

Игра и игровые программы в системе воспитательной работы дополнительного образования.

Педагогам и психологам известно огромное значение игры в развитии ребенка. К сожалению, сегодня в сфере досуга порой преобладают разрушающие аспекты, созданные западной индустрией развлечения, портящие психику детей, делающие их жестокими, бесчеловечными. Многие дети не умеют нормально общаться друг с другом, поэтому в детской среде часто возникают конфликтные ситуации. Положение может исправить правильно организованный досуг, основанный на коллективных играх. При работе с младшими школьниками необходимо создавать атмосферу признания, энтузиазма и поддержки, что формирует у учеников ощущение радости творчества. Этому способствуют специальные игры и упражнения, которые, по мнению К.Фогеля, выполняют следующие функции:

1. Снижают уровень напряжения и дают возможность расслабиться.
2. Помогают устанавливать контакты, создают обстановку доверия и доброжелательности, улучшают взаимопонимание между учителем и учениками.
3. Делают обучение более эффективным, поскольку активизируют важнейшие системы человеческого организма, способствуя развитию креативности и интуиции.

Создают у учеников ощущение стабильности и предсказуемости

В последнее время становится очевидным, что настоящее обучение не требует постоянной концентрации внимания. Рекомендуется предоставлять ученикам свободное время, в ходе которого они могли бы самостоятельно работать, общаться друг с другом, играть, экспериментировать или обсуждать происходящее. Необходимо чередовать периоды напряженного внимания с рефлексией или игровыми паузами.

Традиционная педагогика считает, что мышление и спорт нужно четко разделять, но современные исследования головного мозга показали существование тесной связи между телом и духом. Таким образом, педагог должен организовывать игровые паузы, во время которых, ученики могли бы двигаться и смеяться, расслабляться, переключаться с одного вида деятельности на другой. Игровые паузы можно разбить на группы. К первой группе отнесем игры, требующие проявления доброжелательности и уважения, игры второй группы – коррекционно-развивающие, игры третьей группы направлены стимулировать учеников на выполнение различных движений (подвижные игры).

Игровая ситуация позволяет раскрыться порой еще нереализованным способностям и задаткам личности ребенка, расширяет границы для проявления творчества, причем происходит это легко и непринужденно.

Л.С.Выгодский отмечал, что в игре ребенок становится как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном мире содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции

развития - ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения.

В играх есть возможность, говоря словами известного польского педагога и психолога Януша Корчака, «отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной». Понять природу игры, ее поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства, понять своих воспитанников.

Приложение № 1.

Игра «Два берега»

Участники - все присутствующие, разбиваются на три команды – два «берега» и «река». Суть игры: команды выстраиваются параллельно – «берег»-«река»-«берег». Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносить вслух). Задача «реки» не дать услышать левому «берегу» то, что хочет сказать правый (можно кричать, топать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый.

Игра «Накопительный комплимент»

Все участники делятся на несколько микрогрупп с равным количеством. Они встают друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Каждый игрок должен подумать, какой комплимент он может сказать члену группы, стоящему за ним. Ученик, стоящий первым в ряду, поворачивается к следующему и шепчет ему на ухо приятные слова, используя несложные конструкции предложений, например: «Я думаю, что ты (приветливый)». Второй передает третьему: «Я думаю, что ты приветливый и терпеливый» и т.д. Последующий игрок идет к первому и говорит ему все комплименты, которые он получил и добавляет свой. Когда все группы закончат игру, то первые ученики говорят все комплименты, которые они получили.

Игра «Ладощка»

Ученик обводит на бумаге левую ладошку с раздвинутыми пальцами и пишет в ее центре свое имя. Затем он передает свою ладошку соседу, который на изображении пальца пишет что-либо приятное. Ладощки путешествуют от одного участника игры к другому. Если исписаны все изображения пальцев, то участники могут писать комплименты и между ними.

Игра способствует развитию доброжелательности и уважения.

Игра «Разожми кулак»

Цель: показать, как влияют на человека ласковые слова, доброе отношение друг к другу. Игра проводится в паре. Один ученик сжимает кулак, а другой должен его разжать любыми способами. Затем учащиеся меняются местами. Обычно дети применяют силу. Задача педагога на собственном примере показать, насколько убедительны оказываются добрые слова, спокойное, доброжелательное отношение друг к другу, используя уговоры, ласковые слова.

Игра «Если бы я был...»

Цель: развивать ассоциативное восприятие.

Педагог, предлагая различные темы, задает ученикам вопросы, например: «Если бы ты был животным (цветком, ветром и т.д.), то

каким?» По возможности, учитель уточняет некоторые характеристики выбираемого образа: добрым, злым, вялым, ярким и т.д.

Игра «Красивое имя»

Цель: повысить уровень самооценки.

Ученику предлагается написать свое имя фломастером, а затем украсить его так, чтобы получилось ярко и красиво.

Игра «Царевна-несмеяна»

Цель: оказание поддержки друг другу, повышение самооценки. В центре класса ставится стул, на который садится ученик, изображающий Царевну-Несмеяну. Учитель сообщает: «Для того, чтобы рассмешить Царевну, надо сказать ей добрые слова о том, какая она хорошая».

Игра «Интервью у дракона»

Цель: формировать умение общаться.

Учитель предлагает школьникам представить, что им нужно взять интервью у сказочного дракона, у которого семь голов. Головы имеют разные настроения, их изображают семь учеников. Остальные участники игры должны угадать, какое настроение было у каждой головы.

Игра «Чем мы похожи»

Участники сидят в кругу. Ведущий приглашает в круг одного из участников на основе какого-либо реального или воображаемого сходства с собой. Например, «Света, выйди, пожалуйста, ко мне, потому что у нас с тобой одинаковый цвет волос». Или «Мы живем в

одном городе», или «мы одного роста». Света выходит в круг и приглашает выйти кого-нибудь из участников таким же образом по другому признаку. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся в кругу.