Цимбалюк Светлана Викторовна воспитатель ГПД ГБОУ гимназия №330 Невского района города Санкт-Петербурга

## Использование игровых технологий в ГПД

### *Введение.*

Очень сложно переоценить роль игры в жизни ребенка младшего школьного возраста. Замечено, что дети в значительно большей степени устают от безделья и однообразия, нежели от игры. Для ребенка игра представляет собой его главный вид деятельности, является необходимым условием его полноценного развития. Крайне важно, что игра является производной собственной инициативы ребенка, а не принуждением со стороны. Именно в результате игры, а не после увещеваний или наказаний возникает возможность добиться решения важнейших воспитательных вопросов. Играя, ребенок учится вести себя в различных жизненных ситуациях, причем делает это легко, а запоминает надолго. Известно, что и обучение проходит более эффективно, если ведется в игровой форме. Этот факт широко используется на этапах дошкольной подготовки. Игра также позволяет давать собственную оценку сложившейся ситуации и учит принимать первые самостоятельные решения, что очень важно для самооценки ребёнка. В ходе игры обучающиеся учатся взаимодействовать с одноклассниками, получать и оказывать помощь, сдерживаться и вести себя в социуме, тем самым повышая свой уровень коммуникативности. Как для личности в целом, так для психического и даже физического здоровья обучающихся крайне важны те положительные эмоции, которые дает ему участие в детской игре.

### *Значение игры в жизни младшего школьника.*

***Игра – деятельность, в которой ребёнок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений.***

***Игра одна из форм освоения действительности путем воспроизведения и моделирования жизненных ситуаций.***

Игра помогает

- выплеску эмоций

- контролировать поведение

- осмысливать поступки

- постигать окружающий мир

- взаимодействию с одноклассниками

- развивать фантазию, воображение

Функции игры: обучающая, оздоровительная, развлекательная и прочее.

#### Формирование УУД обучающихся в игровой деятельности

***Личностные***

*Навыки сотрудничества в разных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций.*

***Регулятивные***

*выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, использовать речь для регуляции своего действия; концентрация воли для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий*

***Познавательные***

*применять правила и пользоваться инструкциями; контролировать и оценивать процесс и результат деятельности*

***Коммуникативные***

*Договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций для всех участников*

### 

### Классификация игр

по числу участников по области деятельности

(одиночные, парные, (социальные, физические,

групповые, массовые) интеллектуальные)

Любой воспитатель ГПД, учитель знаком с классификацией игр и использует разнообразные виды игр в своей деятельности при работе с обучающимися.

Очень часто воспитатель ГПД сочетает виды игровой деятельности переходя от индивидуальной работы к групповой и прочее.

Чтобы детям было легче вступить в игру, необходимо знать педагогам без чего игра невозможна:

1.Участники

2. Игровой реквизит (если нужен)

3.Игровое пространство и время (лимит)

4.Сюжет игры (ход игры)

5. Правила игры

6.Итог игры (подводит эксперт (старшие школьники) или учитель-воспитатель)

Игра предполагает две цели:

1.поиграть на определённых условиях (учебная)

2.развлекательная

Одна из игр, которая увлекла детей в этом году - это ролевая психологическая театрализованная **игра *«Мафия».***

|  |  |
| --- | --- |
| **М А Ф И Я** | |
| [В первых сетевых версиях Мафии часто использовался freeware шрифт 4YEOstamp Regular](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Mafia.gif&filetimestamp=20070209124105&) | |
| **Разработчик(и)** | Дмитрий Давыдов |
| **Дата выпуска** | [1986](https://ru.wikipedia.org/wiki/1986) |
| **Жанр** | [Словесная ролевая психологическая театральная игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%81%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) |
| **Кол-во игроков** | 8-16 оптимально |
| **Возраст** | с 11-13 лет |
| **Время установки** | 5 минут на обучение |
| **Длительность партии** | 15-60 минут |
| **Сложность правил** | минимальная |
| **Уровень стратегии** | высокий |
| **Влияние случайности** | низкое |
| **Необходимые навыки** | [Логика](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0) [Память](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BC%D1%8F%D1%82%D1%8C) [Сообразительность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82) [Командное взаимодействие](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0) [Социальное влияние](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%B2%D0%B7%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5) [Стратегичность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%B8%D1%8F_(%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0)) [Театральность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D1%91%D1%80) [Интуиция](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D1%83%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F) |

Хочу, более подробно, остановиться на примере этой игры (версий игры очень много, вот одна из них).

***1.Участники игры***

В игру могут играть от 6 до 20 человек, чем больше людей, тем больше интрига игры.

***2.Игровой реквизит***

Игра состоит из 32-х карт, среди которых:

8 карт мафии:

• 4 карты «мафия»;

• 1 карта «дон мафии»;

• 3 карты «якудза».

