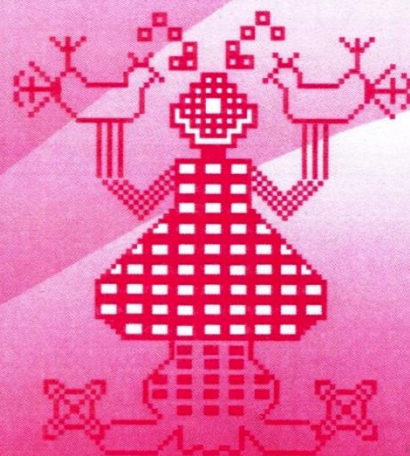




**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования города Новосибирска
«Дом творчества «Октябрьский»**

**Методическая папка
для организации и проведения мастер-класса по теме:
«Использование воспитательного потенциала русских народных
и дидактических игр при реализации ДООП «Живая старина»
(из опыта работы)**

**Работу выполнила:
Шестера Елена Георгиевна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории,
руководитель объединения по интересам
«Этнография» для детей
младшего школьного возраста
отдела социализации личности**



Новосибирск, 2021

Содержание

1. Описание методического материала «Методическая папка для организации и проведения мастер-класса по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)»	с. 3
2. Информационная справка о мастер-классе	с. 6
3. План проведения мастер-класса по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина» (из опыта работы)»	с. 7
4. Описание форм, методов, приёмов, средств, используемых в мастер-классе по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)»	с. 10
5. Рекомендации по проведению мастер-класса (А.В. Заруба, кандидат педагогических наук)	с. 11
6. Приглашение на мастер-класс	с. 12
Список использованной литературы	с. 13
Приложение 1. Высказывание известных людей о детской игре и её роли в воспитании детей	с. 14
Приложение 2. Варианты использования воспитательного потенциала русских народных игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)	с. 16
Приложение 3. Социальные ценностно-приоритетные качества личности	с. 17
Приложение 4. Игровые упражнения и забавы (из опыта работы)	с. 18
Приложение 5. Дидактические игры и упражнения, содействующие воспитанию у учащихся ряда личностных качеств (из опыта работы, извлечения)	с. 20
Приложение 6. Русские народные игры, используемые при реализации воспитательных задач дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина»	с. 26
Приложение 7. Диагностическое исследование социальных ценностей учащихся, осваивающих дополнительную общеразвивающую программу «Живая старина» (из опыта работы)	с. 31
Приложение 8. Диагностическое исследование социальных ценностей участников мастер-класса по теме «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)	с. 32
Приложение 9. Методика включения детей в народные игры при освоении дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)	с. 33
Приложение 10. Фотоматериалы по теме мастер-класса «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина» (из опыта работы)»	с. 34
Приложение 11. Фотоматериалы о проведении 17 марта 2021 года мастер-класса по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)»	с. 36

Описание методического материала

«Методическая папка для организации и проведения мастер-класса по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)»

Методические материалы «Методическая папка для организации и проведения мастер-класса по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы (далее по тексту – ДОП) «Живая старина» (из опыта работы) относятся к организационно-методическому виду методической продукции.

Методическая папка рассчитана на педагогов и методистов организаций дополнительного образования (далее по тексту – ОДО), заинтересованных в подготовке и реализации мастер-классов социально-гуманитарной направленности деятельности.

В настоящее время проведение мастер-классов в ОДО достаточно широко используется как способ обобщения педагогического опыта, расширения личного банка методических материалов и создания условий для повышения профессионализма в различных видах деятельности социально-гуманитарной направленности.

Исходя из личного опыта проведения мастер-класса, считаю, что при подготовке требуется чётко определиться с:

- ведущей идеей / принципом проведения;
- целями и задачами мастер-класса;
- структурой мероприятия;
- логикой отбора содержания материала;
- методами ознакомления участников с материалом;
- способами обобщения предложенного содержания мастер-класса;
- вариантами информационно-рекламной продукции и организационно-педагогических действий.

Данная методическая папка для организации и проведения мастер-класса по теме «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина» (из опыта работы)» содержит:

- целевые установки;
- актуализацию использования игрового материала в воспитании и развитии детей;
- порядок организации данного мероприятия;
- разъяснения автора (из опыта работы) содержательной стороны этапов мастер-класса;
- описание методов и приёмов погружения участников в игровую среду;
- личные разработки автора (приглашение участников, описание русских народных игр, дидактических игр, упражнений и другое);
- рекомендацию по проведению мастер-класса к. п. н. Заруба А.В.

Ведущая идея создания вышеназванной методической папки: «Я знаю, как это сделать, и я научу вас».

Цель формирования методической папки: содействие повышению профессионального педагогического мастерства педагогов дополнительного образования через обобщение личного опыта

Задачи:

ОБУЧАЮЩИЕ:

- ✓ познакомить с алгоритмом проведения мастер-классов для педагогов дополнительного образования;

- ✓ содействовать формированию умений применять на практике игровую технологию;
- ✓ передать способы деятельности и продуктивные методы, приёмы, формы работы при проведении мастер-класса по этнокультурному виду деятельности;

РАЗВИВАЮЩИЕ:

- ✓ содействовать развитию мотивации к обмену собственным педагогическим опытом в формате мастер-класса через использование представленных в папке методических материалов;
- ✓ содействовать развитию мотивации к обмену опытом через участие в мастер-классах;
- ✓ содействовать развитию творческого подхода при подготовке и проведении мастер-классов;
- ✓ содействовать расширению профессионального кругозора;

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ:

- ✓ содействовать формированию уважительного отношения к мастерству коллег;
- ✓ содействовать формированию активности и инициативности для улучшения своих практических достижений;

УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ: содействовать созданию условий для успешной подготовки и проведения мастер-класса.

Таким образом, актуальность данного методического продукта состоит в предоставлении педагогам / методистам ОДО возможности использования методических материалов, основанных на результатах личного педагогического опыта автора при организации и проведении мастер-классов различных видов деятельности социально-гуманитарной направленности.

Новизна методического материала отражена в нескольких направлениях:

1. Организационно-структурная часть:

- логика проведения мастер-класса:
 - ✓ теоретическая часть: обобщение опыта применения дидактических, русских народных, пальчиковых, кистевых и других видов игр и игровых упражнений;
 - ✓ практическая часть – активное включение участников мастер-класса в игровую деятельность).
- ✓ Содержательная часть: подборка методических материалов для проведения мастер-класса и материалов для рассылки участникам: авторские методические материалы: приглашение участников, учебно-методическое пособие «Игры русских детей» (составитель Шестера Е.Г.), личные разработки дидактических игр, раздаточные материалы и памятки для участников мастер-класса и другое.

Структура методического материала в папке выстроена в соответствии с этапами проведения мастер-класса и включает следующее:

- пояснительную записку («Описание методического материала «Методическая папка для организации и проведения мастер-класса по теме «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина» (из опыта работы)» в рамках выставки «Панорама»);
- план организации мастер-класса (этапность);
- описание методов и приёмов, используемых при ознакомлении с теоретическим и практическим (игровым) материалом;
- информационную справку для участников мастер-класса;
- приложения для использования участниками мастер-класса:
 - ✓ приложение 1. «Высказывание известных людей о детской игре и её роли в воспитании детей»;
 - ✓ приложение 2. «Варианты использования воспитательного потенциала русских народных игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина (из опыта работы)»;
 - ✓ приложение 3 «Социальные ценностно-приоритетные качества личности»;
 - ✓ приложение 4. «Игровые упражнения и забавы (из опыта работы)»;

- ✓ приложение 5. «Дидактические игры и упражнения, содействующие воспитанию у учащихся ряда личностных качеств (из опыта работы)»;
- ✓ приложение 6. «Русские народные игры, содействующие воспитанию у учащихся ряда личностных качеств (из опыта работы)»;
- ✓ приложение 7. «Диагностическое исследование социальных ценностей учащихся, осваивающих дополнительную общеразвивающую программу «Живая старина» (из опыта работы);
- ✓ приложение 8. «Таблица «Ранжирование ценностных приоритетов у учащихся»;
- учебно-методические материалы по русским народным играм:
 - ✓ авторский сборник «Игры русских детей»;
 - ✓ «Методика включения детей в народные игры при освоении дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы);
- рекомендация по проведению мастер-класса к.п.н. А.В. Заруба
- фотоматериалы об использовании игр на занятиях в объединении «Этнография»;
- фотоматериалы о проведении мастер-класса 17.03.2021.

