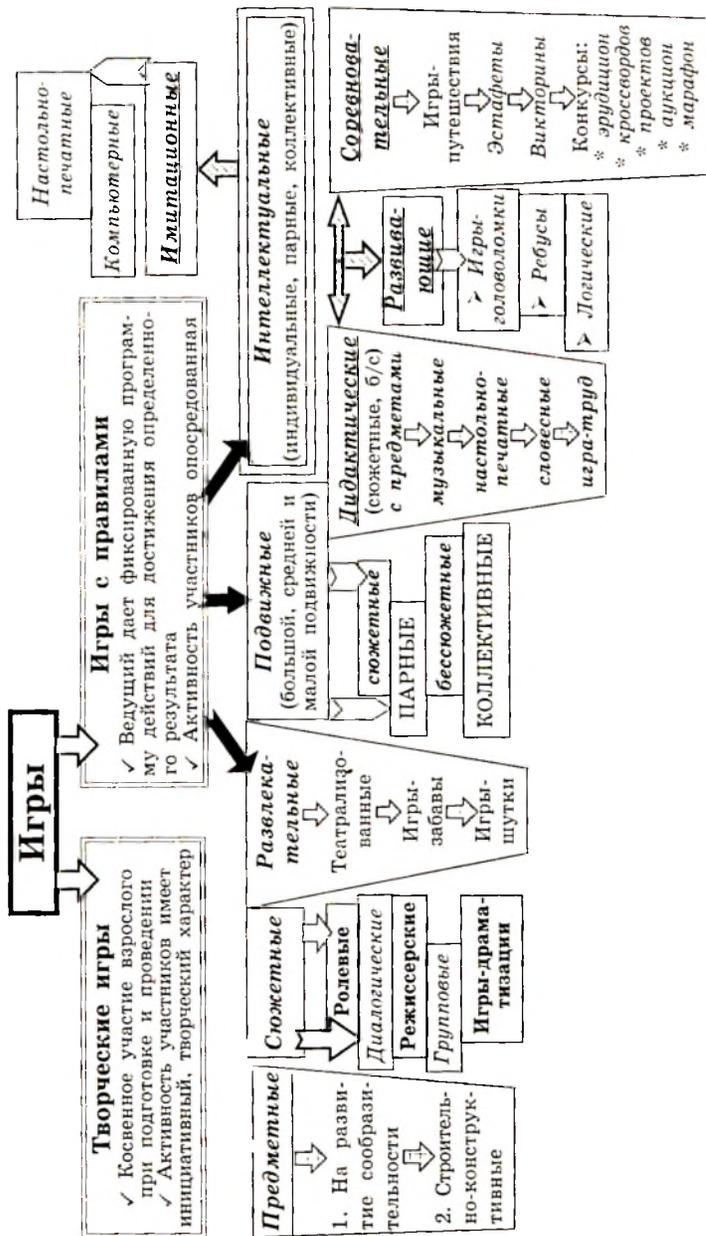


ОТ ТЕОРИИ ИГРЫ — К МОДЕЛИ ИГРОТЕКИ ПЕДАГОГА

В настоящее время мы нередко слышим от психологов, что несмотря на многообразие игр, с которыми встречается подрастающее поколение каждый день на улице, в печатных изданиях, на экране телевизора, компьютера или приставки, его можно назвать “поколением не доигравших детей”. Кажется, что играют сегодня везде — в яслях, в школе и внешкольных учреждениях, ПТУ, техникумах, вузах, на предприятиях и т.д., но дети почему-то “не доигрывают”... И главными здесь можно назвать две причины: во-первых, они не участвуют, а смотрят, как играют другие; а во-вторых, порой предлагаемые игры не соответствуют возрасту и уровню развития ребенка, а значит, автоматически создается ситуация неуспеха или ребенку отводится роль пассивного наблюдателя. Как же изменить сложившееся положение дел? Что вообще представляет собой игра в жизни человека?

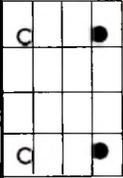
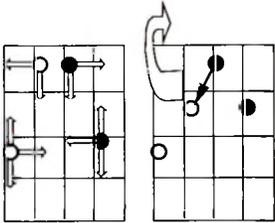
Игра уже издавна привлекала внимание педагогов, историков, культурологов, однако единой, удовлетворяющей всех *теории игры* до настоящего времени нет. Наиболее старой является теория отдыха, сформулированная более 260 лет назад Кемсом: “Игра необходима человеку, чтобы освежиться после труда”. Но эта теория явно неприменима к детским играм. Г.В.Плеханов считал, что игра возникает в ответ на потребность общества в подготовке подрастающих поколений к жизни в этом обществе и как деятельность, отделившаяся от продуктивной трудовой деятельности и представляющая собой воспроизведение отношений между людьми [1, столб. 139; 4, с. 13]. П.П.Блонский критически подходил к самому термину “игра”: “Этот термин без разбора применяется к самым разнообразным видам деятельности детей -- от простых манипуляций до



Каким образом игры как “традиционные формы выработки и закрепления различных социокультурных норм, прежде всего в плане регламентации и построения ролевых и межличностных отношений”, можно сделать адекватным средством формирования культуры в широком смысле этого слова и культуры преодоления жизненных кризисов [3, с. 7]? Ответим на этот вопрос перефразированным изречением: играйте с детьми **побольше** в игры **хорошие и разные**, из “зоны их ближайшего развития”.

