

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт педагогики, психологии и социологии
Кафедра общей и социальной педагогики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
А.К. Лукина
подпись инициалы, фамилия
« ____ » 20 __ г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

ВОЗРОЖДЕНИЕ ДЕТСКОЙ ДВОРОВОЙ ИГРЫ В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Профиль подготовки 44.04.01.03 Социально-педагогическое сопровождение
индивидуальных образовательных маршрутов

Научный руководитель _____ А.В.Чистохина
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия
Выпускник _____ Л.Е.Еремина
подпись, дата инициалы, фамилия
Рецензент _____ И.А. Аликин
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия

Красноярск 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
1.ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДВОРОВОЙ ИГРЫ.....	9
1.1Обзор литературы.....	9
1.1.1 Понятие «детская игра».....	9
1.1.2 Классификация детских игр.....	11
1.1.3 Дворовые детские игры.....	18
1.1.4 Роль дворовой игры в детской субкультуре.....	20
1.1.5 Значение игр с правилами (дворовых) с точки зрения медицины.....	23
1.1.6 Значение игр с правилами для детей с нарушениями опорно - двигательного аппарата.....	28
1.2 Теоретические выводы.....	30
2.ПРАКТИЧЕСКИЕ ПРОБЫ. РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЯ.....	33
2.1 Проба адаптивной модели организации игры (без детей – посредников)....	33
2.1.1 Цели и задачи игровой пробы адаптивной модели. Используемые методики.....	33
2.1.2 Описание игровой пробы адаптивной модели	33
2.1.3 Результаты игровой пробы адаптивной модели	36
2.1.4 Выводы по результатам игровой пробы адаптивной модели.....	38
2.2 Проба проактивной модели организации игры (с привлечением детей посредников).....	39
2.2.1 Цели и задачи игровой пробы проактивной модели. Используемые методики.....	39
2.2.2 Описание игровой пробы проактивной модели.....	40
2.2.3 Результаты игровой пробы проактивной модели.....	41
2.2.4 Выводы по результатам игровой пробы проактивной модели.....	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	43

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	44
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	52
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	56

ВВЕДЕНИЕ

Мир детей, как и всякая человеческая общность, имеет свою культуру, свои традиции, передающиеся из поколения в поколение детей. М.В.Осорина отмечала: «что детскую субкультурную традицию можно рассматривать как культурное обобщение социально-психологического опыта, накопленного в детском обществе на протяжении долгого времени (от нескольких десятилетий до нескольких столетий) и выражается в двух основных формах:

- в виде устойчивых моделей ритуализированного поведения;
- в виде текстов детского фольклора.

И то и другое передается от старших детей к младшим в процессе совместного времяпрепровождения, общения и групповых игр «с правилами» (дворовых). [1]

В таких разновозрастных группах в основном разница в возрасте участников (от 1 до 3 лет), в связи с этим им интересно друг с другом и легче общаться. Также отмечала М.В. Осорина: «Эта разница обуславливает различия в социально-психологическом опыте, в физических и индивидуальных возможностях, что играет существенную роль в передаче детской субкультурной традиции» .[1]

Размышления о том, как живет детский мир в мире взрослых сегодня, приводят к пониманию того, что сегодня существует огромная и угрожающая проблема для детской субкультуры. Если среда, в которой живет и развивается ребенок, не удовлетворяет его желание двигаться, познавать окружающее пространство, играть и общаться со сверстниками и другими детьми, активно проявлять себя и т.п., то он станет злым, агрессивным, эмоционально, телесно и духовно неразвитым, неспособным вступать в интимно-личные отношения со средой обитания. «...Если детям негде и никогда гулять, играть и общаться, то нормальной и правильной социализации в детской среде происходить не будет, также не будет и здоровой детской субкультуры. Все это приведет к серьезным

социально-психологическим проблемам в старшем подростковом возрасте...» М.В. Осорина. [1]

В наше время наблюдается значительное угасание «дворовых» игр, а оставшиеся простые игры, не требующие больших усилий, вытеснили более сложные. В связи с тем, что во дворах как правило отсутствуют разновозрастные группы детей, передача игрового опыта в детской субкультуре практически прервана. Все это приводит к плачевным последствиям в развитии и социализации детей и ставит под угрозу существование самой детской субкультуры.

В настоящей работе представлены игровые пробы моделей по организации игры для возрождения «дворовой» игры в детской субкультуре у детей 6-12 лет в отдельных дворах Советского района города Красноярска.

Цель исследования:

Выявить и обосновать возможные условия возрождения детской «дворовой» игры и продуктивные модели передачи игр детям в условиях современного города.

Объект исследования – детская «дворовая» игра в условиях современного города.

Предмет исследования – Условия возрождения детской «дворовой» игры и продуктивные модели передачи игр детям в условиях современного города.

Гипотеза:

Возрождение и сохранение детской дворовой игры будет возможно, если во дворе совместно будут играть дети разного возраста, а среди этих детей будут активные игровые заводилы при обязательной поддержке взрослых. Такой как, например:

1. информация об утраченных играх;
2. понимание родителями и педагогами, что игра для ребенка – это дело серьезное.

Доказательство гипотезы исследования предполагает решение ряда задач:

1. Изучить теоретическое основание детской «дворовой» игры.

2. Выявить и проанализировать наличие детских «дворовых» игр.
3. Проведение игровой пробы.
4. Собрать и проанализировать результаты игровой пробы.
5. Сформулировать выводы по данному исследованию.

В данном исследовании будут использованы следующие методы:

1. Метод наблюдения по Марии Осориной.
2. Игровая проба.

База исследования:

1. МБОУ СШ №147. Пришкольный лагерь – июнь 2018г.
2. Двор рядом со школой №147 по адресу: ул. 9Мая 17д (новостройка) - июнь, июль, август 2018г.
3. Двор по адресу: ул. Солнечный бульвар, дом 5 (новостройка) – июнь, июль, август 2018г.

Участники:

В исследовании будет принимать участие возрастная группа детей от 6 до 12 лет. Дети – посредники 7 лет.

Этапы подготовки и проведения исследования:

1. Теоретико-методический.
2. Диагностический.
3. Игровая проба.
4. Обработка данных и осмысление результатов.

Научная новизна исследования:

Еще в недавнем прошлом процессы передачи детской субкультурной традиции от поколения к поколению происходили как само собой разумеющееся внутри детских дворовых сообществ, но в последние десятилетия процесс преемственности дворовой игровой культуры между поколениями детей практически утрачен. В связи с тем, что ранее никогда не существовало такой проблемы, несмотря на то, что наблюдалось некоторое снижение количества игр, используемых детьми, то не было и исследований в сфере возрождения и передачи дворовой игровой традиции. Данная

исследовательская работа направлена на то, чтобы выявить механизмы продуктивных моделей переноса дворовой игры в детскую субкультуру для ее возрождения в условиях современного города.

Теоретическая значимость.

Проанализированный материал значительно расширяет представления о значении дворовой игры в жизни ребенка. Поможет по-новому взглянуть на существующие приоритеты и используемые принципы в воспитании и образовании детей.

А также основываясь на изученные данные сформулировать и вывести правильные модели передачи утраченных игр в детскую субкультуру.

Практическая значимость.

Данная работа может быть использована:

1. Социальными педагогами, как дополнительный инструмент социализации детей.
 2. Учителями начальной школы, как один из инструментов сохранения здоровья младших школьников.
 3. Воспитателями в детских садах:
 - как элемент сохранения и укрепления здоровья ребенка;
 - как инструмент для правильного психологического и возрастного развития детей;
 - как необходимый элемент для подготовки детей к школе.
 4. Родителям, которые заботятся о здоровье своих детей как физическом, так и психологическом, и тем более, для тех родителей, которые считают прогулки и игры детей во дворе пустой тратой времени.
- Положения, выносимые на защиту:
- Возрождение и сохранение в детской субкультуре дворовой игры возможно при соблюдении трех составляющих:
1. Существование в жизни ребенка взрослого, который понимает,

насколько велико значение дворовой игры и общение с детьми разных возрастов, в процессе развития, воспитания и образования. Присутствие взрослого, который будет помогать ребенку в этом, а не препятствовать.

2. Наличие в дворовой среде разновозрастных групп детей, которые будут совместно играть и общаться.

3. Активные дети (заводилы игр, умеющие играть и знающие игры).

Только такое сочетание условий способствует появлению, развитию и укреплению, а тем более передаче дворовой игры в детской субкультуре от старшего поколения к младшему.

1ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДВОРОВОЙ ИГРЫ.

1.1 Обзор литературы.

1.1.1 Понятие «детская игра».

Издавна игра является важнейшей частью жизни человека. Вопрос об историческом происхождении игры является одним из главных.

Понятие об «игре» имеет некоторую разницу у разных народов. Так у древних греков слово «игра» означало действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется «предаваться ребячеству». У евреев « слово» игра соответствовало шуткам и смеху. У римлян означало радость и веселье. У немцев древнегерманское слово «spilän» означало легкое плавное движение, на подобии качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках слово «игра» стали обозначать обширный круг человеческих действий, не претендующих на тяжелую работу с одной стороны; и с другой стороны – доставляющих людям веселье и удовольствие. [2]

Многие ученые также пытались дать определение понятию «игра». До XIX в. игра рассматривалась, как всякая деятельность ребенка, не преследующая в качестве цели получение результатов, ведущаяся для удовольствия и «не всерьез». [2]

П.П. Блонский в 30-е годы XX века доказывал, что игра - только общее название для самых разнообразных деятельности ребенка, полагая, что «игры вообще» не существует, не существует вида деятельности, который бы подходил под это понятие, ибо само понятие игры есть понятие взрослых, для ребенка же всё серьёзно. И это понятие должно быть изгнано из психологии.[3]

В противовес этому, Д.Б. Эльконин, создавший одну из психологических теорий игры, говорил: «...игру нужно рассматривать как, совершенно своеобразную деятельность, а не как сборное понятие, объединяющее все виды детских деятельности...». [4]

Зигмунд Фрейд в своей психоаналитической теории сформулировал взгляды на игру как на деятельность, обусловленную биологическими

причинами (инстинкты, влечения), а следовательно, имеющую постоянный, вне исторический характер. [5,6] В той или иной степени его теория оказала влияние на многих психологов, в т.ч. на Ж.Пиаже. [7] Эта теория и в настоящее время достаточно широко распространена.

В.Штерн ввел в психологию понятие Ernstspiel (серьезная игра) и применил его к подростковому возрасту, указывая на то, что такие игры носят переходный характер между игрой и серьезным отношением к действительности и являются специфическим видом деятельности ребенка. [8,9,10]

Л.С. Выготский утверждает: «...что критерием игры является наличие мнимой ситуации. Что такое же такое мнимая ситуация? Это ситуация, в которой имеет место расхождение мнимого поля и поля смыслового. Например, ребенок может «придумать», что папин ремень – это червяк, а утюг – это паровоз. Налицо расхождение мнимого и реального: ремень – это не червяк, но предполагается, что все именно так. Ведущее звено игры – это воображение...», следовательно, по Выготскому игра тоже начинается лет с трех, когда ребенок начинает намеренно фантазировать.[11]

В словаре русского языка слово игра определяется как: «...деятельность, занятие детей, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения...».[12]

Что означает «игра» с психолого-педагогической точки зрения? В Российской педагогической энциклопедии: «Игра – это один из видов деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними... одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания». Игра рассматривается как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.[13]

Исследования психологов и педагогов показали, что игра социальна по своим мотивам, происхождению, содержанию, структуре, функциям.[11,4,14 - 23]

К.Д. Ушинский в своей работе «Человек как предмет воспитания» определил игру как: «...посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира...». Детские игры, отражают окружающую социальную среду, по его мнению.[18,19]

Как показывают исследования А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, развитие игры на протяжении дошкольного возраста происходит в направлении от игры предметной, воссоздающей действия взрослых, к игре ролевой, воссоздающей отношения между людьми. Из этого следует, что игра становится средством выделения и моделирования, воссоздания в специально созданных условиях отношений между людьми, а значит, начинает служить усвоению социального опыта: «...Содержанием возникающих у ребенка игр является отражение окружающей его действительности – профессиональная деятельность взрослых, их взаимоотношения, отношение к детям и т.д...» Д.Б. Эльконин писал: «... в игре «воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственной утилитарной деятельности...». [4,14]

Также об играх писали и другие современные авторы. [24 - 39]

1.1.2 Классификация детских игр.

Классифицировать игры — это значит соединить порядки игр, соподчиненных с их назначением, которые составлены на базе учета отличительных и общих признаков, а также закономерных связей между ними. Классификация игр введена для ориентации в их многообразии, для того чтобы дать о них более точную информацию.

Ф.Фребель первым из педагогов выдвинул тезис о игре как особом средстве воспитания, положив в основу своей классификации принцип дифференцированного влияния игр:

- на развитие ума (умственные игры),
- внешних органов чувств (сенсорные игры),

- движений (моторные игры). [40]

Карл Гросс был первым автором, который попытался дать научное определение игры и классифицировать детские игры, найти новый психолого-педагогический подход к ним. Он показал: «...что экспериментальные игры стоят в ином отношении к мышлению ребенка и к будущим его целесообразным неигровым действиям, чем символические игры, когда ребенок воображает, что он лошадь, охотник и т.п....». [41]

Классификация игр по К.Гросу

- Игры « обычных функций»:

- 1) игры подвижные;
- 2) умственные;
- 3) сенсорные;
- 4) развивающие волю.

- Игры « специальных функций»:

- 1) семейные игры;
- 2) игры в охоту;
- 3) ухаживание.

Я. Корчак в книге «Как любить ребенка» показывает свое видение разных игр и выделяет отдельно хороводы, спокойные игры, игры на проверку силы и знаний. [42]

М.С. Коган выделяет «игры как таковые» (игры в «Прятки», «Лапту») и «игры художественные» (Приложение Б).[43-44]

Основу классификации игр, которая принята в советской педагогике, заложил П.Ф.Лесгафт. [45-46] Он подошел к решению этого вопроса, руководствуясь своей основной идеей о единстве физического и психического развития ребенка. По мнению П. Ф. Лесгафта, «...первые игры ребенка бывают всегда имитационные: он повторяет то, что сам подмечает в окружающей его среде, и разнообразит эти занятия по степени своей впечатлительности, по степени развития физических своих сил и умения ими пользоваться... При этом

очень важно, чтобы игра не назначалась ребенку взрослым, но чтобы он сам со своими товарищами повторял то, что сам видел и на что сам натыкался... Он приобретает, таким образом, известное умение распоряжаться своими силами, рассуждать над своими действиями и при помощи полученной таким образом опытности справляться с теми препятствиями, которые он встречает в жизни...».

П.Ф.Лесгафт раскрыл воспитательное значение правил игры, создал систему подвижных игр, разработал их методику, показал психологическое отличие игр с правилами от имитационных.

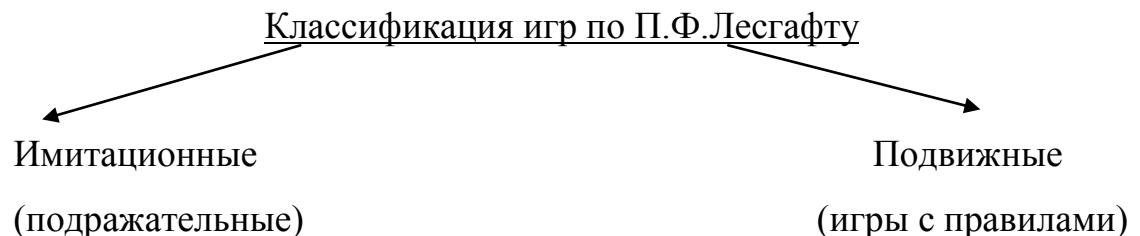


Рисунок 1 – Схема классификации игр по П.Ф. Лесгафту

А.В.Запорожец, А.П.Усова разработали следующую классификацию:

- Игры творческие и их разновидности: игры драматизации, строительные игры.
- Подвижные игры.
- Дидактические игры.[47]

Несколько другой подход к классификации игры у Н.Я.Михайленко и Н.А.Коротковой они предлагают следующий вариант:

- Игры с правилами,
- Подвижные игры,
- Сюжетные игры.[48]

Системный подход к классификации игр сделан Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым, которые классифицируют игры:

- "По содержательному признаку":
 - 1) Военные

- 2) спортивные,
- 3) художественные,
- 4) экономические,
- 5) политические);
- "По составу и количеству участников"
 - 1) детские,
 - 2) взрослые,
 - 3) одиночные,
 - 4) парные,
 - 5) групповые;
- "По тому, какие способности они обнаруживают и тренируют"
 - 1) физические,
 - 2) интеллектуальные,
 - 3) состязательные,
 - 4) творческие и др.

Данные авторы различают игры «по их основной направленности». Они же к особому виду технической игры относят игровые автоматы. Наконец, Добринская и Соколов выделяют также игровые методы обучения.[49]

Еще одну классификацию детским играм дал О.С. Газман. Он выделяет: подвижные игры, сюжетно-ролевые игры, компьютерные игры, дидактические игры, игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.[50-52]

Наиболее развернутой и подробной является классификация игр С.А. Шмакова.[53] За основу он взял человеческую деятельность и выделил следующие виды игр:

- Физические и психологические игры и тренинги:
 - 1) двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
 - 2) экстатические;
 - 3) экспромтные игры и развлечения;
 - 4) лечебные игры (игротерапия).