Материалы данной методической папки являются обобщением личного опыта педагога и выполняют рекомендательные функции:

- по организации и проведению мастер-класса этнокультурной направленности деятельности:
 - ✓ построение структуры / алгоритма мастер-класса;
 - ✓ применение методов и приёмов при проведении мастер-класса;
 - ✓ отбор содержания этнокультурных материалов, соответствующих цели и задачам мастер-класса;
- по использованию воспитательного потенциала игр различного вида на учебных занятиях:
 - ✓ организация игровой среды (учет возрастных, создание позитивной творческой атмосферы, учет особенностей игр и места для их проведения и другое);
 - ✓ отбор (создание) игрового материала, соответствующих цели и задачам учебного занятия;
 - ✓ диагностические исследования (отслеживания динамики уровня воспитанности через ранжирование социальных ценностных приоритетов).

Методические материалы, представленные в папке, удобны для педагогов, поскольку легко адаптируются, в соответствии с видом деятельности педагогов.

К дополнительным ресурсам при использовании материалов папки, можно отнести необходимость наличия принтера - для предварительного выведения заготовок для раздачи участникам мастер-класса «Приглашение», «Приложения №№ 1-7» и другое) и ТСО для воспроизведения аудио—сопровождения ряда русских народных игр.

Информационная справка о мастер-классе

Сведения об авторе: Шестера Елена Георгиевна, педагог высшей квалификационной категории, руководитель объединения по интересам «Этнография», общий педагогический стаж - 39 лет, стаж работы в МБУДО ДТ «Октябрьский» - 26 лет.

Тема мастер-класса: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина» (из опыта работы)».

Цель мастер-класса: содействие повышению профессионального мастерства участников мастер-класса через представление результатов личного опыта образовательной деятельности.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования, методисты ОДО.

Аннотация (краткое содержание мастер-класса):

1. Теоретическая часть:

- значимость игры, как средства воспитания детей (взгляд на роль игры в воспитании детей в прошлом и в настоящем);
- обобщение личного опыта Шестера Е. Г. использования разных видов игр в воспитательном процессе;
- знакомство с содержанием методических раздаточных материалов (приложение №№ 1-6);
- знакомство с методическими рекомендациями (из опыта работы Шестера Е.Г., приложение №№ 7, 8, 9)

2. Практическая часть:

- коллективная игра «В этом зале – все друзья!» (подготовка для погружения в предстоящую игровую среду и подведение к мысли о значимости игры, как средства воспитания детей);
- знакомство, разучивание, последующее включение в игровую деятельность из опыта работы Шестера Е. Г. в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (извлечения из приложений №№ 4, 5.1, 5.2, 6):
 - ✓ забавы и игровые упражнения (приложение № 4);
 - ✓ дидактические игры (приложение № 5.1);
 - ✓ коллективная дидактическая игра «Экспромт-театр «Расселение славян» (приложение № 5.2);
 - ✓ русские народные игры разной степени подвижности
- выявление воспитательной составляющей в освоенных участниками в рамках мастер-класса играх, забавах, игровых упражнениях (индивидуально-групповая работа в приложениях №2, № 3).

3. Обобщение:

- коллективное обсуждение (выводы, обмен опытом, вопросы и ответы по теме);
- анализ качества проведения мастер-класса;
- чаепитие

Дата проведения мероприятия: 17 марта, 2021г.

Продолжительность мероприятия: 2 часа

Адрес учреждения: г. Новосибирск, ул. Якушева, 21

Контактный телефон – 8-913-891-45-19

Электронный адрес – etnografiya@mail.ru

План проведения мастер-класса по теме:
«Использование воспитательного потенциала русских народных
и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина»
(из опыта работы)»

Цель мастер-класса: содействие повышению профессионального мастерства участников мастер-класса через представление результатов личного опыта образовательной деятельности.

Задачи мастер-класса:

ОБУЧАЮЩИЕ:

- познакомить участников с воспитательным потенциалом ряда дидактических и русских народных игр, используемых при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина»;
- содействовать закреплению умения выявлять воспитательную составляющую дидактических и русских народных игр;
- содействовать закреплению умения целесообразно отбирать и применять дидактические и русские народные игры в образовательной деятельности;
- научить участников мастер-класса различным дидактическим, русским народным играм, забавам, игровым упражнениям и играм из опыта работы руководителя мастер-класса;
- содействовать закреплению практических навыков по целенаправленному использованию различных видов игр в воспитательном процессе собственной образовательной деятельности педагогов-участников через моделирование и выполнение заданий;

РАЗВИВАЮЩИЕ:

- содействовать развитию интереса у участников мастер-класса к целенаправленному воспитательному воздействию на учащихся через игровые технологии;
- содействовать развитию творческого подхода при создании дидактических игр и игровых упражнений;
- содействовать развитию самомотивации на составление личного образовательного банка игровых технологий;

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ:

- содействовать формированию уважительного отношения к традиционным играм русского народа и сохранению их исторической достоверности;
- содействовать формированию ответственного отношения к отбору и проведению различных игр, с учётом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;

УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ:

- создание образовательной игровой среды для погружения участников мастер-класса;
- создание банка методических материалов для результативной деятельности участников мастер-класса.

Методические раздаточные материалы:

- приложение 1. «Высказывание известных людей о детской игре и её роли в воспитании детей»;
- приложение 2. «Варианты использования воспитательного потенциала русских народных игр при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина (из опыта работы)»;
- приложение 3. «Социальные ценностно-приоритетные качества личности»;
- приложение 4. «Игровые упражнения и забавы (из опыта работы)»;
- приложение 5. «Дидактические игры и упражнения, содействующие воспитанию у

- учащихся ряда личностных качеств (из опыта работы));
- приложение 6. «Русские народные игры, содействующие воспитанию у учащихся ряда личностных качеств (из опыта работы));
 - приложение 7. «Диагностическое исследование социальных ценностей учащихся, осваивающих дополнительную общеразвивающую программу «Живая старина» (из опыта работы);
 - приложение 8. «Таблица «Ранжирование ценностных приоритетов у учащихся»;
 - приложение 9. «Методика включения детей в народные игры при освоении дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы).

Алгоритм проведения мастер-класса

№ п/п	Этапы	Краткое содержание	Примечание
1	Организационно-подготовительная часть	Приветствие. Раздача методических материалов. Игра с участниками «В этом зале все – друзья»	Памятка. Приложения 1, 2, 3, 4, 5
2	Основная часть	<ul style="list-style-type: none"> • Постановка цели и задач мастер-класса • Вступительная беседа о значимости игры в воспитании детей. • Знакомство с методическим материалом (приложение 1). • Обмен мнениями и опытом использования воспитательного потенциала игр в личной образовательной деятельности участников. • Ознакомление с приложением 2. • Ознакомление участников с приложением 3. • Сообщение руководителя мастер-класса об опыте создания, отбора и использования игровых упражнений, пальчиковых и кистевых игр, забав. • Ознакомление участников с приложением 4. • Коллективное разучивание пальчиковых, кистевых игр и забав. • Практическая работа с приложениями 3, 4. • Сообщение руководителя мастер-класса об опыте создания, отбора и использования дидактических игр. • Ознакомление участников с приложением 5. • Коллективное участие в дидактической игре «Экспромт-театр». • Практическая работа с приложением 5. • Сообщение руководителя мастер-класса 	<p>Пояснения к использованию приложений</p> <p>Выполнение заданий 1, 2</p> <p>Выполнение задания в приложении 5</p>

		<p>об опыте отбора и использования русских народных игр разной степени подвижности.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ознакомление участников с приложением 6. • Коллективное разучивание русских народных игр (извлечения из приложения 6). • Практическая работа с приложениями 2, 6. • Ознакомление участников с приложением 7 • Краткое ознакомление участников с приложением 8 	Выполнение задания в приложении 2
3	Обобщающая часть	<ul style="list-style-type: none"> • Обмен опытом. • Обмен мнениями о результативности мастер-класса 	
4	Заключительная часть	Чаепитие, дружеское общение	

**Описание форм, методов, приёмов, средств, используемых в мастер-классе
по теме: «Использование воспитательного потенциала
русских народных и дидактических игр при реализации
дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина»
(из опыта работы)»**

Организационная форма: мастер-класс с использованием игровых технологий.

