

Педагогическая мастерская Игры*

Л.А. Друбецкая

Статья знакомит с новыми игровыми технологиями, которые помогают учителям создавать доброжелательные взаимоотношения в классе, поддерживать дисциплину и внимание детей, развивать их фантазию и воображение. Приводятся примеры развивающих игр.

Ключевые слова: новые игровые технологии, принципы игровой деятельности, творческое развитие, педагог-игротехник.

Детство невозможно представить без игр. Для детей играть – естественно, как дышать. Но как «дышат» те, кто развивает и обучает детей, кто непосредственно связан с ними? Речь идёт о педагогах. На наш взгляд, каждый из них обязан быть игротехником. Игра должна пронизывать всю его природу и деятельность. Педагогическая мастерская Игры учит педагогов играть, а также сочинять новые игры. Когда создаёшь «своё», это становится достоянием на всю жизнь. Так и здесь, создавая игры, взрослые люди становятся Великими Игротехниками или Волшебниками Детства.

Из высказываний педагогов:

– Иgraя, дети учатся с удовольствием. Игры дают им шанс порадоваться собственной силе, ловкости и находчивости.

– Подвижные игры ориентированы на взаимодействие и очень наглядны. Все участники игры быстро получают обратную связь. Каждый ребёнок может на месте оценить себя, особенно сти своего взаимодействия с другими детьми и ведущим, а также научиться справляться с неудачами и переживать успех.

– Игровые действия повышают способность ребёнка рисковать, де-

* Тема диссертации «Формирование творческого потенциала воспитателя детского сада в педагогической мастерской». Научный руководитель – канд. филос. наук, профессор О.Г. Панченко. Научный консультант – доктор пед. наук, профессор А.И. Савостьянов.

монстрировать выдержку, делать над собой усилия, стремление совершенствоваться.

Советы от Клауса Фопеля, замечательного психолога и игротехника:

- В играх необходимо создавать разнообразные возможности для экспериментирования и получения нового игрового и человеческого опыта.

- Каждый ребёнок должен побывать в центре внимания и почувствовать себя успешным.

- Следует предлагать задания, которые выполняются разными способами, чтобы дети могли играть в соответствии со своими возможностями.

- Игры должны быть составлены так, чтобы опасность получить физическую или эмоциональную травму была минимальна. Цели игр должны быть ясны и достижимы.

- Дети должны быстро получать реакцию на свои действия, чтобы понять, что является причиной, а что – следствием.

- Ошибки и недостатки в выполнении заданий должны становиться источником не только нового опыта, но, по большей части, веселья и удовольствия.

- Дети должны иметь возможность повторять свои попытки, чтобы постепенно приближаться к решению задачи.

- Игры должны быть построены так, чтобы у ребёнка развивались терпение и способность выдерживать ожидание.

- Достижение желаемой цели требует от ребёнка как самоконтроля, так и спонтанности.

- Тщательно продуманное музыкальное сопровождение и хорошо подобранный реквизит способствуют эстетическому развитию ребёнка.

- Образы, метафоры и небольшие истории развивают фантазию детей.

- Игры должны строиться таким образом, чтобы все участники включались в активное социальное взаимодействие, сотрудничали между собой и оказывали друг другу помощь.

- Ни один ребёнок не исключается из игры. Только отдельные игры имеют соревновательный характер.

Разработаны различные концепции игр. Считается, что в игре ребёнок учится ориентироваться в явлениях культуры и социума, что сущность игры заключается в потребности ребёнка контактиро-

вать с внешним миром и возникает как реакция на него.

Мотив игры лежит не в достижении результата, а в содержании самого действия. Игра похожа на жизненную лабораторию детства, в которой происходит формирование личности.

В играх ребёнок совершенно свободен и поэтому он не просто копирует поведение людей, но обязательно вносит даже в подражательные действия нечто своё, самобытное. Потребность личности в игре и способность включаться в неё характеризуются особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Игра – это не столько деятельность, сколько качество деятельности, качество сознания, качество поведения. Можно говорить о том, что деятельность становится игровой в зависимости от внутренней ориентации личности.

В социологическом и культурологическом ключе рассматривает игру нидерландский историк культуры, философ Й. Хейзинга [5]. Он считает игру первичным импульсом человеческой истории. Игра в этом контексте даёт жизнь и обуславливает развитие всей культуры, её разнообразных форм и направлений. Хейзинга поднимает игру из повседневности и суеты, борьбы за существование на уровень небытового, духовного созидания.

Родоначалником теории игры в отечественной науке считается К.Д. Ушинский, утверждавший, что дети ищут в игре не только наслаждения, но и самоутверждения. Игра – своеобразный род деятельности, свободной и осознанной, в которой ребёнок стремится жить, чувствовать, действовать.