- Интеллектуально-творческие игры:
 - 1) предметные забавы;
 - 2) сюжетно-интеллектуальные игры;
 - 3) дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
 - 4) строительные;
 - 5) трудовые;
 - 6) технические;
 - 7) конструкторские;
 - 8) электронные;
 - 9) компьютерные;
 - 10) игры-автоматы;
 - 11) игровые методы обучения.
- Социальные игры:
 - 1) творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грезы);
 - 2) деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

Г. Крайгом описаны наиболее типичные детские игры:

- Сенсорные игры. Цель - приобретение сенсорного опыта.

Дети рассматривают предметы, играют песком и лепят куличики, плещутся в воде. Благодаря этому дети узнают о свойствах вещей. Развиваются физические и сенсорные возможности ребенка.

- Моторные игры. Цель - осознание своего физического «Я», формирование культуры тела. Дети бегают, прыгают, подолгу могут повторять одни и те же действия. Моторные игры дают эмоциональный заряд, способствуют развитию моторных навыков.
- Игра-возня. Цель - физическое упражнение, разрядка

напряжения, обучение управлению эмоциями и чувствами. Дети любят потасовки и драки понарошку, прекрасно понимая разницу между настоящей дракой и дракой понарошку.

– Языковые игры. Цель - структурирование своей жизни с помощью языка, экспериментирование и освоение ритмического строя мелодии языка. Игры со словами позволяют ребенку овладеть грамматикой, пользоваться правилами лингвистики, осваивать смысловые нюансы речи.

– Ролевые игры и имитации. Цель - знакомство с социальными отношениями, нормами и традициями, присущими культуре, в которой живет ребенок, и их освоение. Дети разыгрывают различные роли и ситуации: играют в дочки-матери, копируют родителей, изображают водителя. Они не только имитируют особенности чьего-то поведения, но и фантазируют, достраивают ситуацию в своем воображении...» [54]

Перечисленными видами игр не исчерпывается весь спектр игровых методик, однако, как правильно подчеркивается, на практике чаще всего используются именно эти игры, либо в «чистом виде» либо в сочетании с другими видами игр.

Благодаря исследованиям С.Л. Новоселовой внесен значительный вклад в теорию игры: разработана новая классификация игр, опирающаяся на системообразующий признак личностной инициативы в игре и понимание самодеятельных игр как формы практического размышления ребенка о действительности, в основе которой лежит представление о том, по чьей инициативе они возникают.[55]

«...Выделяются три класса игр:

- игры, возникающие по инициативе ребенка (детей),
самодеятельные игры;
- игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего
их с образовательной и воспитательной целями;
- игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса

(народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей.

В состав первого класса входят игра-экспериментирование и самодеятельные сюжетные игры – сюжетно - отобразительная, сюжетно-ролевая, режиссерская и театрализованная. Эти игры представляются наиболее продуктивными для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которое проявляется в постановке себе и другим играющим новых игровых задач, для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Именно самодеятельная игра становится ведущей деятельностью в дошкольном детстве. Содержание самодеятельных игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением с взрослым.

Второй класс включает игры: обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные и др.) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, а также театрально-постановочные (не игры в театр, а сам театр). Все они могут быть и самостоятельными, но никогда не являются самодеятельными, так как за самостоятельностью в них стоит выученность правил, а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи.

Третий класс игр – традиционные (народные). Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым. Предметная среда народных игр так же традиционна, как они сами, и чаще представлена в музеях, чем на детских игровых площадках. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых психических способностей человека (сенсомоторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и др.), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Согласно современной классификации игры делятся на две большие группы: творческие и игры с правилами.

- К творческим играм относятся:

- 1) режиссёрские,
 - 2) сюжетно-ролевые,
 - 3) театрализованные,
 - 4) строительные.
- К играм с правилами относятся:
- 1) дидактические,
 - 2) подвижные игры.

В свою очередь подвижные игры подразделяются:

- по степени подвижности,
- по преобладанию движений,
- по предметам...»

1.1.3 Дворовые детские игры.

Основываясь на современной классификации игр, дворовые игры относятся к играм с правилами.

Согласно утверждению Е.О. Смирновой: «...Игра с правилами – это всегда совместная деятельность, предполагающая обязательное наличие партнеров. В отличие от продуктивной деятельности, экспериментирования, режиссерской игры, она не может осуществляться индивидуально. Специфическое развивающее значение игр с правилами заключается в необходимости руководствоваться определенными правилами, т.е. развитии нормативной регуляции поведения. Центральным, наиболее специфическим моментом игр с правилами является выигрыш. В нем сосредоточены, с одной стороны, совместность и состязательность (выиграть можно только у других), с другой – безличное, обязательное правило и цикличность, повторяемость действий в игре (правила уравнивают всех участвующих в игре, а повторяемость дает возможность добиться успеха каждому). Именно успех в игре (выигрыш) предает такой игровой деятельности характер

непредсказуемости и неожиданности. Создает эмоциональное напряжение, интригу и придает своеобразный азарт...».[56]

Игры с правилами могут быть самостоятельными, а также могут сочетаться с другими видами игры, например: «...с элементами сюжетно-ролевой игры («Кошки – мышки», «Лиса и гуси» и пр.)» (Приложение Б). Однако чаще всего игры с правилами сочетают в себе элементы дидактических. Это когда действие по правилу связано с решением познавательных, двигательных или речевых задач.[56]

Е.О. Смирнова отмечает: «...Поскольку игра с правилами является совместной, кооперативной деятельностью, требующей неукоснительного соблюдения правил (норм), обязательных для всех играющих, возникает требование не просто произвольного поведения, а нормативной регуляции друг друга. Каждый играющий ребенок должен следить за точным выполнением правил не только в своем поведении, но и за действием всех участников данной игры. Такая нормативная регуляция и саморегуляция является неотъемлемой составляющей морального и социального развития ребенка. В таких играх возникает необходимость, и создаются условия для освоения и актуализации детьми реализации морального принципа справедливости. Все дети – участники находятся в равном положении перед принятыми в игре правилами. Даже если кто-то устал или кто-то слабее или, наоборот, сильнее остальных – все обязаны соблюдать общие правила. Такая готовность соблюдать единые для всех нормы поведения является важной предпосылкой для законопослушного поведения человека (перед законом все равны)...».[56]

Игры с правилами помогают овладению разными формами взаимодействия со сверстниками и детьми близкими по возрасту: одновременные, последовательные, поочередные действия, обмен функциями, распределение функций внутри группы и пр. – все это вырабатывает социальный и коммуникативный навык. [56]

Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А. писали: «...Неспецифическое значение игр с правилами связано с теми физическими и умственными усилиями,

которые прилагает ребенок в процессе игровых действий и которые полезны для его развития. Обычно игровые действия связаны с определенными навыками или умениями. Пытаясь добиться успеха в игре, дети прилагают усилия для получения желаемого результата и тем самым тренируют и развиваются свои физические и умственные способности...». [56]

Правила детских дворовых игр, используемых в данной работе, указаны в Приложении А. [57-66]

1.1.4 Роль дворовой игры в детской субкультуре.

«...Субкультура - система ценностей, установок, способов поведения и жизненных стилей определенной социальной группы, отличающаяся от господствующей в обществе культуры, хотя и связанная с ней...»

Среди многообразия субкультур особое место занимает детская субкультура. [1]

«...Детская субкультура - в широком значении - все, что создано человеческим обществом для детей и детьми; в более узком - смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развития. В общечеловеческой культуре детская субкультура занимает подчиненное место, и вместе с тем она обладает относительной автономией, поскольку в любом обществе дети имеют свой собственный язык, различные формы взаимодействия, свои моральные регуляторы поведения, весьма устойчивые для каждого возрастного уровня и развивающиеся в значительной степени независимо от взрослых. Детская субкультура - это особая система бытующих в детской среде представлений о мире, ценностях, своего рода культура в культуре, живущая по специфическим и самобытным законам, хотя и «встроенная» в общее культурное целое...»
Мария Осорина [1].

О проблемах и значении детской субкультуры также описано многими современными авторами. [66-68]

Большое место в детской субкультуре занимают игры.

Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Содержание игры – то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального, характерного момента деятельности и отношений между взрослыми и их трудовой и общественной жизнью. Игра-это свободная деятельность, без принуждения и контроля взрослых. Игра должна приносить удовольствие, радость и эмоциональное настроение. Источником удовольствия является процесс, а не результат и не оценка взрослого. Игра – способ постижения мира взрослых через призму его культурной нормативности.

Смирнова Е.О. писала: «...Если игра самостоятельна, т.е. организуется самими детьми, то она становится тем видом деятельности, вокруг которого и складывается детское сообщество. Именно вокруг игры будут складываться личностные и личные взаимоотношения детей, будут формироваться необходимые нравственно-волевые качества; сама игра в этом случае приобретает статус действенного средства социализации подрастающего поколения...»[1,56]

Где происходит детская групповая и игровая жизнь, обычно всегда процветает и детская субкультура, которая помогает направить и социально оформить общение и игру. Недаром названия отдельных видов детского фольклора взрослые зачастую привязывают к тем местам, где дети им активно пользуются: «уличные» считалки и дразнилки, «дворовые» игры и т.д.[1]

Потенциал дворовой игры и ее влияние на развитие детской личности особенно ярко выявляются при тщательном изучении и использовании скрытых игровых механизмов. По мнению О.С. Газмана: «...в процессе игры у детей возникают три вида целей. Цель первая – наиболее общая – наслаждение, удовольствие от игры, и ее можно выразить двумя словами: «Хочу играть!». Вторая цель – это и есть собственно игровая задача, т.е. задача, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли, и она существует в виде требования «надо»: «Надо играть так, а не иначе!» Третья цель

непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, что по сути своей составляет творчество и одновременно – третий постулат: «Могу!» С помощью такой трехступенчатой мотивации – «хочу!» – «надо!» – «могу!» – игра становится средством перевода требований, предъявляемых к ребенку взрослым, в требования, которые ребенок предъявляет к самому себе, что и составляет основной механизм влияния игры на личность и процесс самовоспитания ребенка...»[50]

По мнению А.С. Макаренко, игра в жизни ребенка очень важна. [16] Она имеет то же значение, какое для взрослого имеет деятельность, работа и служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего специалиста происходит, прежде всего, в игре. Необходимо отметить, что между игрой и работой нет большой разницы, как многие думают. Хорошая игра похожа на хорошую работу, в свою очередь плохая игра очень похожа на плохую работу. В каждой игре, прежде всего, есть рабочее усилие и усилие мысли. Игра без усилия, игра без активной деятельности – всегда плохая игра.

Игра доставляет ребенку радость творчества, радость победы или радость эстетическую – радость качества. Хорошая работа приносит человеку такую же радость. И в этом у них схожесть.

«...Многие думают, что работа отличается от игры тем, что в работе есть ответственность, а в игре ее нет. Эта мысль является заблуждением: в игре есть такая же большая ответственность, как в работе, - конечно, в игре хорошей и правильной. Но в чем же тогда отличие игры от работы? Это отличие заключается только в том, что работа есть участие человека в общественном производстве или руководстве этого производства, в создании материальных, культурных ценностей. Игра не преследует таких целей, к общественным целям она не имеет прямого отношения, а только косвенное: она приучает человека к тем физическим и психическим усилиям, которые необходимы для работы...» - писал Макаренко.[16]

1.1.5 Значение игр с правилами (дворовых) с точки зрения медицины.

Посмотрим на значение дворовых игр с медицинской точки зрения. Для этого необходимо рассмотреть понятие «здоровье».

Формирование определения этого понятия проводилось неоднократно М.Я. Мудровым, С.П. Боткиным, И.В. Давыдовским, В.П. Казначеевым, И.И. Брехманом, Н.М. Амосовым, И.Н. Смирновым, А. Разумовым, E. Erde, D. Cardus и др. в настоящее время специалисты насчитывают от 80 до 300 определений здоровья [69].

Одним из наиболее распространенных является определение здоровья, данное в 1948 году в преамбуле устава Всемирной Организацией Здравоохранения (ВОЗ): «Здоровье – состояние полноценного физического, душевного и социального благополучия человека, а не только отсутствие болезней и физических недостатков». Это определение, разумеется, не лишено недостатков. Во-первых, оно изначально применимо только в отношении лишь незначительной части населения, не имеющей никаких заболеваний. Кроме того, указывают на его излишне обобщенный характер, Так как понятие «благополучие» слишком не определено и относительно. Это означает, что определение ВОЗ недостаточно инструментально, так как не позволяет дать количественную оценку здоровью.

Если основываться на определение Всемирной Организации Здравоохранения, можно выделить следующие составляющие здоровья:

- Здоровье физическое – в этом состоянии, человек обладает гармонией физиологических процессов и максимальной адаптацией к различным воздействиям внешней среды.

Медицинское определение – это процесс роста и развития органов и систем организма, их непрерывной функциональности, в основе которого лежат функциональные резервы, обеспечивающие адаптационные реакции.

Педагогическое определение – это состояние, при котором происходит процесс саморегуляции в организме и приспособленность к внешним факторам.

Отсюда, физическая активность – необходимость, при развитии здорового организма, двигательной активности. Физическая активность в раннем возрасте выступает в качестве предпосылки психического развития ребенка.

– Здоровье психическое – это умение человека адекватно реагировать на стрессовые ситуации, внешние и внутренние раздражители.

Медицинское определение – это психологическое состояние человека, в котором преобладает душевный комфорт и стабильная реакция в поведении.

Педагогическое определение – это сознание потребности в развитии мышления, большой внутренней и моральной силы, побуждающей к деятельности созидания.

Отсюда, психическая активность – необходимость ребенка, с развитием в пределах нормы, в познании окружающей среды: природных условий, общечеловеческих отношений, потребность детей в познании самих себя.

– Здоровье социальное – форма социальной активизации деятельного подхода к отношению человеческого индивидуума к миру.

Медицинское определение – это подходящие, нормальные условия социальной среды, которые препятствуют появлению общественно обусловленных болезней, дезадаптации в социуме и показывающие состояние социального иммунитета, гармоничное развитую личность в обществе.

Педагогическое определение – это нравственное самообладание, соответствующая оценка своего «Я», самоидентификация индивидуума в подходящих социальных условиях.

Отсюда, социальная активность младшего школьника определяет поведение. Она нужна для того, чтобы учащиеся поддерживали и выполняли правила, обязательные для них, стремились помогать выполнять данные правила своим ровесникам. Социальная активность учащихся должна развиваться вместе с психической активностью.

– Нравственное здоровье – это совокупность качеств мотивационной и

потребностно - информативной сфер жизнедеятельности человека. Его основой является система ценностей, установок и мотивов поведения личности в социальной среде. Так как нравственное здоровье связано с такими человеческими качествами как добро, любовь, милосердие и красота, его можно назвать духовностью человека.

Рассмотрев со всех сторон понятие «здоровье» попытаемся применить его к детским дворовым играм, а именно пользу для здоровья детей.

