составить общие списки того, что в школе интересно, а что скучно (10 мин).

Теперь обсудите, что можно придумать и сделать для того, чтобы ваше обучение в школе и ваша жизнь в классе стали интереснее и увлекательнее. Потом мы вместе поговорим об этом (5 мин)».

### ВООБРАЖАЕМОЕ ИНТЕРВЬЮ

*Цели:* 1) развитие умения ладить с другими людьми; 2) формирование адекватных способов взаимодействия со взрослыми; 3) групповое взаимодействие.

*Ведущий:* «Объединитесь в группы по 4 человека. Представьте себе, что вам надо взять интервью у взрослого человека. Какие вопросы вы ему зададите, чтобы узнать о нем как можно больше интересного? Составьте список вопросов (10 мин).

Теперь представьте, что вы берете интервью у меня. Запишите рядом с вопросами ответ, который, по вашему мнению, дал бы я. Если вы не можете предположить ответ, попытайтесь угадать его» (20 мин).

Затем нужно дать возможность группам зачитать интервью и доброжелательно высказать свое мнение о нем. Исправьте неподходящие ответы и похвалите тех, кто попал в точку.

## БЫЧОК – СЕРЫЙ БОЧОК

*Цели:* 1) интенсивное творческое взаимодействие, способствующее сплочению классного коллектива; 2) расширение группового репертуара способов взаимодействия; 3) снятие эмоциональных барьеров, создание атмосферы раскрепощения и беззаботности.

Режиссер (классный руководитель) раздает путем жеребьевки следующие роли: Баба Яга, ступа, дерево (2 чел.), овечки (2 чел.), папа, мама, Нюрочка-девчурочка, Бычок – серый бочок, грязь-болото, избушка на курьих ножках.

Режиссер читает текст, а актеры параллельно его играют.

*Текст.* Жили-были муж и жена, и была у них доченька Нюрочка-девчурочка. Папа и мама очень любили, лелеяли свою доченьку. Отпросилась как-то Нюрочка-девчурочка в лес по грибы, по ягоды, да и заблудилась. Села она под кустик и плачет. Пролетала рядом на ступе Баба Яга, схватила Нюрочку-девчурочку да и принесла ее в свою избушку на курьих ножках. Стала там жить Нюрочка-девчурочка, дом подметать, окна мыть, мусор выносить.

Пробегали как-то мимо избушки овечки. Посадили Нюрочку-девчурочку на спины и побежали домой. Спихнулась Баба Яга – нет Нюрочки-девчурочки дома, села в ступу и пустилась в погоню. Догнала Нюрочку-девчурочку и унесла ее домой. Стала снова Нюрочка-девчурочка жить в избушке на курьих ножках. А избушка глазами хлопает, поворачивается то задом, то передом.

Пробежал как-то рядом Бычок – серый бочок, острые рожки. Села на него Нюрочка-девчурочка, и понес ее Бычок – серый бочок домой. А лес шумит, деревьями раскачивает. Погналась Баба Яга в ступе за Нюрочкой-девчурочкой, вот-вот догонит. Да не тут-то было. На пути лежало болотце.

Подбежал Бычок – серый бочок к болотцу, да давай копытцем бить, грязью Бабу Ягу забрасывать. Забрызгал ей все глаза и убежал. Не догнала их Баба Яга. А Нюрочка-девчурочка прибежала домой. Отец и мать встретили ее, обняли, расцеловали. Бычка поблагодарили и стали жить-поживать и добра наживать.

## ВЕСЕЛЫЙ ЦИРК

*Цели:* 1) интенсивное творческое взаимодействие, способствующее сплочению классного коллектива; 2) расширение группового репертуара способов взаимодействия; 3) снятие эмоциональных барьеров, создание атмосферы раскрепощения и беззаботности.

Класс разбивается на группы по 4–5 человек. Режиссер (классный руководитель) путем жеребьевки выдает задание – подготовить и показать шуточный цирковой номер. Номера могут быть следующие: клоуны, фокусники, дрессированные хищники, жонглеры, канатоходцы, собачки-математики, верховые наездники, акробаты и гимнасты.

Проводит цирковую программу веселый конферансье, который свяжет все номера воедино. Цирковой оркестр можно изобразить всем вместе. Одна группа изображает барабаны, вторая – гитары, третья – пианино, четвертая – трубы и т.д.

#### «А-РАМ-ШИМ-ШИМ»

*Цели:* 1) снятие агрессии; 2) интенсивное творческое взаимодействие, способствующее сплочению классного коллектива; 3) снятие эмоциональных барьеров, создание атмосферы раскрепощения и беззаботности.

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой рукой вперед. Все играющие, взявшись за руки, идут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим,  
А-рам-шим-шим,  
Арамия-Зульфия,  
Покажи-ка на меня.

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

Для ребят старшего возраста можно ввести следующее правило. Если в центре оказываются мальчик и девочка и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться, если в разные – то простожимают друг другу руки. Если же в центре – два мальчика или две девочки, то они в такой ситуациижимают руки.

### 3.2. Игры для младших школьников

#### ЛАСКОВЫЕ ЛАПКИ

*Цели:* 1) снятие напряжения, мышечных зажимов; 2) снижение агрессивности; 3) развитие чувственного восприятия; 4) гармонизация отношений между ребенком и взрослым.

Взрослый подбирает 6–7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить «зверек» и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверек» прикасался к

руке – отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

**Вариант игры:** «зверек» будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

### **КРИЧАЛКИ – ШЕПТАЛКИ – МОЛЧАЛКИ**

*Цели:* 1) развитие наблюдательности; 2) формирование умения действовать по правилу; 3) развитие волевой регуляции.

Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь – это сигнал «шепталка» – можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал «молчалка» – синяя ладонь – дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчанками».

### **ГВАЛТ**

*Цель:* развитие концентрации внимания.

Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

Желательно, чтобы до того как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

### **РАЗГОВОР С РУКАМИ**

*Цели:* 1) снятие агрессии; 2) развитие умения контролировать свои действия.

Если ребенок младшего школьного возраста подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем предложите ему «оживить» ладошки – нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики. После этого можно затеять беседу с руками. Спросите: «Кто вы, как вас зовут?», «Что вы любите делать?», «Чего не любите?», «Какие вы?». Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно «заключением договора» между руками и их хозяином. Пусть руки «пообещают», что в течение 2–3 дней (сегодняшнего вечера или, в случае работы с гиперактивными детьми, еще более короткого промежутка времени) они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть – и не будут никого обижать.

Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки и их хозяина.

### **СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ**

*Цели:* 1) развитие гибкости в общении друг с другом; 2) возникновение доверия между детьми.

*Педагог:* «Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы – сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т.д.»

Чтобы «третья» нога действовала «дружно», ее можно «скрепить» либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут «срастись» не только ногами, но спинами, головами и др.

### **ДАВАЙТЕ ПОЗДОРОВАЕМСЯ**

*Цели:* 1) снятие мышечного напряжения; 2) переключение внимания.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здравоваться надо определенным образом:

- один хлопок – здороваемся за руку;
- два хлопка – здороваемся плечиками;
- три хлопка – здороваемся спинками.

Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время игры.

### **«ЧАС ТИШИНЫ» И «ЧАС МОЖНО»**

*Цель:* дать возможность ребенку сбросить накопившуюся энергию, а взрослому – научиться управлять его поведением.

Договоритесь с детьми, что, когда они устанут или займутся важным делом, в группе будет наступать «час тишины». Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. Но в награду за это иногда у них будет «час можно», когда им разрешается прыгать, кричать, бегать и т.д.