Формы организации деятельности:

- коллективные (коллективный обмен опытом, коллективные игры);
- групповые (групповые народные и дидактические игры, игровые упражнения в парах);
- индивидуальные (самостоятельное выполнение заданий в Приложениях № 2, 4, самостоятельность в освоении русских народных забав с предметами).

Методы:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение особенностей отбора, содержания, применения игр различных видов, правила проведения игр, особенности выполнения письменных заданий в приложениях);
- наглядные (дидактический наглядный раздаточный материал, демонстрация игр, игровых упражнений, забав);
- практические (игровой, наблюдение, выполнение письменных дидактических заданий, выполнение творческого задания «Экспромт-театр», фиксирование теоретического материала в приложении № 2);
- диагностические (обобщающая беседа, опрос).

Приёмы:

- мотивационные (коллективная игра «в этом зале — все друзья», возможность использовать незнакомые старинные русские народные игрушки для детских забав);
- развивающие чувственно-эмоциональную сферу (представление известных предметов с неизвестной стороны, учет при отборе игр забытых или неизвестных ранее русских народных игр и забав, создание ситуации успеха).

Средства:

- игровые:
 - ✓ предметы для детских забав («ходули-копытца», «клоун-перевёртыш», «волчок», «палочка-скрутка», «Петрушка на палочке», «волчок на верёвочке»);
- учебно-методические (заготовки-бейджики для дидактической игры «Экспромт-театр», раздаточный дидактический материал «Приложения»).

Рекомендации по проведению мастер-класса (А.В. Заруба, кандидат педагогических наук)

1. Старайтесь говорить не громко и не тихо, но внятно и с разными интонациями (не монотонно).
2. Сами говорите только в микрофон, чтобы слышали все в зале. Контролируйте силу своего голоса и голоса учеников по звуку в колонках.
3. Нельзя весь мастер-класс читать лекцию
4. Не превращайте мастер-класс только в игру. Одна форма работы на мастер-классе неприемлема.
5. Проявляйте специфику предмета (иногда к концу урока зрителям и жюри не понятен предмет преподавания).
6. Это урок не для профессионалов данного направления. Задача - прояснить сложное, затронуть общечеловеческие проблемы, которые волнуют всех.
7. Используйте новые информационные технологии, только если они органично входят в идею вашего урока.
8. Здоровьесбережение должно стать не надуманным, а органичным элементом урока.
9. Старайтесь показывать не только себя, но и учеников.
10. Не бойтесь задавать трудные вопросы.
11. Проведите в конце краткий анализ занятия «с учениками».

Приглашение на мастер-класс

**Уважаемые коллеги,
приглашаю вас 27 января в 10.00 по адресу: Якушева 21
на активно-познавательный мастер-класс по теме:
«Использование воспитательного потенциала
русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина»
(из опыта работы)»**

*Я готова поделиться с вами опытом
по применению в образовательной деятельности игр и игровых упражнений разных видов
из своей педагогической практики!*

Образовательный потенциал детских игр и игровых упражнений очень велик: от переключения учащихся при учебных нагрузках до использования игр, как метода диагностирования.

Во время мастер-класса вы познакомитесь с разными видами русских народных игр, современными дидактическими играми и игровыми упражнениями (из моего опыта работы), а также вспомните забытые игры из своего детства и взглянете на них глазами современного педагога-практика, рассмотрите возможность применения игр и игровых упражнений в своей педагогической работе.

Кроме того, я поделюсь опытом составления и применения дидактических игр и игровых упражнений на своих учебных занятиях.

Несмотря на то, что мы работаем в объединениях разных направленностей, во время мастер-класса будет возможность задуматься всем вместе над тем:

- как выделить воспитательную составляющую конкретных игр и игровых упражнений;
- с какой целью можно применять игры на занятиях в своём объединении;
- как выбрать игру, с учётом вида деятельности объединения;
- в каком объеме использовать игры и игровые приёмы;
- на каком этапе учебного занятия, наиболее целесообразно использовать игровой материал.

Во время мастер-класса каждый педагог сам станет участником интересных подвижных, пальчиковых, кистевых и других игр, чтобы впоследствии, более конструктивно подойти к отбору игрового материала для использования его своих на учебных занятиях.

По завершению мастер-класса каждый участник получит через личную электронную почту тематическую рассылку с видеоматериалами.

Эмоциональность, юмор, позитив и активность во время проведения мастер-класса – приветствуются!!!

Я впервые публично обобщаю свой многолетний опыт педагога-этнографа с позиции: «взгляд на игры, как на инструмент педагогического воздействия на учащихся в рамках деятельности объединения «Этнография».

Надеюсь, что каждый из участников этого необычного мастер-класса, выберет для своей педагогической деятельности то необходимое, что сможет повысить качество образовательного процесса и содействовать успешности ваших учеников!

Приходите, приезжайте, присоединяйтесь!!!

*С уважением, педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории
Шестера Елена Георгиевна*

Список использованной литературы

1. Афанасьев С., Коморин С. Триста творческих конкурсов. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000.
2. Большакова С.Е. Формирование мелкой моторики рук. - М.: творческий центр «Сфера», 2009.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. - 1966. - № 6.
4. Дигурова Т.М. Как провести мастер-класс [Текст] / Т.М. Дигурова, Н.В. Клёнова // Открытый урок: методики, сценарии и примеры. – 2010. - № 3. – С.13-22.
5. Заинька во садочке. Популярное пособие для родителей и педагогов / Составители Л.В. Суровяк, Н.А. Тарасевич. – Новосибирск: «Книжица», 2002.
6. Игры: обучение, тренинг, досуг / Под редакцией В.В. Петрусинского. – М.: «Новая школа», 1994.
7. Игры русских детей / Сост. Е.Г. Шестера. - Новосибирск: МОУ ДОД Дом детского и юношеского творчества «Октябрьский». 2003.
8. Литвинова М. Русские народные подвижные игры. – М.: «Просвещение», 1986.
9. Мысь Е.А. Как провести мастер-класс. Методические рекомендации для педагогов. - Польша, 2011.
10. Науменко Г.М. Русские народные детские игры с напевами. - М.: «Либерия», 2003.
11. Науменко Г.М. Этнография детства. - М.: «Беловодье», 1998.
12. Нищева В.В. Картотеки подвижных игр, упражнений, физкультминуток, пальчиковой гимнастики. – СПб.: «Детство-пресс», 2010.
13. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. - М.: «Академия», 2000.
14. Панфилова М.А. Игротерапия общения. – М., 1999.
15. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М, 1996.
16. Покровский Е.А. Детские игры. - СПб.: «Ланс», 1994.
17. Развивающие игры для младших школьников. Популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль: «Академия развития», 1996.
18. Слепцова И., Морозов И. Не робей, воробей. Детские забавы. - М., 1995.
19. Шангина И.И. Русские дети и их игры. - СПб.: «Искусство-СПБ», 2000.
20. Шмаков С.А. Учимся, играя... - СПб., 2004.
21. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.

Высказывание известных людей о детской игре и её роли в воспитании детей

Аристотель подчеркивал важность правильного отбора игр в воспитании маленьких детей: «Игры эти должны соответствовать достоинству свободнорожденного человека, не должны слишком утомлять ребенка и быть разнузданными... игры детей должны подражать тому, чем они будут заниматься всерьез впоследствии».

Платон свидетельствовал, что еще жрецы Древнего Египта славились конструированием специальных обучающих и воспитывающих игр. Арсенал таких игр пополнялся. Платон в своем труде «Государство» этимологически сближал два слова: «воспитание» и «игра». Он справедливо утверждал, что обучение ремеслам и воинскому искусству немислимо без игры.

