ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ
БПОУ ВО «ВОЛОГОДСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Рассмотрена на заседании
научно-методического совета
«31» августа 2020 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор БПОУ ВО
«Вологодский педагогический колледж»
_____ / С.А.Панахова
«31» августа 2020 г.
Приказ № 231

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Игровед»

Возраст обучающихся – 16-17 лет
Срок реализации: 4 месяца

Автор: Гороховская Ирина Владимировна,
канд. пед. наук,
заместитель директора по научно-методической работе, преподаватель

ВОЛОГДА
2020

Пояснительная записка

Игра как специфический вид деятельности детей, обладает значительным педагогическим потенциалом. В игре быстрее и эффективнее происходит усвоение детьми знаний нравственных норм и ценностей; формируются необходимые волевые качества, принципы поведения. В связи с тем, что в игре необходимо проявлять эмпатию и рефлексию, она является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению (Н.П. Аникеева, О.С. Газман и др.). Участвуя в разнообразных играх, дети учатся контролировать свои эмоции и эмоции других людей, осваивают приемы и способы выхода из конфликтов.

Педагогический потенциал игры многообразен, но следует заметить, что в последнее время все чаще появляются тенденции, которые свидетельствуют о том, что в силу разных причин происходит утрата традиций, связанных с игрой, выхолащивание игры из жизни детского коллектива, наблюдаются явления «виртуализации», «варваризации», «эгоизации» игровой культуры.

Современная игровая практика детей характеризуется сменой коллективного характера игры индивидуальным, доминирующими мотивами игровой деятельности становятся узко эгоистические установки личности, в их основе – гедонистическая подоплека, азарт, жажда развлечений. Наблюдается резкое обеднение игрового репертуара за счет вытеснения сложных и совершенных игровых форм примитивными, рассчитанными на нетребовательное, часто безответственное и массовое потребление, в интенсивном проникновении в игровую культуру парафольклорного творчества («черный юмор», игрушки-«страшилы» и пр.) Кроме того, анализ наблюдений за проведением детьми и подростками свободного времени показывает, что игры уходят из многих детских и подростковых общностей: дворовых компаний, малых групп и ученических коллективов в целом.

Нуждаются в обогащении арсеналом игр и детские общественные объединения.

Вернуть игру в детское сообщество, причем игру, развивающую и воспитывающую, на наш взгляд позволит, целенаправленная и специально организованная работа с педагогами, детьми и родителями. Такая работа должна быть направлена на объединение детей и взрослых на основе совместной игровой деятельности, восстановление и развитие игровых традиций, обогащение игровой практики детей. Сдерживающим фактором названных негативных проявлений современной детской игровой культуры детей может стать и развитие игрового опыта детей.

Педагогическая целесообразность: реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровед», будет способствовать сдерживанию негативных тенденций развития детской игровой культуры.

Отличительной особенностью дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Игровед» от уже существующих выступает то, что игра в данном проекте выступает и формой внеучебной деятельности и ее содержательным направлением.

Направленность программы – социально-педагогическая.

Цель программы: создание условий для развития содержательного развивающего культурообразующего досуга детей.

Задачи программы:

Образовательные:

- формирование знаний об игре как культурном феномене, о значении игры в жизни человека;
- знакомство со спецификой и многообразием настольных игр;
- формирование умений организовать настольные игры со сверстниками.

Социально-педагогические:

- создание условий для самопознания, самореализации, развития социальной инициативы.

Базовый уровень сложности.

Возраст детей, участвующих в реализации программы – 16-17 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 34 часа.

Формы и режим занятий:

Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа каждое.

Методы реализации программы: беседа, дискуссия, упражнение, игра. Каждое занятие предполагает игровой практикум, в ходе которого участники программы приобретаю опыт в качестве игрока и организатора настольной игры.

Ожидаемые результаты:

- систематизированные знания об игре как культурном феномене, о значении игры в жизни человека;
- наличие умения увидеть потенциал настольной игры в организации свободного времени; ориентация на игру как средство организации свободного времени;
- отношение к игре как к средству самопознания и саморазвития;
- установка на творческую самореализацию в игровой деятельности;
- сформированы умения организовать игровую деятельность со сверстниками.
- получение опыта самостоятельного социального действия: проведение настольных игр для сверстников в организациях общего образования и профессиональных образовательных организациях.