Вопрос о пользе игр с правилами, в медицине поднимался в XIX веке известным немецким врачом и социальным педагогом, профессором Лейпцигского университета, доктором медицины Даниэлем Г. М. Шребером. Он утверждал, что укреплять здоровье детей лучше всего через детские игры. Так как в играх ребенок производит разнообразные упражнения, соответствующие разнообразным потребностям своего организма. А также необходимо присоединить к этому, то обстоятельство, что большинство игр происходит на свежем воздухе и при усиленных движениях. При таких условиях кровь играющих, как золото в горниле, по выражению Шребера, очищается, освобождаясь от накопившейся в ней углекислоты и других вредных частей, и таким образом содействует лучшему питанию организма. «Значение воздуха, - говорит профессор П.Ф.Лесгафт,- в особенности проявляется по отношению к лимфатической системе, которая в раннем возрасте является деятельной системой. - В лимфатических железах человека образуются лимфатические тельца: они имеют значение образовательных элементов в организме и разносятся кровью, в которую переходят. Исследования (Ранвье) показали, что эти тельца начинают двигаться и выходить из желез, только при присутствии достаточного количества кислорода (озона) в крови, протекающей через железку. В противном случае эти элементы накапливаются в железках, которые разбухают и увеличиваются, в следствии чего нормальная деятельность их расстраивается. Этим объясняется бледность, часто высокий рост городских детей, выросших при

недостатке обмена воздуха и отличающихся вялостью, слабым развитием, медленностью и даже апатией и частью опухолью желез».[2]

Известный педиатр и педагог в XIX веке доктор медицины Е.А.Покровский отрицательно отзывался о физкультурных занятиях и гимнастике. Заботясь о физическом развитии учащихся в школах, с особенной энергией пропагандировал подвижные игры на свежем воздухе, когда дети сами могут регулировать физическую нагрузку (что уменьшает число травм). Игры вносят в душу ребенка веселье и радость и одновременно содействуют укреплению его организма. В отличие от гимнастики, в играх проявляется инициатива детей. Игры приучают ребенка к дисциплине, согласованию своих желаний с желаниями других. В гимнастике и других подобных приемах физического развития детей много искусственного, поэтому они подходят для занятий школьников исключительно старших возрастов. Особенно ценил Покровский народные подвижные игры, имеющие такое же важное образовательное значение, как фольклорная поэзия, сказки, загадки и др.[2]

В наше время вопрос о здоровье детей стоит очень остро. Состояние здоровья детей в России вызывает обоснованную тревогу: около 90 % из них имеют отклонения физического и психического здоровья. Из всех детей, поступающих в школу, 30-35% уже имеют хронические заболевания. В настоящее время в России проживает около 1,6 млн. детей с ограниченными возможностями здоровья, нуждающихся в специальном (коррекционном) образовании, соответствующем их образовательным потребностям. Существенного улучшения здоровья и физического развития детей школьного возраста в нашей стране за последние годы пока не отмечается. Нередко наблюдаются увеличение заболеваемости рядом распространенных болезней и, что особенно важно, такие изменения реактивности, сопротивляемости организма, которые предрасполагают детей и подростков к развитию болезней [70]. Учащающиеся заболевания среди школьников являются результатом физической детренированности, которая развивается, вследствие ограниченной двигательной активности. У детей увеличилась учебная нагрузка в школе и

дома. Они стали меньше двигаться, больше сидеть, особенно за компьютерами, вследствие чего возникает дефицит мышечной деятельности и мышечного корсета позвоночника, значительное напряжение зрительного аппарата. У них возникают проблемы, в первую очередь, с позвоночником, который выполняет четыре основные функции: опорную, двигательную, амортизационную и защитную. Опорная функция заключается в создании опоры всего тела за счет прикрепления к нему всех основных частей тела: головы, плечевого пояса, пояса нижних конечностей, внутренних органов, брюшной и грудной полости. При выполнении опорной функции основная нагрузка падает на тела позвонков, диски и частично на связочный аппарат. Ведущая роль в опорной функции принадлежит мышцам, которые сдавливающим компонентом мышечной тяги создают единый монолит из отдельных позвонков для обеспечения опоры.

Двигательная функция заключается в выполнении различных движений, которые происходят в межпозвонковых суставах. Увеличение амплитуды возможно за счет растяжения связок, сжатия дисков. Ведущая роль в осуществлении этой функции принадлежит мышцам позвоночника. Амортизационная функция заключается в уменьшении силы реакции опоры. В выполнении этой функции участвуют диски и связочный аппарат. Ведущая роль принадлежит мышцам, которые в уступающем режиме работы смягчают ударную волну и, кроме того, своим напряжением поддерживают физиологические изгибы позвоночника (lordозы, кифозы). Защитная функция заключается в создании канала, состоящего из костей позвонков и межпозвонковых дисков, для защиты спинного мозга от повреждений. Изменения в состоянии мышц позвоночника неизбежно ведут к его структурной перестройке и, как следствие этого всех его функций, а, следовательно, и всех основных органов и систем организма [71]. Детям присуща потребность в двигательной активности и эта естественная потребность, как необходимый фактор роста и развития жизненных функций, должна не только удовлетворяться, но и умело использоваться. В процессе

физического воспитания детей решаются три большие группы задач: оздоровительная, воспитательная и образовательная. Ведь каждый возрастной период неповторим по своим особенностям и требует применения соответствующих средств и методов. По-особому актуализируется эта проблема в настоящее время, когда в школу приходят на обучение дети, имеющие отклонения физического и психического здоровья. [72]

Сложившееся положение обуславливает необходимость поиска эффективных средств и методов адаптивного физического воспитания, адекватных задачам и особенностям возрастного физического и психического развития детей отнесенных по состоянию здоровья к специальной медицинской группе. По мнению профессора Нарзулаева С.Б. [73], несомненный интерес в этой связи вызывают подвижные игры.[61]

Таким образом, дворовая игра полезна детям не только с точки зрения социализации, педагогики и воспитания, а также с точки зрения медицины для нормального здоровья и развития ребенка.

1.1.6 Значение игр с правилами для детей с поражением опорно-двигательного аппарата.

Утрата конечностей или их врожденное недоразвитие понижает двигательные возможности детей, что, в свою очередь, ведет к вторичным деформациям и атрофии мышц. Протезирование целесообразно и успешно лишь в том случае, если у ребенка до и после него двигательная активность организована таким образом, чтобы способствовать формированию мышечной моторики, соответствующей его возрасту. Для управления протезами ребенку необходимо обладать навыками раздельного сокращения мышц культи, дифференцирования мышечных сокращений, точностью движений и др. Однако все это определяется не только физическими возможностями, но и психофизиологическим состоянием ребенка, складывающимся из основных компонентов умственной деятельности: внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве и времени и т.д. Если физическое здоровье ребенка нарушено, он неизбежно отстает от сверстников, временно выбывает

из коллектива, и формирование его психики, интеллекта, сознания происходит под знаком физической неполноценности. Положительное влияние на стабилизацию эмоциональной сферы ребенка во время адаптации оказывает вовлечение его в различные коллективные занятия.[74]

Подвижные игры — наиболее доступный и эффективный метод, дающий возможность воздействовать на ребенка при его непосредственной активной помощи. Благодаря играм обыденное становится необычным, а потому особенно привлекательным. Важнейший результат игры — радость и эмоциональный подъем. Благодаря этому подвижные игры, особенно с элементами соревнования, более чем другие формы физической культуры соответствуют потребностям растущего организма в движении, способствуют всестороннему, гармоничному физическому и умственному развитию детей, воспитанию у них волевых качеств и прикладных навыков, координации движений, ловкости, меткости и других важных умений. Грамотно подобранные подвижные игры, особенно на воздухе, способствуют к тому же оздоровлению, укреплению организма, закаливанию и тем самым профилактике заболеваний. Игра восполняет дефицит положительных эмоций, отвлекает ребенка от «ухода в болезнь», ставит перед ним новые цели. Стремясь к достижению поставленной цели, дети стараются быть внимательными, проявляют смекалку, инициативу и волю. Так как каждая игра проводится по правилам, нарушать которые нельзя, то это дисциплинирует, воспитывает честность, требовательность к себе, выдержку. Изменчивость игровой обстановки и внезапно возникающие в борьбе за победу обстоятельства часто требуют от играющих верных решений и действий.[61,73,74]

Обстановка доброжелательности, доверия, взаимопомощи, одобрение действий, уважение и признание в группе сверстников, сопереживание и взаимодействие с партнерами как с людьми, близкими по духу, — все это является постоянно действующим стимулом и главной ценностью подвижной игры, особенно для детей-инвалидов и детей с нарушением в развитии. Дети —

инвалиды независимо от степени и глубины патологических нарушений при грамотной организации занятий подвижными играми могут получить удовольствие от общения и добиваться больших успехов в физическом и психомоторном развитии. Двигательная активность является врождённой, жизненно важной потребностью человека, степень удовлетворения которой во многом определяет характер физического развития человека. [74]

У детей с нарушениями в развитии дефицит движения приводит к выраженным функциональным и морфологическим изменениям. Характерным следствием нарушений в функционировании различных систем и органов является ухудшение физических и психомоторных качеств: в координации, точности быстроты движений, скорости двигательной реакции, подвижности в суставах, равновесия, силы мышц, выносливости и общей работоспособности. Другими словами, организм начинает раньше времени стареть. [71,74]

Единственной мерой предупреждения и ликвидации отрицательных последствий гипокинезии является расширение двигательной активности детей и подростков, применение подвижных игр на свежем воздухе, обеспечивающих оздоровительный, общеукрепляющий эффект. Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении подвижных игр.[72,74]

Целенаправленно подобранные подвижные игры развиваются у детей-инвалидов мелкую моторику, равновесие, координацию и точность движений, улучшают качество внимания, помогают освоению элементарных математических представлений о величине, расстоянии, весе, скорости, объёме, то есть стимулируют развитие физических, психомоторных и интеллектуальных способностей детей. Все дети, независимо от характера нарушений, предпочитают игру другим формам двигательной активности, так как она удовлетворяет естественную потребность в эмоциях, движениях и является прекрасным средством самовыражения. Кроме того, игры создают благоприятные условия для приобщения детей с ограниченными функциональными возможностями к систематическим занятиям физическими

упражнениями, что является важнейшим фактором интеграции детей в общество здоровых сверстников.[61,72-75]

1.2 Теоретические выводы.

Основываясь на теоретических данных о дворовой игре (игре с правилами) можно смело утверждать, что такой вид детской игры очень необходим в жизни ребенка. Дворовая игра несет в себе ценность как с точки зрения психологии и педагогики, так и с точки зрения медицины.

Дворовые игры полезны детям разного уровня здоровья: одним они помогают правильно развиваться, другим корректировать отклонения в развитии.[72]

Размышляя над приведенными теоретическими данными, научными исследованиями в сфере детской игры, уместно выделить две полярные модели организации детской дворовой игры: адаптивная модель и проактивная модель.

Адаптивная модель организации подразумевает игру ребенка (детей) и взрослого. В такой организации игры детям приходится адаптироваться к играющему с ними взрослому. В этой игровой организационной модели свобода игры ограничивается взрослым. Но все равно приобретается опыт игры. И это дает шанс, что ребенок эту игру включит в свой игровой арсенал и, как минимум, про нее будет знать. Исходя из того, что достаточно большая часть детей, практически не гуляет во дворе, то вариант возрождения дворовой игры через взрослого возникает сам собой.

В противовес данной модели существует более правильная и гармоничная модель организации игры – проактивная. В ней необходимо научить активного ребенка (посредника между взрослым и детской субкультурой) дворовым играм и предоставить ему, перенести эти знания, как свой игровой опыт другим детям (членам детской субкультуры). В этой модели присутствует свобода детей: они сами рассказывают, как в нее играть, сами организовывают игру, сами выбирают с кем и когда играть, и когда прекратить игру. В первой модели все это контролирует взрослый.

Графически эту модель можно представить так (рис.2):

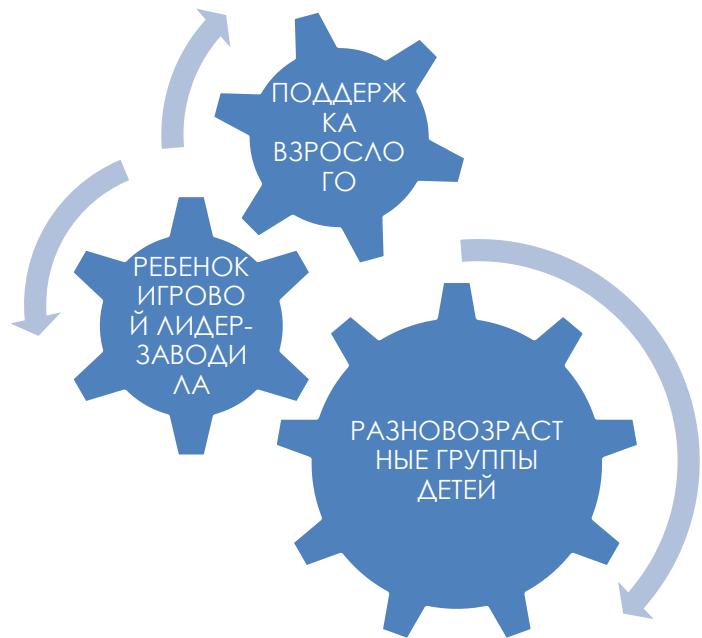


Рисунок 2 – Модель дворовой игры

Исходя из того, что детская субкультура процветает там, где кипит групповая и игровая жизнь, очень важно найти механизмы возвращения и передачи (преемственности) дворовой игровой культуры в жизнь детей.

2 ПРАКТИЧЕСКИЕ ПРОБЫ. РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЯ.

2.1 Проба адаптивной модели организации игры (без детей – посредников).

2.1.1 Цели и задачи игровой пробы адаптивной модели.

Используемые методики.

Цель: Научить разновозрастных детей играть вместе в подвижные игры с правилами (дворовые).

Методики:

1. Игровая пробы.
2. Метод наблюдения по Марии Осориной.

Задачи:

1. Подобрать подвижные игры с правилами (дворовые) соответствующие возрастной категории 7-12 лет.
2. Подобрать критерии для оценки результата игровой пробы.
3. Проанализировать результаты игровой пробы.
4. Сформулировать выводы по данной модели игровой пробы.

База исследования:

1. МБОУ СШ №147, пришкольный лагерь, 4 группы разновозрастных детей 7-12 лет по 25 человек.
2. Двор рядом со школой №147 по адресу: ул.9Мая, д.17/д.

1.1.2 Описание игровой пробы (адаптивная модель).

Цель: научить детей играть в утраченные дворовые игры, в т.ч. в составе разновозрастной группе детей.

Возраст: 7-12 лет.

Форма: групповая, по 23 - 25 человек в группе.

Метод оценивания: наблюдение (критерии: желание играть, желание играть в разновозрастной группе детей)

Для проведения практической пробы мной были выбраны следующие дворовые подвижные игры (Приложение Б):

- «Цепи кованые»;
- «Тише едешь - дальше будешь»;
- «Пустое место»;
- «Светофор».

А также игра с мячом - «Хали-хало».

В роли умевшего играть взрослого я выступала сама. Моя задача заключалась в том, чтобы организовать детей, объяснить им правила игры и проиграть с ними вместе первую игру для закрепления.

Практически всем детям было очень интересно и радостно играть. Хотя, в каждой из четырех групп детей, находились те, которые отказывались от игры, в т.ч. по причине того, что считают себя достаточно взрослыми для игры. Это были либо дети, окончившие первый класс (7 – 8 лет), либо окончившие начальную школу(10 – 11 лет).

Когда я выходила из игры, то игра среди детей не распадалась, они продолжали весело играть. Старшие дети бережно относились к младшим, особенно это было выражено в игре «Цепи кованые» (Приложение Б). При разбивании рук младшими детьми, старшие дети им поддавались и хвалили их. А при разбивании рук в паре с младшим ребенком бежали аккуратно (не во всю силу, которая, собственно, нужна для «разбития» рук), чтобы не навредить.

В конце дети стали делиться, правда, только со мной, а не с другими детьми, теми играми, которые они знают, и рассказывать их правила. Данная реакция дала надежду, на то, что такая модель организации поможет в возрождении дворовой игры.

На данном этапе игровой пробы основными критериями наблюдения были:

1. желаннее в нее играть,
2. желание играть в разновозрастной группе.

Все эти показатели были и на высоком уровне. Данные приведены в таблицах 1-4:

Таблица 1 – Оценка пробы по критериям. Группа № 1 – 25 человек

Критерии оценки	Ясно выражено	Нейтральное	Не желает
Желание играть в дворовые игры	20	3	2
Желание играть в дворовые игры в разновозрастной группе детей	19	4	2

Таблица 2 – Оценка пробы по критериям. Группа № 2 – 25 человек

Критерии оценки	Ясно выражено	Нейтральное	Не желает
Желание играть в дворовые игры	22	2	1
Желание играть в дворовые игры в разновозрастной группе детей	22	2	1

Таблица 3 – Оценка пробы по критериям. Группа № 3 – 24 человека

Критерии оценки	Ясно выражено	Нейтральное	Не желает
Желание играть в дворовые игры	18	3	3
Желание играть в дворовые игры в разновозрастной группе детей	18	3	3

Таблица 4 – Оценка пробы по критериям. Группа № 4 – 23 человека

Критерии оценки	Ясно выражено	Нейтральное	Не желает
Желание играть в дворовые игры	20	2	1

Окончание таблицы 4

Критерии оценки	Ясно выражено	Нейтральное	Не желает
Желание играть в дворовые игры в разновозрастной группе детей	20	1	2

Согласно данным оценки критериев, дети во время игровой пробы, с желанием играли как в дворовые игры, так и с детьми разных возрастов, за исключением очень незначительного количества нежелающих участвовать в игре.

1.1.3 Результаты игровой пробы (адаптивная модель).

Цель: выявить продуктивность переноса игры в детскую субкультуру данной организационной модели.

Метод оценивания: наблюдение (критерии: разновозрастные детские группы, играющие или просто общающиеся; наличие дворовых игр, которые были в пришкольном лагере; появление новых дворовых игр).

Возраст: 6-12 лет.

База исследования: двор рядом со школой №147 по адресу: ул.9Мая, д.17/д., новостройка. В доме проживают и гуляют во дворе этого дома несколько детей, посещавших пришкольный лагерь.

Второй этап практической игровой пробы заключался в сборе результатов путем наблюдения в выбранном дворе. Перед началом пробы, в данном дворе методом наблюдения было выявлено (Приложение А, рис.3):

- Отсутствие разновозрастных групп, в основном объединялись в группы одноклассники.
- Наличие не более трех игр в арсенале детей, гуляющих в исследуемом дворе:

- 1) «Пали-пали»;
- 2) «Акула»;

3) «Краски в коробке».



Рисунок 3.- Пилотное наблюдение во дворе по ул. 9 Мая, дом-17/д

После проведения пробы ситуация в данном дворе не изменилась.

По результатам игровой пробы можно сделать вывод, что такой способ возрождения дворовой игры не действует (рис.4).