1 специальная карта – «адвокат», играющий за мафию.

11 карт мирных жителей (6 юношей и 5 девушек).

7 специальных карт мирных жителей: 1 «комиссар»,

1 «медсестра», 1 «шериф», 1 «красотка», 1 «лунатик»,

1 «журналист», 1 «капитан».

1 карта независимого персонажа – «маньяк».

4 дополнительных персонажа, которые вы можете использовать для своих вариантов правил («танцовщица»,

«негр», «одноглазый», «толстяк»).

Маски из пластмассы для всех игроков.

***3.Игровое пространство и время (лимит)***

Перед началом игры все участники рассаживаются в любом удобном порядке; но так, чтобы хорошо видеть друг друга. Важно убедиться, что движения игроков не производят шум, по которому другие игроки могут догадаться о действиях соседей.

Ведущего игры выбирают голосованием, или им становится эксперт, либо первый игрок, выбывший из игры.

Карты необходимо распределить так, чтобы в игре было чуть меньше 1/3 игроков – мафия и чуть больше 2/3 игроков – мирные жители. Среди мирных жителей обязательно должен быть комиссар. При большом числе игроков рекомендую включать в игру ещё 1-3 специальных персонажа и/или второй клан мафии – якудза. Соотношение карт может быть таким:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Кол-во  игро-ков | Мафия | Мир-ные | в том числе это могут быть… | | | | | |
| Дон  мафии | Якудза | Адво-  кат | Комис-  сар | Спец.  мирные | Маньяк |
| 6 | 1 | 5 |  |  |  | 1 |  |  |
| 7 | 2 | 5 |  |  |  | 1 |  |  |
| 8 | 2 | 6 |  |  |  | 1 |  |  |
| 9 | 3 | 6 |  |  |  | 1 |  |  |
| 10 | 3 | 7 |  |  |  | 1 | 1 |  |
| 11 | 3 | 8 |  |  |  | 1 | 1 |  |
| 12 | 4 | 8 |  |  |  | 1 | 1 |  |
| 13 | 4 | 9 |  |  |  | 1 | 2 | 1 |
| 14 | 4 | 10 |  |  | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 15 | 5 | 10 | 1 |  |  | 1 | 2 | 1 |
| 16 | 5 | 11 | 1 |  |  | 1 | 2 | 1 |
| 17 | 5 | 12 | 1 |  |  | 1 | 2 | 1 |
| 18 | 6 | 12 |  | 3 |  | 1 | 2 | 1 |
| 19 | 6 | 13 |  | 3 |  | 1 | 2 | 1 |
| 20 | 6 | 14 |  | 3 |  | 1 | 2 | 1 |

Ведущий (если он есть) или просто один из игроков должен тщательно перетасовать карты, и раздать по 1 каждому игроку рубашкой вверх. Игроки должны незаметно для других посмотреть свою карту и положить её рубашкой вверх перед собой.

Во время игры участники не имеют права показывать другим значение своей карты. Спорить с ведущим.

Обсуждение каждой кандидатуры проходит не более 4-5 минут. При спорном вопросе (одинаковое кол-во голосов) игроки доказывают свою точку зрения -1 минуту. Если есть игроки, не высказавшие своё мнение, то их голос отдаются за последнего игрока.

***4.Сюжет игры (ход игры)***

Игра состоит из очерёдности фаз Ночь и День. Ночью действуют мафия и специальные персонажи, днём все игроки пытаются по косвенным признакам вычислить мафию и вывести её из игры голосованием. При этом, как правило, все изображают из себя простых мирных граждан.

Первая Ночь отличается от последующих порядком действий.

***5. Правила игры***

***Первая Ночь***

Ведущий (или один из игроков) объявляет:

- «Наступила ночь, все закрыли глаза».

Все игроки закрывают глаза (маски).

- «Просыпается мафия и знакомится».

Открывают глаза игроки с мафиозными картами, переглядываются и запоминают кто с ними в одной команде.

- «Мафия закрывает глаза».

Мафия закрывает глаза.

- «Город просыпается».

Все игроки открывают глаза, и ведущий сообщает о том, что в городе появилась мафия. Наступает фаза День.

***День***

Все игроки путём обсуждения пытаются вычислить мафию по косвенным признакам, интуитивно или аналитически. В первый день данных очень мало, поэтому в ход идёт любая мелочь: кто как смотрел на свою карту; порадовался или огорчился своей роли игрок; как долго знакомилась мафия; кто ночью шуршал; кто сидит тихо при обсуждении, а кто, наоборот, слишком активен; кто при попытке обвинить его теряется, а кто аргументировано отводит от себя подозрения...