Способы определения результативности программы, формы текущего и промежуточного контроля: творческие и практические задания.

Формы подведения итогов реализации программы: показательное занятие, конкурс организаторов настольных игр.

3. Учебный план

№ п/п	Название раздела. Темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Игра как культурный феномен	4	2	2	Исследовательская работа «Динамика и тенденции развития игры»
2.	Значение игры в жизни человека	2	1	1	
3.	Особенности и многообразие настольных игр	2	1	1	Беседа-игра «Игра – знакомая Незнакомка»
4.	Потенциал настольных игр в организации свободного времени	12	1	11	
5.	Как быть успешным игроком	2	1	1	Творческое задание «Советы игроку»
6.	Методика организации настольных игр	10	2	8	Практические задания по проведению игр со сверстниками Творческое задание «Советы организатору настольной игры»
7.	Итоговое занятие	2	-	2	Конкурс организаторов настольных игр
	Итого	34	8	26	

4. Содержание учебного плана

Тема 1. Игра как культурный феномен

Теория: Понятие игры; отношение общества к игре в разные периоды своего развития; динамика и тенденции развития игры.

Практика:

Игры, направленные на знакомство участников программы: «Снежный ком», «Имя в кругу», «Двойники», «Общее и особенное», «Человек-человеку»

Тема 2. Значение игры в жизни человека

Теория: Функции игры: самопознание, саморазвитие, самореализация; коммуникативная функция; функция создания условий для развития команды/коллектива; организация культурообразующего досуга

Практика: исследовательская работа «Динамика и тенденции развития игры»,

Тема 3. Особенности и многообразие настольных игр

Теория: Особенности настольных игр; классификации настольных игр по различным признакам (продолжительность игры, возраст, количество игроков; развитие функций и качеств личности, содержание игры и т.д.).

Практика: Игры: «Клац», «Зевс на каникулах».

Тема 4. Потенциал настольных игр в организации свободного времени

Теория: Возможности настольных игр в организации свободного времени, варианты использования игры в зависимости от цели, количества участников и места проведения досуга

Практика:

Игры, направленные на развитие познавательной сферы (внимания, памяти, мышления) и координации движений: «Скоростные колпачки», «Добль», «Барабашка», «Ратуки», «Турбосчёт», «Квадрики (Свинки)», «Перемешка», «Башня», «Сплэш» и др.

Игры, направленные на развитие творческого воображения и фантазии: «Пакля-рвакля», «Активити»

Игры, направленные на развитие познавательного интереса: «Бум», «Ответь за 5 секунд»

Игры, направленные на развитие стратегического и экономического мышления: «Бонанза», «Картахена», «Каркассон», «Монополия», «Колонизаторы»

Тема 5. Как быть успешным игроком

Теория: Правила участия в настольных играх. Условия победы в разных типах настольных игр

Практика: Выполнение творческого задания «Советы игроку».

Тема 6. Методика организации настольных игр

Теория: Этапы организации игры, способы деления на команды, определения «первого» игрока (начинающего игру).

Практика: Проведение различных типов настольных игр со сверстниками.

Выполнение творческого задания «Советы организатору настольной игры»

Тема 7. Итоговое занятие

Практика: Конкурс организаторов настольной игры

.

5. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1, 2	сентябрь	28 30	13.30 13.30	Лекционно-практическая	4	Тема 1. Игра как культурный феномен	Кабинет	Исследовательская работа
3	октябрь	1	13.30	Лекционно-практическая	2	Тема 2. Значение игры в жизни человека	Кабинет	
4	октябрь	6	13.30	Лекционно-практическая	2	Тема 3. Особенности и многообразие настольных игр	Кабинет	Беседа-игра
					12	Тема 4. Потенциал настольных игр в организации свободного времени		
5, 6	октябрь	8 13	13.30	Лекционно-практическая	4	Тема 4. Потенциал настольных игр в организации свободного времени Игры, направленные на развитие познавательной сферы (внимания, памяти, мышления) и координации движений	Кабинет	Беседа-игра
7	октябрь	15	13.30	Практическая	2	Тема 4. Игры, направленные на развитие творческого воображения и фантазии	Кабинет	
8	октябрь	20	13.30	Практическая	2	Тема 4. Игры, направленные на развитие познавательного интереса	Кабинет	