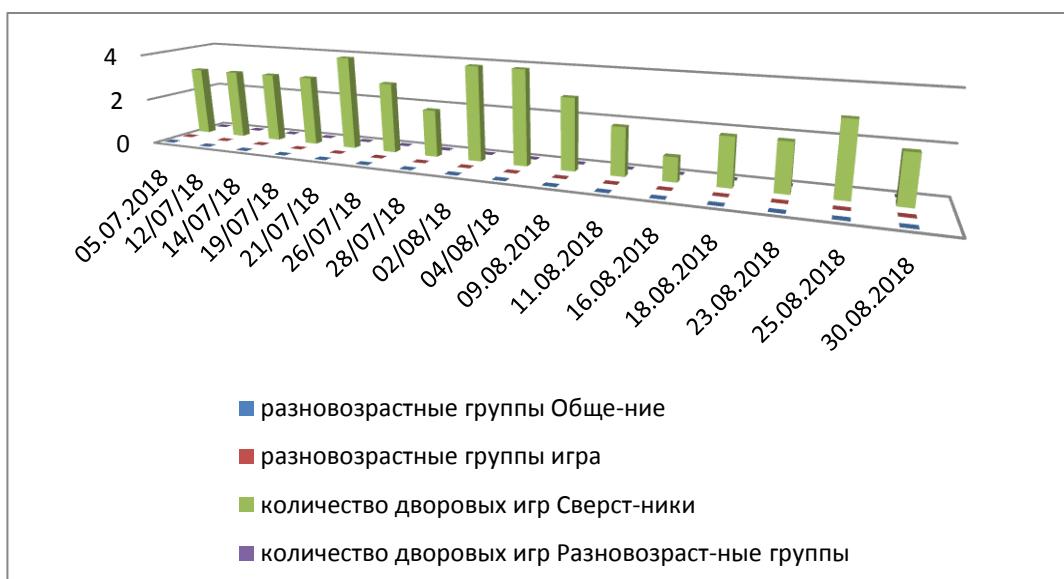


Рисунок 4 – Результаты наблюдения после игровой пробы по ул. 9 Мая, дом-17/д

2.1.4 Выводы по результатам игровой пробы (адаптивная модель).

Данная прoba модели адаптивной организации игры показывает, что таким образом невозможно осуществить перенос детской дворовой игры от знающего взрослого в детскую субкультуру. А значит невозможно возрождение дворовой игры через такую модель организации.

Но эта игровая прoba явно показала, что детям дворовые игры интересны и они с удовольствием в них играют, в т.ч. в разновозрастных детских группах. Это можно и нужно использовать.

Из теории о развивающем значении игр с правилами (дворовых) мы знаем, что они очень полезны детям для здоровья и развития. Во всех этих играх ценным является то, что они способствуют активному движению и заставляют работать ноги – эту чрезвычайно важную, но находящуюся в небрежении все более слабеющую у современных людей часть тела. Нагрузка на ноги, особенно прыжки, тем более, полезна для детей, если перед этим была сильно загружена голова (например, после занятий в школе или на переменах, а также после кружков связанных с умственной деятельностью).[1,72,75]

Рассмотрим школьную перемену. Она таит в себе не меньше проблем, чем урок. От того, насколько глубоко дети смогут переключиться с учебной деятельности на другую – динамичную, игровую, творческую, зависит снятие физического и умственного напряжения, повышение эмоционального тонуса организма, а значит, сохранение работоспособности на уроках и здоровья ребенка в целом. Однако повседневная практика школы показывает, что разумное педагогическое руководство отдыхом детей на перемене зачастую заменяется формализованными приемами поддержания дисциплины и разбора конфликтов, неизбежно возникающих при этом. [1,50]

Другим важным моментом является возможность для детей находиться в динамических взаимодействиях друг другом и с предметами, движущимися в пространстве: мячик, отскакивающий от стены или крутящаяся веревка, через которую надо прыгать и т.п. Наблюдая за современными детскими уличными играми, видна тенденция к уменьшению динамики и выхолащиванию самого

существенного психологического компонента – необходимости подстраиваться в своих действиях к движениям взаимодействующего ребенка/детей - партнеров в игре.[1]

В игровой деятельности детей объективно сочетаются два важных фактора — с одной стороны, дети включаются в двигательную деятельность, развиваются физически, с другой — получают моральное, эмоциональное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности. Потому такую модель можно и нужно использовать как инструмент здоровьесбережения школьников.

2.2 Проба проактивной модели организации игры (с привлечением детей посредников).

2.2.1 Цели и задачи игровой пробы проактивной модели. Используемые методики.

Цель: Научить разновозрастных детей играть вместе в подвижные игры с правилами (дворовые).

Методики:

1. Игровая проба.
2. Метод наблюдения по Марии Осориной.

Задачи:

1. Подобрать подвижные игры с правилами (дворовые) соответствующие возрастной категории 6-12 лет.
2. Выявить и привлечь активных детей (посредников) для участия в игровой пробе.
3. Проанализировать результаты игровой пробы.
4. Сформулировать выводы по данной модели организации игр.

База исследования: Двор по адресу: ул. Солнечный бульвар, дом 5 (новостройка).

2.2.2 Описание игровой пробы (проактивная модель).

Вариант пробы проактивной модели организации игры отличается от адаптивной модели организации участием в нем активных детей (посредников между знающим игра взрослым и детской субкультурой). Для этого мной были задействованы две девочки 7 лет (мои дети). Мы подобрали понятные им подвижные игры с правилами и разучили правила (Приложение Б):

- «12 палочек»;
- «Пустое место»;
- «Тише едешь - дальше будешь»;
- «Цепи кованые».

Также игры с мячом:

- «Собачка»
- «Хали-хало».

Задача детей - посредников заключалась в том, чтобы собрать компанию детей и поиграть в выбранные игры.

Детям - посредником пришлось для этого даже знакомиться с другими детьми во дворе. Дети, откликнувшись на предложение поиграть, были в основном 6-7 летнего возраста. Игра была такой шумной и веселой, что к ним в компанию стали проситься дети постарше: сначала 8-9 лет, а потом подключились 10-12 летние. В результате дети познакомились друг с другом, а до этого никто из них не был знаком.

В первый день эксперимента дети играли в «Цепи кованые» (Приложение Б) более двух часов подряд, при этом состав менялся, т.к. некоторым нужно было отдохнуть или отлучиться, но не уменьшался. На следующий день детей для игры уже собрали старшие дети (две девочки 10 и 11 лет) и предложили им новые игры, которые они знают (Приложение Б):

- «Одиннадцать»;
- «Выше ноги от земли»;
- «Уголки».

Другие, более старшие дети этого двора, научили их играть в «Лапту».

После первых дней игровой пробы дети стали дружить и играть вместе. Во дворе появились разновозрастные группы, которые объединяются и для общения и для игр. Все лето и начало осени собирались дружные компании для совместной игры.

Детям – посредникам понравилась идея с играми, и они самостоятельно узнают (вычитывают из книг и журналов) новые игры и предлагают в них играть другим детям. Какие-то игры приживаются, а какие-то нет. Игра в «Резиночку» (Приложение Б) среди детей во дворе не прижилась по причине сложности правил и движений.

2.2.3 Результаты игровой пробы (проактивная модель).

Цель: выявить продуктивность переноса игры в детскую субкультуру данной организационной модели.

Метод оценивания: наблюдение (критерии: разновозрастные детские группы, играющие или просто общающиеся; наличие дворовых игр, которые предлагались детьми - посредниками; появление новых дворовых игр).

Возраст: 6-12 лет.

База исследования: Двор по адресу: ул. Солнечный бульвар, дом 5, новостройка.

Прежде проведения игровой пробы, в данном дворе методом наблюдения было выявлено (Приложение А, рис.5):

- Отсутствие разновозрастных групп;
- Наличие небольшого арсенала дворовых игр среди детей

(Приложение Б):

- 1) «Акула цветная»;
- 2) «Пали пали»;
- 3) «Прятки».



Рисунок 5 - Пилотное наблюдение во дворе по адресу: ул. Солнечный бульвар, дом 5

Наблюдения в данном дворе производились также и после игровой пробы. Данные наблюдений представлены в Приложении А и на Рисунке 6.

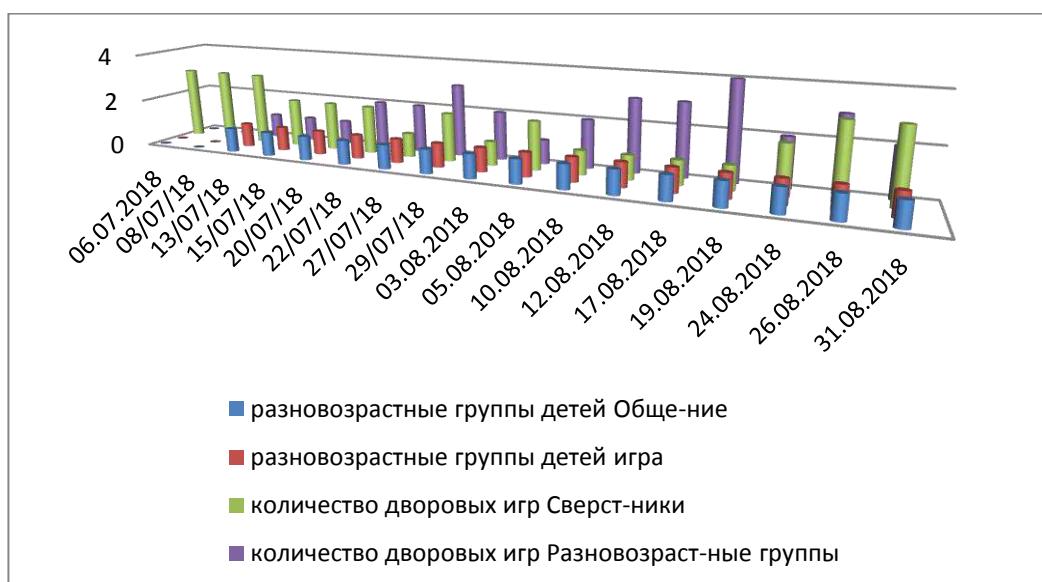


Рисунок 6 - Результаты наблюдения после игровой пробы по адресу: ул. Солнечный бульвар, дом 5

2.2.4 Выводы по результатам игровой пробы (проактивная модель).

По результатам данной игровой пробы можно сделать вывод, что проактивная модель организации детских игр является продуктивным механизмом переноса утраченных дворовых игр в детскую субкультуру. Такой способ возрождения дворовой игры является более действенным, чем адаптивный.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении хотелось бы рассказать о работе, которая велась параллельно данному исследованию и, в то же время, в рамках исследования. Она заключается в адаптации дворовых игр для детей с диагнозом НОДА (нарушение опорно – двигательного аппарата). Работа на данный день является не завершенной. В ней предполагается также использовать адаптивную и проактивную модели организации детских игр.

На данном этапе применяется адаптивная модель организации, т.к. это этап поиска и адаптации игр из дворовой детской традиции к возможностям данных детей. Дети с нарушениями опорно – двигательного аппарата должны сначала научиться играть в них и играть между собой. А также для выявления среди них активного ребенка (возможного посредника).

В теоретической части была представлена информация о пользе дворовых игр и для детей имеющих нарушения здоровья, в т.ч. группа детей с диагнозом НОДА. Но имея такое знание, к детям с диагнозом оно пока применимо только в качестве организации соревнования и эстафет для небольшого количества детей. [71-75]

В практической части этой работы я убедилась, что адаптировать игры возможно. Дети с огромной радостью и желанием играют в них.

Целью данной работы является создание общего интереса – игры, между детьми с типичным и нарушенным развитием. Так как игра – это огромная и необходимая составляющая детской субкультуры. А дети с диагнозом имеют право и должны быть в детской субкультуре, развиваться в ней и как другие дети, через это готовиться к взрослой жизни.

Объединение детей в рамках детской субкультуры с разным уровнем развития это более естественный путь, чем объединение детей исключительно в рамках учебной деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Осорина, М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. / М.В. Осорина. 6 – е изд.- СПб.: Питер, 2017. – 304 с.
2. Покровский, Е.А. Детские игры, преимущественно русские / Е.А.Покровский. – Москва: Типография В.Ф. Рихтер, - 1895. – 368с.
3. Блонский, П.П. Педология: Кн. для преподават. и студ. высш. пед. учеб. заведений / П.П. Блонский; под ред. В.А. Сластенина. – М.: Гуманит. изд. Центр Владос,1999. – 288 с.
4. Эльконин, Д.Б.Психология игры: монография / Л.С. Эльконин. Изд. 2 – е.- Москва: Владос, 1999. - 359 с.
5. Парамонова, А.А. Понять человека. Научный вклад Зигмунда Фрейда в развитие детского психоанализа. / А.А. Парамонова // Психология и психотехника. – 2012. - № 9(48). С. 16 -26.
6. Фрейд, З. По ту сторону принципа удовольствия: Пер. с нем. / З.Фрейд; сост., послесл. и comment. А.А.Гугнина. – М.: Прогресс, 1992. – 569 с.
7. Пиаже, Ж. Моральное суждение у ребенка: пер.с фр. / Ж. Пиаже. – Москва: Академический проект, 2006. – 479 с.
8. Штерн, В. «Серьезная игра» в юношеском возрасте. Психология подростка: Хрестоматия / В. Штерн; сост. Ю.И. Фролов. - М.: Российское педагогическое агентство, 1997. - С. 20–32.
9. Григорьев, И.С. Концепция «серьезной игры» и возможности исследования игр современных подростков / И.С. Григорьев // Психология наука и образование psyedu.ru. – 2015. – Т. 7, № 3. – С. 12 – 19.
10. Выготский, Л.С. Педология подростка. Психология подростка: Хрестоматия /Л.С. Выготский; сост. Ю.И. Фролов. - М.: Российское педагогическое агентство, 1997. - С. 232 – 285.
11. Выготский, Л.С. Психология развития ребенка. / Л.С. Выготский. - М.: Изд – во Смысл. Изд – во Эксмо, 2004. – 512 с.
12. Большой современный словарь русского языка. [Электронный ресурс]: Значение слова «игра». – Режим доступа:

<https://slovar.cc/rus/tolk/34680.html>

13. Российская педагогическая энциклопедия ресурс]: [Электронный ресурс]: справочное издание, имеющее целью представить по возможности полный в современных условиях свод обобщённой и систематизированной информации в области теории и практики образования. - Режим доступа: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/russpenc/
14. Леонтьев, А.Н. Избранные психологические произведения: в 2 т. / А.Н. Леонтьев. – М.: Педагогика, 1983. – Т.1. - С. 303 – 323.
15. Рубинштейн, Л.С.Основы общей психологии. / Л.С. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2002. –720 с.
16. Макаренко А.С. Книга для родителей: лекции о воспитании детей / А.С. Макаренко. – М.: Правда, 1985. – 448 с.
17. Крупская, Н.К. Роль игры в детском саду: История советской дошкольной педагогики: хрестоматия: учебное пособие / Н.К. Крупская: ред. М.Ф. Шабаева; сост. Е.А. Гребенщикова, А.А. Лебеденко. – Москва: Просвещение, 1980. – С. 128 – 129.
18. Ушинский, К.Д. Собрание сочинений: в 8 т. / К.Д. Ушинский. Москва – Ленинград: Издательство Академии педагогических наук, 1950. – Т.8. – 776 с.
19. Ушинский, К.Д. Педагогические сочинения: в 6 т. / К.Д. Ушинский; сост. С.Ф. Егоров. – М.: Педагогика, 1990. – Т.6. – 528 с.
20. Кочеткова Т.Н. Взаимосвязь эволюции взглядов М.Я.Басова и развития отечественной психологии / Т.Н. Кочеткова // Педагогика и психология. – 2011. – С. 157 – 161.
21. Басов М.Я. Общие основы педологии / М.Я. Басов. – СПб: Алетейя, 2007. – 776 с.
22. Басов М.Я. Избранные психологические произведения / М.Я. Басов: под ред. чл. – кор.АПН СССР, проф. В.Н. Мясищева, проф. В.С. Мерлина; Акад. Пед. Наук СССР. – Москва: Педагогика, 1975. – 432 с.
23. Басов М.Я. Воля как предмет функциональной психологии;

Методика психологических наблюдений над детьми / М.Я. Басов – Санкт – Петербург: Алетейя, 2007. – 543 с.