«Часы» можно чередовать в течение одного дня, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в вашей группе

или классе. Лучше заранее оговорить, какие конкретные действия разрешены, а какие запрещены. С помощью этой игры можно избежать нескончаемого потока замечаний, которые взрослый адресует гиперактивному ребенку (а тот их «не слышит»).

### **НЕВИДИМАЯ НАДПИСЬ**

*Цели:* 1) реализация возможности вступить в контакт с каждым ребенком; 2) совершенствование чувственного восприятия.

Прощаясь с детьми, педагог говорит учащимся: «Перед тем, как вы пойдете домой, я хочу подарить каждому из вас по букве. Я выберу букву из вашего имени и «нарисую» ее у вас на ладошке (спине). Вы же должны мне будете сказать, какая это буква. Каждый из вас по очереди должен подойти ко мне, чтобы я мог(ла) таким образом со всеми попрощаться».

### **ДРАКОН**

*Цели:* 1) развитие навыков взаимодействия со сверстниками; 2) развитие двигательного контроля.

Участники стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего ребенка. Первый ребенок – «голова дракона», последний – «кончик хвоста». Дракон будет ловить свой хвост. Остальные дети должны цепко держаться друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост за определенное время, то на место «головой дракона» встает другой ребенок.

### **ШАЛУНЫ**

*Цели:* 1) элиминация импульсивности; 2) развитие двигательного контроля.

Взрослый по сигналу (хлопок, удар в бубен, звон колокольчика и т.д.) предлагает детям пошалить: бегать, прыгать, кувыркаться. По второму сигналу ведущего шалости должны прекратиться.

Игра повторяется несколько раз.

### **СЛЕПОЙ ТАНЕЦ**

*Цели:* 1) развитие доверия друг к другу, чувства ответственности и заботы о другом; 2) снятие излишнего мышечного напряжения.

Педагог объявляет правила игры: «Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет "слепой". Другой остается «зрячим» и сможет водить "слепого". Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте под легкую музыку (1–2 минуты). Затем поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку».

После игры желательно обсудить с детьми, что они чувствовали, выполняя свои игровые роли.

## КОМПАС

*Цели:* 1) элиминация импульсивности; 2) развитие навыков взаимодействия со сверстниками.

Дети выстраиваются друг за другом «паровозиком» и кладут руки на плечи впереди стоящего. Глаза закрывают. Ведущий – «компас», он идет первым с открытыми глазами по комнате, меняя направление. Он должен вести группу так, чтобы все были в безопасности. Успешность выполнения правил игры зависит от каждого участника. В роли ведущего поочередно могут побывать все играющие.

После игры желательно обсудить с детьми, что они чувствовали, выполняя роли ведущего и ведомого.

## ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК

*Цели:* 1) активизация внимания; 2) элиминация импульсивности и двигательной активности.

Дети стоят за партами или в кругу. Педагог говорит: «Я буду называть слова в разном порядке ("пол", "нос", "потолок") и указательным пальцем показывать, где они находятся, а вы за мной повторяйте, глядя на мои жесты. Я могу иногда ошибаться, а вы будьте внимательны. Если я ошибусь, вы старайтесь сделать правильно». Сделавший неверное движение выбывает из игры и становится наблюдателем. Выигрывает тот, кто останется последним участником игры. Постепенно игра усложняется за счет увеличения скорости.

## КОВЕР-САМОЛЕТ

*Цели:* 1) сплочение коллектива; 2) развитие чувства сопереживания; 3) развитие быстроты реакции.

Дети сидят на ковре, прижавшись друг к другу и держась друг за друга. Педагог говорит: «Вы летите на ковре-самолете высоко в небе. Пролетая над царством волшебника, держитесь друг за друга очень крепко. Волшебник живет один, и ему очень скучно, поэтому он захочет кого-нибудь из вас стащить с ковра-самолета и перетащить в свое «царство». Взрослый хватает то одного ребенка, то другого и делает вид, что тянет его вниз, но не может «стащить» играющего с ковра. Игра проходит в быстром темпе.

Можно усложнить игру, выбрав волшебнику помощника. Они вдвоем будут пытаться вытащить игроков с ковра-самолета.

## НЕОЖИДАННЫЕ КАРТИНКИ

*Цели:* 1) развитие взаимоотношений со сверстниками; 2) развитие креативности.

Участники игры садятся или ложатся по кругу, получают цветные карандаши (фломастеры, восковые мелки) и подписанный лист бумаги. По



команде педагога каждый начинает рисовать какую-либо картинку. По следующей команде он передает ее соседу справа, а сам получает недорисованную картинку от соседа слева и продолжает рисовать. Передача недорисованных картинок продолжается до тех пор, пока рисунки «не сделают полный круг» и ребенок получит тот лист бумаги, на котором он начал рисовать.

### СОРОКОНОЖКА

*Цели:* 1) развитие двигательного контроля; 2) развитие навыков взаимодействия со сверстниками.

Участники групповой игры встают друг за другом, держась за талию впереди стоящего. По команде педагога «сороконожка» начинает движение вперед, приседает, прыгает на правых и левых ногах, проползает между препятствиями и т.п. Главная задача участников – не разорвать цепочку и сохранить сороконожку.

### «ХВАСТАЛКИ»

*Цели:* 1) развитие навыков самопрезентации; 2) развитие умения взаимодействовать со сверстниками.

Учащиеся садятся в круг и начинают рассказывать о своих успехах и достижениях в любой сфере. Обязательное условие игры – рассказывать не всей группе в целом, а одному конкретному человеку, так как для этого требуется больше мужества. Участник игры, которому рассказали «хвасталку», должен сказать: «Я рад за тебя!» – и поделиться своими достижениями со следующим участником игры.

### 3.3. Любимые игры детей и вожатых детского лагеря «Орленок»

Предлагаемая подборка игр широко применяется в лагерях всероссийского детского центра «Орленок». Эти игры помогают вожатым и педагогам решать такие задачи, как сплочение детского коллектива и активная коррекция межличностных отношений.

#### ДРУЖБА (ЗНАКОМСТВО)

*Количество участников:* любое.

*Возраст участников:* любой.

Участники игры разбиваются по трое и по двое. Каждая тройка, держась за руки, образует малые круги по всей площадке.

Вокруг малых кругов прогуливается несколько пар, тоже держащихся за руки. По договоренности между собой они могут выбрать любого человека из любой тройки.

Договорившись, игроки подходят к одной из троек и заключают выбранного человека во внутрь своего круга, который образуют, взявшись за руки.

Оставшиеся два игрока из тройки становятся выбирающей парой. А вновь образовавшаяся тройка знакомится между собой.

Игра заканчивается, когда все участники перезнакомятся.

### ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ

*Количество участников:* 25–30 человек.

*Возраст участников:* 11–16 лет.

Всем играющим предлагается найти себе тезку по имени, объединиться в группы. Те, у кого очень редкие имена, объединяются в группу, которая называется «Ассорти».

Каждая группа получает задание творчески представить свое имя.

**Примечание.** Игра позволяет ребятам запомнить имена друг друга, раскрывает творческие и организаторские способности, поднимает настроение. Лучшее время для проведения игры – самые первые дни смены.

### ПАРОВОЗИК ЧУХ-ЧУХ

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое.

Эта замечательная игра также помогает познакомиться. Все участники – «вагончики» – встают в круг. Выбираются двое водящих – «паровозиков». Каждый «паровозик» должен сформировать свой «состав» из вагончиков. Для этого водящий подходит к любому из игроков, стоящих в кругу, и произносит:

– Я паровозик Чух-чух. Хочешь со мной покататься? (Называет имя игрока).