А. Лавуазье (один из идеологов Великой Французской революции) положительно, отзывается об игре, как воспитательном средстве, утверждая, что именно под видом игры дают ребенку свои первые уроки природа и жизнь. Поэтому для детей «играть - значит учиться, и тот, кто не посвятил играм первые годы своего детства, никогда не делается человеком».

Жан-Жак Руссо в теории о «природосообразности воспитания» утверждает, что игра помогает саморазвитию и самостоятельности ребёнка: «Занимается он или забавляется, то и другое равнозначно для него; его игры - это его занятия, он не чувствует разницы между ними».

Я. А. Коменский (великий чешский педагог-демократ) считал игру необходимой формой деятельности ребенка, отвечающей его природе и склонностям. Игра рассматривается им, как серьёзная умственная деятельность ребенка, в которой развиваются все виды способностей ребенка, рассматривается, как условие «радостного детства» и, как «средство всестороннего, гармонического развития ребенка». Коменский советовал взрослым внимательно относиться к играм детей, разумно руководить ими.

Екатерина II (императрица) напоминает воспитателям будущих престолонаследников: «Веселость нрава Их Высочеств ни унимать, ни уменьшать не должно; напротив того - поощрять их нужно ко всякому движению и игре, летам и полу их сходственным: ибо движение дает телу и уму силу и здоровье. Не запрещать им играть сколько хотят! Лишь бы в игру не входило им самим, или жизнь имеющему, вредное, и сохраняли бы при игре благопристойность к людям, при оной находящимся... Дав детям в игре совершенную свободу, скорее можно узнать нравы и склонности их... Детские игры не суть игры, но прилежнейшее упражнение детей».

З. Фрейд, М. Монтессори, Г.В. Плеханов пришли к выводу, что игра возникла еще в первобытном обществе, но видоизменялась с приходом в жизнь людей прогресса. Ролевая игра, следствие потребности ребенка в активном участии в жизни взрослых.

К. Д. Ушинский утверждал, что игры не проходят для ребенка бесследно: они могут определить в дальнейшем характер и поведение человека в обществе: «дитя, привыкшее командовать или подчиняться в игре, не легко отучается от этого направления и в действительной жизни». Большое значение придавалось совместным играм, так как в них завязываются первые общественные отношения. Он ценил самостоятельность детей в игре, однако считал необходимым направлять детские игры, обеспечивая нравственное содержание детских впечатлений.

П. Ф. Лесгафт (основоположник системы физического воспитания, детей школьного возраста) рассматривал игру, как упражнение, при посредстве которого ребенок готовится к жизни. В своей педагогической системе П. Ф. Лесгафт уделял основное внимание, физическому воспитанию детей и разработал систему подвижных игр, в которых развиваются физические и духовные силы ребенка. Он рекомендовал шире использовать в воспитании детей народные игры.

И. Хейзинга (нидерландский философ, историк, исследователь культуры) в своих работах говорит о детской игре следующее: «Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке целостно: милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность — словом, все, что составляет богатство человеческой личности».

Н. К. Крупская подчеркивала: «в процессе игры ребенок научается преодолевать трудности, познает окружающее, ищет выхода из положения. Такие игры вырабатывают детей-организаторов, умеющих упорно стремиться к цели, увлекать за собой других, организовывать их». По её мнению, игра полностью отвечает потребностям ребенка в движениях, воспитывает у него такие качества, как жизнерадостность, активность, живость воображения, пылливость. Особое значение придавалось игре в деле воспитания коллективизма, когда игра учит совместному действию, вырабатывая умение владеть собой, организованность. Н. К. Крупская считала: «необходимо отводить опасные игры, возбуждающие у детей нежелательные чувства».

А. С. Макаренко придавал игре большое значение в воспитании ребенка: «каков ребенок в игре, таков, во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре». А. С. Макаренко рассматривал игру, как деятельность, в которой формируются качества личности будущего гражданина: чувство коллективизма, активность, творчество, умение преодолевать трудности, а также развиваются физические и психические способности ребенка, необходимые для будущей жизни.

В. А. Сухомлинский отмечал: «игру, недаром, называют «ведущей» - именно благодаря ей, ребенок познает окружающий его мир предметов и людей, входит в мир социальных отношений, в сообщество взрослых. Через игру ребенок познает самого себя, свои возможности», «игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн считают, что игра социальна по своим мотивам, происхождению, содержанию, структуре, функциям. Ребенок обобщает игровые способы и переносит их на другие ситуации. Тем самым игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка, что обуславливает ее развивающий эффект.

Д. Б. Эльконин считает, что игра выполняет четыре важнейшие для человека функции, выступая, как:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения.

Т. И. Бабаева (современный известный деятель в области психологии и педагогики, детский психолог) высказывает мнение, что педагогическое сопровождение игры со стороны педагога представляет собой сложный механизм естественной помощи ребенку. Оно включает как непосредственное игровое взаимодействие, так и наблюдение за его игровым поведением, изучение возможностей его развития.

**Варианты использования воспитательного потенциала
русских народных игр при реализации дополнительной общеразвивающей
программы «Живая старина» (из опыта работы)**

№ п/п	Цель	Название игры	Примечание
1	- содействие знакомству учащихся	«Меня зовут...» «Я – ... (имя, животное/птица, звук)»	
2	- содействие формированию коллектива		
3	- содействие формированию бережного отношения к окружающему миру		
4	- содействие формированию положительных моральных качеств личности, повышение самооценки (роль, требующая совершения поступков)		
5	- содействие формированию уважительного отношения к семье, Родине, стране		
6	- диагностирование		

Социальные ценностно-приоритетные качества личности

Качества личности	Задание 1	Задание 2	Задание 3
активность			
бережное отношение к природе			
вежливость			
деловитость (предприимчивость)			
дисциплинированность			
доброжелательность			
доверие людям			
инициативность (самостоятельность)			
коллективизм (умение действовать сообща)			
культура общения			
наблюдательность			
настойчивость (целеустремленность)			
опрятность (чистоплотность)			
организованность			
ответственность за порученное дело			
ответственность за свое здоровье			
патриотизм			
приветливость			
прилежание			
стремление к разносторонней образованности			
скромность			
следование духовным заповедям			
справедливость			
тактичность			
толерантность			
трудолюбие			
уважение к родителям			
уважение прав и свобод других людей			
умение держать себя в обществе			
умение наладить отношения в семье			
умеренность			
усердие			
честность (правдивость)			
чувство долга			
чувство национальной гордости			
чуткость (милосердие)			

Игровые упражнения и забавы (из опыта работы)

Игры пальчиковые

1. «Животные и птицы»

«**Петушок**» (пальчики накладываются на указательный палец правой руки друг на друга, указательный и большой соединяются в «клюв»).

«**Курочка**» (указательный и большой пальцы левой руки соединяются в «клюв», остальные пальцы согнуты полукругом и устанавливаются друг на друга).

«**Барашек**» (пальчики левой руки накладываются на мизинец друг на друга при помощи правой руки).

«**Мышка**» (к большому пальцу прижимаются средний и безымянный пальцы, указательный и мизинец согнуты в среднем суставе и прижаты к бокам соседних пальцев).

«**Крокодил**» (на вытянутой ладони правой руки подтянуть вверх и одновременно согнуть указательный и мизинец, большой палец прижать сбоку к ладони).

2. «Упражнения с пальцами»

«**Цепочки**» (указательный и большой пальцы на обеих руках соединять и разъединять попарно, создавая звенья «цепи»).

«**Шаг за шагом**» (кончик указательного пальца правой руки упирается в кончик большого пальца левой руки, оторвать указательный палец правой руки и сразу сделать разворот вокруг своей оси большим пальцем правой руки, устанавливая после поворота указательный палец на своё место).

Игры кистевые

«**Кулак, ладонь, ребро**» (менять положение кисти правой или левой руки в соответствии с командой «кулак, ладонь, ребро», темп ускоряется).