24. Беляева, Л.А. Игра как способ конструирования личностной идентичности / Л.А. Беляева, О.Н. Новикова // Образование и наука. - 2012. - № 5(94). - С. 73–82.
25. Новикова О.Н. Роль игровых практик в формировании жизненных стратегий поколений / О.Н. Новикова // Вестник Томского государственного университета. – 2015. - № 394. – С. 102 – 106.
26. Репринцева, Г.И. Игра-ключ к душе ребенка. Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: методическое пособие / Г.И.Репринцева. – М.: ФОРУМ, 2014.- 240 с.
27. Корепанова, И.А. Игра как предмет исследования в российской культурно-исторической школе в психологии / И.А. Корепанова // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». – 2012. - № 4. - С. 1-11.
28. Репринцева, Е.А. Неогуманистическая педагогика В.А. Сухомлинского в трактовке социализирующего потенциала детской игры / Е.А. Репринцева // Психолого-педагогический поиск Научно-методический журнал. – 2013. - № 3 (27). – С. 102 – 111.
29. Григорьев, В.М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности. Стилевые характеристики : автореф. дис.на соискание ученой степени кандидата педагогических наук: 13.00.01./ Григорьев Владимир Михалович. – Москва, 1998.- 68 с.
30. Надолинская, Т.В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т.В. Надолинская // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2014(4). – С. 31 – 36.
31. Смирнова, Е.О. Роль игры в жизни и развитии детей: новый подход к правам ребенка / М.В. Соколова // Современная зарубежная психология. – 2013. - № 2. – С. 6 – 18.
32. . Смирнова, Е.О. Подходы к пониманию игры в современной

западной психологии / М.В. Соколова, Е.Г. Шеина // Современная зарубежная психология. – 2012. - № 1. – С. 53 – 64.

33. № 4. Р. 249—259.

URL: http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=47128273&lang=ru&site=ehost_live

Портал психологических изданий PsyJournals.ru — <http://psyjournals.ru/jmfp/2012/n1/50107.shtml> [Подходы к пониманию игры в современной западной психологии - Современная зарубежная психология - 2012. Том. 1, № 1]

34. Cheng M.-F., Johnson J. Research on children's play: analysis of developmental and early education journals from 2005 to 2007 [Electronic resource]: Mei_Fang Cheng, James Johnson // Early Childhood Education Journal. 2010. Vol.

35. . Петричук, И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Педагогика. — 2007. — № 7. — С. 55–60.

36. Обухова, А.С. Психология детей младшего школьного возраста : учебник и практикум для академического бакалавриата [Текст] / З. И. Айгумова [и др.] ; под общ. ред. А. С. Обухова. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 424 с.

37. Абраменкова, В. В. Игра формирует душу ребенка / В.В. Абраменкова // Мир психологии. — 1998. — № 4. – С. 74 – 81.

38. Берлянд, И. Е. Игра как феномен сознания / И.Е. Берлянд. – Кемерово: Алеф, 1992. – 93[1] с.

39. Беляева, Л.А. Игра как способ конструирования личностной идентичности / Л.А. Беляева, О.Н. Новикова // Образование и наука. - 2012. - № 5(94). - С. 73–82.

40. Фребель, Ф. Педагогические сочинения / Фридрих Фребель; Пер. с нем. И.Д. Городецкий; Под ред. Д.Н. Корольков. – Изд. 2 – е, - Москва : К.И. Тихомиров, 1913. – 21 с.

41. Грос, К. Душевная жизнь ребенка: Избр. Лекции / К. Грос;

пер. со 2 – го расшир. и доп. изд. В.В. Деловой. – Киев: Киев. Фребелев. о – во, 1916. – 242 с.

42. Корчак, Януш. Как любить ребенка: книга о воспитании / Януш Корчак; пер. с пол. К.Э.Сенкевич; авт. Примеч. Е.С. Рубенчик. – Москва: Политиздат, 1990. – 492,[1] с.

43. Поваренкова, Ю.П. Многообразие видов и форм деятельности (активности) профессионала (Часть I) / Ю.П. Поваренкова // Ярославский педагогический вестник. – 2017. - № 2. – С. 187 – 193.

44. Коган, М.С. Человеческая деятельность: опыт системного исследования / М.С. Коган. – М.: Политиздат, 1974. – 328 с.

45. Алимов, Г.М.Подвижные игры в системе физического воспитания Российской империи (вторая половина XIX – начало XX века) / Г.М. Алимов // Вопросы истории – С. 172 - 176.

46. Лесгафт, П.Ф. Руководство по физическому образованию детей школьного возраста: В 2 ч. / П.Ф. Лесгафт. – СПб.: Тип. А. Бенке, 1909. – Ч.2. - 144 с.

47. Усова, А.П. Роль игры в воспитании детей / А.П. Усова; под ред. А.В. Запорожца. – Москва: ПРОСВЕЩЕНИЕ, 1976. – 96 с.

48. Михайленко, Н.Я.Игра с правилами в дошкольном возрасте: пособие / Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова. – М.: Онега, 1994. – 190[2]с.

49. Добринская, Елена Исааковна. Свободное время и развитие личности / Е.И. Добринская, Э.В. Соколов. – Л.: Ленингр. орг.о – ва «Знание» РСФСР,1983. – 32 с.

50. Газман О.С. В школу - с игрой: кн. для учителя / О.С. Газман. М.: Просвещение, 1991. – 96 с.

51. Газман О.С. Игра и ее роль в развитии личности школьника / О.С. Газман. - М.: МГУ, 2001. - 208 с.

52. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание / О.С. Газман. М.: Просвещение, 2003. - 85с.

53. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А.

Шмаков. – М.: Новая шк., 1994. – 238 [1] с.

54. Крайг, Грейс. Психология развития / Грейс Крайг, Дон Бокум; науч. Ред. пер. на рус. яз. Т.В. Прохоренко; пер. с англ. А. Маслов, О. Орешкина, А. Попов. – Изд. 9. – Москва: Питер, 2010. – 939 с.

55. Новоселова, С.Л. Игры и их классификация / С.Л. Новоселова // Информационно – метадический и научно – педагогический журнал департамента образования администрации Вологодской области и Вологодского института развития образования. – 2001. - № 4. – С. 12 – 16.

56. Смирнова, Е.О. Организация игровой деятельности: учеб. пособие /Е.О. Смирнова , Е.А. Абдулаева.- Ростов н/Д: Феникс, 2016.- 223с.

57. Литвинова, М.Ф. Русские народные игры: пособие для воспитателей дет.сада / М.Ф. Литвинова; Под ред. Л.В.Русской. – М.: Просвещение, 1986. – 79с.

58. Николаева, О. Занимательные игры для детей на свежем воздухе / О.Николаева. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 234, [1] с.

59. . Якуб, С.К. Вспомним забытые игры / С.К. Якуб. – М.: Детская литература, 1988. – 158 с.

60. Патрикеев, А.Ю. Хитрые подвижные игры в начальной школе / А.Ю. Патрикеев.- Ростов н/Д : Феникс, 2015.- 158 с.

61. Страковская ,В.Л. 300 подвижных игр для оздоровления детей от 1 до 14 лет / В.Л. Страковская. - М.: Новая шк, 1994. – 286 [1] с.

62. .Гришина, Г.Н. Любимые детские игры / Г.Н. Гришина. - М.: Твор. Центр Сфера, 2001. – 94 [1] с.

63. Детские подвижные игры народов СССР: пособие для воспитателя дет. сада / Сост. А.В. Кенеман; под ред. Т.И. Осокиной. - М.: Просвещение, 1988. – 239 [1]с.

64. Коротков, И.М. Подвижные игры во дворе / И.М. Коротков. – Москва: Знание, 1987. – 96 с.

65. .Коротков, И.М. Подвижные игры детей / И.М. Коротков. – М.: Советская Россия, 1987. – 160 с.

66. Изотова, Е.И. Субкультурная социализация современных детей: реалии и репрезентации / Е.И. Изотова // Научно-методическое обеспечение ФГОС ДО. Сборник статей. - М.: ООО «Русское слово», 2015. – С. 175 – 190.
67. Изотова, Е.И. Социализация и индивидуализация детей и подростков в субкультурном пространстве / Е.И. Изотова // Современная социальная психология: теоретические подходы и прикладные решения. - М.-Воронеж: МПСИ, 2011. - № 4(13). – С. 61 – 75.
68. Марцинковская, Т.Д. Психология субкультуры / Т.Д. Марцинковская // Современная социальная психология: теоретические подходы и прикладные решения. М.-Воронеж: МПСИ, 2011. -№ 4(13). – 37 – 49.
69. .Шашель, В.А. Основы формирования здоровья детей / В.А. Шашель. – М.: Феникс, 2015. – 382с.
70. Выгодский, Л.С. Основы дефектологии. / Л.С. Выгодский. – СПб: С. – Петербург. псих. о – во, 2003. – 654 с.
71. Лечебная физическая культура в травматологии и ортопедии: учебное пособие / сост.: С.Б. Нарзулаев, И.Н. Сафонова, Н.А. Петухов. – Томск: Изд-во ТГПУ, 2012. – 167 с.
72. Нарзулаев, С.Б. Подвижные игры в системе физического воспитания детей специальных медицинских групп / С.Б. Нарзулаев, Н.А. Петухов // Мир науки, культуры, образования. – 2012. - № 6(37). – С. 239 – 241.
73. Подвижные игры для детей с ограниченными возможностями здоровья: учебно-методическое пособие / С.Б. Нарзулаев, В.И. Павлухина, Г.Н. Попов. – Томск: ТГПУ, 2006. – 81 с.
74. . Шапкова Л.В. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии / Под общей ред. проф. Шапковой Л.В — М.: Советский спорт, 2002. — 212 с.
75. Подвижные игры в общеобразовательных и коррекционных учреждениях: учеб. пособие / под ред. С.Л. Фетисовой, А.М. Фокина. – СПб.: Изд – во РГПУ им. А.И. Герцена, 2015. – 237 с.

76. Былеева, Л.В. Подвижные игры: учеб. пособие для ин – тов физ. культуры / Л.В. Былеева, И.Коротков, В. Яковлев. – Изд. 4 –е, перераб. и доп. – Москва: Физкультура и спорт, 1974. – 207 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Карты наблюдений за критериями дворовой игры.

Таблица А.1. - Пилотное наблюдение во дворе по адресу: мкр. Северный, ул. 9Мая, дом 17/д до проведения игровой пробы

дата	время	критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
02/06/18	11.30-17.00	0	0	4	0
07/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
09/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
14/06/18	11.30-17.00	0	0	2	0
16/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
21/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
23/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
28/06/18	11.30-17.00	0	0	4	0
30/06/18	11.30-17.00	0	0	2	0

Таблица А.2. - Пилотное наблюдение во дворе по адресу: мкр. Солнечный, ул.Солнечный бульвар, дом 5 до проведения игровой пробы

дата	время	Критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
03/06/18	11.30-17.00	0	0	2	0
08/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
10/06/18	11.30-17.00	0	0	2	0

Продолжение таблицы А.2

дата	время	Критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
15/06/18	11.30-17.00	0	0	2	0
17/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
22/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
24/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
29/06/18	11.30-17.00	0	0	3	0
01/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0

Таблица А.3 - Наблюдение после игровой пробы адаптивной организации. Двор мкр. Северный, ул. 9Мая, дом 17/д

дата	время	критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
05/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
12/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
14/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
19/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
21/07/18	11.30-17.00	0	0	4	0
26/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
28/07/18	11.30-17.00	0	0	2	0
02/08/18	11.30-17.00	0	0	4	0

Продолжение таблицы А.3

дата	время	Критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
04/08/18	11.30-17.00	0	0	4	0
09/08/18	11.30-17.00	0	0	3	0
11/08/18	11.30-17.00	0	0	2	0
16/08/18	11.30-17.00	0	0	1	0
18/08/18	11.30-17.00	0	0	2	0
23/08/18	11.30-17.00	0	0	2	0
25/08/18	11.30-17.00	0	0	3	0
30/08/18	11.30-17.00	0	0	2	0

Таблица А.4 - Наблюдение после игровой пробы № 2. Двор мкр.: Солнечный, ул. Солнечный бульвар, дом 5

дата	время	критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
06/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
08/07/18	11.30-17.00	0	0	3	0
13/07/18	11.30-17.00	1	1	3	1
15/07/18	11.30-17.00	1	1	2	1
20/07/18	11.30-17.00	1	1	2	1
22/07/18	11.30-17.00	1	1	2	2

Продолжение таблицы А.4

дата	время	критерии			
		разновозрастные группы детей		количество дворовых игр	
		общение	игра	группы сверстников	разновозрастные группы детей
27/07/18	11.30- 17.00	1	1	1	2
29/08/18	11.30- 17.00	1	1	2	3
03/08/18	11.30- 17.00	1	1	1	2
05/08/18	11.30- 17.00	1	1	2	1
10/08/18	11.30- 17.00	1	1	1	2
12/08/18	11.30- 17.00	1	1	1	3
17/08/18	11.30- 17.00	1	1	1	3
19/08/18	11.30- 17.00	1	1	1	4
24/08/18	11.30- 17.00	1	1	2	2
26/08/18	11.30- 17.00	1	1	3	3
31/08/18	11.30- 17.00	1	1	3	2

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Правила игры «Цепи кованые».

Количество игроков от 6 человек и более. Для игры требуется ровная площадка размером примерно 10x20 метров. Играющие делятся на две команды, расходятся в разные стороны (примерно на 15 шагов) и встают друг против друга, крепко взявшись за руки. Команда, выстроившаяся первой, начинает игру. Ее участники кричат соперникам:

- Цепи, цепи кованы, раскуйте нас!
- Кем из нас? – спрашивают соперники.

Вот тут командой называется имя того игрока, который должен их «расковать». Этот игрок выходит из своего строя и быстро – быстро бежит навстречу противоположной цепи, пытаясь с разбегу разорвать ее силой своего удара. Если у него не получилось, то он уводит из этой команды игрока в свою цепь. Какого же именно игрока он уводит? А об этом ребята договариваются заранее. И уже следуя этой договоренности, можно забрать одного из тех игроков, чьи руки удалось «расковать». (рис Б.1)



Рисунок Б.1 – Игра «Цепи кованые»

Если же игрок не смог разбить цепь, тогда он сам присоединяется к ней и становится одним из звеньев цепи команды противников. К этой же команде переходит и право посыпать игрока «разбивать» цепь.

Важно: при попытке разорвать цепь нельзя задействовать руки. На выручку здесь приходят только скорость разбега и сила бегущего.

Правила игры «Тише едешь – дальше будешь».

Участвовать могут от 5 до 25 человек. Вначале находят просторную ровную площадку и очерчивают ее двумя линиями. Дистанция, которую предстоит перебегать, зависит от размеров площадки. Желательно, чтобы она была больше 10 м.

После того как подготовка территории завершена, с помощью считалки или жребия назначают ведущего. Он становится за линию и поворачивается спиной к полю. Остальные уходят за полосу на другом конце периметра. Чтобы водящий не подглядывал, ему надевают повязку на глаза. По команде: «Начали!» выбранный игрок говорит:

«Тише едешь – дальше будешь,
никого не позабудешь».

Или:

«Быстрей шагай,
Смотри не зевай,
Сейчас замирай –
Стоп!»

Или просто:

«Тише едешь – дальше будешь. Стоп!»

Или еще проще:

«Ехали, ехали, стоп!» (рис Б.2)

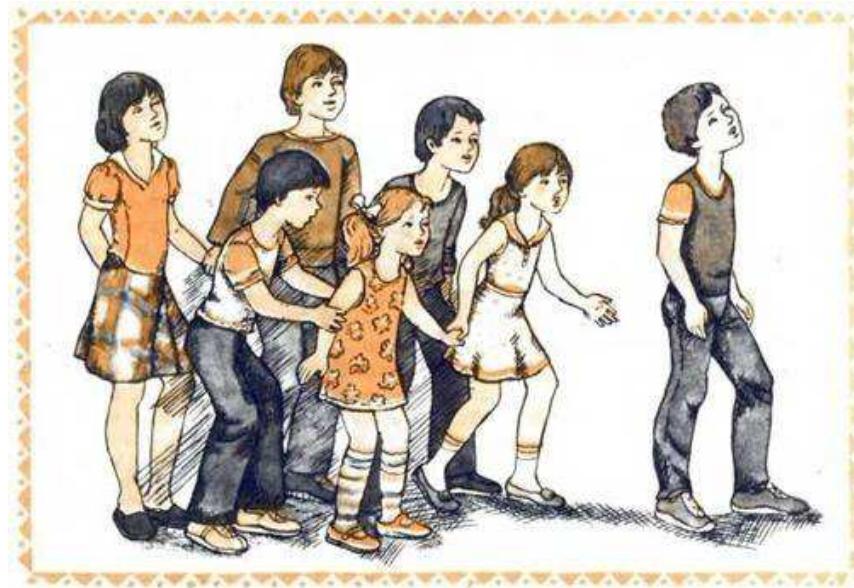


Рисунок Б.2 – Игра «Тише едешь – дальше будешь»

Чтобы запутать собравшихся, он может произносить эту фразу по-разному: повторять слова несколько раз, тараторить или намеренно растягивать предложение. В то время, когда водящий говорит, остальные дети бегут, стараясь быстрее добраться до противоположного конца площадки. На слове «стоп» они обязаны замереть на месте. Если, обернувшись, наблюдатель заметит движение кого-либо, он исключает «проштрафившегося» из игры или возвращает его за стартовую линию.

Затем водящий опять отворачивается и вновь произносит слова, после чего снова оборачивается к ребятам и высматривает шелохнувшегося.

Так повторяется до тех пор, пока кто-нибудь из ребят не сможет подойти к водящему и коснуться его.

Иногда применяется неожиданный ход. Водящий произносит привычную фразу: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп», но оборвать ее может когда угодно. Только после того, как оно произнесено, водящий оборачивается к ребятам.

Новым ведущим становится победитель или тот, кто позже других игроков добрался до финиша.