Затем обязательно называет свое имя. После этого вагончик прицепляется к «хвосту» состава.

Побеждает тот «паровозик», чей состав длиннее.

### КУДА-КУДА

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* от 10 и больше.

Все ребята встают в круг, в середине – водящий. Каждый ребенок имеет свой порядковый номер. Водящий называет два любых номера, обладатели названных номеров хлопают себя по коленкам со словами «куда-куда» и меняются местами. Водящий пытается занять освободившиеся места. Оставшийся в центре становится водящим.

**Варианты игры.** «Фруктовый салат» – вместо номера раздаются названия фруктов (их число зависит от количества играющих). Водящий

«смешивает» салат из 2–3 видов фруктов. «Миксер» – водящий определяет признак, по которому ребята должны поменяться местами (например, те, у кого в имени есть буква «н»; те, на ком надеты джинсы, и т.п.).

### **МИНЫ И ТОРПЕДЫ**

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* от 10 и больше.

Все участники игры – это «торпеды», у каждой из которых есть свой «отсек хранения» – место, обозначенное на площадке, например мелом.

Между этими отсеками находится ведущий, по сигналу которого (свисток или хлопок) «торпеды» начинают передвигаться по всей площадке, стараясь переместиться в «отсек» напротив.

Ведущий может свободно перемещаться по площадке и старается «запятнать» «торпеды», пока они не скрылись в безопасном отсеке.

«Торпеды», запятнанные ведущим, становятся «минами», застывают на месте, вытянув руки (на том месте, где их запятнали). Они помогают ведущему «пятнать» оставшиеся торпеды, но не могут перемещаться по площадке.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна «торпеда», которая становится ведущим.

### **СЕБЕ – СОСЕДУ**

*Возраст участников:* 11–13 лет.

*Количество участников:* от 15 и больше.

Ребята становятся в круг, в центре которого – водящий. Каждый играющий держит левую руку перед собой ладонью вверх. Правой рукой все участники одновременно касаются то своей левой ладони, то ладони своего правого соседа, произнося соответственно слова: «себе» (когда касаются своей ладони), «соседу» (когда касаются ладони другого игрока). При этом они передают друг другу какой-нибудь маленький предмет, например камешек или пуговицу, стараясь делать это незаметно для водящего.

Цель водящего – угадать, у кого в руке предмет, цель игроков – запутать его.

### **ЗАЯЦ, ЗАЯЦ, СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ?**

*Возраст участников:* 10–13 лет.

*Количество участников:* от 3 и больше.

Игроки выбирают ведущего. Участники располагаются на значительном расстоянии от ведущего и начинают хором произносить слова:

Заяц, заяц, сколько времени?

Я спешу на день рождения.

У меня часы стоят,  
Ничего не говорят.

После этих слов ведущий-заяц просит игроков изобразить какие-нибудь предметы, животных и т.п., например, муравья, зонтики, верблюды и т.д.

Игроки могут двигаться вперед, только изображая названное ведущим животное или предмет. Кто первый доберется до зайца, тот выиграл и становится ведущим.

### АЙ ДА Я

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое.

Играющие по очереди начинают считать, например до 30, заменяя число 3 и числа, содержащие цифру 3, словами «ай да я», а число 4 и содержащие цифру 4 – словами «не боюсь».

Если участники сбиваются, то все начинается заново. Постепенно можно убыстрять темп.

### ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое.

Все игроки образуют круг. Участники держат руки ладонями вверх, левой рукой поддерживая руку соседа справа.

Участники по очереди по одному слову произносят:

«Летел лебедь, считал число...».

или

«Летел лебедь по синему небу, читал газету номер...».

Игрок, которому не хватило слов, называет любое число, например 10, (число больше 15 лучше не называть, так как игра затягивается), и все игроки, стоящие за ним, начинают по очереди громко считать:

«Один, два, три... десять».

Когда участник игры произносит число, он хлопает левой ладонью по левой ладошке своего правого соседа. Задача участника, который говорит последнее число (в нашем случае 10) – быстро хлопнуть по руке следующего игрока, чтобы попасть ему по ладони. Но этот участник старается одернуть руку, чтобы предыдущий игрок ударил по своей руке.

Выигрывает либо тот, кто успел хлопнуть по ладони соседа, называя последнее число, либо тот, кто успел убрать ладонь до хлопка.

Проигравший выходит из круга. Таким образом, количество игроков постоянно уменьшается. Участники подходят ближе друг к другу, замыкают круг, и игра продолжается до тех пор, пока не останутся два участника, один из которых становится победителем.

Если произносить слова:

«Летели дракончики, ели пончики.

Сколько пончиков съели дракончики?»),

то игра будет называться «Дракончики».

А можно произносить и другую считалку:

«Жил был гном, звали его Том.

Он умел считать только до ...».

#### **У ДЯДИ БЕНА ЧЕТЫРЕ СЫНА**

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое.

Один из игроков – ведущий. Участники образуют круг. Все игроки повторяют слова и движения за ведущим:

У дяди Бена четыре сына,

Четыре сына у дяди Бена.

Они не ели, они не пили,

И пели только один куплет.

Ведущий вводит движения поочередно, по одному, при исполнении песенки. Например, вытянуть вперед правую руку и помахать ею в такт песенки. Затем вводится следующее движение, но выполняется оно одновременно с первым. Например, игроки помахивают правой рукой и пригибают левой ногой.

Ведущий продолжает придумывать и предлагать все новые и новые движения. В результате получается очень забавный танец из множества смешных движений, которые повторяют все игроки под общую песенку.

#### **ГНОМИКИ-ДОМИКИ**

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое, но четное.

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которых два человека изображают домик, подняв руки вверх, а третий – гномика, который живет в домике (находится под поднятыми руками своих друзей).

Ведущий говорит: «Гномики меняются домиками!»

После этих слов гномики покидают свой домик и стараются найти себе другой, но ведущий тоже старается занять один из освободившихся домиков. Если у него это получается, то он становится гномиком, а бездомный гномик – ведущим.

Игра продолжается. В своих тройках, до того как прозвучали слова ведущего, можно назначить нового гномика, чтобы все смогли побегать и чтобы дети сильно не устали.

## СЛОН

*Возраст участников:* 12–16 лет.

*Количество участников:* 10–18 человек, четное.

В этой игре участвуют две равные команды мальчиков по 5–9 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий этой команды нагибается, прижимая голову к поясу впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда – «слон». Вторая команда – «наездники» – должна «взобраться» на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста» за обозначенную линию на расстоянии 6–10 м, разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока – «слона», делает как можно больший прыжок на «слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со «спины» и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и свалился со «слона», то игра прекращается и команды меняются местами. Если все прыгнули удачно и никто не упал, то «слон» должен пройти с «наездниками» 8–10 м. Если это «слону» удалось, то игра также прекращается и команды меняются местами.

Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команды.

## НАЕЗДНИКИ

*Возраст участников:* 10–16 лет.

*Количество участников:* 16–24 человек (кратное четырем).

Это игра-эстафета. В этой игре участвуют две равные команды. Команда делится на пары. В каждой паре один будет «лошадью», второй – «наездником». «Наездник» садится на лошадь, как – это все равно, лишь бы ноги не волочились по земле. Старт! И «лошадь» устремляется вперед, стараясь не уронить седока. Поворот, путь назад, передача эстафеты... Побеждает команда, чьи «лошади» более быстрые, а «наездники» более усидчивы.

## ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХИ

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* от 15 и больше.

Все участники разбиваются на группы по три человека. В каждой группе нужно договориться, кто будет «шишкой», кто – «желудем», а кто – «орехом».

Игроки каждой группы в произвольном порядке встают друг за другом в колонну. Все группы образуют круг, в центре которого находится ведущий.

Ведущий говорит, например, слово «орехи». После чего «орехи» должны поменяться между собой местами.

Ведущий пытается занять чье-нибудь место. Кто остался без места – становится ведущим. Далее игра повторяется.

#### ДНИ НЕДЕЛИ

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* более 10 человек.

*Оборудование:* скакалка или любая длинная веревка.

Двое ведущих берутся за концы скакалки, натягивают ее и начинают перечислять дни недели.

Называется слово «понедельник». Игроки подскакивают на 10–15 см от земли. Называя следующие дни недели, ведущие поднимают скакалку все выше и выше. При слове «воскресенье» скакалка должна быть поднята на вытянутых вверх руках.

Участники игры на каждый день недели должны либо перепрыгнуть скакалку, либо пробежать под ней так, чтобы не задеть ее. Тот, кто заденет скакалку, выбывает из игры.

#### ДРОЗДЫ

*Возраст участников:* 10–15 лет.

*Количество участников:* 25–30 человек.

Все участники игры делятся на две группы, равные по числу игроков, образуют два круга (внутренний и внешний). Игроки из внутреннего круга встают лицом к игрокам из внешнего круга. Должны получиться пары из стоящих напротив друг друга игроков.

Все играющие повторяют за ведущим слова и движения:

- Я – дрозд (*открытой ладонью показывают на себя*).
- Ты – дрозд (*открытой ладонью показывают на соседа*).
- У меня нос (*прикасаются кончиками пальцев к своему носу*).
- У тебя нос (*прикасаются кончиками пальцев к носу соседа*).
- У меня щечки красные (*прикасаются кончиками пальцев к своим щекам*).
- У тебя щечки красные (*прикасаются кончиками пальцев к щекам соседа*).
- У меня губки алые (*прикасаются кончиками пальцев к своим губам*).
- У тебя губки алые (*прикасаются кончиками пальцев к губам соседа*).
- Мы с тобой два друга (*пожимают друг другу руки*).
- Любим мы друг друга (*обнимаются и называют свои имена*).

Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары. Игра продолжается.

## ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое.

Ведущий говорит:

Мы – веселые мартышки, мы играем громко слишком.

Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем,

Надуваем щеки, скачем на носочках,

И друг другу даже языки покажем.

Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску,

Оттопырим ушки, хвостик на макушке.

Шире рот откроем, гримасу все состроим.

Как скажу я цифру 3 – все с гримасами замри.

Игроки повторяют все слова и движения за ведущим.

## ДВА МЕДВЕДЯ

*Возраст участников:* 9–13 лет.

*Количество участников:* 10–30 человек.

На площадке отмечается место, где будет «берлога». Выбираются два водящих – «медведя».

Медведи, взявшись за руки, выходят из берлоги и, не расцепляя рук, стараются поймать остальных игроков. Если удалось, то пойманного игрока «медведи» отводят в «берлогу».

Игра заканчивается тогда, когда «медведи» поймают всех участников игры.

## КРОКОДИЛ

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* 4–30 человек.

Игроки делятся на две команды. Команды по очереди загадывают слово или фразу, затем вызывают одного или нескольких представителей другой команды, которым сообщают загаданное слово.

Этим игрокам при помощи жестов и мимики придется изобразить загаданное слово своей команде. Команда должна догадаться, что загадали соперники.

## ТЕЛЕГРАММА

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* любое.

*Оборудование:* листы бумаги, ручка.

Все участники делятся на несколько небольших команд.

Ведущий предлагает командам расшифровать любое не очень сложное слово так, чтобы каждая буква выбранного слова явилась начальной буквой вспомогательного слова.



Подбирая вспомогательные слова, команды стараются получить из них осмысленное предложение, похожее на короткое телеграфное сообщение – телеграмму.

Например, команда загадала слово «внучка». Зашифровала его телеграммой: «Выезжаю Новгород Утренним Чайник Купила Аня».

Попробуйте теперь превратить в веселые телеграммы слова «застава», «лагерь», «орленок» и др.

### ШУРШУНЧИК

*Возраст участников:* от 10 лет (играют даже взрослые люди).

*Количество участников:* 25–30 человек.

*Легенда игры.* В лесах «Орленка» живет очень странное необычное существо. Необычно оно тем, что невидимо и приобретает любой вид, размер, форму, вес.

Ведущий говорит, что Шуршунчик находится у него в руках и начинает передавать его по кругу со звуком «пф-ф-ф» (как легкое дуновение на ладонь). Попадая в руки каждого, Шуршунчик может изменять свою форму, размер (можно раздувать его, уменьшать, делать тяжелым, легким). Передавая Шуршунчик следующему, необходимо сопровождать свое действие соответствующими звуками и жестами, характерными для данного состояния Шуршунчика.

*Примечание.* Игра способствует снятию комплексов в общении, развивает фантазию и воображение, позволяет настроить ребят на восприятие другого человека.

### ЛЬДИНА

*Возраст участников:* 10–13 лет.

*Количество участников:* от 3 до 15.

На песке или спортивной площадке чертят большой круг. Это – «пыльня». Участники становятся на тонкой черте (это «льдина») в разных местах, а водящий – внутри круга. Игроки перебегают через круг, а водящий должен запятнать перебежчиков.

Когда играющий добегает до черты, он уже неуязвим и оповещает водящего криком: «Я на льдине!» Здесь ловить его нельзя. Однако если он не встанет точно на черту или выбежит за ее пределы, то становится водящим. Водящим становится и тот, кого запятнали.

*Совет:* трудно рассчитать свои силы так, чтобы остановиться именно на тонкой черте. Поэтому на первых этапах игры рядом с первой чертой делают вспомогательную, на расстоянии 10–15 см от первой. «Льдиной» считается пространство между этими двумя линиями.

## СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕФОН

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* не менее 5 человек.

Все участники становятся или рассаживаются в ряд. Один из игроков – ведущий. Он задумывает слово или простое словосочетание. Очень тихо сообщает задуманное игроку, сидящему первым.

Первый игрок произносит то, что услышал от ведущего, шепотом на ухо своему ближайшему соседу, тот своему соседу и т.д. Игрок, который оказался последним в ряду, громко произносит то, что ему сообщили.

Получаются очень смешные искажения. Ведущему интересно выяснить, на каком игроке слово изменилось. Этот игрок и становится следующим ведущим.

## ПИСЬМО

*Возраст участников:* 10–13 лет.

*Количество участников:* 15–30 человек.

Все участники игры встают в круг и берутся за руки. Один из ребят находится внутри круга – он ведущий.

Любой из игроков говорит: «Я посылаю письмо (или посылку), например с конфетами, Маше». И «отправляет письмо» в определенном направлении – по или против часовой стрелки. «Отправить письмо» – значит незаметно пожать руку одного из двух своих соседей.

Ведущий старается помешать Маше получить письмо или посылку, для чего он старается угадать, кто из игроков пожимает руки при передаче.

Если ведущему не удалось помешать и Маша получила послание, она должна громко произнести: «Письмо (посылка) доставлено!».

Если ведущий заметил момент передачи, то называет имя неудачливого игрока, занимает его место в кругу, а тот становится ведущим.

