

## **Конструктор воспитательных игр-наполк «Игромастер»**

Добрый день, уважаемые коллеги. Я представляю **Конструктор воспитательных игр-наполк «Игромастер»**, который был создан в помощь педагогическому работнику при проведении воспитательных игр-наполк для ребят любого возраста, а также и их родителей.

Как известно, игровая педагогика выступает одним из ключевых направлений в воспитании детей. Игра является естественным и увлекательным способом взаимодействия.

### Что такое игра-наполка?

А что же такое игра-наполка? Наверняка все знают о настольных играх, к которым в последние годы возникает все больший интерес аудитории. Игры-наполки – это настольные игры, действие которых (игровое поле) перенесено на пол. Сохраняя правила и узнаваемый алгоритм настольной игры, наполка выглядит более зрелищной, благодаря большому размеру атрибутов игры, а также дополнительному реквизиту. Кроме того, сами участники могут быть активными игроками, выполняя роль фишек на игровом поле.

В течение двух лет команда Дворца «На Ленской» придумывала, организовывала и проводила воспитательные игры-наполки по различной тематике. В результате этой деятельности и был создан конструктор, который содержит:

Сборник сценариев воспитательных игр-наполк

Комплект карточек с игровыми заданиями

Реквизит для проведения игр

В сборнике предложены 12 сценариев игр-наполк по одному игровому полю Дворца, рекомендована соревновательная игра командами. Также там есть примеры других вариантов игровых полей и сценариев к ним. Даны рекомендации по проведению игр.

### На какие темы игры-наполки?

12 сценариев составлены специалистами ДДЮТ «На Ленской» по четырем тематическим блокам:

1. Язык и культура речи
2. Патриотизм
3. Культура поведения
4. Экология

Каждый блок поднимает определенную проблему и актуализирует пути ее решения.

### Для какого возраста?

В каждом сценарии прописана игровая легенда, игровые задания, необходимый реквизит. При этом содержание игровых заданий и игровая легенда, конечно, различаются для детей разных возрастов. Мы выделили *начальную, среднюю и старшую школы*. Таким образом на каждую из четырех тем разработаны по три самостоятельных сценария игры.

### Какие задания в игре?

В каждой игре используются пять видов игровых решений: вопросы, задания, турниры, «черный ящик», воспитательные ситуации, которые указаны на карточках определенного цвета.

Вопросы - оранжевые. Команде необходимо правильно ответить на вопрос по теме игры.

Задания - синие. Команда выполняет различные практические задания, чаще всего с использованием раздаточных материалов, которые выдает ведущий.

Турниры - желтые. Команды отвечают на вопросы или выполняют задания, соревнуясь друг с другом.

Воспитательные ситуации - зеленые. Задания, где дети рассуждают, доказывают свою точку зрения и отстаивают свою позицию. Оценивается умение рассуждать и уверенно доносить свою мысль до аудитории. А также верность или неверность ориентиров в жизни.

«Черный ящик». Команда отвечает на вопрос, ответом на который служит реальный предмет из черного ящика.

Можно использовать все варианты решений или выбрать только одну-две категории.

Кроме того, в каждой игре есть дополнительные «фишки» призванные раскрепостить и сплотить команды детей. На карточках с заданиями указаны уточнения (условия, штрафы, бонусы), которые должны выполнить команда. Например, команда совещается стоя в кругу на одной ноге, команде аплодируют все участники игры, в случае ее правильного ответа, или команда делает 5 приседаний, в случае неверного ответа.

### Какой реквизит?

Игровое поле, большой кубик, черный ящик, фишки, плакаты, иллюстрации усиливает погружение в игровую ситуацию. За каждое верно выполненное задание команда получает «выигрышную карточку», оформленную по теме игры. Например, в игре «Словечки» по теме язык и культура речи это вредный червячок, а игре «Сокровища городов» это карточка с изображением драгоценного камня.

Каждая команда включена в процесс игры и думает над ответом даже не в свой ход. Ведь у нее есть возможность зарабатывать карточки «плюсики», которые можно обменять на выигрышные карточки.

### Как подготовиться?

Расскажу, на примере игрового поля-ходилки, изготовленного нашим учреждением.

Ведущий подготавливает помещение для игры:

Расстилает игровое поле (размер 5X3 метра)

Готовит место для расположения команд (оптимально, 2 команды – 2 стола и стулья для участников)

Располагает на отдельном столе карточки, черный ящик

Готовит сценарий игры и раздаточный материал.

Делает наглядное оформление (плакат, слайд, карточки, карта)

Готовит музыкальное оформление.

### Как играть?

Ведущий делит детей на команды, затем идет по сценарию: рассказывает легенду игры, погружая детей в тему. Ставит игровую задачу, рассказывает о правилах игры.

Команды кидают кубик и по очереди делают ход на игровом поле, попадая на определенные цвета, в зависимости от цвета выполняют определенные задания. Также на поле есть специальные зоны, например, пропусти ход, пройди по стрелочке, отдай свою карточку другой команде.

Игра заканчивается, когда одна из команд первой дошла до финиша или когда закончились все выигрышные карточки.

Определяется победитель, Ведущий подводит итог игры, проводит рефлексию. Награждается команда победитель, поощряется другая команда. Выдаются благодарности родителям.

### Какой воспитательный эффект?

С начала этого учебного года в нашем учреждении было проведено более 10 игр, нашими педагогами. Играли команды детей совместно с родителями. Все педагоги справились с ролью ведущего и организатора игры. Мы получили исключительно положительные отзывы от детей, им всем было очень радостно наблюдать своего педагога в роли игромастера, были отмечены актуальность затрагиваемых тем, вызвал интерес непривычный формат игры, яркость форм и разнообразие заданий.

Родители отметили возможность выстраивать диалог с детьми, высказывать свою точку зрения по жизненным ситуациям и выслушивать мнение детей. Все это способствовало сближению с детьми, и с педагогом.

### Хочу конструктор воспитательных игр-наполнок «Игромастер»

Ссылка на сборник сценариев воспитательных игр-наполнок (сайт Дворца, раздел инновации)

В ближайшее время появится раздаточный материал по всем 12 играм.

### Контакты авторов.