Правила игры «Пустое место».

Играющие дети встают в круг и выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них «пятнает» и продолжает бежать дальше по кругу. «Запятнанный» быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот занимает его, а опоздавший становится водящим.

Важно:

- Дети бегают только за кругом (рис Б.3).
- Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих детей.
- Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению. Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.



Рисунок Б.3 – Игра «Пустое место»

Правила игры «Кошки – мышки».

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка – в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают, не пропускают ее в круг.

Когда, наконец, кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Важно:

- Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.
- Играющие открывают ворота только для мышки (рис Б.4).

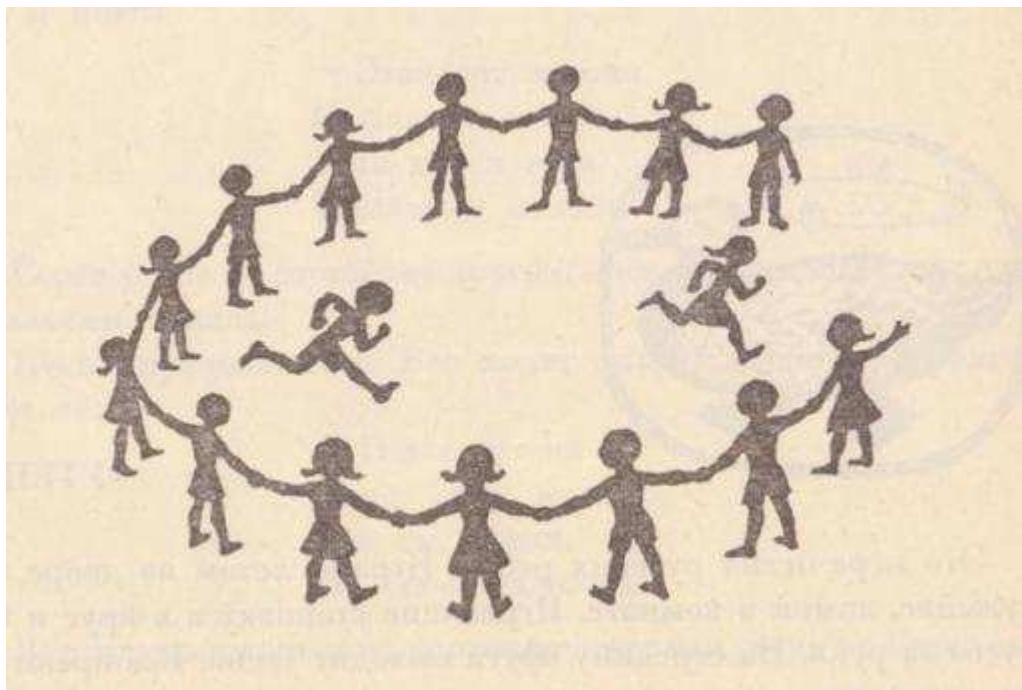


Рисунок Б.4– Игра «Кошки – мышки»

Указания к проведению. Если кошка не может поймать мышку, выбирается новая пара.

Усложнения:

- Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в

одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. Кошка и мышка бегают свободно, дети ворот не закрывают.

– Одновременно могут играть две пары, но в этом случае кошка бегает только за одной мышкой.

Правила игры «Уголки» (Кумушки).

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит:

-Кумушка, дай ключи!

- Иди, вон там постучи! – отвечают ему.

В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Важно. Если нарисовать фигуру с большим количеством углов, то в игре будут участвовать столько человек, сколько углов и водящий. Так же в качестве уголков можно использовать близкорасположенные деревья и т.п.

Еще вариант игры. Играющие дети встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит:

- Кумушка, дай ключи!

- Иди, вон там постучи! – отвечают ему.

Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами. Водящий ребенок должен не зевать и постараться занять кружок (камешек). Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению. Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Кумушки», «Уголки». Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

«Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,
За зеркальце».

Правила игры «Лапта» (рис Б.5)

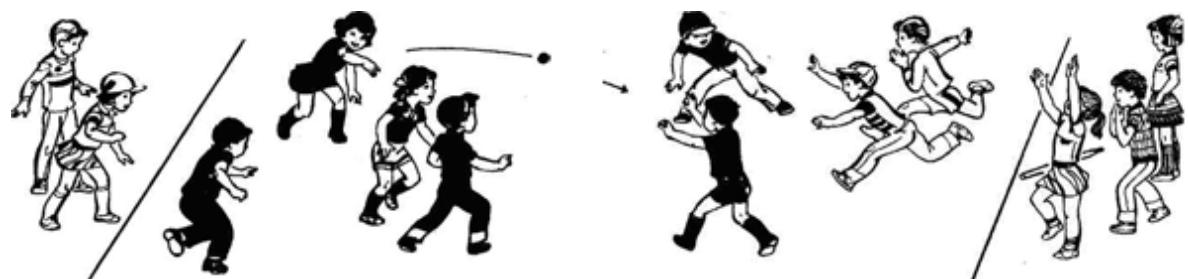


Рисунок Б.5 – Игра «Лапта»

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой – отводится место для коня (рис. Б.6).

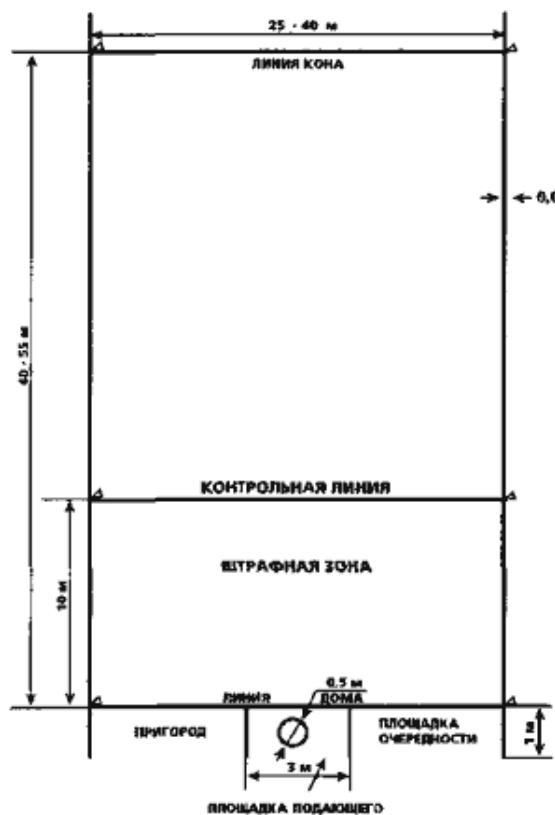


Рисунок Б.6 – Игровое поле в игре «Лапта»

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой – расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию коня и снова возвращает в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удается, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию коня.

Однако не всегда удается игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог разу же перебежать за линию коня, он ждет, когда мяч пробьет следующий игрок; тогда за линию коня бегут одновременно два игрока.

Важно.

- Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступать черту города; если в городе остался один игрок, а остальные за чертой коня, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.
- Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии;
- Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.
- Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию коня; все игроки перебежали за линию коня, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

Указания к проведению. Первое условие этой игры – дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил. Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть

активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учетом их умений.

Водящему лучше начинать игру первому – это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить своих товарищей.

Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии коня; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать так, чтобы он упал ближе к линии города.

Правила игры «Краски в коробке»

Дети выбирают хозяина и покупателя, все остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает покупателей.

Покупатель стучится:

Тук – тук!

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит:

- Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси.

Если же покупатель цвет краски угадал, то краска (краски этого цвета) убегает. Хозяин и остальные краски кричат:

- Краска в коробку! Краска в коробку!

Покупатель должен поймать краску, пока она не вернулась к остальным краскам и хозяину. Если он ее поймает, то забирает себе, если нет, то краска остается у хозяина и меняет цвет. Игра длится, пока покупатель не заберет все

краски. Можно выбирать два покупателя, тогда у кого будет больше красок, тот и победил.

Важно. Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Если играет много детей, нужно выбрать четырех покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.

Правила игры «Прятки»

Перед игрой выбирается «кон» - место, где водящий будет стоять с закрытыми глазами и вести отсчет. «Коном» обычно считается стена дома (беседки), большое дерево или столб.

Тот из ребят, кто выбран водящим, идет к «кону», поворачивается к нему лицом (спиной к остальным), закрывает глаза и начинает громко считать до заранее оговоренной цифры это может быть 10, 20, 30, 50 или – если двор очень большой и много ребят, то даже 100. Пока идет счет, все остальные ребята прячутся, не уходя при этом далее обозначенной территории (рис Б.7).



Рисунок Б.7 – Игра «Прятки»

Когда, наконец-то, водящий произносит последнюю цифру, он тут же громко кричит: «Я иду искать!» и отправляется на поиски. Обнаружив кого – нибудь, водящий называет его по имени. Этот игрок и будет водящим в следующей игре.

Важно:

- Если к тому моменту, когда водящий закончил счет, не все игроки еще спрятались, то замешкавшийся участник кричит об этом водящему. Так и быть, водящий ему уступает и считает новый десяток. Но после этого, успел ли незадачливый игрок спрятаться или нет, водящий все равно отправляется на поиски, громко крикнув перед этим: «Пора, не пора – я иду со двора».
- Игра продолжается до тех пор, пока не будут найдены все играющие дети, а обнаруженный первым, становится следующим водящим. Хотя здесь все зависит от самих игроков, иногда перед игрой ребята договариваются, что в следующий раз водить будет тот, кого найдут последним.
- Если водящий заметит игрока, но при этом назовет его неправильно, перепутав с кем – нибудь другим, то ему кричат: «Обознатушки – перепрятушки!». После этого все снова прячутся, а водящий вновь водит.

Правила игры «12 палочек»

Нужно найти небольшую дощечку и достаточно большой плоский камень, а также насобирать 12 палочек. Дощечка кладется на камень по принципу качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а на верхний, который остается пустым, конец дощечки – с силой наступает один из играющих, в результате чего все палочки разлетаются в разные стороны. Водящий должен все эти палочки собрать и уложить обратно на дощечку. Пока он занят этим, играющие дети бегут прятаться. Только когда водящий справится со своей задачей, он отправляется на поиски.

Но двор большой. Пока водящий ищет спрятавшихся в одном месте, игрок, спрятавшийся недалеко, может выскоцить из своего укрытия,

подбежать к «качелям» и, выкрикнув имя водящего, вновь наступить на дощечку, тем самым разбросав палочки. Ничего не поделаешь, водящему приходится возвращаться обратно и собирать палочки. А ребята пользуются этим, чтобы снова бежать прятаться.

Игра заканчивается только тогда, когда все игроки обнаружены, а палочки в целости и сохранности лежат на «качельках».

Водящим становится игрок, который был найден последним.

Правила игры «Лиса и гуси»

Выбирается ребенок на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей, хозяином которых является водящий. Водящий проводит на земле две черты на расстоянии 25—30 шагов. За одной из них — дом хозяина и гусей, а за другой — луг, где пасутся гуси.

Кружком обозначается нора лисы. Игра начинается (рис Б.8). Хозяин провожает гусей на луг. Некоторое время птицы свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга), и между ними происходит следующий диалог:

Хозяин: «Гуси-гуси!»

Гуси: «Га-га-га»

Хозяин: «Есть хотите?»

Гуси: «Да-да-да!»

Хозяин: «Ну, летите!»

Последняя фраза является сигналом: гуси бегут к хозяину, а лиса их ловит. Когда лиса осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), она отводит их в свою нору. Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят. Все участники игры вместе с водящим подходят к лисьей норе.

Все: «Лиса-лиса, отдай наших гусят!»

Лиса: «Не отдам!»

Все: «Тогда мы сами их отнимем у тебя!»

Водящий предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко схватить друг друга за талию. «Цепляйтесь за меня!» — говорит хозяин. Он подходит к лисе, берет ее за руки и говорит, обращаясь к гусям: «Держитесь крепко. Тянем — потянем. Ух!» Все участники игры, упираясь ногами, и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова водящего: «по-тя-нем!» (две-три раза). Как только лиса под нажимом этой цепочки сделает первый шаг вперед, пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой. Затем выбирается новая лиса, и игра начинается сначала

Правила игры.

- Гусям бежать домой, а лисе ловить их разрешается только после слов хозяина: «Ну, летите».
- Лиса не должна хватать гусей, достаточно лишь осалить бегущего ребенка. Пойманный гусь остается на месте, а лиса отводит его в свою нору.
- На выручку пойманных гусей отправляются все участники игры.
- Как только, выручающие перетягивают лису (она делает шаг вперед), пойманные гуси считаются свободными и возвращаются к хозяину.

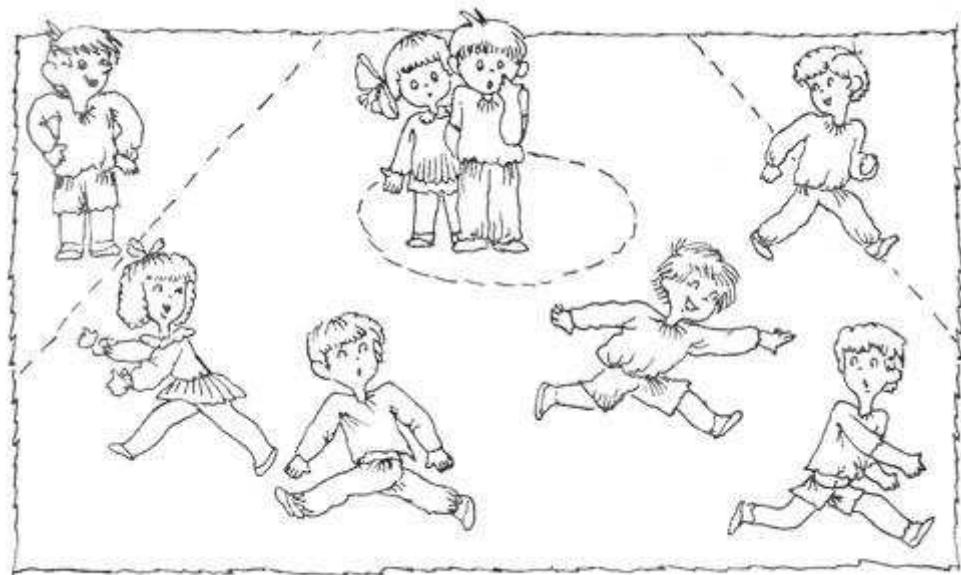


Рисунок Б.8 – Игра «Лиса и гуси»

Правила игры «Светофор»

Выбирают ведущего. Он и будет «Светофор». Далее чертят две параллельные линии, которые символизируют дорогу. Ребята выстраиваются в шеренгу с одной стороны дороги. Ведущий становится к ним спиной за второй линией. Он называет любой цвет. А затем поворачивается к ребятам лицом. Каждый ищет на своей одежде названный ведущим цвет. Если такой цвет находится, то этот участник демонстрирует его всем и смело переходит через дорогу. Затем становится рядом с ведущим. Остальные ребята, у которых такого цвета на одежде нет, тоже стремятся перебежать через «дорогу». Но ведущий должен не пускать и ловить их. Ему могут помочь и те участники, которые стоят на его стороне. Если удалось это сделать, то ребята, которые не сумели преодолеть препятствие, возвращаются на свою часть за первую линию. Ведущий снова поворачивается к ним спиной и называет другой цвет. Все повторяется сначала. Игра длится до тех пор, пока все ребята не перейдут на сторону «Светофора». После этого они выбирают нового ведущего - «Светофора».

Правила игры «Хали Хало»

Дети становятся в круг, считалкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово «кровать». Он говорит это предмет из мебели, который начинается на букву «к» и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит: «Хали-хало», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит: «Стоп». Водящий останавливается. Игрок должен отгадать, сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги. Виды шагов в игре «Хали-хало»:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружиться в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. В некоторых вариантах этой игры нужно мячом попасть в водящего. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

Правила игры «Акула»

Игра происходит на детских городках, установленных на территории двора (рис Б.9). Выбирают водящего с помощью считалки. Водящий и будет «акулой». Водящий ходит по земле, а остальные на городке. Его задача задеть других ребят. «Акуле» правилами также разрешается ходить по металлической поверхности.

Кого задевает водящий, тот спускается и помогает ловить других. Игра продолжается пока не «запятнают» всех игроков. Тот кого «акула» заденет первым, будет водящим в следующей игре, а кого заденут последним, тот получает дополнительный бонус в следующей игре. Например, если игрока с бонусом заденут первым, то он не будет водящим, это право переходит к тому, кого заденут вторым. Или, если его «запятнает» водящий, то он продолжает играть до следующего раза, когда его снова «запятнают».



Рисунок Б.9 – Детский городок для игры в «Акулу»

Правила игры «Цветная акула».

В «Цветную акулу» играют по такому же принципу, как и в простую «акулу». В нее тоже играют на детском городке. Здесь водящий ходит по земле, также может ходить по тем цветам на городке, которые выбрал в начале игры. Выбирают цвета, исходя из тех, в какие окрашен детский городок. Если цветов много, то можно выбрать два - три цвета, а если всего два, то водящий имеет право выбрать только один. Игра длится до последнего задетого игрока. Есть два пути развития игры:

- Когда водящий «запятнает» игрока, то этот игрок присоединяется к нему и помогает ловить остальных.
- Когда «запятнанный» игрок становится новой «акулой».