## «САНТИКИ-САНТИКИ-ЛИМ-ПО-ПО»

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* 15–30 человек.

Все участники игры встают в круг. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние. За это время участники игры выбирают, кто будет «показывающим». Этому игроку вменяется в обязанность показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой, помахивание рукой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять эти движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова: «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водяще-

го момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток (3–4) для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

### **ЧАСЫ ПРОБИЛИ РОВНО...**

*Возраст участников:* 10–14 лет.

*Количество участников:* не более 10 человек.

*Оборудование:* скакалка.

Двое ведущих крутят скакалку и говорят: «Часы пробили ровно час...» и так далее.

Участники по очереди должны при каждом «часе» перепрыгивать скакалку ровно столько раз, сколько часов назовут ведущие. Игроки не должны сбиваться со счета и запутываться в скакалке. У кого не получилось – тот выходит из игры.

### **ТАЧКА**

*Возраст участников:* 10–16 лет.

*Количество участников:* 16–24 человек (кратное четырем).

Это игра-эстафета. В этой игре участвуют две равные команды. Команда делится на пары. Одному из этой пары придется стать реликтовым грузовым транспортом с одним колесиком и двумя ручками. Только здесь вместо колесика будут руки, вместо ручек – ноги. Итак, игрок – «тачка» ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок – «водитель тачки» берет своего партнера за ноги, чтобы корпус «тачки» был параллелен земле. «Тачка» готова к движению. Сигнал, и «тачка», двигаясь на руках, «доезжает» до поворотного флажка и возвращается назад, передавая эстафету следующей «тачке». Побеждают самые сильные и быстрые.

### **ПЕРЕКЛИЧКА**

*Возраст участников:* 10–15 лет.

*Количество участников:* 25–30 человек.

Участники игры делятся на две команды. Каждая команда должна переманить к себе как можно большее количество игроков из противоположной команды. Но сделать это нужно необычно, с помощью стихотворения про каждого конкретного человека. Например: «Пролетела мимо пуля, выходи скорее, Юля».

На придумывание стихотворения у команд есть всего одна минута. Команды поочередно произносят стихотворения, и человек, чье имя прозвучало, кому посвящено стихотворение, переходит в другую команду.

Игра заканчивается тогда, когда ни одна из команд не может сочинить стихотворение или когда в одной из команд не осталось игроков.

## ТРАМВАЙЧИК

*Возраст участников:* 10–15 лет.

*Количество участников:* 25–30 человек.

*Оборудование:* стулья.

Участники игры сидят на стульях, расставленных по кругу. Есть один лишний стул, который находится рядом с ведущим. Ведущий пересаживается на пустой стул и произносит слова: «А я еду». Сидящий рядом с ведущим игрок пересаживается на освободившийся стул и произносит слова: «А я тоже». Следующий (третий человек) пересаживается на свободный стул и произносит: «А я зайцем!». Четвертый участник произносит фразу: «А я с...», называя имя любого играющего. Игрок, чье имя произнесено, пересаживается на свободное место.

Игру продолжает тот человек, рядом с которым образуется свободное место.

*Совет:* игру лучше проводить в первые дни смены для быстрого знакомства ребят.

## ТАНЕЦ С ПРЕДМЕТОМ

*Возраст участников:* 8–16 лет.

*Количество участников:* 10–30 человек.

*Оборудование:* любой небольшой предмет (игрушка, воздушный шарик, шляпа и т.д.).

Все игроки танцуют и во время танца передают друг другу какой-нибудь предмет, например шляпу.

Ведущий периодически выключает музыку, и тот, у кого оказывается предмет, выбывает из игры.

Выигрывает последний танцующий игрок.

## МОРГУНЧИКИ

*Возраст участников:* 12–16 лет.

*Количество участников:* 20–30 человек.

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

**Вариант:** участники первой линии игры могут располагаться сидя по кругу на стульях, а игроки второй линии и водящий – за стульями. Стул ведущего при этом пуст.

### КОНТАКТ

*Возраст участников:* 10–16 лет.

*Количество участников:* любое.

Ведущий загадывает ключевое слово, а все играющие должны его отгадать. Ведущий старается помочь ребятам, для чего называет первую букву загаданного слова.

Участник, который быстрее всех вспоминает любое слово на данную букву, пытается жестами и мимикой объяснить его всем остальным игрокам. Те, которые понимают, о чем пытается сообщить игрок, говорят: «Контакт 1, 2, 3...» – и хором произносят слово. Если они произнесли одно и то же слово, то ведущий вынужден назвать вторую букву ключевого слова и т.д.

Но ведущий может быстрее участников команды догадаться, какое слово они объясняют друг другу, и назвать его. Тогда игрокам придется начинать все заново.

### КРАСКИ

*Возраст участников:* 8–14 лет.

*Количество участников:* 10–30 человек.

**Вариант 1.** Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки – «краски». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все «краски» выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» – «Кто там?» – «Покупатель». – «Зачем пришел?» – «За краской». – «За какой?» – «За зеленой». Если зеленой краски нет, хозяин говорит: «Иди по зеленой дорожке, найди зеленые сапожки, поноси да назад принеси» (нужно пройти заранее обговоренное расстояние, в своей одежде найти зеленый цвет, чтобы, вернувшись, показать его хозяину). Если же покупатель угадал цвет краски, то он забирает «краску» себе.

Подходит второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так все игроки проходят по очереди и разбирают «краски». Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по зеленой дорожке».

**Правило 1.** Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

*Правило 2.* Покупатели за красками приходят по очереди.

**Вариант 2.** Выбирается один продавец и один покупатель. Все остальные игроки – «краски». Покупатель уходит в другое помещение, а продавец определяет игрокам цвета.

После того как все «краски» запоминают свои цвета, покупатель возвращается. Он говорит: «Я – монах в синих штанах, пришел за краской (называет цвет)». Если такая краска есть, продавец называет монаху ее цену, например: 10. Монах 10 раз должен хлопнуть продавца по руке (или подпрыгнуть на одной ножке, присесть и т.д.), а в это время угаданная «краска» убегает.

Как только монах выполнит задание (заплатит за краску), он бросается догонять «краску». Если монах ее догонит, «краска» становится монахом, если нет, то все начинается заново.

### КУМУШКА

*Возраст участников:* 8–12 лет.

*Количество участников:* 10–30 человек.

Для этой игры тоже нужно нарисовать четырехугольник. Участники разбиваются на группы по 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки.

Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

### СЪЕДОБНО – НЕСЪЕДОБНО

*Возраст участников:* 8–12 лет.

*Количество участников:* 3–10 человек.

На площадке чертится круг, внутри которого находятся игроки. Один из игроков является водящим и находится в центре.

*Водящий:* «Мы сегодня за обедом ели (называет съедобный или несъедобный предмет)». Если водящий назвал несъедобный предмет, все игроки должны выпрыгнуть из круга. Тот из игроков, кто не выпрыгнул или выпрыгнул последним, становится водящим. Игра повторяется.

### АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

*Возраст участников:* 8–13 лет.

*Количество участников:* 20–30 человек.

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы – более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и четыре и т.д.

атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять!», то это значит, что уже пять три игроков-«атомов» сливаются в одну «молекулу», схватившись друг за друга. Не слившиеся в «молекулу» «атомы» выбывают из игры. Сигналом к тому, чтобы «молекулы» вновь распались на отдельные «атомы», служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое атом, молекула, реакция, – педагог должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция по одному». Заканчивать игру рекомендуется командой: «Реакция идет по ... (количеству всех участников игры)!»