9, 10	октябрь	22 27	13.30 13.30	Практическая	4	Тема 4. Игры, направленные на развитие стратегического и экономического мышления	Кабинет	
11	октябрь	29	13.30	Лекционно-практическая	2	Тема 5. Как быть успешным игроком	Кабинет	Творческое задание
12, 13, 14, 15	ноябрь, декабрь	3 10 17 24	13.30 13.30 13.30 13.30	Лекционно-практическая	10	Тема 6. Методика организации настольных игр	Кабинет	Практические задания по проведению игр со сверстниками Творческое задание
16 17	декабрь	8 15	13.30 13.30	Практическая	2	Тема 7. Итоговое занятие	Кабинет	Конкурс организаторов настольной игры

6. Методическое обеспечение программы

Описание игр

Имя в кругу

Участники стоят в кругу. Один из игроков делает шаг в центр круга, называет свое имя, показывает какое-то движение или жест, свойственный ему (или придуманный), затем возвращается в круг. Все игроки дружно и одновременно делают шаг в круг, повторяют имя, движение и пытаются при этом воспроизвести эмоции, настроение этого участника.

Снежный ком

Участники сидят в кругу. Первый человек называет свое имя; второй повторяет имя первого и называет свое; третий повторяет имя первого, второго и говорит свое и т. д. Задача игрока: перечислить по порядку имена всех участников, названных до него, а затем назвать свое имя.

Вариант игры: называть имя и определение (качество), начинающееся на первую букву имени (Игорь – интеллектуальный, Катя – креативная и т. п.).

Двойники

Участники расположены на площадке в хаотичном порядке.

По команде ведущего необходимо найти и собрать всех двойников, то есть людей, которые обладают теми же качествами, привычками, пристрастиями.

Параметры для сравнения и поиска задаются ведущим: любимое варенье, знак Зодиака, любимый цветок, любимое время года, хобби, любимый вид спорта, любимый школьный урок и т. п.

Общее и особенное

Участники организуют два круга – внутренний и внешний – и стоят в парах лицом друг к другу. Количество игроков, стоящих в обоих кругах, должно быть одинаковым.

Игроки, стоящие во внешнем кругу, говорят своим партнерам фразу, начинающуюся со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...» (например, мы с тобой похожи тем, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т. д.). Участники, стоящие во внутреннем круге, отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» (например, мы с тобой отличаемся цветом глаз, длиной волос и т. д.). Затем по команде ведущего (хлопок, звуковой сигнал и т. п.) игроки, стоящие во внутреннем круге, передвигаются на шаг вправо, меняя партнера. Игра повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Человек-человеку

Участники образуют пары, которые расположены произвольно на площадке. Игроки в парах стоят лицом друг к другу.

Водящий-ведущий называет последовательно части тела, которыми игроки в парах должны коснуться друг друга (например: руки, колени, плечи, носы). Каждый раз, соприкасаясь названными частями тела, участники не разнимают названных ранее. По команде «человек-человеку» игроки меняют партнеров, водящий тоже «занимает» какого-то игрока. Кто остался без пары, становится водящим, и игра продолжается.

Беседа- игра «Игра – знакомая Незнакомка».

Целями данной игры выступают: актуализация у детей имеющихся представлений, знаний об игре; создание мотивации на изучение игры. Игра проходит следующим образом: дети объединяются в группы по 5-6 человек, получают различные задания для совместного обсуждения. После обсуждения каждая группа представляла результат, который мог быть дополнен или оспорен. Примеры заданий: «почему ребенок играет?», «назовите характерные признаки игры», «вспомните игру, которая оказала влияние на ваше развитие» и др. Кроме того, здесь детям может быть представлен материал о народной игре.