В своей небольшой, но ёмкой работе А.М. Новиков [10] рассматривает важнейшие принципы, методы, формы, средства и структуру игры. В её основе, по мнению автора, лежит тройная система отношений:

- игра – объективная реальность;
- игра – субъект игры;

- игра – предшествующий опыт игровой деятельности.

Из данной системы вытекают три принципа игровой деятельности:

- принцип отражения и преобразования;

- принцип самовыражения;
- принцип развития игровой деятельности.

Для педагога важно увидеть значимость игры для развития детей и саморазвития. Игра строится на реальных жизненных процессах, и их же она преобразует. Игра помогает подняться над действительностью и опять в неё вернуться на новом качественном уровне. Игроки выражают свой внутренний духовный мир и развивают его. Игра включает в себя разнообразные формы и методы игровой деятельности: упражнения, конструирование, имитацию, моделирование, импровизацию и т.д. В игровой деятельности присутствует структура, единицей которой оказывается игровое действие.

Проводя занятия в рамках педагогической мастерской Игры, мы пришли к убеждению, что педагог нуждается в развитой игровой позиции как свойстве личности, что необходимо специальный процесс формирования позиции педагога-игротехника. Это достигалось через регулярные игровые тренировки совместно с детьми и мастер-классы по игротехнике, в которых педагоги должны были учиться прежде всего сочинять игры, направленные на создание атмосферы дружелюбия, учиться быть внимательными к каждому ребёнку, развивать способность «видеть» его в течение всего занятия, чувствовать, что ему нравится, что нет, что его интересует и т.п. В играх педагог должен развивать собственную активность, быструю реакцию, находчивость, лидерские качества и одновременно гибкость, мягкость и уступчивость.

Нами были сформулированы **принципы позиции педагога-игротехника**: принцип регулярности, постепенности, доброжелательности, разнообразия, единства индивидуального и коллективного.

Кроме того, мы увидели, что педагоги нуждаются не только в пополнении игрового запаса, но и в расширении диапазона игровых умений. Исходя из этого факта, мы рассмотрели ряд умений, которые необходимо было развить в процессе деятельности мастерской (табл. 1).

Важнейшей задачей педагога яв-

№ п/п	Умения педагога-игротехника
1	С помощью игр создавать доброжелательную атмосферу в группе
2	Уметь разрешать проблемные ситуации через игру
3	Уметь «подавать» игру так, чтобы детям стало интересно
4	Знать и уметь проводить: <ul style="list-style-type: none"> – пластические и речевые игры; – игры на внимание и саморегуляцию; – релаксационные игры; – коммуникационные игры; – командные игры; – танцевально-пластические игры; – сказки-игры; – творческие учебные игры

ляется создание с помощью игр атмосферы дружелюбия, приятия друг друга и развитие в играх коммуникационной культуры детей. При этом педагогам нужно обращать внимание на то, чтобы сохранялось достоинство каждого участника и чтобы даже проигравший сохранял чувство удовлетворённости. От педагога требовалось искусство игрового воздействия в разрешении конфликтных ситуаций. С этой целью ему необходимо было учитывать ряд функциональных особенностей, свойственных развитой игровой позиции (табл. 2).

Обучение в мастерской состоит из двух основных этапов:

- освоение существующих игр и игровых технологий;
- создание на их базе новых модификаций игр.

В качестве примера приведём некоторые игры, разработанные в мастерской.

Эстафеты с усложнением

Они стали отличной мотивацией создания доброжелательных взаимоотношений, развития дисциплины, саморегуляции и моторной памяти детей. Во время игр педагоги акцентировали их внимание не только на том, чтобы прийти первым, но и быть вежливыми, внимательными друг к другу, не грубить, не толкаться. Был создан механизм для развития подобных коммуникативных навыков – за вежливое поведение команда получала дополнительные баллы.

Игра проводилась в интернате для детей-олигофренов. От эстафеты к эстафете количество предметов увеличивалось, при этом каждый новый предмет сопровождался новым действием. Все задания оценивались по скорости и по вежливости участников.

Подготовительная часть. Деление детей на две команды, которым нужно было придумать названия (в нашем случае – «Смелый Спартак» и «Ромашка»). Затем происходила организационная настройка на единство и сплочённость. Для этого надо было выполнить задания: дружно и громко произнести название своей команды, поаплодировать соперникам, скандировать по командам девиз: «Мы – самые дружные и вежливые!»

Ход игры.

1. Объяснение правил эстафеты, демонстрация и выполнение первого задания: добежать до кегли, взять её, обежать с кеглей стул и вернуться, поставив кеглю на место.