### 3.4. Игровые динамические паузы

1

Буратино потянулся,  
Раз нагнулся, два нагнулся,  
Руки в стороны развел,  
Оглянулся и пошел.

2

Раз, два – выше голова,  
Три, четыре – руки шире,  
Пять, шесть – тихо сесть,  
Семь, восемь – лень отбросим.

3

Помахали мы крылами,  
Покружились над полями,  
А теперь мы стали львами,  
Покачали головами;  
Зарычали друг на друга,  
Замолчали от испуга.

4

Руки подняли и покачали –  
Это деревья в лесу.  
Руки согнули, кисти встряхнули –  
Ветер сбивает росу.

В сторону руки, плавно помашем –  
Это к нам птицы летят.  
Как они тихо садятся покажем –  
Крылья сложим назад.

5

Сколько точек будет в круге,  
Столько раз поднимем руки.  
Сколько елочек зеленых,  
Столько выполним наклонов,  
И присядем столько раз,  
Сколько уточек у нас.  
На носочки встанем,  
Потолок достанем  
И тихонько сядем.

6

Ветер дует нам в лицо,  
Закачалось деревцо.  
Ветерок все тише, тише –  
деревцо все выше, выше.

7

Много ль надо нам, ребята, для умелых наших рук?  
Нарисуем два квадрата, а на них огромный круг,  
А потом – еще кружочки, треугольный колпачок.  
Вот и вышел очень-очень развеселый чудачок!

8

Две сороконожки бежали по дорожке,  
Бежали, бежали, друг друга догоняли.  
Так крепко обняли,  
Что еле их разняли!

9

Вот – помощники мои,  
Их как хочешь поверни.  
По дороге белой, гладкой,  
Скачут пальцы как лошадки,  
Цок-цок, цок-цок –  
Скачет резвый табунок.



## 10

Зайчик беленький сидит  
 И ушами шевелит.  
 Вот так, вот так,  
 И ушами шевелит.  
 Зайке холодно сидеть,  
 Надо лапочки очки погреть.  
 Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп –  
 Надо лалочки погреть.  
 Зайке холодно стоять,  
 Надо зайке поскакать.  
 Скок, скок, скок, скок –  
 Надо зайке поскакать.

## 11

Пчелы в ульях сидят  
 И в окошечко глядят,  
 Порезвиться захотели –  
 Друг за дружкой полетели.

## 12

Раз, два, три, четыре, пять –  
 Все умеем мы считать.  
 Раз! Подняться, потянуться.  
 Два! Согнуться, разогнуться.  
 Три! В ладоши три хлопка, головою три кивка.  
 На четыре – руки шире.  
 Пять – руками помахать.  
 Шесть – за парту тихо сесть.

## 13

Вышли уточки на луг: кря-кря-кря.  
 Прилетел веселый жук: ж..ж-ж.  
 Гуси шеи выгибают,  
 Клювом перья расправляют.  
 Звонко квакает лягушка: ква-ква-ква.  
 Ветер ветки раскачал: р-р-р.  
 Зашептал в реке камыш: ш-ш-ш.

14

Влево наклонись, вправо наклонись.  
Вниз опустишь – вверх поднимись.  
А теперь чуть-чуть попрыгай:  
Влево, вправо наклонись  
И тихонечко садись.

15

Совушка-сова, большая голова,  
На суку сидит, головой вертит.  
Крыльями – хлоп-хлоп,  
Ножками – топ-топ.

16

Учитель входит, надо встать,  
Учитель сесть позволит, сядь.  
Парта – это не кровать  
И на ней нельзя лежать.

17

У оленя дом большой,  
Смотрит он в свое окно,  
Зайка по лесу бежит,  
В дверь к нему стучит.  
Стук-стук, мне открой,  
Там в лесу охотник злой,  
«Зайка-зайка, забегай,  
Лапу мне давай».

18

Витя шел, шел, шел.  
Белый гриб нашел.  
Раз грибок, два грибок  
Положил он в кузовок.

19

Маша шла, шла, шла,  
Маша ягодку нашла.  
Опустилась, подняла –  
«Ах, какая ягодка!»

## 20

Где ваши ладошки?  
 Тут, тут, тут.  
 А в ладошках пальчики живут.  
 Пальчики трудились, не ленились.  
 Лепили, лепили, рисовали,  
 Строили, строили, хорошо играли,  
 А потом, а потом? Устали.

## 21

А сейчас все по порядку  
 Встанем дружно на зарядку (*руки на поясе*).  
 Руки в сторону согнули,  
 Вверх подняли, помахали,  
 Спрятали за спину их.  
 Оглянулись через правое плечо,  
 Через левое еще.  
 Дружно присели,  
 Пяточки задели,  
 На носочки поднялись,  
 Опустили руки вниз.

## 22

Дети по лесу гуляли,  
 За природой наблюдали,  
 Вверх на солнце посмотрели,  
 И их лучики согрели.  
 Бабочки летали,  
 Крылышками махали.  
 Дружно хлопаем,  
 Ножками топаем!  
 Хорошо мы погуляли  
 И немножечко устали!

## 23

Поднимайте плечики,  
 Прыгайте, кузнечики,  
 Прыг-скок, прыг-скок,  
 Сели травушку покушали,  
 Тишину послушали.

## 24

Я на уроке сажу, (два наклона сидя в сторону)  
 Я читаю и пою, (руки вверх)  
 Считаю: раз, два, (руки вверх)  
 Я пою, учу слова, (руки вниз).

## 25

Утром встал гусак на лапки,  
 Приготовился к зарядке.  
 Повернулся влево, вправо,  
 Приседанье сделал справно,  
 Клювиком почистил лук  
 И скорей за парту плюх.

## 26

Раз к зайчонку на обед  
 Прискакал дружок сосед.  
 На пенек зайчата сели  
 И морковочки поели.

## 27

А сейчас мы с вами, дети, улетаем на ракете.  
 На носки поднялись, а потом – руки вниз.  
 Раз, два, три – вот летит ракета ввысь!  
 Руки в стороны – в полет отправляем самолет.  
 Правое крыло вперед, левое крыло вперед.  
 Раз, два, три, четыре – полетел наш самолет.

## 28

Наклоняемся вперед, руки в стороны.  
 Ветер дует, завывает, нашу мельницу вращает.  
 Раз, два, три, четыре – завертелись, закружились.

## 29

Раз, два – стоит ракета, три, четыре – самолет.  
 Раз, два – хлопок в ладоши, а потом на каждый счет.  
 Раз, два, три, четыре – руки выше, плечи шире.  
 Раз, два, три, четыре – и на месте походили.  
 Как солдаты на параде,  
 Мы шагаем ряд за рядом.

Левой – раз, правой – два,  
Посмотрите все на нас!

### 3.5. Зимние игры

#### ЛЫЖНИКИ, ПО МЕСТАМ!

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на открытой площадке.

Участники игры встают по кругу на лыжах с палками, а водящий стоит без палок. Игроки медленно продвигаются на лыжах по кругу в колонне по одному. Водящий без палок, подъехав к любому игроку, говорит: «За мной!» Вызванный игрок, воткнув палки в снег, следует за водящим. Постепенно водящий уводит за собой всех участников в сторону от круга (на 10–15 м), на котором остались палки. Внезапно он подает команду: «По местам!» Лыжники стараются быстрее занять любое место между палками, взявшись за них. Водящий также становится между любой парой палок. Оставшийся без палок становится водящим, и игра продолжается.

