Тема 13: Игра как вид деятельности и метод воспитания личности ребёнка.

Игра соединяет в себе элементы многих, самых разнообразных видов деятельности, воспитательное воздействие ее многосторонне. Дети участвуют в игре добровольно, во время игры укрепляют свое здоровье, развиваются физически, у них улучшаются координация движений, снимается усталость. Игра способствует росту организаторских способностей, приобретению навыков жизни в коллективе, содействует психическому развитию, развивает взаимовыручку и взаимопомощь, порядочность и честность. Играть в игры интересно, нужно и полезно. Ведь в игре — жизнь ребенка, он общается, отдыхает и обучается с помощью игры. Кроме того, игра — это ведущая деятельность ребенка.

Игра — это одна из сфер человеческой деятельности, она является богатой почвой для общения и деятельности, получения знаний, формирования умений и развития навыков. Сущностью игры является то, что она представляет собой не обычную, реальную жизнь, а условность, выход в сферу деятельности совершенно специфического характера. Игра — это свободное проявление человеческой деятельности. Она никогда не навязывается и не может быть навязана физически или морально. Потребность в игре возникает как потребность в развлечении, удовольствии и бывает только на досуге. Даже дети, для которых игра — основной вид деятельности, прекрасно осознают ее условность. Цели, которые преследует игра, которым она служит, лежат вне непосредственных материальных интересов и индивидуальных биологических потребностей. У древних греков игра обозначала забавы детей, у евреев соответствовала понятиям шутки и смеха, у римлян — радости, веселья, у древних германцев означала плавное движение, доставляющее удовольствие. В английском языке существуют два понятия: «рlау» — игровое действие и «gаmе» — игра по четким правилам. Итак, как мы видим, с понятием «игра» связаны свобода жизнепроявления, потребность в развлечении, в получении удовольствия, шутки и смех. И все это лишено внешнего навязывания и долженствования. Такие сущностные особенности игры роднят ее с досуговой деятельностью, но не тождественны ей.

Игра — лишь один из видов досуговой деятельности, вернее — одна из ее форм. Как самостоятельный вид деятельности он предстает в игре ребенка. В его индивидуальном развитии игра является ведущим видом деятельности, деятельностью игровой, предшествующей учебной, трудовой и досуговой. Игровая деятельность — это стихийный воспитательный институт ребенка, в котором он осваивает жизнь, приобретает знания и умения, навыки общения, развитие фантазии и механизмы творческого сознания

Для ребенка игра — это средство психологической подготовки к будущим реальным жизненным ситуациям. Как только ребенок покидает мир беззаботного детства, как только у него появляются социально обусловленные обязанности, игровая деятельность постепенно исчезает и ей на смену приходит досуговая. Происходит это тогда, когда он идет в школу. Учеба становится непреложным занятием, обусловленным внешней целесообразностью. Возникает деятельность учебная, которая для него, как уже отмечалось, в достаточной степени сложный и насыщенный труд, делящий время на учебное и свободное от него — досуг.

Педагогический эффект игры как одной из форм досуговой деятельности, оказывающей на человека определенное просветительное и воспитательное влияние, заключается в следующем:

- во-первых, игра моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности;

- во-вторых, создает условия для взаимодействия и взаимопомощи;

- в-третьих, сплачивает, рождает, хотя и временную, общность. Общность, которая возникает во время игры, тяготеет к сохранению даже после окончания игры. Возникшие в ее процессе совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению;

- в-четвертых, в кругу игры законы и нормы повседневной жизни не берутся в расчет. Здесь действуют другие. Здесь другие и мы сами, и наши поступки. В народе говорят: «В игре да в дороге познают людей». Игра выявляет личностные качества человека играющего — ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже честность. Каким бы ни было сильным желание выиграть, человек не должен играть не по правилам. Правила определяют не только содержание той ситуации, которая ограничена игрой, но и формируют поведение человека. Нарушение правил ведет к осуждению, к исключению из игры. Взрослые, как и дети, оценивают попытку сыграть не по правилам как несоблюдение добрых личностных взаимоотношений;

- в-пятых, игра, хотя и осуществляется в рамках правил, создает простор для фантазии, импровизации;

- в-шестых, игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием, наслаждением от самой игры человек получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других;

- в-седьмых, в игре можно проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Игра выбирается на уровне своих возможностей и потому человек всегда может добиться мастерства и успеха, тогда как в профессиональной деятельности успех и признание приходят не всегда. Человеку приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и мастерства. К тому же выбор игр необычайно велик и разнообразен.