«**Жили-были два дрозда**» (кистям правой и левой руки дать имена «Крик» и «Крак», по очереди или вразнобой на словах «улетай» кисть разжимать, а на словах «прилетай» кисть разжимать, темп ускоряется).

«**Молоток и пила**» (одновременные разные действия кистями рук: кистью одной руки «пилить», кистью другой руки «стучать молотком (забивать гвозди)»).

Задание 1: отметить качества личности ребенка, воспитанию которых содействует участие детей в данных игровых упражнениях в Приложении № 3 («Качества личности»).

Забавы

1. Традиционные забавы с пальчиками и кистями рук

«**Цапки**» игра в парах (рука одного участника вытянута вперед ладонью вниз, указательный палец другого участника упирается в ладонь снизу, после слов: «На горе стояли зайцы и кричали: «Прячьте пальцы!» ладонь резко сжимается в кулак с целью захватить палец соперника, который в ответ должен успеть отдернуть руку, после промаха меняются ролями).

«**Колодчик**» игра в парах (один из участников зажимает на обеих руках все пальцы, кроме указательного и среднего, накладывая их затем друг на друга, образуя подвижный квадрат «Колодец», задача которого зажать пальчик- «зайчик». Второй участник указательным пальцем - «зайчиком» после слов: «Сунешь пальчик будет зайчик» старается попасть в колодец и быстро из него «выскочить», «зайчик» проигрывает при зажиме пальчика).

«**Шлёпы**» (играющие кладут ладони обеих рук внутренней стороной друг к другу, тот чьи ладони внизу, должен одной или двумя ладошками быстро ударить по верхним ладоням

соперника. Можно бить по одной верхней ладошке любой из нижних, а можно обеими нижними по обеим верхним одновременно. «Нижний» играющий бьет до тех пор, пока не промахнется).

2. Забавы пальчиково-кистевые ролевые

«Автобус» (учащиеся, стоя в затылок друг другу, выполняют движения и произносят звуки и слова, согласно тексту).

«Колёса автобуса крутятся, крутятся день- деньской» - вытянуть вперёд обе руки, сжать кулачки и вращать сжатыми кулачками вперёд-назад.

«Люди в автобусе входят и выходят, входят и выходят» - марширование на месте, изображение действий по воображению.

«Водитель автобуса говорит: «Проходите назад!» - повернуться вполоборота сделать движение рукой назад.

«Школьники уступают место старушкам и говорят: «Садитесь, пожалуйста!» - показывают обеими руками на «сиденье» и проговаривают слова вслед за педагогом.

«Пассажиры просят передать деньги кондуктору: «Передайте, пожалуйста, на билет» - повернуться назад и изображая передачу денег, повторить слова за педагогом.

«Малыши в автобусе шумят: «Эй, эй, эй!» - шумят, кричат.

«Мамы их успокаивают: «Ш-ш-ш-ш!» - приложить палец к губам и произнести звук «Ш».

«Пассажиры садятся и встают, садятся и встают» - садиться и вставать.

«Стеклоочиститель работает: «Вжик-вжик» - делать качающие движения влево-вправо перед лицом и повторять слова за педагогом.

«Автобус подаёт гудок: «Би-бииии» - имитировать нажатие на кнопку гудка большим пальцем.

«Колёса крутятся, крутятся, крутятся, автобус продолжает свой путь» - вытянуть вперёд обе руки, сжать кулачки и вращать сжатыми кулачками вперёд-назад.

Задание 2: отметь галочкой качества личности ребенка, воспитанию которых содействует участие детей в вышеперечисленных забавах в приложении 3 («Качества личности»).

3. Забавы с предметами:

- ✓ «ходули-копытца»;
- ✓ «клоун-перевёртыш»;
- ✓ «волчок»;
- ✓ «палочка-скрутка»;
- ✓ «Петрушка на палочке»;
- ✓ «волчок на верёвочке»;
- ✓ «калечина-малечина» (палочки).

Задание 3: подчеркни в приложении 3 качества личности ребенка, воспитанию которых содействует участие детей в вышеперечисленных забавах с предметами.

**Дидактические игры и упражнения,
содействующие воспитанию у учащихся ряда личностных качеств
(из опыта работы, извлечения)**

Дидактические игры средней и малой подвижности

«А я знаю, что...». Учащиеся, сидя в кругу, кратко озвучивают по очереди свои знания по заданной педагогом теме, начиная словами: «А я знаю, что...». При невозможности ответить, участник хлопает себя по колену («пропускаю ответ»). Побеждает тот, кто показал больший объем знаний или ответил последним.

Задание 1: подчеркни (см. ниже) личностные качества, формированию которых содействует данная дидактическая игра.

Воспитательный аспект игры:

- доброжелательность;
- вежливость;
- активность;
- культура общения;
- уважение прав и свобод других людей;
- организованность;
- настойчивость (целеустремленность);
- коллективизм (умение трудиться сообща);
- тактичность;
- наблюдательность;
- умение держать себя в обществе.

«Угадай с пяти вопросов». Считалкой выбирается отгадывающий, который встает спиной к предмету, в руках ведущего. После пяти вопросов участник должен определить предмет и назвать его. При ответах ведущий употребляет только слова «да» и «нет». В конце ребенок оборачивается к предмету и сравнивает свой ответ. Побеждает тот, кто угадал точно.

Задание 2: подчеркни (см. ниже) личностные качества, формированию которых содействует данная дидактическая игра.

Воспитательный аспект:

- доброжелательность;
- активность;
- культура общения;
- ответственность;
- настойчивость (целеустремленность);
- инициативность (самостоятельность);
- наблюдательность;
- умение держать себя в обществе;
- разносторонняя образованность.

«Театр-экспромт». Каждому участнику выдается табличка с указанием его роли, образа. Табличка прикрепляется на виду и затем, под чтение текста, учащиеся изображают свой образ. Экспромт-спектакль на тему «Расселение славян».

Задание к постановке экспромт – спектакля «Расселение древних славян».

1. Выбери карточку.
2. Прочитай на обратной стороне предлагаемую роль.
3. Прикрепи карточку к одежде.
4. Внимательно слушай текст и вовремя выполняй действия, в соответствии с ролью.

Текст для экспромт-спектакля:

«Лет за триста до Рождества Христова через южнорусские степи проходят племена кочевников-скифов. Вскоре их вытесняют другие кочевники – сарматы. Вскоре воинственные племена готов и гуннов захватывают лучшие земли. Наши предки – славяне, проживающие у подножья Карпатских гор, тоже были вынуждены двинуться в путь. Славяне: мужчины, женщины, дети и старики, захватив пожитки и скот, пошли на восток в поисках свободных земель. На пути они встречали одно и тоже: реки, которые приходилось расчищать и переплывать, бесконечный непроходимый лес, где великаны-деревья навечно спутали свои ветви. Чтобы идти вперёд, то и дело приходилось прорубать путь топорами. Встречались им и глубокие чавкающие болота, под их коварной зелёной пеленой скрывались засасывающие омуты. С каждым годом всё дальше и дальше уходили они от родных земель, навстречу новым свободным землям».

Ролевые карточки:

Скифы	Сарматы	Славяне - женщины	Готы и гунны	Славяне - мужчины
Славяне - дети	Славяне - старики	Пожитки	Скот	Большая река
Лес	Болото	Омут	Великаны - деревья	Карпатские горы

Задание 3: впиши качества личности ребенка, воспитанию которых содействует участие детей в данной дидактической игре, опираясь на Приложение № 3 (самостоятельная работа):

Воспитательный аспект: _____

«Волшебный стул». Один из участников игры садится на стул лицом к остальным. Педагог называет образ, в который нужно перевоплотиться («Древний славянин», «Охотник», «Ткачиха», «Отец семьи» и т. д.). Задача сидящего на стуле - отвечать правильно на вопросы остальных участников игры, которые должны определить по ответам представленный образ. Выигрывает тот участник, который первым дал правильный ответ.

Воспитательный аспект: содействие формированию личностных качеств:

- активность;
- приветливость;
- культура общения;
- уважение прав и свобод других людей;
- честность (правдивость);
- ответственность;
- настойчивость (целеустремленность);
- коллективизм (умение трудиться сообща);
- инициативность (самостоятельность);

- тактичность;
- наблюдательность;
- активный образ жизни;
- разносторонняя образованность.