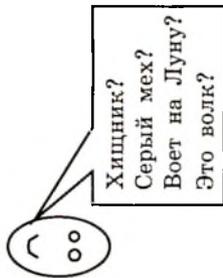
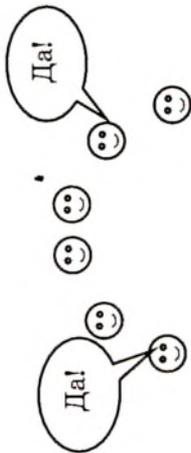
А для этого педагог может начать с создания каталога игр различной тематики, которые есть в его домашней библиотеке, с указанием источника и страницы. В каталоге можно также отмечать: ► с людьми какого возраста, ► с какой целью или ► по какой теме работать. Но если вас не устраивает “разбросанность” игр и вы любите, чтобы все было компактно и всегда под рукой, тогда вам не обойтись без игротеки. Разделы игротеки могут быть составлены в соответствии с предложенной классификацией (распределение игр по разделам, как и всякая классификация, несколько условно, однако в нем присутствует логика). Форму карточки и размер вы можете смоделировать сами, оставив только те графы, которые вам нужны для работы. Сами вы будете выбирать, на какой бумаге, картоне, электронном носителе выполнить эти карточки, как их систематизировать...

Мы предлагаем свой образец игровой карточки, а в литературе можно найти более десятка вариантов по конструктивному и содержательному выполнению подобных карточек. В нашей игротеке игровые карточки имеют четкую структуру: название, построение, инвентарь, место проведения, содержание, правила и ОМУ (общие методические указания). Отсутствует графа “цель”, так как для каждого вида игр выделяется общая цель, которая шифруется кодом, например, Б/с.С. — бессюжетная, словесная; Н.Л. — настольная, логическая; И.-З. — игра-забава; Р.Гр. — режиссерские, групповые и т.д. Отдельные игры имеют несколько вариантов проведения, что создает возможность для использования их в работе с людьми разного возраста (приложение).

Н.Л.	Развивающая	Волки и овцы
<p>1</p>  <p>2</p> 	<p>На поляне гуляли две овцы. Вдруг приходят два волка.</p> <p>В. — Уходите отсюда! Это наша поляна.</p> <p>О. — Нет, наша. Не уйдем!</p> <p>В. — Ну, тогда мы вас съедем.</p> <p>О. — Это мы еще посмотрим, кто кого съест.</p> <p>В. — Ах, так? Тогда давайте играть, мы ходим первыми.</p> <p>О. — Ходите, только запомните эти правила.</p>	<p style="text-align: center;">Правила</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ходить по очереди 2. Передвигаться только на соседнюю клетку влево, вправо, вперед или назад — по вертикали или по горизонтали (рис. 1) 3. "Съедать" можно только по диагонали (рис. 2) 4. Чья (или чьи) фишка(и) останется на поле, тот и победил
<p>Место Инвентарь ОМУ</p>	<p>не ограничено лист бумаги, карандаш, четыре фишки двух цветов</p>	<p>Начиная со старшего дошкольного возраста Играть можно вдвоем или даже одному</p>
<p>Источник: журнал "Грамавай" (1990, № 1).</p>		

Б/с.С.

Дидактическая



Живое — неживое

Среди играющих выбирается ведущий. Он отходит в сторону и ждет, пока остальные игроки договорятся, какой предмет они задумают. Ведущий должен угадать задуманный предмет с помощью вопросов: “Живое или неживое ты загадал?” Если живое, то надо выяснить, где оно живет и где его можно встретить, чем питается, особенности внешнего вида, отдельные повадки. Если задуманный предмет неодушевленный, надо выяснить — это явление неживой природы или предмет, сделанный руками человека, где его можно встретить, что с его помощью сделать, для чего он служит, каковы его размеры, цвет, форма.

Место площадка, групповая комната

Инвентарь
ОМУ

Правила

1. Все участники задумывают один и тот же предмет
2. На вопросы ведущего может отвечать любой участник
3. Не подсказывать

Начиная со старшего дошкольного возраста
Играют два и более человек
Желательно, чтобы в первых играх ведущим был взрослый

1. Педагогическая энциклопедия. — Т. 2 / Гл. ред. И.А.Каиров, Ф.Н.Петров. — М.: Советская энциклопедия, 1965. — Столб. 137—142, 153—158.

2. Сазонтьева Н.Б. Игра как метод и проблема современной психологии // Игровое моделирование: Методология и практика. — Новосибирск: Наука, Сибирское отделение, 1987. — С. 7—13.

3. Социальное проектирование в сфере культуры. Игровые методы // Сб. науч. тр. НИИ культуры; Под ред. И.В.Жежго. — М., 1987. — 180 с.

4. Спиваковская А.С. Психотерапия: игра, детство, семья. — Т. 1. — М.: ЭКСМО-Пресс, 1999. — 304 с. (серия “Психология — XX век”).

5. Театральная энциклопедия / Гл. ред. П.А.Марков. — Т. 2. — М.: Советская энциклопедия, 1963.



Л.В.Луцевич, главный эксперт отдела реформ средней общеобразовательной школы НИО Республики Беларусь, кандидат педагогических наук

ПРОГРАММА ПРАКТИКУМА “ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАБОТЕ СОЦИАЛЬНОГО ПЕДАГОГА”

О владение будущим социальным педагогом игровой культурой предполагает обеспечение деятельностного игрового пространства, определение его места в процессе социализации, реабилитации и адаптации детей и взрослых в обществе, создание положительного эмоционального фона, атмосферы взаимодействия и формирования гуманных отношений. Игровой практикум “Технологии игровой деятельности в работе социального педагога” как учебный предмет имеет следующие **основные цели**:

- охарактеризовать будущим социальным педагогам (да и всем тем, кому предстоит работать в качестве орга-