

О.В. Божко, Н.В. Зихирева, Т.В. Матюшонок

Настольная психологическая игра «Мой мир» и формирование УУД во внеурочной деятельности

В статье дается краткая информация о принципах использования настольной психологической игры «Мой мир», описанной в дидактическом пособии «Формирование универсальных учебных действий посредством интерактивной игры во внеурочной деятельности» (см. CD-диск). Игра получила Диплом победителя 1 степени на IX Всероссийском творческом конкурсе разработок внеклассных мероприятий «Новые идеи».

Ключевые слова: ФГОС второго поколения, универсальные учебные действия, внеурочная деятельность.

Введение

Федеральные государственные стандарты второго поколения провозгласили главной целью образования развитие личности ученика на основе изучения универсальных способов познания и освоения мира. В учебном процессе смещен акцент с усвоения системы знаний на формирование метапредметных и личностных универсальных учебных действий, которые помогут человеку самостоятельно находить и использовать необходимые знания, ориентироваться в быстро развивающемся мире, отстаивать свою позицию, опираясь на нравственные ценности. Для этого необходимо: во-первых, изменить весь учебный процесс — перестроить его на основе деятельностной парадигмы, глубоко разработанной в трудах отечественных психологов. Во-вторых, использовать игровые технологии, которые наиболее гармонично встраиваются в новую систему.

А.С. Выготский, А.Н. Леонтьев выделили три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную, которые тесно взаимосвязаны. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры, произведенный Д.Б. Элькониним в работе «Психология игры» в целом позволяет понять ее значение для развития и самореализации детей.

Немецкий психолог К. Гросс, первым в конце XIX в. предпринявший попытку систематического изучения игры, называет игры начальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры ни мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра — первичная стихийная школа, которая предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

А.И. Сикорский рассматривал игру главным образом со стороны умственного развития. «За исключением сна и времени, потраченного на неприятные чувства, все остальное время здоровый ребенок обыкновенно употребляет на умственную работу,



Божко Оксана Владимировна — педагог-психолог высшей категории СШ №41 г. Норильска.

Зихирева Наталья Валерьевна — педагог-психолог высшей категории СШ №20 г. Норильска.

Матюшонок Татьяна Владимировна — педагог-психолог первой категории СШ №39 г. Норильска.



которая у него состоит из наблюдений, игр и забав». «Главнейшим пособием или орудием умственного развития в раннем детстве, — считает Сикорский, — служит неутомимая умственная деятельность, которую обыкновенно называют играми и забавами».

Важнейшей особенностью работ советских психологов в области психологии детской игры является, прежде всего, преодоление натуралистических и «глубинных» теорий игры. Игра понимается как особый тип деятельности ребенка, воплощающий в себе его отношение к окружающей — прежде всего, социальной — действительности и имеющий свое специфическое содержание и строение — особый предмет и мотивы деятельности и особую систему действий [8].

Д.Б. Эльконин полагал, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [8].

А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно не доступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра — сфера их социального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения. Игра многое рассказывает самому ребенку о самом себе, . Она — путь поиска себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего. Игра — уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра — регулятор всех жизненных позиций ребенка [8].

На основе вышеизложенных концептуальных положений была разработана дидактическая настольная игра «Мой мир» (дидактическое пособие представлено на CD-диске, оно содержит правила игры, рекомендации по изготовлению поля, карточек, жетонов, поле и карточки для игры).

Настольная психологическая игра «Мой мир»

Цель игры: развитие у учащихся 8–12 лет универсальных учебных действий (личностных, познавательных, коммуникативных, регулятивных).

Вид игры: настольная.

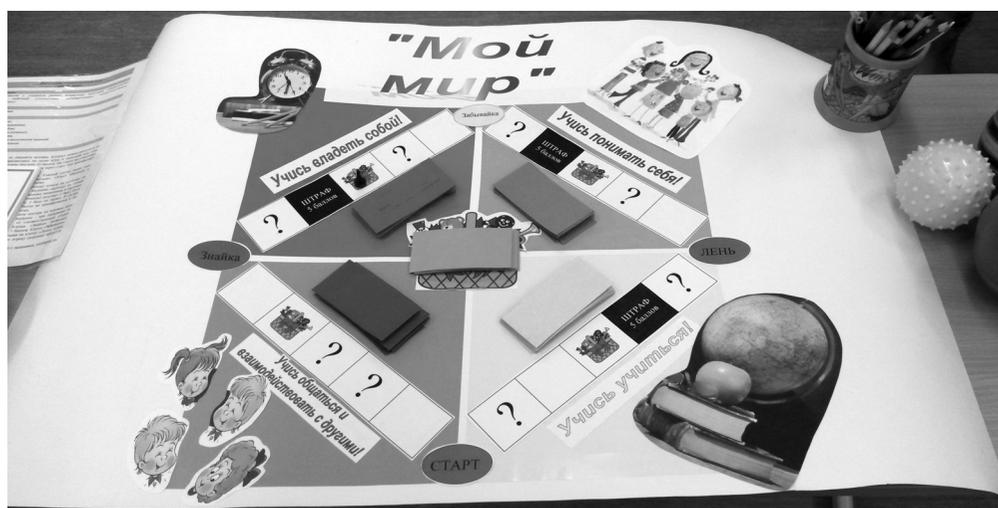
Состав игры:

- игровое поле;
- карточки с заданиями;
- игральный кубик;
- фишки игроков (команд);
- жетоны с баллами;
- листы бумаги для выполнения заданий;
- фломастеры, карандаши.