Независимо от вида игр, условий проведения, правила должны отвечать ряду требований.

**Требование первое**. Правила должны быть просты. Особенно важно соблюдение этого требования в массовой досуговой деятельности, когда участники заранее не подготовлены и их состав случаен. Сложные правила приходится долго разъяснять, растолковывать, а отдыхающий, ищущий развлечений подросток не склонен «загружать» себя сложной и в принципе ненужной ему информацией. В результате теряется интерес. Но и в том случае, когда подросток включится в игру, он будет путаться, сбиваться и тем самым нарушать темп игры или разрушать ее.

**Требование второе.** Игра должна охватывать всех. Не должно быть таких ситуаций, когда одни участники вовлечены в процесс игры, а другие оказываются в положении пассивных наблюдателей. Такая ситуация, например, возникает тогда, когда при командной игре участники получают индивидуальные задания или когда проводится конкурс, который требует от участников определенных способностей — спеть, сыграть, нарисовать и т.д. Тот, кто такими способностями не обладает, выполнять задание не станет.

**Третье требование.** Игра должна быть интересна для всех. Это требование тесно связано со следующим.

**Четвертое требование.** Игра должна быть доступна для всех предполагаемых участников. Более всего это требование следует соблюдать при организации и проведении подвижных игр, построенных на проявлении ловкости, быстроте физической реакции, приложении физических усилий. В таких играх с удовольствием принимают участие дети, подростки и молодые люди. Чем человек старше, тем критичнее он относится к себе и тем критичнее он оценивает свои возможности. Редко кто «с ходу» решится принять участие в игре перед массой незнакомых людей. Поэтому при проведения игр с массовой аудиторией предпочтительнее обращаться к играм, которые позволяют участвовать не покидая своего места — викторинам, аукционам и т.п. Доступность игры — это ее соответствие интеллектуальным и физическим возможностям человека.

**Требование пятое.** Задания, содержащиеся в игре, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех. Равенства требует не только задание, но и способ привлечения к его выполнению. Такими способами могут быть розыгрыш порядка участия по жребию, выбор конверта с заданием по принципу вытягивания билета на экзамене и др.

Все эти требования относятся к играм соревновательным. В другой группе игр — ролевых — такие требования отсутствуют, так как они представляют собой определенное поведение в предлагаемых условиях.

Содержание ролевых игр не носит сюжетного характера и произвольно в своих проявлениях. Например, участники встречи уславливаются, что проведут ее подобно мушкетерам в таверне или как древнегреческие граждане во время симпосионов. Участие в таких играх требует определенных знаний об эпохе, манерах поведения и общения, характере одежды. Определенные знания нужны и для воссоздания обстановки, аксессуаров и т.п.

Педагогическая ценность ролевых игр заключается в том, что они будят фантазию, разнообразят ролевое поведение, стимулируют творческие потенции, обогащая досуг человека нестандартным и увлекательным развлечением.

В отличие от ролевых игр все прочие строятся на конкурентности, борьбе, столкновении. Само определение игр как соревновательных говорит об их сути. Чтобы соревновательность возникла, необходимо противопоставление играющих друг другу, будь то парная игра или командная. Дух соперничества в наибольшей степени проявляется там, где играющие знают друг друга. В этих случаях игра проходит с большим азартом, то есть сопровождается таким эмоциональным состоянием, как возбуждение, связанное со страстным ожиданием победы. Это состояние передается и зрителям — болельщикам, рождает атмосферу приподнятости и праздничности, раскрепощает болельщиков и позволяет привлекать к участию в игре. Дети и подростки охотно откликаются на оказание помощи «своей» команде, готовы подсказать, заменить игрока и т.д.

Обязательный элемент соревновательных игр — судья или жюри, в обязанность которых входит следить за соблюдением правил и, если это предусмотрено, оценивать игру и определять победителя. Оценка результата и определение победителя всегда скрывает в себе возможность конфликта как играющих и судей, так и болельщиков и судей, поэтому она должна быть предельно объективной.