Правила игры «Собачка»

Выбирают водящего с помощью считалки. Водящий и будет «собачкой». Далее все игроки становятся в круг, и начинают перебрасывать мяч друг другу. Задача «собачки» — поймать мяч, т.е. перехватить его на лету. Когда «собачка» поймала мяч, она встает в круг к игрокам, а ее место занимает тот игрок, по чьей вине мяч был упущен, тот, кто «неправильно» его кинул или тот, кто не успел поймать. В игру можно играть как втроем, так и большим количеством детей.(рис Б.10, Б.11).При большом количестве детей можно выбрать две или три «собачки».

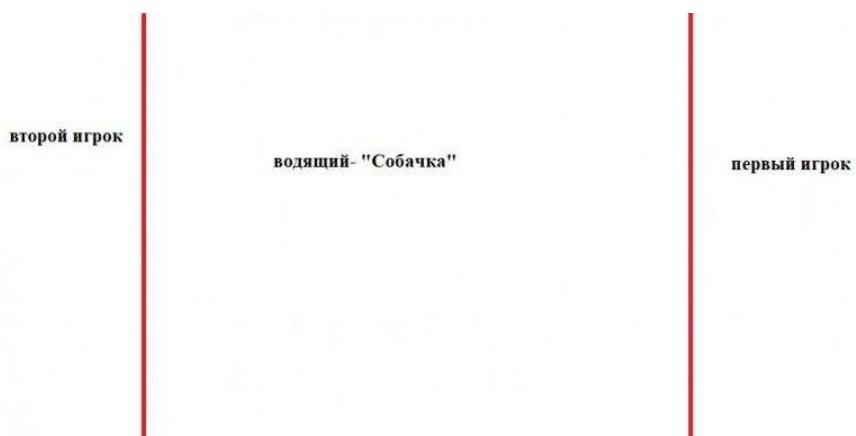


Рисунок Б.10 – Поле для игры в «Собачку» для трех игроков

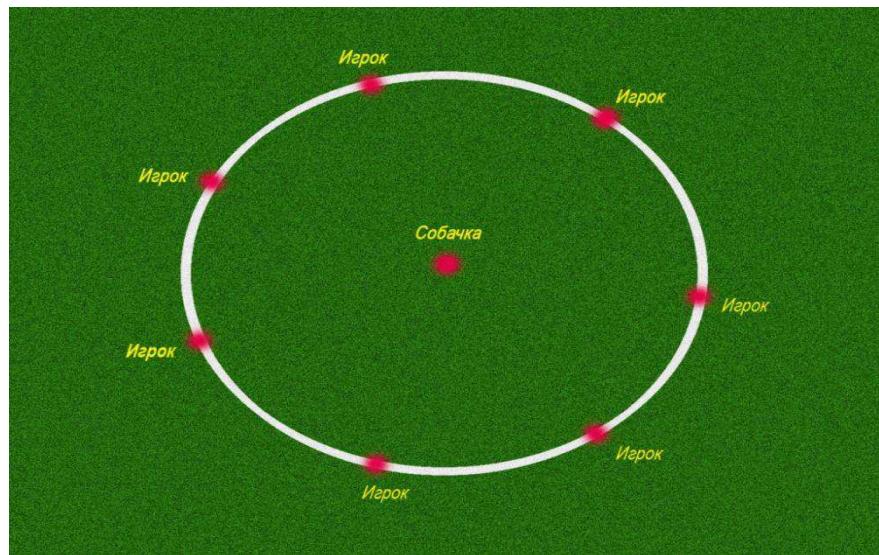


Рисунок Б.11 – Поле для игры в «Собачку» для большого количества игроков.

Правила игры «Выше ноги от земли»

Перед началом игры определяется территория, за которую нельзя выбегать (это может быть территория двора, детской площадки). Из числа участников выбирается ведущий («голя»). Остальные участники разбегаются от него по всей территории, а «голя» пытается их поймать (осалить). При этом убегающие дети стараются оторвать ноги от земли (встать на возвышение, например камень, скамейку, повиснуть на турнике). В таком положении ведущий не имеет права их осалить. Если водящий догнал и коснулся участника пока он стоит на земле (не поднял ноги), они меняются ролями. Осаленный начинает ловить других участников, а бывший «голя» убегает вместе со всеми (рис Б.12).

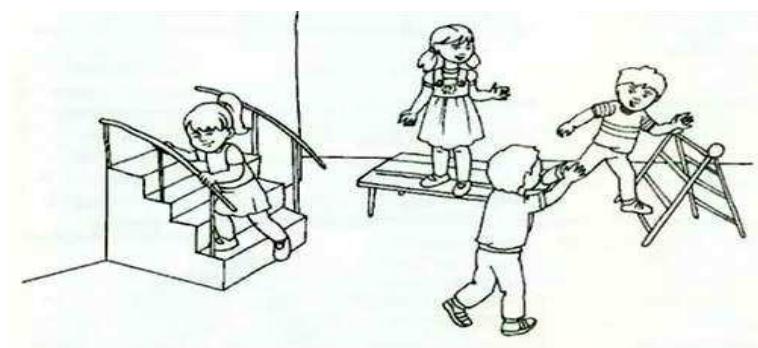


Рисунок Б.12 – Игра «Выше ноги от земли»

Участнику игры запрещено находиться с поднятыми ногами на одном месте более 20-30 секунд, а ведущему запрещено подстерегать игрока. Есть немного другой вариант правил: В любой момент водящий может крикнуть: «Выше ноги от земли, стоп!». За это время каждый должен на что-то запрыгнуть, где-то повиснуть, сесть куда-нибудь – в общем, поднять ноги над землей, имея при этом опору не на земле, то есть нельзя просто усесться на землю и задрать ноги, а сесть на скамейку очень даже можно. После произнесения этой волшебной фразы двигать ногами запрещено. Осалить водящий может того, до кого дотянутся своей ногой по следующему правилу – необходимо сесть на землю перед игроком, вытянув к нему ноги, поставить одну ногу пяткой на землю, вторую – пяткой на носок первой ноги. Если этой своей конструкцией он дотянутся до подошв игрока, то может осалить его, тогда игрок становится водящим. Если же не дотягивает, то он может попробовать ещё на ком-нибудь, если есть надежда, а затем начинает вслух считать до десяти, чтобы дать возможность игрокам разбежаться и игра начинается заново. Если игрок не успел оторвать ноги, он тоже замирает в той позе, в какой его застал приказ водящего. Такого «прыгуна» можно спокойно осалить. Бывает, игрока фраза застает в прыжке. Считается, что «на лету ворон не ловят» — он замирает тогда, когда коснется ногами поверхности.

Правила игры «Резиночка»

Для игры нужен отрезок резинки длиной 2-4 метра. Участников должно быть не менее трех. Резинка связывается и образует замкнутый контур. Она растягивается на ногах двоих участников, а третий начинает игру. В процессе резинку поднимают на ногах все выше и выше, усложняя, таким образом, уровень прыжков от самого простого в районе щиколотки до самого сложного – на поясе. Если игрок правильно выполняет все упражнения на предыдущем уровне, он повторяет их на следующем. А если играющий ошибается или сбивается, то ход получает следующий игрок, а предыдущий отправляется держать резинку. «Пропавший» игрок свой следующий ход начинает с того места, на котором пропал.

Также существует вариант, когда в «резиночку» играют не втроем, вчетвером, а парами. Тогда партнер может начать выполнять упражнения вместо того, кто допустил ошибку. Сами упражнения и их последовательность в различных вариациях «резиночек» могут быть разными.

Правила и схемы прыжков также могут меняться. Обычно все начинает тот, что первый скажет: «Правила наши». И дальше дети могут проявить всю свою фантазию. Правила обычно сводятся к следующему:

- Зацепки могут считаться ошибкой или не считаться. Это касается обуви, т.к. резинка может цепляться за ее ремни, закрепки и так далее. Отсюда и следующее правило: если зацепки считаются, то обувь можно снимать или не снимать.
- Выскользки считаются или не считаются. Выскользка – это когда играющий в упражнениях наступает на резинку, но в последний момент она выскальзывает из-под стопы.
- Резинку можно останавливать или не останавливать она может двигаться из-за ветра, мешая выполнять упражнение. Обычно у детей это называется «море останавливать».
- «Горячие» земля и/или люди. Это значит, что когда играющий падает, он не может задевать землю и/или людей с целью удержаться.
- Можно или нельзя «жильдить», т.е. мешать играющему: хитрить, отвлекать его, дергать резинку. Эти приемы могут использоваться, когда нужно решить, имела ли место быть ошибка. Фраза «жильда докажет» означает, что упражнение можно «перепрыгать».

Схемы упражнений:

1. Березка.

Исходное положение – стоя боком к резинке. Сначала нужно перепрыгнуть через одну половинку, а затем через вторую так, чтобы резинка осталась между ногами. Это действие нужно повторить столько раз, сколько лет игроку. Затем нужно выпрыгнуть за резинку (рис Б.13).

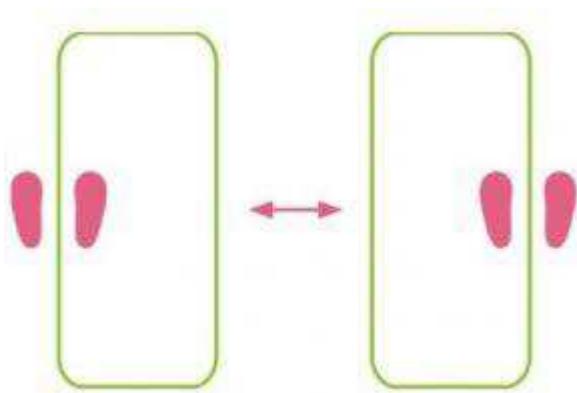


Рисунок Б.13 – Упражнение «Березка»

2. Пешеходы.

Исходное положение – стоя к резинке лицом. Прыгать на резинку нужно так, чтобы каждая половинка ее была прижата ногой к земле, а после сменить ноги (рис Б.14).

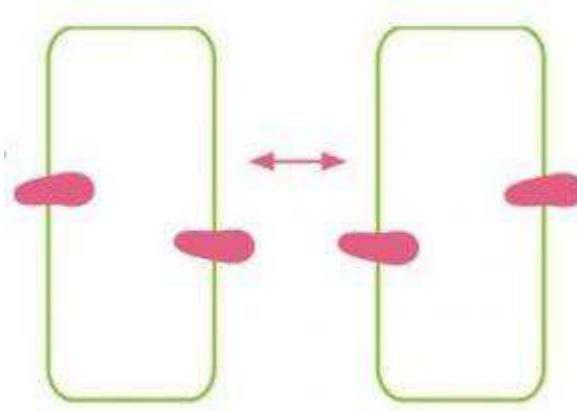


Рисунок Б.14 – Упражнение «Пешеходы»

3. Ступеньки.

Исходная позиция – стоя лицом к резинке. Прыгаем на ее ближайшую половину так, чтобы одна нога была под ней, а другая прижала ее к земле. Затем нужно перепрыгнуть на вторую половинку резинки, сменив положение ног. Затем нужно выпрыгнуть и повторить упражнение в другую сторону (рис Б.15).

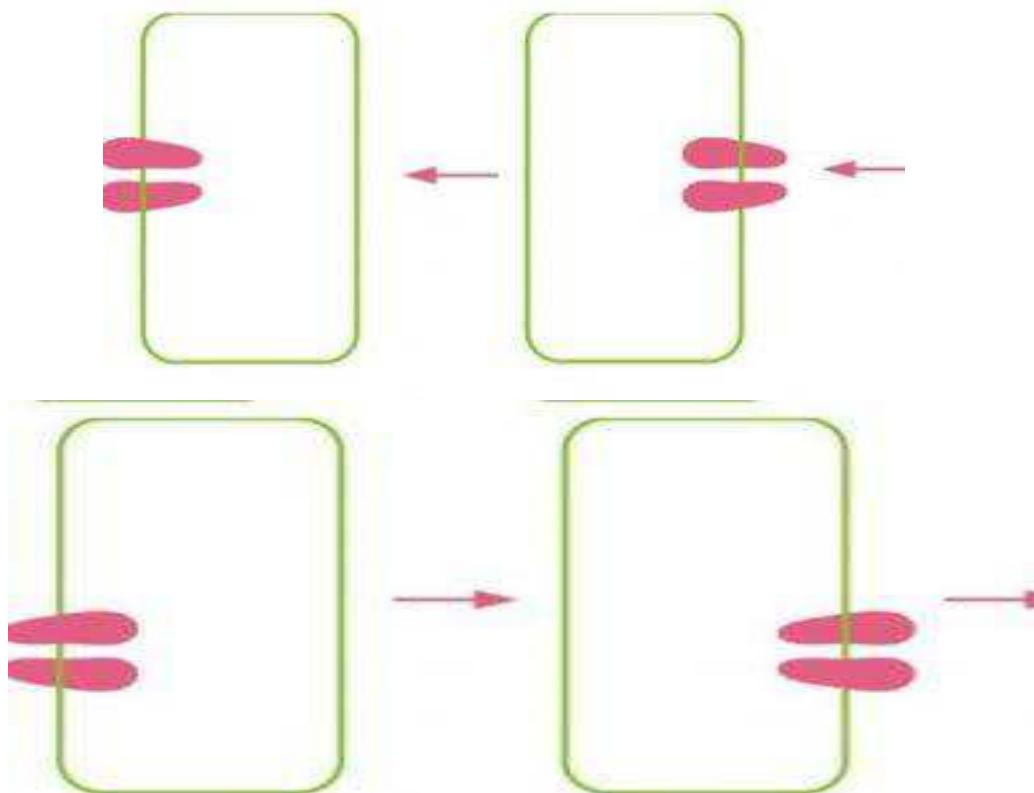


Рисунок Б.15 - Упражнение «Ступеньки»

4. Бантик

Нужно встать к резинке лицом. Прыгнуть на ближайшую ее половину так, чтобы одна нога располагалась ниже нее, а другая прижимала ее к земле. Не отпуская резинку, прыгните на вторую половину, чтобы ноги располагались симметрично. Затем нужно выпрыгнуть за пределы резинки (рис Б.16).

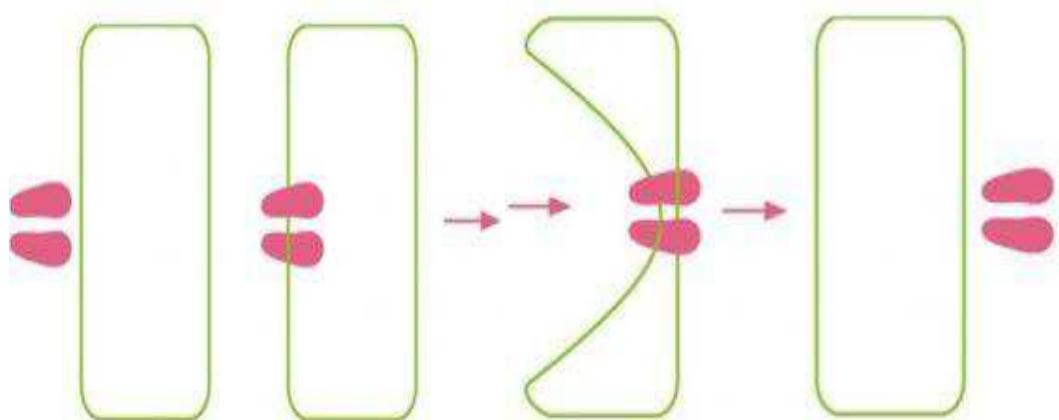


Рисунок Б.16 – Упражнение «Бантик»

5. Платочек.

Встать лицом к резинке. Прыгнуть на ее дальнюю половинку, прижав ее двумя ногами к земле. Половина, которая находится ближе, должна при этом цепляться за ноги. Затем нужно выпрыгнуть за пределы резинки(рис Б.17). Существует другой вариант, в котором нужно не напрыгнуть, а перепрыгнуть через ее дальнюю половину (рис Б.18).

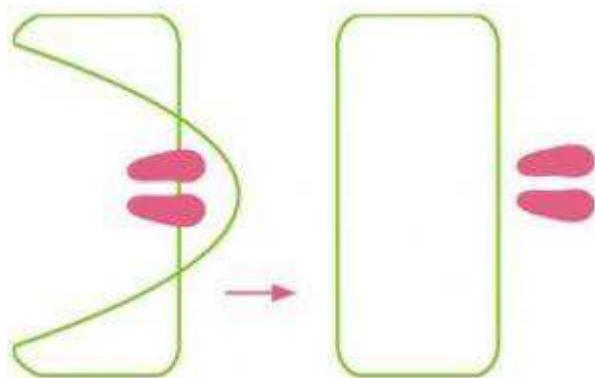


Рисунок Б.17 – Упражнение «Платочек» первый вариант

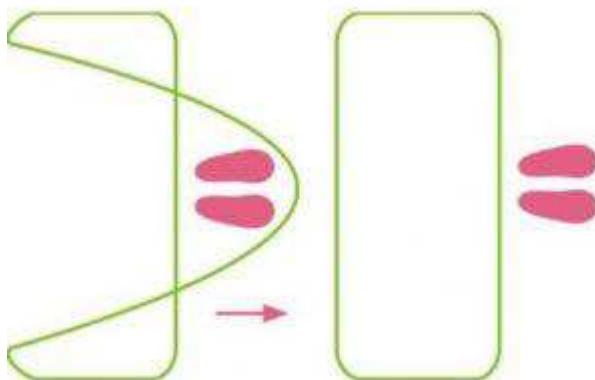


Рисунок Б.18 – Упражнение «Платочек» второй вариант

6. Конфетка.