2. Демонстрация и выполнение второго задания с кеглей и бубном:

повтор задания с кеглей, через три шага поднять лежащий бубен и стукнуть им по коленке, положить обратно, обежать стул и вернуться.

3. Демонстрация и выполнение третьего задания: повтор задания с кеглей и бубном, затем этим же бубном стукнуть о ладонь, положить обратно, обежать стул и вернуться.

4. Демонстрация и выполнение четвёртого задания: добежать до кегли, не задев её, обежать, через три шага поднять лежащий бубен и стукнуть им по коленке, затем стукнуть о ладонь, положить обратно, добежать до стула, подбросить и положить обратно лежащий на нём мячик и вернуться.

После выполнения четвёртого задания воспитатель тихонько попросила сравнить разницу в счёте из-за возможной негативной реакции некоторых неуравновешенных детей на вероятный проигрыш. Поэтому проигрывающая команда получила дополнительное задание: каждый её участник должен был подойти к любому из соперников и сказать: «Ты мне друг на всю жизнь». После этого атмосфера «потеплела», а настроение детей улучшилось.

У эстафеты был необычный финал: мы не просто вручали подарки детям, а использовали для этого игру «Фанты». Водящий (воспитатель) стоял ко всем спиной, а второй воспитатель по очереди вызывал участников игры и спрашивал у них: «Что сделать этому фанту?» Каждый участник выполнял задание водящего, а потом получал подарок. Этот ход «убирал» неприятный ажиотаж детей при получении подарков. Задания были интересные, творческие, с позитивным характером. Один ребёнок с сильным дефектом речи сказал с чувством надежды: «Я люблю мир, и мир любит меня».

Коммуникационные танцевально-пластические игры

Педагоги отмечали, что эти игры – своеобразная школа доброжелательности, гармонизации характеров, бережного, уважительного отношения к личности другого, благодаря чему устанавливался необходимый контакт для дальнейшего фантазирования и сотворчества. Кроме того, в

Таблица 2

№ п/п	Функциональные особенности позиции педагога-игротехника
1	В простых, обыденных вещах умеет видеть игровые ситуации и вовлекать в них детей
2	Способен создавать игровые ситуации, в которых дети могут использовать и расширять свой жизненный опыт
3	Должен освоить опыт культуры диалога, взаимоуважения и толерантности; развивать искусство игрового ненасильственного воздействия в разрешении конфликтных ситуаций и не разрешать проблемные ситуации через угрозу и насилие
4	Создавать с помощью игр атмосферу дружелюбия, развивать коммуникативную культуру детей, сохранять достоинство каждого участника
5	Проявлять внимание к каждому ребёнку, обладать способностью «видеть» его в течение всего занятия
6	Развивать реакцию, находчивость, инициативу, фантазию, гибкость мышления, ориентацию в ситуациях, артистизм, лидерские качества

этих играх развивались коммуникативные способности детей, их пластичность и фантазия. Одна из них была создана в педагогической мастерской на базе д/с № 1663 г. Москвы.

«Дружный круг». Участники встают в круг и говорят: «Встали все мы в круг. Каждый в круге мне друг. Руку другу протяну, ссоры с другом не начну (берутся за руки). Ах, дружок, мой дружок! Ты молчишь, и я молчок!» Участники замирают и стоят неподвижно, пока ведущий не скажет: «Постояли, помолчали, потянулись, поплясали». После этого под музыку дети повторяют за воспитателем танцевальное движение (возможны варианты).

Эта статья познакомила вас с одним из направлений деятельности автора. Кроме мастерской игры, ею были созданы мастерская социально-игровых акций, мастерская фантазии, мастерская сказок, мастерская экогимнастики и др. Те, кто заинтересовался её деятельностью, могут написать по электронному адресу: fairyladag@gmail.com

Литература

1. *Аникеева, Н.П.* Воспитание игрой : кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М. : Просвещение, 1987.
2. *Большунова, Н.Я.* Организация образования дошкольников в формах игры средствами сказки : учеб. пос. / Н.Я. Большунова. – Новосибирск : Изд-во НГПУ, 1999.
3. *Запорожец, А.В.* Некоторые психологические моменты детской игры / А.В. Запорожец // Дефектология. – 1965. – № 10.
4. *Новиков, А.М.* Методология игровой деятельности / А.М. Новиков. – М. : Эгвес, 2006.
5. *Хейзинга, Й.* Человек играющий / Й. Хейзинга. – СПб. : Азбука, 2007.

Любовь Александровна Друбецкая – педагог дополнительного образования ГОУ «Детский сад № 1412», г. Москва.