Исследовательская работа «Динамика и тенденции развития игры»

При изучении динамики и тенденций развития современной игровой практики детей участникам предлагается провести исследовательскую работу:

1. Изучите (понаблюдайте, проинтервьюируйте), в какие игры любят играть дети разного возраста (живущие в вашем дворе, в вашем поселке, учащиеся в вашей образовательной организации). Найдите ответы на следующие вопросы:

Что более всего привлекает детей разного возраста в игре?

Какие типы игр предпочитают ваши сверстники?

Чем руководствуются дети, выбирая игру?

При описании результатов исследования отметьте, сколько человек было опрошено, какого возраста и пола. Опишите по предложенному плану выявленные 5–7 наиболее популярных игр современных детей.

2. Проведите опрос с целью выяснения, в какие игры играли ваши родители, дедушки, бабушки. При описании результатов исследования зафиксируйте, сколько человек было опрошено, какого возраста и пола. Опишите по предложенному плану выявленные 5–7 наиболее популярных игр старших поколений.

3. Сравните игры детей разных поколений; отметьте, какие произошли изменения и в чем вы видите причины этого.

Есть мнение, что современные дети по сравнению с их родителями меньше играют в коллективные игры. Подтверждают результаты ваших опросов это мнение? Если да, то назовите возможные причины.

План описания игры

Название игры.

Цель (назначение) проведения (использования) игры.

Характеристика игроков: возраст; количество; соотношение мальчиков и девочек (при необходимости) и т. д.

Реквизит.

Роли (если есть).

Правила.

Варианты игры.

Источник (книга, человек, который рассказал правила или организовывал эту игру).

Творческое задание «Советы игроку»

Задание направлено на развитие игрового поведения.

«Составьте советы игроку, выполняя которые, он будет успешен в различных играх, с ним будет интересно играть и т. п.».

Развитию опыта организатора игры будут способствовать задания типа «Подберите 10 считалочек», «Проведите игры с детьми в своей комнате / со своими друзьями».

Творческое задание «Советы организатору настольной игры»

Задание направлено на развитие умений организовывать настольные игры. Для выполнения этого задания игра конкретизируется.

При выполнении задания необходимо определить и обосновать рекомендуемый возраст, количество участников; предложить советы по организации игры, обозначить возможные «трудные» моменты в проведении, способы их предотвращения или выхода из создавшейся ситуации; представить варианты игры.

Список литературы, рекомендованный участникам программы

1. Гороховская И. В. Игра: воспитательный потенциал, педагогическое руководство и организация: учебно-методическое пособие / И. В. Гороховская; научный ред. М. А. Углицкая. – 4-е изд., дополненное. – Вологда: Изд-во «Арника», 2016. – 109 с.

2. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: учеб.-метод. пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 216 с. – (Воспитание и дополнительное образование детей).

3. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва: Новая школа, 1994. – 240 с.

6. Материально-техническое оснащение программы

Список настольных игр, используемых в реализации программы

Скоростные колпачки	Башня	Зевс на каникулах
Добль	Сплэш	Монополия
Барабашка	Пакля-рвакля	Каркассон
Ратуки	Активити	Картахена
Турбосчёт	Бум	Бонанза
Квадрики (Свинки)	Ответь за 5 секунд	Колонизаторы
Перемешка	Клац	

7. Список использованной литературы

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.

2. Гороховская И. В. Игра: воспитательный потенциал, педагогическое руководство и организация: учебно-методическое пособие / И. В. Гороховская; научный ред. М. А. Углицкая. – 4-е изд., дополненное. – Вологда: Изд-во «Арника», 2016. – 109 с.

3. Каникулы: игра, воспитание: О педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников: кн. для учителя / О.С. Газман, З.В. Баянкина, В.М. Григорьев и др.; под ред. О.С. Газмана. – Москва: Просвещение, 1988. – 160 с.

4. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: учеб.-метод. пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 216 с. – (Воспитание и дополнительное образование детей).

5. Репринцева Е. А. Игра в практике современного высшего образования: тревожные тенденции и векторы надежды / Е. А. Репринцева // Мир образования – образование в мире. – 2005. – № 4. – С. 21-43.
6. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва: Новая школа, 1994. – 240 с.