В последующие Дни данных будет больше: игроки могут вспомнить, кто кого обвинял в мафиозности в предыдущий День, кто за кого голосовал, кем в итоге оказался выбывший из игры, кто был «убит» ночью…

В процессе обсуждения любой игрок может предложить кандидатуру для голосования. Когда все желающие выдвинули своего кандидата, начинается голосование. При голосовании каждый участник обязан отдать голос за «своего» кандидата.

Голосовать можно только за одного кандидата. Воздерживаться от голосования нельзя. В случае равенства голосов проводят второй тур.

Игрок, набравший большинство голосов, выбывает из игры и раскрывает свою роль перед другими игроками. Сразу после этого (без какого-либо обсуждения) наступает Ночь. Если игра начиналась без ведущего, выбывший игрок становится ведущим.

***Ночь***

Ведущий объявляет:

- «Наступила ночь, все закрыли глаза».

Все игроки закрывают глаза (маски).

- «Просыпается мафия и выбирает жертву». Открывают глаза игроки с мафиозными картами и жестами договариваются о выборе жертвы. Ведущий запоминает жертву.

Задача ведущего – не выдать своим поведением игроков. Лучше всего, если ведущий Ночью будет не спеша ходить кругами вокруг стола за спинами игроков и при необходимости уточнять (молча, жестами), этого ли игрока имеют в виду мафия или специальные персонажи.

- «Мафия закрывает глаза»

Мафия закрывает глаза(маски).

Затем, если в игре участвуют специальные персонажи, ведущий поочерёдно вызывает их, запоминает результат их действий и снова просит их «заснуть». Порядок, в котором вызываются персонажи, должен быть таким:

• капитан – раньше мафии

• лунатик – вместе с мафией

• мафия и дон мафии

• дон мафии

• якудза

• шериф

• маньяк

• медсестра

• комиссар

• адвокат

• красотка

• журналист

Если в предыдущую ночь был «убит» один из специальных персонажей (о чём игрокам не известно), ведущий продолжает его вызывать в последующие Ночи, как ни в чём не бывало.

- «Город просыпается».

Все игроки открывают глаза.

Ведущий сообщает игрокам итоговые изменения, которые произошли за Ночь: называет выбывших участников. Он не уточняет, кто виновен в том, что игрок «не проснулся». Ведущий не называет все стадии, которые могли происходить с игроком ночью. Нельзя говорить «Игрок такой-то был убит мафией, а потом вылечен медсестрой, поэтому жертв нет». Игроки, убитые ночью, не показывают другим игрокам свою карту и не имеют права ничего говорить. И снова наступает фаза День… А потом Ночь…

***6. Итог игры*** (подводит эксперт (старшие школьники) или учитель-воспитатель)

Условия победы

Мирные жители (простые и специальные персонажи) выигрывают, как только среди игроков не остаётся ни одного мафиозного персонажа (мафия, дон мафии, якудза).

Мафия (мафия, дон мафии, якудза) выигрывают, если их становится столько же или больше, чем остальных игроков.

Предлагаю описания карт персонажей. 

***Мафия*** – играет против мирных жителей. «Убивает» мирных жителей ночью и старается вывести мирных жителей из игры днём. Мафия побеждает, если игроков-мафиоз становится столько же или больше, чем прочих игроков.

***Дон мафии*** – один из мафиози. Специальная способность: просыпается ночью и пытается вычислить комиссара. «Дон» просто показывает на игрока, и если роль игрока – «комиссар», ведущий подтверждает догадку кивком головы.

***Якудза*** – второй клан мафии. При игре сразу двумя кланами (мафия и якудза) условия победы для каждой группировки таковы: их должно остаться столько же или больше, чем остальных игроков. Карты «якудза» могут быть использованы, как простые карты мафии (например, если в игре участвует много человек, нужны дополнительные карты и нет желания вводить второй клан).

***Мирный житель*** (девушка или парень) – основной персонаж в игре, путём логических заключений (и интуиции) пытается вычислить мафию и с помощью дневного голосования вывести её из игры.

***Комиссар*** – не любит мафию. Специальная способность: просыпается ночью и имеет возможность узнать принадлежность одного из игроков к мафии, мирным жителям, а также обнаружить маньяка или свежий «труп». Комиссар указывает на одного из игроков, ведущий делает подсказку: • Кивает, если указанный игрок – мафия• Отрицательно качает головой, если игрок –

мирный• Крутит пальцем у виска, если игрок – маньяк • Скрещивает на груди руки, если игрок в эту ночь был убит (и не воскрешён медсестрой)

***Леди ночь*** – просыпается ночью и выбирает игрока, которому дает защиту. Этот человек приобретает алиби и на следующий день его нельзя засудить (об алиби, при необходимости, сообщает ведущий уже после дневного голосования, то есть дневной жертвы не будет).