«Кто быстрее дойдет». Соревнуются группами. Право сделать шаг вперед получает группа, правильно ответившая на вопрос педагога (тема озвучивается заранее) Кто первым дойдет до цели – объявляются победителями (возможно вручение приза).

Воспитательный аспект: содействие формированию личностных качеств:

- активность;
- дисциплинированность;
- культура общения;
- справедливость;
- уважение прав и свобод других людей;
- честность (правдивость);
- ответственность;
- организованность;
- настойчивость (целеустремленность);
- коллективизм (умение трудиться сообща);
- инициативность (самостоятельность);
- наблюдательность.

«Что положим в корзинку?». Педагог загадывает загадки или описывает предметы русского народного быта по функциональным признакам. Учащиеся должны определить и назвать предмет. После демонстрации, этнообразец кладётся в корзинку. Игра продолжается до тех пор, пока корзинка наполнится полностью. По окончании игры педагог определяет и награждает отличившихся детей в «сборе» предметов народного быта.

Задание 4: подчеркни (см.ниже) личностные качества, формированию которых содействует данная дидактическая игра

Воспитательный аспект: содействие формированию личностных качеств:

- активность;
- дисциплинированность;
- чувство национальной гордости;
- культура общения;
- уважение прав и свобод других людей;
- ответственность;
- настойчивость (целеустремленность);
- коллективизм (умение трудиться сообща);
- инициативность (самостоятельность);
- наблюдательность;
- умение держать себя в обществе;
- толерантность.

«Что вы делаете?». Участники стоят в кругу и по очереди задают вопрос: «Что вы делаете?» соседу слева, изображающему действия, в соответствии с темой. В ответ называется не настоящее действие, а другое, но подчинённое теме. Спрашивающий начинает изображать названное действие и так по кругу каждый спрашивает и затем изображает. Тема: «Занятия и промыслы наших предков». Выбор действий - индивидуальный и творческий.

Задание 5: подчеркни (см. ниже) личностные качества, формированию которых содействует данная дидактическая игра.

Воспитательный аспект: содействие формированию личностных качеств:

- доброжелательность;
- умеренность;
- активность;
- дисциплинированность;
- справедливость;
- культура общения;
- уважение прав и свобод других людей;
- ответственность;
- организованность;
- настойчивость (целеустремленность);
- коллективизм (умение трудиться сообща);
- инициативность (самостоятельность);
- тактичность;
- наблюдательность;
- умение держать себя в обществе;
- толерантность.

«Иди сюда!». Педагог предлагает произнести фразу «Иди сюда!» с различными оттенками: восклицательным, вопросительным, удивленным, ошеломленным, ироническим, любовным, доносительным, безразличным, униженным, насмешливым, прокурорским, командирским, пренебрежительным, просительным и т. п. Участники стоят в кругу и по очереди произносят эту фразу с указанной педагогом интонацией. Педагог отмечает похвалой тех, кто справился с заданием.

Задание 6: подчеркни (см. ниже) личностные качества, формированию которых содействует данная дидактическая игра.

Воспитательный аспект: содействие формированию личностных качеств:

- активность;
- инициативность (самостоятельность);
- тактичность;
- наблюдательность;
- умение держать себя в обществе.

«Угадай важного гостя». Считалкой выбирается отгадывающий. Он выходит за двери. Остальные участники игры, сидя за партами, договариваются между собой, кто из них будет изображать «важного гостя». «Важный гость» должен войти в образ и сесть, соответственно образу. Другие играющие ведут себя сидя, как обычно. Задача водящего, войдя в класс, угадать, кто изображает «важного гостя». Угадавшего правильно благодарят аплодисментами.

Воспитательный аспект: содействие формированию личностных качеств:

- доброжелательность;
- умеренность;
- активность;
- дисциплинированность;
- культура общения;
- ответственность;
- организованность;
- настойчивость (целеустремленность);

- скромность;
- коллективизм (умение трудиться сообща);
- инициативность (самостоятельность);
- наблюдательность;
- умение держать себя в обществе;
- толерантность;
- активность.

Русские народные игры, используемые при реализации воспитательных задач дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина»

Игры высокой активности

Игра «Капустка»

Играющие встают в шеренгу, крепко взявшись за руки. Стоящий по середине – кочерыжка капусты. Ему нельзя сдвигаться с места. Ведущая (во главе цепочки) быстро тянет по кругу «цепь» за собой, закручивая ее вокруг «кочерыжки». При этом проговариваются или поются одни и те же слова до тех пор, пока закрутятся все в «клубок»:

«Вью, вью, вью я капусточку – 2 р.

Завивайся, вилой кочашок – 2 р.»

После «скручивания» в клубок – кочан, ведущая разворачивается (не отрывая рук) через свободное плечо и бежит, разворачивая за собой цепочку играющих широким кругом вокруг «кочерыжки». При этом вторая строчка проговаривается так: «Развивайся, вилой кочашок». Бежит, раскручивая стоящих, не останавливаясь до тех пор, пока вновь не образуется цепочка или круг.

Игра «Столбики»

По четырем углам площадки ставится по «столбику» (ребенку или взрослому). Остальные участники парами друг за другом распределяются между «столбиками» по четырем сторонам (по направлению к «столбикам»). По музыкальному сигналу пары доходят до «столбика». Пара кланяется, «столбик» выбирает одного из пары и идет с ним к следующему «столбику», снова кланяется и опять из пары кто – то выбирается. Кого не выбрали – стоит «столбиком», пока не подойдет новая пара, после чего он делает выбор, а невыбранный встает на его место «столбиком».

Примечание. Все четыре столбика выбирают одновременно.

Игра «Растяпа»

Участники игры встают парами (в затылок) в один большой круг. Беспарный участник становится водящим «Растяпой». Его задача – встать в пару после завершения песни или музыки (хлопка, команды). Все стоящие в парах определяются по ролям. Первые – «жители домиков», вторые (те, кто стоит в затылок первым) – «домики». Все участники хором проговаривают слова для «растяпы»: «Раз, два, три – растяпа – ТЫ!». После этого сразу же начинается песня (музыка). С началом исполнения песни (музыки, речитатива), стоящие первыми («жители домиков») выходят в центр круга и пляшут. Вторые номера («домики») – остаются на своих местах. «Растяпа» пляшет вместе со всеми. По окончании песни (музыки) все «жители домиков» и «растяпа» должны успеть быстро занять свободный домик (свой или чужой) и положить сзади руки на плечи «домиков». Кто останется без «домика» становится новым «растяпой».

Примечания.

1. Если участник становится «растяпой» второй раз за время игры, то во второй раз ему хором проговаривают «раз, два, три, четыре, пять – растяпа ты опять». Если же остаётся «растяпой» в третий раз, то говорят так: «раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь – растяпа ты совсем».
2. Важно настроить участников перед началом игры, что «растяпа» - это временно, так как «растяпой» на время может стать в игре каждый и нужно постараться быть внимательным и быстрым, чтобы перестать им быть.

3. Первому «растяпе» не проговаривают слов «раз, два, три...», так как он выбран, как беспарный игрок.
4. Важно следить, чтобы участники не показывали пальцем и не насмехались над «растяпой».

Игра «Шишки, жёлуди, орехи»

Играющие становятся по трое – один за другим, лицом к центру и договариваются о названии: например, первые в тройках – шишки, вторые – желуди, третьи – орехи. Водящий встает в центр и выкликает, например: «Орехи!». Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами между собой. Водящий в это время стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет «Желуди!» - то меняются местами стоящие вторыми в тройках, а если скажет «Шишки!» - то меняются те, кто стоит в тройках первыми. Каждый раз меняются местами вызванные игроки. Игрок, не переменявший место, становится водящим. Минимальное количество участников 10 человек. Игра требует от участников сосредоточенности, внимания, быстроты реакции. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими меньшее количество раз.

Игра «Лиска, где ты?»