Классифицировать игры по видам очень сложно. Признаки одной игры оказываются присущими другой, они переплетаются, пересекаются, размывая границы. Игры, например, делят на подвижные, интеллектуальные, спортивные, творческие. Но спортивные игры тоже являются подвижными, а творчество — непременный компонент любой игры.

По содержанию: познавательные (интеллектуальные), спортивные (военно-спортивные), развлекательные, творческие, социальные, музыкальные, профилактические и др.

По форме организации: сюжетно-ролевые, театрализованные, игры-эпопеи, подвижные, народные, игры по станциям, игры-состязания, игры-путешествия и др.

По месту проведения: на местности, с эстрады, на воде, на пляже, в автобусе, в помещении и др.

По количеству играющих: индивидуальные, парные, коллективные, групповые.

Игр великое множество, и все они преследуют определенные воспитательные цели.

**Игры на знакомство.** Цель — знакомство детей друг с другом, настрой на общение. Особенность организации: лучше проводить вожатому с конкретным отрядом. В содержании игр должны использоваться имена.

**Игры в автобусе.** Цель — организация воспитательного пространства данного временного периода интересным и полезным делом. Особенность: игры не должны побуждать участников к двигательной деятельности, а максимально использовать заданные условия.

**Игры-кричалки.** Цель — эмоциональная и психическая разрядка и зарядка, повышение настроения. Особенность: данные игры побуждают участников к повышению тона речи в синтезе с юмористичным содержанием текста, используется оборот повторения.

**Игры на внимание и координацию.** Цель — развитие активного и волевого внимания, координации, осуществление контроля и самоконтроля. Особенность: в содержании данных игр участники должны изобразить движения, заданные ведущим, в определенном порядке, темпе, скорости.

**Спортивные игры.** Цель — привитие олимпийской культуры, повышение интереса к видам спорта. Особенность: игры подразумевают четкую систему правил, судейства в зависимости от вида спорта.

**Интеллектуальные игры.** Цель — активизировать познавательную деятельность, развить эрудицию, логику, быстроту реакции, умение мыслить нестандартно при решении задач логического характера. Особенность: игры строятся по принципу викторин, блиц-опросов и содержат вопросы как на заданную тему, так и разностороннего характера.

**Творческие игры.** Цель — активизировать познавательные и творческие способности ребенка. Особенность: данные игры строятся по принципу конкурсов актерских талантов, «рекордов» ребенка, в которых дети демонстрируют свои способности.

**Игры на местности.** Цель — развитие навыков ориентирования, максимальное использование заданных условий. Особенность: данные игры в своем содержании используют особенности местности и находящиеся на ней объекты.

**Имитационные игры.** Цель — развитие памяти, творчества, выдумки детей, способности выделять существенные признаки кого-либо. Особенностью таких игр является имитация движений, речи, характера заданного объекта (чаще человека, животного).

**Сюжетно-ролевые игры.** Цель — развитие памяти, воображения, актерских данных, воспроизведение и наиболее точная передача специфики роли. Особенность игр: сюжет и роли должны быть знакомы и узнаваемы.

**Подвижные игры.** Цель — активизировать двигательную активность детей, развивать физические навыки. Данный вид игры способствует укреплению мышечной системы детей, созданию комфортной атмосферы в группе, дает возможность каждому ребенку принять участие в той или иной игре, в зависимости от состояния здоровья. Особенность: относятся к типу командных игр, проводятся как на свежем воздухе, так и в просторном помещении; наличие инвентаря (мяч, скакалка и др.) необязательно.

**Музыкальные игры.** Цель — развивать музыкальные навыки ребенка, прививать эстетический вкус, разнообразить досуг. Особенность: данные игры предполагают знание текстов песен (детских, из мультфильмов, современных и др.), могут проводиться в микрогруппах (по 5—7 человек).

В зависимости от возраста игровая деятельность имеет свои специфические особенности, отличия по содержанию, форме, методике организации и проведения игр.

***Этапы конструирования игры***

1. Определить, по какому принципу будет проходить игра (личный зачет, командные, по кругу, когда играющие переходят от одной игровой станции к другой, по легендам, загадкам, шифровкам и т.п.).