***Медсестра*** – может воскресить только что «убитого» игрока (не важно, кем он был убит). Для этого ей нужно указать на игрока, которого она хочет воскресить. Если этой ночью его пытались «убить», на утро он снова жив и здоров, а ведущий умалчивает о происходивших с ним ночью событиях. Если на жизнь указанного игрока никто не покушался – ничего не происходит. Медсестра за всю игру может воскрешать каждого из участников игры только единожды (в том числе и себя).

***Шериф*** – очень не любит мафию и поэтому не сдерживает себя: указывает ночью на одного из игроков и «убивает» его. Вся надежда, что убитый и вправду был мафией.

***Лунатик*** – играет за мирных жителей, но просыпается вместе с мафией и притворяется своим. Не имеет права днём в открытую сообщать, кто является мафиози. Если ночью мафия убивает одного из своих, и это лунатик – он показывает мафии свою карту и мафия делает ещё один выстрел. Утром этот участник выбывает из игры, даже если его лечила медсестра.

***Журналист*** – проверяет ночью принадлежность двух игроков к одной и той же группировке. Указывает на двух любых игроков, и если оба они относятся к мафии – ведущий кивает. Если оба указанных им игрока мирные (в том числе специальные персонажи) – ведущий кивает. Если один из указанных игроков – мафиози, а другой – мирный житель, ведущий отрицательно качает головой.

***Капитан*** – просыпается раньше всех и на ночь арестовывает одного из игроков. Арестованный не может совершать ночью никаких действий. При проверке ведущий показывает у этого арестованного неопределённый статус, арестованного нельзя убить (например, если арестован один из мафиози – мафия этой ночью не стреляет, если на арестованного показывает комиссар – ведущий пожимает плечами, если арестованного пытается убить мафия, то утром ведущий объявляет, что жертв нет и т.п.)

***Маньяк*** – играет сам за себя, ночью может сделать выстрел в любого участника. Выигрывает, если остается один.

***Адвокат*** – подкуплен мафией, играет за мафию, но не знает её. Специальная способность: просыпается ночью и имеет возможность узнать принадлежность одного из игроков к мафии, мирным жителям, а также обнаружить маньяка или свежий «труп». Сам при проверке комиссаром показывается как мирный житель. Выигрывает, если побеждает мафия.

В игре ключевым моментом «Мафии» является постоянное общение и обсуждение действий друг друга участниками игры.

Разногласия мнений идёт постоянно при обсуждении каждого игрового положения. Кто-то выбирает тактику молчания, а кто-то – наоборот, слишком громко и энергично участвует в процессе обсуждения. Именно это приближает игру к существующей реально жизни.

Задача играющих научиться контролировать ход игры, контролировать эмоции, научиться различать правду ото лжи. Так как такие игры всё больше наполняют игровое пространство учеников, задача педагога – помочь игрокам не научиться лгать, а научиться отличать правду ото лжи.

Несомненно, эта игра развивает логическое мышление и память, так как требует сначала уяснить суть, а затем запомнить правила, далее делать вывод на протяжении всей игры обращаясь к психологической особенности человека. При вмешательстве взрослых в детскую игру детское воображение разрушается, а поэтому важно выслушивать мнения всех играющих и возвращать «заигравшихся» детей к истинным ценностям.

Если прервать игру ребенка необходимо, то делать это следует с особой осторожностью и тактом, стараться не спешить самому и не торопить ребят. Лучше самому на несколько минут присоединиться и стать участником игрового сюжета.

Соблюдая дистанцию, тем не менее, всегда полезно быть в курсе, с кем, когда и во что играет ваш ребенок. Для того чтобы свести к минимуму любые собственные опасения на этот счет, опять же посредством совместной игры следует прививать ребенку нравственные устои. Также специалисты советуют во время совместной игры с ребенком применять определенные воспитательные приемы: «волшебное слово» поможет уяснить правила вежливости, а «право спасти игрока» - необходимость осознанного выбора одной ситуации из набора предложенных. Последнее правило также имеет немалое прикладное значение, к примеру, уже в реальном выборе: каким героем быть? кому помочь? как научиться говорить «НЕТ»!

Заключение

Очевидно, что роль игры в жизни ученика заключается в формировании его представлений о нормальном человеческом поведении, важном и второстепенном, необходимом и излишнем, а также пополнении его лексикона. Огромная ответственность возлагается на тех взрослых, которые принимают непосредственное участие в играх ребят. Участвуя в детских играх, ни в коей мере не следует брать на себя слишком много функций. Не следует забывать, что главным в игре в любом случае должен оставаться ученик, в противном случае уже скоро он утратит интерес к происходящему. Кроме того, у него может сложиться мнение, что только взрослый может руководить ситуаций, а его личность для этой роли слишком ничтожна. Также следует отдавать себе отчет в собственных словах и действиях, так как очень часто впоследствии дети моделируют поведение взрослых.