Описание игры.

Разработка представляет собой настольную игру с правилами, где игроки или команды игроков передвигаются по игровому полю в соответствии количеством очков, выпавшем на кубиках. Игровое поле разделено на секторы, которые соответствуют направлениям развития УУД: «Учись учиться» (желтый сектор) — познавательные, «Учись владеть собой» (розовый сектор) — регулятивные, «Учись общаться и взаимодействовать с другими» (голубой сектор) — коммуникативные, «Учись понимать себя» (зеленый сектор) — личностные; каждый сектор обозначен своим цветом. Выполнение заданий каждого сектора активизирует развитие ребенка в своем направлении.

В каждом секторе есть карточки с заданиями (их цвет должен совпадать с цветом сектора), которые



нужно расположить стопкой на самом поле, и банк заданий, который находится у ведущего отдельно.

Карточка на поле содержит задание, которое нужно выполнить (например: похвастайся соседом (коммуникативные УУД)), либо задание в общем виде (например: угадай эмоцию), а сами задания находятся в банке заданий (карточки с эмоциями).

Банк заданий для развития познавательных УУД разделен в соответствии с возрастной группой (начальная школа и средняя школа).

Для задания «Волшебный мешочек» (сектор «Учись понимать себя») ведущему следует подготовить непрозрачный мешочек с различными предметами (мини-игрушки, любые небольшие предметы).

В случае если игрок или команда получили задание, требующее длительного времени для выполнения (чаще всего они находятся в банке заданий сектора «Учись учиться»), ведущий может продолжить игру и дать ход следующим игрокам, а к ответу вернуться, когда он будет готов.

Психолог (ведущий) может регулярно менять карточки, обновлять банк заданий, подбирая их по возрасту учащихся, их интересам, потребностям и т. д.

В центре расположен сектор «Подарок» и соответствующие карточки.

Правила игры.

В соответствии с количеством выпавших на игральном кубике баллов игроку (команде) выпадает:

Клетка «?» (вопрос) — игрок (команда) должен взять верхнюю карточку из стопки карточек, лежащих в этом секторе, и выполнить задание, написанное на ней. Если на карточке имеется надпись «Банк заданий», то необходимо выбрать еще одну карточку из соответствующего банка заданий, который находится у психолога (ведущего). Если задание выполнено правильно, то игрок (команда) получает 1 балл. Если игроку (команде) не удалось выполнить задание, 1 балл он теряет. В случае неполного или неточного выполнения задания баллы не приобретаются и не теряются. После ответа карточка кладется в низ стопки. Ведущий оценивает правильность выполнения и начисляет баллы.

Клетка «Подарок» (изображение корзинки с подарками), тогда игрок берет карточку из центрального сектора.

Клетка «Успех» позволяет продвинуться на клетку «Старт» и получить еще 5 баллов.

Клетка «Отдых» вынуждает игрока (игроков) пропустить один ход.

Попадая на клетку «Добро», игрок (игроки) дарит 1 балл любому игроку (команде).

На клетке «Штраф» игроку (игрокам) придется заплатить штраф 1 балл.

На «Старте» все участники игры получают по 5 баллов. Каждый раз, проходя через старт, они приобретают еще по 5 баллов.

Задача игроков: передвигаясь по полю игры и выполняя при этом разные задания, набрать как можно быстрее 20 баллов, либо играют определенное количество времени (например, 1 урок) и побеждает тот, у кого оказалось больше баллов.

Для удобства подсчитывания баллов рекомендуется изготовить жетоны. В начале игры по 5 жетонов получает каждый игрок (команда), остальные жетоны находятся у ведущего.

Рекомендации по изготовлению поля, карточек, жетонов.

Для удобства можно распечатать готовое поле, предложенное авторами, на цветном принтере, либо изготовить его самим.

Карточки с заданиями для каждого сектора желательно распечатать на цветной двухсторонней бумаге соответствующего цвета: для сектора «Учись учиться» — желтая бумага; «Учись общаться и взаимодействовать с другими» — голубая; «Учись владеть собой» — розовая; «Учись понимать себя» — зеленая; «Подарок» — желтая.

Карточки из банка заданий можно распечатать на обычной бумаге и разделить в соответствии с сектором и типом задания (хранить возможно в конвертах, папках, коробках и т. п.). Все карточки желательно заламинировать.

Жетоны можно вырезать из картона любого цвета.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Глазунов Д.А. Психология. 1 класс. Развивающие занятия: Методическое пособие с электронным приложением. — М.: Глобус, 2008.
2. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. Популярное пособие для родителей и педагогов. — Ярославль: Академия развития, 1996.
3. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. — Ярославль: Гринго, 1996.
4. Слободняк Н.П. Формирование эмоционально-волевой регуляции у учащихся начальной школы: 60 конспектов занятий: Практик. пособие. — М.: Айрис-пресс, 2004.
5. Субботина Л.Ю. Развитие воображения детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. — Ярославль: Академия развития, 1997.
6. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. — Ярославль: Гринго, 1995.
7. Хухлаева О.В. Тропинка к своему Я: программа формирования психологического здоровья у младших школьников. — М.: Генезис, 2001.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: ВЛАДОС, 1999.