Играющие стоят в кругу с закрытыми глазами. Водящий ходит за кругом. Его задача – незаметно толкнуть одного из игроков, это – будущая «лиса». По команде водящего игроки открывают глаза и хором произносят: «Лиска, где ты?». «Лиска» молчит 2 раза. На третий громко отвечает: «Я здесь». Играющие разбегаются по площадке, а «лиса» их ловит. Тот, кого она поймала, поднимает руку и громко кричит: «Я – Лиска», после чего новая «Лиска» догоняет остальных, в том числе и бывшую «лиску». Игра продолжается до тех пор, пока «Лиса» устанет и громко скажет: «Пойду в нору – отдохнуть». Тогда считалкой или по желанию выбирается новая «Лиса».

Игра «Ручейки – озера»

Играющие разбиваются на несколько команд. Определяется «голова» и «хвост» цепочки. Команды, становясь в одну шеренгу, сцепляются руками. По слову ведущего. «Ручейки», цепочки начинают двигаться по любому орнаменту за «головой». После слова: «Озера» «голова» и «хвост» должны соединить руки и образовать круг. Побеждают те, кто первым образовал «озеро». Разорвавшаяся команда выходит из игры.

Игры средней активности

Игра «Золотые ворота»

Выбирают двух игроков посильнее. Они становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Проходя, они в это время говорят:

«Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй – запрещается,
А на третий раз -
Не пропустим вас!»

«Ворота» закрываются при последних словах и ловят того, кто оказался в них. Пойманные присоединяются к «воротам». Цепочка проходящих снова сцепляется и проходит с теми же словами через увеличивающиеся с каждым разом «ворота». Таким образом, в воротах стоит больше народу, чем в цепочке. Последняя пара из цепочки – новые ворота.

Указания к проведению: в игре принимает участие четное количество участников, от 6 и более. Проводится она на свободной площадке. Лучше, если «ворота» изображают взрослые.

Чтобы не быть пойманными, участники могут ускорять шаг, переходить на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руки хотя бы с одним игроком. Кто бежит, не держась ни с кем за руки, считается пойманным.

Игра «Птицы в клетке»

Играющие делятся на две команды: «клетка» и «птицы». Команда «клетка» встают в круг и поднимают сомкнутые руки вверх «воротца» (как в игре «Кошки-мышки»). Задача этой команды – опускать по команде (музыка, песня, свисток, хлопок, слова педагога) руки вниз и не дать выбежать попавшим в круг – «клетку» птицам. Команда «птицы» должна начать перебежки через «клетку» по команде и перебегать до тех пор, пока не прозвучит другая команда для участников «клетки» о том, чтобы закрыть клетку. Птицы, которые остались внутри «клетки» должны по очереди подавать голоса, выбранной «птицы», а участники команды «клетка» должны отгадать, какая птица поймана. Если отгадают – птица переходит в команду «клетка», если не отгадают, то «птица» выпускается на «волю».

Примечания.

1. Подбирая команду для начала перебежек и завершения, педагог может просто громко говорить слова «клетка открыта!», «клетка закрыта».
2. Разделить команду можно по половому признаку.
3. Педагог должен помочь пойманному участнику «птице» вспомнить, какие звуки характерны для воплощаемого им образа птицы.
4. По завершению игры педагог должен напомнить о недопустимости ловли людьми перелётных птиц, так как они погибают в неволе.

Игра «И шёл козёл дорогою»

Играющие встают в круг, держась за руки. Выбирается водящий (считалкой, по желанию, педагог), который встаёт в центр круга. Все участники начинают проговаривать слова «И шёл козёл дорогою...» (см. полный текст- в примечаниях) и двигаться по кругу. Водящий с подсказками (изображая «козла») двигается по солнцу («посолонь»), а участника из круга – против солнца. На словах «нашёл козу безрогую» водящий выбирает из круга пару. Затем они в центре круга выполняют движения под слова песенки «давай коза попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем» - прыгают, взявшись обеими руками лицом друг к другу, во время слов «тоску-печаль размыкаем, размыкаем печаль» - играют в «ладушки». Затем создают пару, взявшись одной рукой и двигаются по кругу со словами «и шёл козёл дорогою», т.е. игра начинается заново, но в центре уже не один водящий, а пара. Каждый раз, в соответствии со словами песни, пара размыкает руки и выбирает себе новую пару из стоящих в кругу участников. В дальнейшем, движения новых и старых пар опираются на пропеваемые слова. Новые пары встают в центр в затылок предыдущим парам и двигаются все вместе в одинаковом темпе. Каждый раз, расставшиеся пары выбирают себе новую пару и встают в центр, продвигаясь подскоками по солнцу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники круга не перейдут в категорию «козлика». Последний раз все участники двигаются с подскоками в центре и, расставшись с парой, выбирают новую последнюю пару.

Примечания.

1. Текст песенки-попевки:
«И шёл козёл дорогою, дорогою широкою.
Нашёл козу безрогую, безрогую козу.
Давай, коза попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем!
Тоску-печаль размыкаем, размыкаем печаль».
2. Во время движений пар в центре круга, все участники могут хлопать в ладоши или стоять без движений и подпевать.

Игра «Идёт корабль»

Играющие садятся в круг. Кто-нибудь говорит: «Идет корабль». Сосед по правую руку спрашивает: «С чем?» «С одной повертушкой», - отвечает первый и начинает вертеть рукой. Спрашивающий в свою очередь говорит: «Идет корабль». Сосед справа: «С чем?» «С одной повертушкой». – И тоже вертит рукой. Когда очередь доходит до начавшего игру, он говорит опять: «Идет корабль». - «С чем?» «С двумя повертушками». – И вертит обеими руками. Две повертушки также обходят весь кружок. Когда очередь доходит до первого играющего, он говорит: «С двумя повертушками, с одной потопушкой», - и, махая руками, притоптывает ногой. Такое движение проходит весь круг. В четвертый раз начавший игру говорит: «С двумя повертушками, с двумя потопушками». В пятый раз: «С двумя повертушками, с двумя потопушками и одной похлопушкой». Все исполняют по очереди эти движения. Ведущий громко говорит: «Пришел корабль» и игра заканчивается.

Примечания.

1. Из опыта работы: слова «идёт корабль» говорит педагог, а участники хором спрашивают: «с чем» и педагог отвечает и демонстрирует движения и звуки.
2. Участники могут стоять в кругу или рассеянно по площадке лицом к педагогу.

Игра «Посигутки»

Двое садятся, упираясь друг в друга подошвами ног. Игроки поочередно прыгают через ноги сидящих. Когда все перепрыгнут – задание усложняется: сидящие на носок левой ноги ставят пяткой правую ногу. После этого прыжка на носок правой ноги кладутся по левой руке, с приподнятым большим пальцем (мизинец упирается в носок). После этого задание снова усложняется, т.к. сидящие раздвигают ноги, продолжая упираться подошвами и предлагают прыгнуть через «огонь» («болото»). Если все перепрыгнули удачно, то игра заканчивается, если нет, упавший в «огонь» заменяет собой одного из игроков, и игра продолжается. Задевшие препятствие во время прыжков, заменяют сидящих.

Игра «Краски»

Участники игры выбирают по жребии хозяина и покупателя (можно двух). Остальные игроки – краски. Краски стоят в одной шеренге.

Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину, он приглашает покупателя. Покупатель стучит:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Монах в синих штанах!
- За чем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!». Если же покупатель угадал цвет краски, то краска убегает. Догнав, он «забирает» ее себе. Если краска, оббежав пространство, встает на свое место, то покупатель уходит без нее. Ей назначается после этого новый цвет.

Когда покупатель отгадает несколько красок (количество обговаривается до начал игры), он становится хозяином, а покупатель выбирается из числа угаданных красок считалкой или по желанию.

При большом количестве участников можно выбирать двух покупателей. Сначала с хозяином разговаривает один покупатель, затем - другой. Они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок.

Игра «Ступа»

Один из мальчиков садится на землю на корточках. На голову ему кладут шапку – фуражку, остальные прыгают через него. Кто сшибет с головы фуражку, тот будет «ступой», т.е. сядет на место первого мальчика.