2. Установить объединяющую идею (для игроков — цель) — «жизни», жетоны, очки, олимпийская система, контрольное время и т.д.

«Жизни» лучше использовать в командных играх. Это не только позволяет увидеть сплоченность группы, но и ребят заставляет взглянуть и почувствовать себя по-другому. Не каждый сам за себя, а «один за всех и все за одного». Как правило, после командных игр ребята либо разбегаются, либо становятся еще дружнее.

Существует несколько вариантов использования жетонов:

- собрать определенный комплект цветов;

- собрать определенное количество жетонов;

- смешанный тип двух первых вариантов.

Жетоны хороши как для личных игр, так и для командных. «Жизни» и очки по ходу игры можно отмечать на табло. В этом случае команды (участники) будут знать свою ступеньку к победе и ступеньку соперника. Но для постоянного подогрева азарта нужно, чтобы ребята, пройдя очередной этап игры, пришли на то место, где находится табло, отметились (посмотрели результаты соперников) и пошли на следующий этап.

Контрольное время — время, за которое ребята должны пройти весь комплекс игр или выполнить задание. Желательно, чтобы были предусмотрены маршрутные листы, иначе может появиться проблема в судействе. Например:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | |
| Этап | Очки | Отсечки времени | Подпись судьи |
|  |  |  |  |

3. После выбора принципа и объединяющей идеи игры необходимо выбрать *тему* (если она еще не определена).

Игры могут быть познавательные, интеллектуальные, на проверку практических навыков, развлекательные, развивающие, возрастные, музыкальные, игры-шутки, подвижные, спортивные и др.

Выбор узкой темы предполагает, чтобы все части игры, все задания ей соответствовали.

Игра может быть смешанного типа, когда игры идут по кругу и не зависят друг от друга, но объединены общей идеей.

Выбор принципа круга предполагает отработку по времени: например, в течение 10 минут длится игра, затем 2 минуты дается на переход на следующую станцию, вновь 10 минут игры и т.д. Во всех остальных системах игры может быть ограничено только общее время.

4. После того, как определен примерный план, следует позаботиться о *стартовой информации.* Необходимо знать: где? когда? во сколько? сколько человек? возраст? электричество? помещение?

5. Следует выбрать команду судей, которая будет подбирать или проводить игры (в роли главного судьи может выступить вожатый).

После конструирования игры наступает не менее важный момент — этап подготовки.

***Основные элементы подготовки игры***

*1. Оформление.* Необходимо организовать отдельную команду, которая будет заниматься оформлением всего комплекса или его центральной части. Игры, которые проводят судьи, они оформляют сами.

*2. Реквизит.* Желательно, чтобы каждый судья составил для себя список реквизита, который ему понадобится, и заранее собрал его в отведенном месте, проверив по списку.

*3. Музыка.* Музыкальный фон обязателен при проведении игр (если есть возможность). Музыка, как и оформление, создает нужную атмосферу, настроение праздника и задает темп играющим.

*4. Призы.* Почти все и всегда играют не ради награды, а ради игры. Однако если подготовить маленькие призы, дипломы, играть будет интереснее и приятнее. Призы можно вручать и независимо от выбранного принципа игры.

*5. Закон «кнопки».* В ходе игры иногда возникают ситуации или обстоятельства, способные помешать проведению игры. Во время подготовки необходимо предусмотреть этот момент и продумать запасной вариант. Можно составить список возможных помех и заранее определить, как можно их избежать.

*6. Репетиция.* Полезно устроить генеральную репетицию игры, желательно в условиях, близких к действительности. Это позволит выявить все слабые места команды.

*7. Сценарий.* Желательно, чтобы судьи написали себе небольшой сценарий: как они встретят ребят, что скажут, как попрощаются, где будут стоять, во что будут одеты и т.д.

*8. Как рассказывать правила.*

- Голос ведущего должен быть уверенным и громким. Слова надо произносить четко, выговаривая каждый звук. Можно предварительно потренироваться перед родителями, друзьями.

- Вожатый должен быть сам увлечен своей игрой, тогда легко будет увлечь других.