#### САЛКИ НА ЛЫЖАХ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на большой снежной утоптанной поляне.

Один из игроков назначается «салкой». Он должен догнать одного из ребят и коснуться палкой его лыжи или палки. Игрок, которого коснулся водящий, говорит: «Я салка», и игра продолжается. Играть в салки на лыжах с палками могут хорошо подготовленные лыжники.

Начинающим лыжникам лучше играть в салки без палок, так как они еще недостаточно овладели техникой лыжных ходов и без палок у них будет меньше возможности столкнуться.

#### ДВА ГОРОДА

*Оборудование:* лыжи.

Игра проходит на большой снежной поляне и одной из ее функций является подготовка учебной лыжни.

Лыжники строятся в одну шеренгу на расстоянии вытянутой руки. Это место называется «дальним городом». Затем играющие оставляют одну палку и медленно идут прямо, прокладывая для себя лыжню.

Через 30–40 м лыжники оставляют вторую палку – это будет «ближний город» и проходят еще 30–40 м. Затем все останавливаются и поворачиваются кругом. Здесь находится старт игры, а в «дальнем городе» – финиш.

По сигналу все одновременно бегут по своей лыжне в «дальний город». По пути берут одну палку и бегут дальше.

Выигрывает тот, кто первым возьмет свою вторую палку.

## ДЕНЬ И НОЧЬ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на открытой площадке.

Участники делятся на две команды и выстраиваются на лыжах с палками в две колонны по одному (боком друг к другу) на расстоянии четырех метров команда от команды. За 20–25 м от каждой команды находится город (с боку от игроков). Одна команда называется «День», другая – «Ночь». Руководитель дает команду: «Ночь!» Тогда игроки команды «День» поворачиваются к своему городу и передвигаются за его линию. Игроки команды «Ночь» поворачиваются к убегающим и стараются их догнать, коснувшись палкой лыж. Осаленные игроки останавливаются, их количество подсчитывается, и они отпускаются к своим. Затем команды снова занимают места у средней линии. Игра продолжается несколько раз, после чего подсчитываются осаленные в каждой команде.

## КТО САМЫЙ МЕТКИЙ?

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на открытой площадке.

Две команды располагаются на расстоянии 10 м одна против другой. Затем игроки в каждой команды размыкаются в шеренги с интервалами между игроками в 3 м. Каждый участник игры очерчивает вокруг себя круг радиусом в 0,5 м.

Руководитель становится сбоку и начинает подавать команды или сигналы играющим. Игроки внимательно следят за руководителем.

По его сигналу: «Первый, начинай!» – крайний игрок первого звена делает снежок и бросает им в игрока другой команды, который стоит напротив. При этом бросающий не имеет права выходить из круга. Тот, в которого бросают, может увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать), но ни в коем случае не может выйти за пределы круга даже одной ногой. Тот, кто нарушит это правило, выбывает из игры.

После того, как станет ясен результат броска, руководитель дает вторую команду: «Первый, отвечай!», – и игрок второй команды, в свою очередь, бросает снежок в игрока, стоящего напротив.

Когда игроки бросят по одному разу снежки друг в друга, те, в кого попал снежок, выбывают из соревнования, а оставшиеся встают один против другого.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут выведены из строя все участники одной команды.

## ТРОЙКИ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на большой снежной утоптанной поляне.

Участники каждой команды образуют тройки. Стоящий в центре широко разводит руки, а стоящие сбоку подают ему руки. Каждой тройке выдается одна пара палок: одна палка у лыжника с левой стороны, вторая – у крайнего с правой стороны. По сигналу первые тройки каждой команды бегут к флажку, обогнув его, возвращаются на линию старта. Затем бегут вторые тройки и т.д. Игра проводится на дистанции 50–60 м. Тройка, пришедшая к финишу первой, получает очко для своей команды.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### СОБЕРИ ПАЛКИ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на утоптанном пологом снежном склоне.

На вершине склона находятся две команды. Одна – раскладывающая палки, другая – собирающая. Лыжник одной команды, выполняя спуск, кладет свои палки по сторонам лыжни. Участник другой команды должен поднять лежащие палки. Подсчитывается количество поднятых палок. Затем команды меняются ролями: те, кто собирал палки, уже раскладывают их, а кто раскладывал – собирают.

Выигрывает команда, сумевшая поднять больше лыжных палок.

### ГУСЕНИЦА

*Оборудование:* лыжи, веревки по числу команд.

Игра проводится на большой утоптанной снежной поляне.

Ребята делятся на 2–3 команды. Участники выстраиваются в колонну по одному, держась одной рукой за веревку. На расстоянии 50–60 м от старта находится финиш. По сигналу играющие передвигаются к финишу, держась за веревку. При передвижении нельзя отпускать веревку. Игрок, отпустивший веревку, должен догнать команду, встать на свое место и взяться за веревку.

Заканчивается игра, когда последний участник пересечет линию финиша.

### СПУСК КОМАНДАМИ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на широком пологом утоптанном снежном склоне.

На пологом широком склоне лыжники становятся шеренгами по 5–6 человек, взявшись за руки. По сигналу шеренга выполняет спуск, стараясь как можно быстрее добраться до финиша, не потеряв ни одного участника.

Итоги подводятся следующим образом: команда, пришедшая первой, получает 5–6 очков (по числу игроков); за потерю игрока дается штрафное очко.

Побеждает команда, первой пришедшая к финишу и набравшая меньшее количество штрафных очков.

## ЗА ПАЛКОЙ

*Оборудование:* две палки разного цвета длиной 50–60 см, ложки.

Игра проводится на большой утопанной снежной поляне.

В игре принимают участие две команды, например: «Зеленые» и «Синие» (по цвету палок). На линию старта выходят первые лыжники и обмениваются цветными палками. По сигналу они с линии старта бросают палку как можно дальше и сразу устремляются за палкой, брошенной «противником». Взяв палку, они спешат к линии старта. Лыжник, вернувшийся первым к старту, приносит очко своей команде. Затем выходят вторые участники, и игра продолжается.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

## ГОНКА СНЕЖНЫХ КОМОВ

*Оборудование:* несколько хорошо скатанных снежных комов (по числу команд).

Игра проходит на утопанной снежной площадке.

В игре принимает участие 2–3 команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному на расстоянии 5–10 шагов игрок от игрока. У последнего игрока в каждой команде имеется снежный ком. По сигналу руководителя он катит ком до следующего игрока, стоящего перед ним. Тот в свою очередь катит ком до впереди стоящего и т.д. Когда ком дойдет до самого первого игрока в колонне, он должен докатить его до черты, находящейся в 10–20 шагах перед командами. Игрок, докативший ком до впереди стоящего, встает на его место.

Побеждает команда, чей игрок первым пересечет черту снежным комом.

## ПАРНЫЕ ГОНКИ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на большой утопанной снежной поляне.

Участники становятся на лыжах парами на расстоянии 1–1,5 м одна от другой. Стоящие слева – одна команда, стоящие справа – другая. Обе команды двигаются на лыжах вперед. По сигналу лыжники первой пары поворачиваются один вправо, другой влево, передвигаются вдоль своих команд назад и становятся за последней парой. В этой игре лыжники все время продвигаются вперед, но пары начинают движение только после команды руководителя. Передвижение считается законченным, когда лыжник встанет в затылок к последнему игроку своей команды.

## ПРОСКОЧИ ВОРОТА

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на большой снежной утопанной поляне.