Игры малой активности

Игра «Малечина – калечина»

Играющие выбирают по жребию ведущего. Каждый игрок берет в руки палочку или веточку (прямую, длиной 20-30 см). все произносят такие слова:

Малечина – калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера?

Дети ставят палочку на ладонь (или на любой палец руки). Пальцами другой руки поддерживать калечину нельзя. Чтобы ветка не упала, необходимо делать балансирующие движения и рукой, и всем телом. Как только дети поставят палочки, ведущий начинает считать: «Раз, два, три... десять».

Выигрывает тот, кто дольше продержал палочку. Ведущий может давать детям разные задания: играющие, удерживая палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться в разные стороны, вокруг себя. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на обеих ладонях.

Игра «Колечко»

Считалкой выбирается водящий, который демонстрирует всем участникам игры мелкий предмет «колечко». Участники садятся на стулья (лавку) вплотную друг к другу в одну линию и складывают перед собой ладони «домиком». Водящий держит «колечко» внутри своего «домика». После начала песни (музыки, речитатива, приговорки) водящий идёт вдоль сидящих и касается своим «домиком» «домика» каждого участника по очереди, делая вид, что кладёт «колечко» каждому участнику. При этом, водящий должен незаметно вложить только одному из участников «колечко» по-настоящему. Тот, кому попало в ладони «колечко» не должен показывать, что оно у него. Обойдя всех участников, водящий отходит в сторону и громко говорит: «Колечко, колечко – выйди на крылечко!». После этих слов, тот у кого «колечко», должны быстро бежать к водящему. Соседи должны успеть его поймать, не сходя со своих стульев. Если пойман участник с «колечком» соседом, то сосед и забирает у него «колечко» и сам становится водящим. Если же участник успевает добежать до водящего и не пойман, то становится новым водящим. Прежний водящий занимает свободное место, и игра начинается заново.

Примечания.

1. Важно, чтобы дети не показывали пальцем на того, у кого они подозревают наличие «колечка».
2. Слова песни для игры «Я качу, качу колечко во маковый цвет! Во маковый цвет! У кого его нет? У моей сестры, у золовочки, я качу, качу колечко во маковый цвет!». Если песня закончилась раньше, чем водящий обошёл всех участников, то она поётся повторно.

**Диагностическое исследование социальных ценностей учащихся,
осваивающих дополнительную общеразвивающую программу
«Живая старина» (из опыта работы)**

Цель: выявить социальные ценности и предпочтения учащихся.

Метод: ранжирование.

Дата проведения: конец учебного года 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020.

Количество учащихся:

- 15 учащихся 1-го года обучения (группа 111) 2017-2018 учебного года;
- 15 учащихся 2-го года обучения (группа 121) 2018-2019 учебного года;
- 15 учащихся 3-го года обучения (группа 131) 2019-2020 учебного года.

Ход исследования.

1. Предложить обучающимся расставить слова из списка в порядке личной значимости.
2. Обработка полученных данных (определить порядковый номер слов, степень значимости).

Критерии оценки (порядковый № слова):

- №№ 1-4 – высокая значимость;
- №№ 5-8 – средняя значимость;
- №№ 9-11 – низкая значимость.

Слова для выбора	2017-2018	2018-2019	2019-2020
	Порядковый номер	Порядковый номер	Порядковый номер
Здоровье	2	2	3
Дом	1	3	2
Деньги	9	10	10
Искусство	11	11	8
Человек	4	5	4
Мир	3	1	1
Хлеб	5	4	6
Книга	10	9	9
Природа	7	6	7
Труд	6	7	5
Одежда	8	8	11

**Диагностическое исследование социальных ценностей
участников мастер-класса по теме «Использование воспитательного
потенциала русских народных и дидактических игр при реализации
дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина»
(из опыта работы)**

Ф.И.О. участника МК: _____

Слова для выбора	2020-2021
	Порядковый номер от 1 до 11
Здоровье	
Дом	
Деньги	
Искусство	
Человек	
Мир	
Хлеб	
Книга	
Природа	
Труд	
Одежда	

Результаты диагностического исследования социальных ценностей участников мастер-класса по теме: «Использование воспитательного потенциала русских народных и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина», 17.03.2021г.

В исследовании приняли участие 13 участников мастер-класса.

Результаты ранжирования:

- 1-е место – здоровье;
- 2-е место – дом;
- 3-е место – человек;
- 4-е место – мир;
- 5-е место – природа;
- 6-7-е место – труд, искусство;
- 8-е место – хлеб;
- 9-е место – книга;
- 10-е место – одежда;
- 11-е место – деньги.

Методика включения детей в народные игры при освоении дополнительной общеразвивающей программы «Живая старина» (из опыта работы)

Алгоритм включения детей в народную игру:

- 1) знакомство с названием новой игры;
- 2) объяснение правил новой игры (зависит от вида и содержания игры):
 - несюжетная игра объясняется кратко, эмоционально-выразительно, дается представление о её содержании, зачине, последовательности действий, расположении игроков, правилах игры и безопасности (игры «Шишки, желуди, орехи», «Змейка», «Салки», «Цапки», «Лиска, где ты?» и другие);
 - сюжетные, сюжетно-ролевые игры - рассказ о предыстории игры с использованием наглядности, предметов быта и т. д. сопровождается образными, но краткими сведениями о сюжете игры, роли водящего, правилах безопасности. Дается возможность послушать диалог, при необходимости раздаётся атрибутика. Если игра музыкальная – проговорить слова в темпе песни, затем можно пропеть если объём текста невелик и несложен в музыкальном плане (игры «Редька», «Лук рвать», «Золотые ворота», «Бабка-Ёшка», «Растяпа», «Ворон-вороватенький» и др.);
- 3) распределение ролей, деление на команды:
 - считалкой, сговорками (выбор заранее не подготовлен и, таким образом, непредсказуем);
 - лично педагогом (в соответствии с педагогическими задачами - поддержать застенчивого, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким и другое);
 - по желанию детей (развивается эмоциональная сфера, укрепляется мотивация, коллективные отношения);
- 4) игровая деятельность:
 - перед началом можно задать несколько уточняющих вопросов по правилам игры, чтобы убедиться, что дети поняли верно;
 - регулирование темпа игры, корректирование действий участников игры;
- 5) завершение игры:
 - поощрение всех участников или особо отличившихся (поддержка положительных эмоций, вызванных игрой);
 - выявление степени привлекательности игры;
 - приглашение поиграть повторно (на этом или следующем занятии).

**Фотоматериалы по теме мастер-класса
«Использование воспитательного потенциала русских народных
и дидактических игр при реализации ДОП «Живая старина»
(из опыта работы)»**

Дидактические игры



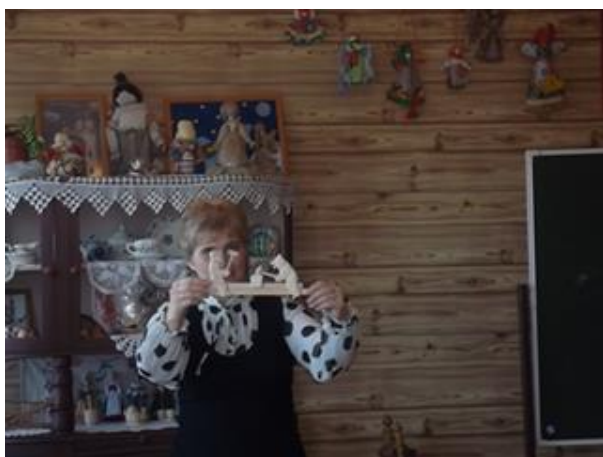
Игровые упражнения



Русские народные игры



Забавы



**Фотоматериалы о проведении 17 марта 2021 года мастер-класса по теме:
«Использование воспитательного потенциала русских народных
и дидактических игр при реализации дополнительной общеразвивающей
программы «Живая старина» (из опыта работы)»**



Дидактическая игра «Расселение славян»
(экспромт-театр)



Забавы с предметами



Игра «Калечина-малечина»



Дидактическая игра «Автобус»



Игровые упражнения



Пальчиковые игры



Кистевая игра «Шлёпы»



Рекомендуемая литература



Сертификаты участников и организаторов мастер-класса