- Правила должны быть понятны каждому, иначе игра не получится. Лучше объяснять дважды.

*9. Судейство.*

- Прежде чем играть, необходимо внимательно прочитать¬ правила игры. Если правил нет, их нужно придумать самим.

- Проигрывая, ребята становятся сверхизобретательными, поэтому следует продумать все варианты и ситуации, которые могут возникнуть при судействе.

- Чем меньше правил, тем лучше.

- Судья всегда прав.

- Хорошо, если у судей будет отличительный знак (форма,¬ галстук, повязка, значок).

- Судьи должны быть дружелюбны и вежливы со всеми без исключения. Если кому-то игра не нравится и этот человек мешает остальным, необходимо тактично удалить его.

- Никогда не следует спорить с играющими. Судья должен выслушать обиженных и, если они правы, изменить свое решение, но только после того, как обдумает ситуацию. Если судья будет спорить, он лишится своего судейского авторитета, его никто не будет слушать и играть у него. Необходимо помнить, что успех игры во многом зависит от судьи — его смелости, терпения, выдумки.

*Алгоритм проведения игры-путешествия:*

1) подготовка;

2) сбор-старт;

3) движение по маршруту;

4) участие в деятельности;

5) подведение итогов;

6) организация последействия.

При проведении игры нужно помнить следующие *принципы:*

- «Игра — ее величество» (необходимо создать *таинственность* и *интригу* в игровой ситуации);

- «Говори проще, и люди к тебе потянутся» (желательны *четкость* и *простота инструкции*, доступность слов);

- «Как начнешь — так и закончишь» (необходим *настрой и мотивация на игру, мобилизация и эмоциональность ведущего*);

- «Взялся за дело — иди до конца смело» (ведущему помогут *уверенность в себе и стремление всегда все доводить до логического завершения*);

«Не получается — не паникуй» (следует помнить, что *ситуация должна быть под контролем и работать на ведущего, а не ведущий — на ситуацию*).

*При организации игровой деятельности с детьми младшего возраста вожатому важно знать, что:*

- подвижные игры с бегом и прыжками должны быть ограничены во времени и сопровождаться частыми перерывами, сменами характера движений;

- недопустимы игры, связанные с большими силовыми нагрузками, с длительным неподвижным сидением за столом;

- если по правилам игры ребенок вынужден выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения;

- дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Такие игры способствуют развитию функции торможения;

- все дети любят водить в игре, и выбор водящего каждый раз должен быть обоснован: «он еще ни разу не водил», «очень честно соблюдал правила игры», «был смелым» и др.

- детей надо учить играть, не нарушая правила, приучать действовать по сигналу;

- заканчивая игру, следует отметить лучших, инициативных игроков.

*Как ввести детей в игру?*

1. Надо кратко, образно изложить содержание игры. Правила игры давать желательно не все сразу, так как дети не смогут быстро усвоить их и невольно будут нарушать. В дальнейшем правила игры дети должны вспоминать сами.

2. Необходимо разделить детей на команды.

3. Вожатый должен принимать участие в игре вместе с детьми.

*При организации игровой деятельности с детьми среднего возраста вожатому важно знать, что:*

- необходимо выбирать такие подвижные игры, которые бы не содержали излишних эмоциональных нагрузок;

- некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и для девочек.

*Как ввести детей в игру?*

1. Объяснить правила игры, вести игру и судить необходимо динамично; образность не обязательна.

2. Следует разделить ребят на группы.

3. Вожатый должен играть роль не наставника, а старшего члена коллектива, руководить игрой изнутри.

*При организации игровой деятельности с подростками вожатому важно знать, что:*

- игра должна быть осмысленной, деятельной, достаточно сложной;

- игра может быть рассчитана на длительную подготовку;

- дети должны осознавать необходимость игры, ее полезность.

*Как ввести детей в игру*?

1. Необходимо включать детей в разработку игры, таким образом осуществляя совместное творчество вожатых и подростков в выборе сюжетов, ролей, игровых задач.

2. Деление отряда на группы может происходить в зависимости от личных привязанностей, интересов.

3. Вожатый выступает в роли организатора, штурмана игры. Далее он может делегировать свои полномочия ребятам, корректируя и направляя их деятельность.