На дистанции 60–80 м каждая команда (из 5–6 человек) ставит ворота из лыжных палок на расстоянии 8–10 м друг от друга, обычно трое. По сигналу первые участники начинают движение на лыжах, подъехав к воротам, приседают и проскальзывают в ворота в низкой стойке. Преодолев ворота, они встают и передвигаются ко вторым, к третьим воротам, которые также преодолевают. Затем выполняют поворот за флажком и возвращаются к своей команде, вновь проскальзывая в ворота. Игрок, уронивший ворота, должен сам их поставить и только после этого продолжать движение. Передав эстафету второму участнику, лыжник становится в конец колонны.

Выигрывает команда, которая первой закончит эстафету.

### ЭСТАФЕТА С ЛЫЖНЫМИ ПАЛКАМИ

*Оборудование:* лыжи.

Игра проводится на открытой площадке.

В эстафете могут принять участие 2–3 команды с равным числом игроков. В каждой команде они рассчитываются на «первый и второй» и выстраиваются двумя колоннами друг против друга. Расстояние между встречными командами 40–50 м.

Все игроки на лыжах, но без палок. Палки имеют только первые номера, которые начинают игру. По сигналу руководителя они устремляются вперед. Задача каждого из них как можно скорее пройти 50 м и передать палки второму номеру своей команды, стоящему напротив.

Только после того, как палки оказались у него в руках, он пересекает линию и устремляется к противоположной колонне.

Затем эстафету принимает третий игрок каждой команды и т.д. Команда, последний участник которой первым придет к финишу, т.е. пересечет линию на противоположной стороне, выигрывает. В ходе игры участники должны поменяться сторонами на площадке.

При повторном проведении игры можно увеличить ее продолжительность в два раза. В этом случае, оказавшись на противоположной стороне площадки, игроки в ходе соревнования делают затем вторую перебежку так, чтобы к концу эстафеты все они могли вновь оказаться на исходных местах.

### СНАЙПЕРЫ

*Оборудование:* лыжи, листы фанеры.

Игра проводится на открытой площадке.

На листе фанеры чертят углем круги диаметром 50 см. Против каждого круга располагаются команды по 5–6 игроков в каждой.

Участники игры делают себе по несколько десятков снежков.

Задача каждой команды заключается в том, чтобы, метая снежки с расстояния 6–8 шагов (от установленной отметки), залепить снежками свои мишени. Выигрывает команда, которая сумеет сделать это быстрее.

Нужно обратить внимание на правильный замах рукой, особенно у девочек. Он делается из-за спины.

Можно провести это соревнование второй раз, однако условиться, что метать снежки можно только левой рукой.

### ЗАДЕРЖИ ЛЬДИНКУ

*Оборудование:* льдинка, шайба.

Игра проводится на утоптанной снежной площадке.

Участники игры образуют круг и становятся на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. В центре круга – водящий. Он кладет перед собой гладкий кусочек льда (или шайбу) и ударом ноги старается выбить льдинку за пределы круга. Играющие препятствуют этому и отбивают льдинку назад.

Тот, кто пропустит льдинку с правой стороны от себя, сменяет водящего и становится внутри круга.

Можно играть и по-другому. Играющие перебрасывают льдинку друг другу в самых разных направлениях. Водящий, находящийся внутри круга, старается перехватить ее. Если ему это удастся, он становится в круг, а тот, по чьей вине это произошло, становится водящим.

### ДВА МОРОЗА

*Оборудование:* специальное оборудование не требуется.

Игра проводится как на открытом воздухе, так и в спортивном зале.

Для игры выбираются два водящих: Мороз, Красный нос и Мороз, Синий нос. Остальные участники игры делятся на две группы и выстраиваются в шеренги на противоположных сторонах площадки (два города).

Братья Морозы обращаются к играющим со следующими словами:

Мы – два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я – Мороз, Красный нос,

Я – Мороз, Синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Игроки хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

Затем они перебегают через площадку с одной стороны на другую. Водящие Морозы их осаливают касанием руки. «Замороженные» игроки поднимают руки в стороны, преграждая дорогу перебегающим игрокам.

Когда пробегать через ряды «замороженных» станет трудно, игра прекращается, выбираются новые водящие и игра продолжается.

## Л и т е р а т у р а

- Анцупова Г. Л.* Давай поиграем! – Ростов н/Д: Феникс, 2000. – 188 с.
- Воробьева И., Трофимова Ю.* 50 идей как удержать ребенка на месте. Энциклопедия интеллекта. – М.: Олма-Пресс, 2000. – 96 с.
- Гликман И. З.* Теория и методика воспитания. – М.: НИИ школьных технологий, 2008. – 320 с.
- Григорьев Д. В., Степанов П. В.* Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010. – 223 с.
- Капустин Н. П.* Педагогические технологии адаптивной школы. – М.: Академия, 2001. – 216 с.
- Ковалев Г. А.* О возможностях активной коррекции межличностных отношений. – М.: МГУ, 1981. – 96 с.
- Кульневич С. В., Лакоценина Т. П.* Воспитательная работа в современной школе. Воспитание: от коллективизма к взаимодействию: учеб.-метод. пособие / под общ. ред. С. В. Кульневич – М.: Учитель, 2006. – 272 с.
- Лизинский В. М.* Практическое воспитание в школе: в 2 ч. – М.: Педагогический поиск, 2002. – 160 с.
- Лютова Е. К., Моница Г. Б.* Шпаргалка для взрослых: психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми. – М.: Генезис, 2006. – 192 с.
- Маленкова Л. И.* Теория и методика воспитания: учебник. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 480 с.
- Мудрик А. В.* Общение в процессе воспитания: учеб. пособие для студентов вузов. – М.: Педагогическое общество России, 2001. – 320 с.
- Нечаев М. П.* Вожатый детского коллектива: методика воспитательной работы: учеб.-метод. пособие для студентов и педагогов. – М.: Перспектива, 2011. – 128 с.
- Нечаев М. П.* Методика воспитательной работы в новом классном коллективе: метод. пособие. – М.: Перспектива, 2010. – 144 с.
- Нечаев М. П.* Рефлексивные технологии воспитания в современной школе: учеб.-метод. пособие. – М.: 5 за знания, 2009. – 176 с.
- Нечаев М. П.* Технологии внеурочной деятельности учащихся в реализации стандарта общего образования. ФГОС в школе: учеб.-метод. пособие. – М.: Перспектива, 2012. – 104 с.
- Нечаев М. П.* Управление воспитательным процессом в классе: учеб.-метод. пособие для студентов и педагогов. – М.: 5 за знания, 2007. – 176 с.
- Нечаев М. П., Романова Г. А.* Методические рекомендации по организации деятельности классного руководителя. – М.: АСОУ, 2012. – 132 с.
- Петрушин В. И.* Психологические аспекты деятельности учителя и классного руководителя. – М.: Педагогический поиск, 2001. – 160 с.
- Цзен Н. В., Пахомов Ю. В.* Психотренинг: игры и упражнения. – М.: Класс, 2006. – 272 с.
- Щуркова Н. Е.* Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 224 с.
- Щуркова Н. Е.* Собрание пестрых дел. – М.: Новая школа, 1996. – 96 с.

*Нечаев М. П., Романова Г. А.*

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
В РАБОТЕ КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ**

**Методические рекомендации**

Редактор *Е. А. Воронкова*  
Оригинал-макет подготовила *Т. Л. Самохина*

---

Изд. № 892. Формат 60×90/16. Печать офсетная.  
Уч.-изд. л. 4,83. Усл. печ. л. 5,75. Тираж 200 экз. Заказ № 821

---

Академия социального управления  
Москва, Енисейская ул., д. 3, корп. 5