Исходная позиция – внутри резинки, которая перекручена, будто конфета. Подпрыгнуть, дав резинке раскрутиться и приземлиться ногами на две ее половины (рис Б.19).

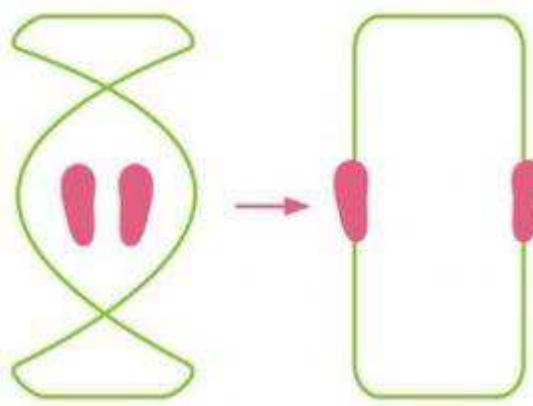


Рисунок Б.19 – Упражнение «Конфетка»

7. Конвертик.

Встать боком к резинке. Прыгнуть двумя ногами сразу за ее дальнюю часть, зацепив ближнюю в прыжке. Затем подпрыгните, освободитесь и одновременно наступите на две резинки. Выпрыгните.(рис Б.20)

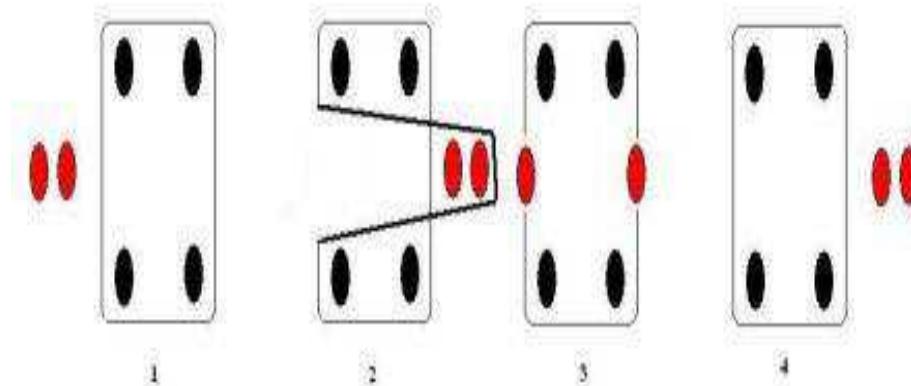


Рисунок Б.20 – Упражнение «Конвертик»

8. Кораблик (Лодочка).

Начинать нужно так же, как и в предыдущем упражнении. Однако при подпрыгивании наступать на резинку не нужно – ее половины должны оказаться между ног. Затем перекрестите резинки вначале в одну, а после в другую сторону. Резинка снова должна располагаться между ног. Затем нужно выпрыгнуть (рис Б.21).

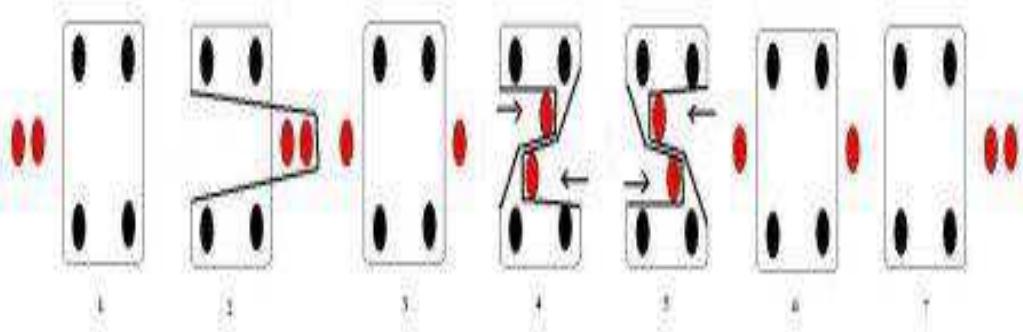


Рисунок Б.21 – Упражнение «Кораблик»

9. Фиалка.

Игроку нужно встать лицом к одному из держащих резинку так, чтобы две ее части располагались между ног. Затем он подпрыгивает и пятками наступает на ближайшие резинки. Число повторений такое, каков возраст игрока (рис Б.22).

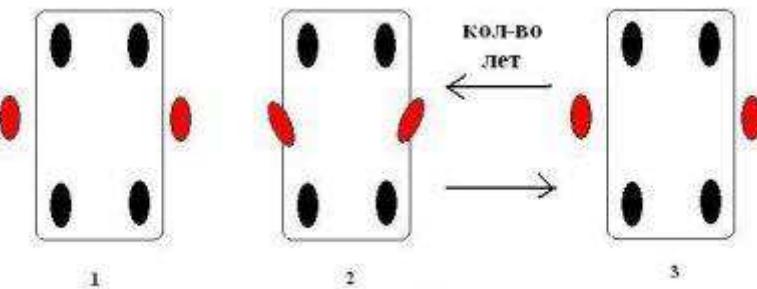


Рисунок Б.22 – Упражнение «Фиалка»

10. Карандаш.

Нужно прыгать на одной ноге, как при обычном прыжке (рис Б.23).



Рисунок Б.23 – Упражнение «Карандаш»

11.Косынка.

Одной ногой надо приподнять ближайшую резинку и перенести ее за дальнюю. В прыжке повернуться на 180 градусов, не отпуская резинку (вторая нога должна располагаться за дальней резинкой). Нужно выпрыгнуть так, чтобы первая, близкая резинка, располагалась между ногами (рис Б.24).

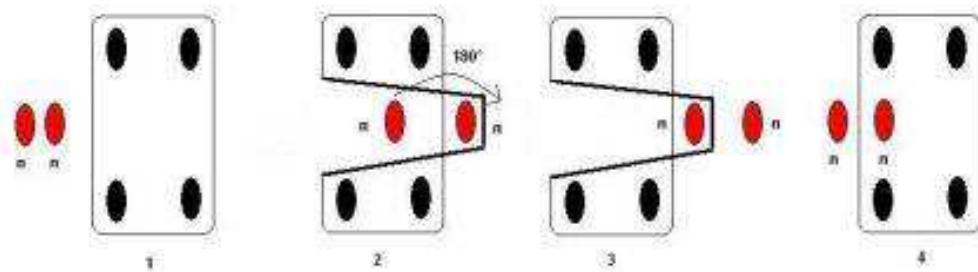


Рисунок Б.24 – Упражнение «Косынка»

12.Иголочка.

Резинка должна оставаться на одной ноге держателей. Упражнение же включает в себя две части (рис Б.25):

- Исходное положение – к резинке лицом. Ногой нужно оттянуть к себе дальнюю резинку так, чтобы она очутилась перед ближней и наступить на нее двумя ногами. Затем игрок подпрыгивает, отпуская резинку, и необходимо приземлиться на ближнюю резинку двумя ногами, не задевая при этом дальнюю.
- Исходное положение – лицом к резинке. Ногой нужно оттянуть дальнюю резинку так, чтобы она расположилась перед ближней и наступить на нее двумя ногами. Теперь надо подпрыгнуть, отпустить резинку и приземлиться одновременно на ближнюю и дальнюю резинку обеими ногами.

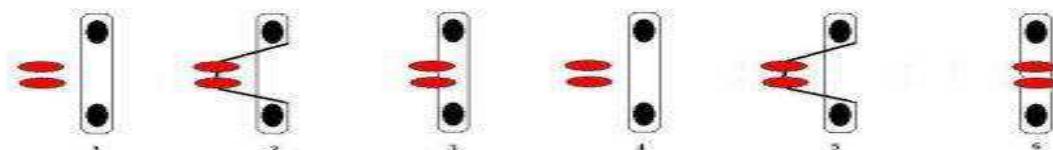


Рисунок Б.25 – упражнение «Иголочка»

13. Трешки.

Поочередно проделывается каждое из действий, при этом, каждый раз нужно подпрыгивать на месте:

- вначале три раза,
- потом два,
- потом по одному.

Встаньте к резинке боком, три раза подпрыгните на месте, после в первый прыжок одну ногу перенесите на ближнюю резинку (на месте три раза), потом перенесите и другую, чтобы в итоге две ноги оказались между резинками. Тоже подпрыгнуть три раза на месте, затем перенести одну ногу теперь за дальнюю резинку (1-2-3 прыжка). Далее в прыжке нужно повернуться другой стороной и продолжить то же самое, подпрыгвая уже два раза. Затем в прыжке опять нужно повернуться другой стороной и прыгнуть только один раз. При этом важно не запутаться при повороте и не ошибиться в подсчете прыжков. Прыгаем в конце только один раз (рис Б.26).

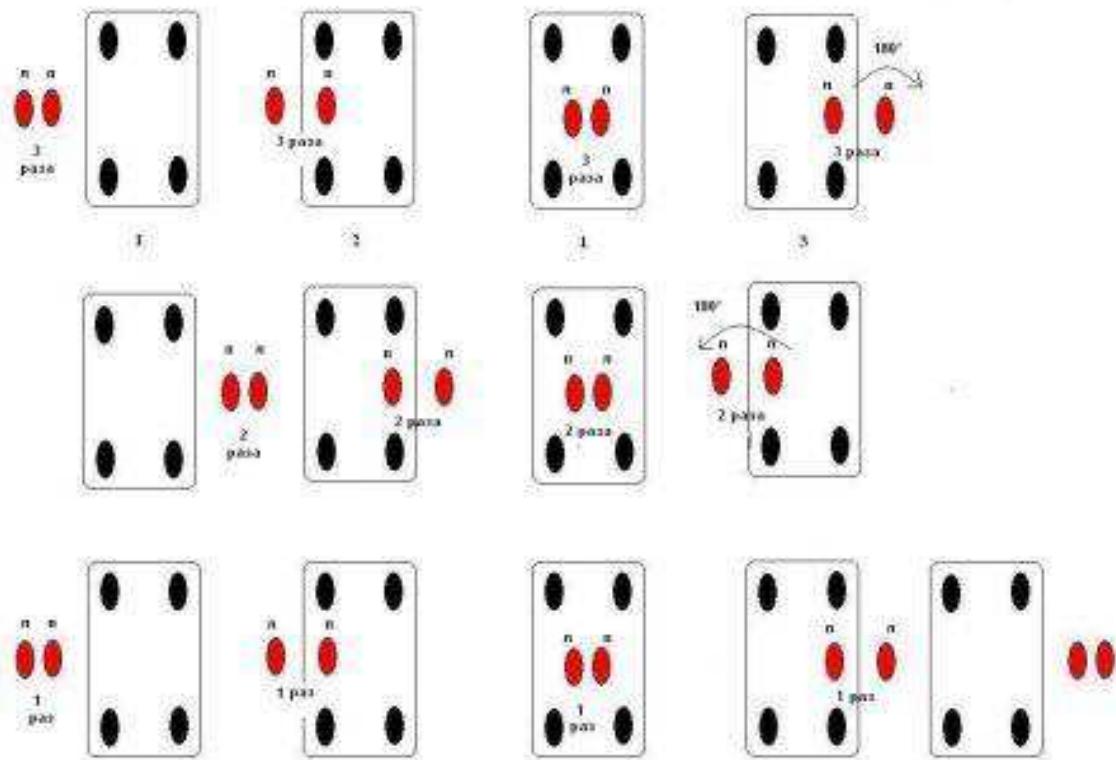


Рисунок Б.26 – Упражнение «Трешки»

Существуют также сложные «трешки» или «трешки-косынка». Делается как «косынка», но с добавлением принципа «Трешек»

14. Ленинградские.

Суть в том, что каждый прыжок должен сопровождаться проговариванием слова «ле», «нин», «град», «ски», «е» (рис Б.27).

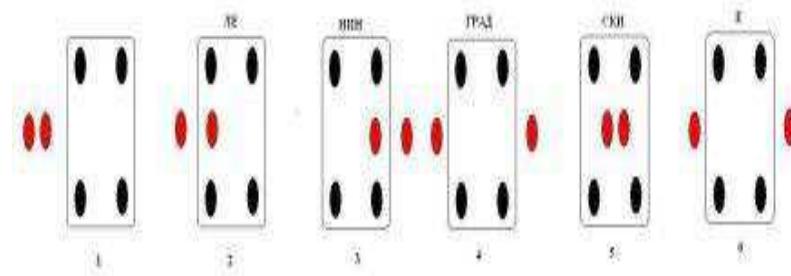


Рисунок Б.27 – Упражнение «Ленинградское»

15. Московские.

Схожи с «ленинградскими». Разницу можно увидеть на схемах (рис.Б.28).

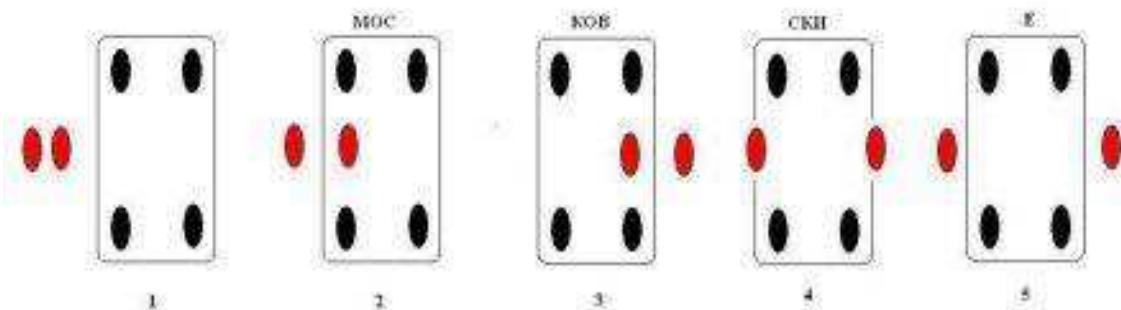


Рисунок Б.28 – Упражнение «Московские»

16. Десяточки.

Суть упражнения «десяточка» в том, чтобы набор определенных упражнений повторить несколько раз начиная с десяти.

Например:

- вначале делается десять обычных прыжков,
- затем девять косых,
- далее восемь «иголочек»,

- семь «фиалок»,
- шесть «березок»,
- пять «косынок»,
- четыре «конфеты»,
- три «карандаша»,
- два «бантика»
- один «пешеход».

Упражнения могут быть другими. Существует огромное количество вариаций упражнений. Могут вводиться дополнительные, например: очень сложные уровни, когда резинку натягивают на высоту подмышек или даже шеи.

Освоив, как прыгать через резинку на начальных уровнях, ребенок в дальнейшем может улучшить свои навыки и фантазию, изобретая новые упражнения и усложняя их.

Правила игры «Одннадцать».

Все игроки встают в круг и начинают перебрасывать мяч друг другу. Первый ребенок, бросая мяч, громко говорит: «Один!». Дальше при бросании мяча счет ведут в уме («про себя»). Тот, кто должен кидать мяч одиннадцатый раз, мяч не ловит, а отбивает, т.е. «гасит» его о землю. При этом говорит: «Одннадцать!».

Если все получилось, то он подбирает мяч и начинает игру сначала. Если же ребенок зазевался и поймал одиннадцатый мяч, то он садится на корточки в центре круга, а начинает новый счет его сосед справа.

Следующий игрок должен не просто отбить одиннадцатый мяч, а попасть мячом в того, кто сидит в кругу. Если это удается, то сидевший в кругу ребенок возвращается в игру, если не удается, то ребенок, который не попал, садится также в середину круга.

В эту игру можно играть с детьми помладше, но тогда счет необходимо вести вслух.

В игре также возможно использовать счет в обратном направлении.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт педагогики, психологии и социологии
Кафедра общей и социальной педагогики



МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

ВОЗРОЖДЕНИЕ ДЕТСКОЙ ДВОРОВОЙ ИГРЫ В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Профиль подготовки 44.04.01.03 Социально-педагогическое сопровождение
индивидуальных образовательных маршрутов

методики

2.1.2 Описание игровой пробы проектной модели

2.1.3 Результаты игровой пробы проектной модели

2.1 Научный руководитель

А.В. Чистохина
подпись, дата

А.В. Чистохина
инициалы, фамилия

2.1 Выпускник

Л.Е. Еремина
подпись, дата

Л.Е. Еремина
инициалы, фамилия

2.1 Рецензент

И.А. Аликин
подпись, дата

И.А. Аликин
инициалы, фамилия

методики

2.2.2 Описание игровой пробы проектной модели

2.2.3 Результаты игровой пробы проектной модели

2.2.4 Выводы по результатам игровой пробы проектной модели

Красноярск 2019

ЗАКЛЮЧЕНИЕ