

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Государственный университет просвещения»

ОРИЕНТИРЫ МИРА ИГРЫ: познание, дружба, созидание

Сборник игровых технологий

Москва
Государственный университет просвещения
2025

УДК 373.3.016:796(075.8)
ББК 74.200.585.8я7
О-65

*Печатается по решению Центра подготовки
и педагогической практики Государственного
университета просвещения*

Авторский коллектив:

**Ю. А. Миняева, Л. В. Спирина, И. И. Фришман,
Е. В. Фролова, О. В. Шевердина**

Рецензенты:

Н. П. Шитякова – доктор педагогических наук,
профессор кафедры теории, методики и менеджмента
начального образования Южно-Уральского государственного
гуманитарно-педагогического университета;

А. А. Клёцкина – кандидат педагогических наук,
декан факультета педагогики и психологии
Благовещенского государственного педагогического университета;

Е. В. Чердынцева – кандидат педагогических наук,
доцент кафедры педагогики и психологии детства
Омского государственного педагогического университета

065 Ориентиры мира игры : познание, дружба, созидание : сборник
игровых технологий / Ю. А. Миняева, Л. В. Спирина, И. И. Фриш-
ман и др. – Москва : Государственный университет просвещения,
2025. – 142 с.
ISBN 978-5-7017-3627-4.

Сборник игровых технологий раскрывает теоретические основы, практические аспекты подготовки и методическое обеспечение организации игровой деятельности в рамках реализации программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

Методические материалы могут быть использованы в работе с младшими школьниками различными категориями педагогических работников: учителями начальных классов, вожатыми, советниками по воспитанию, педагогами-организаторами. В материалах представлена целостная логика организации игрового взаимодействия: от философско-педагогического обоснования значения игры до конкретных сценариев и картотек игровых технологий.

Сборник будет полезен специалистам, ориентированным на использование современных игровых практик для решения актуальных задач воспитания и социализации подрастающего поколения. Методические материалы носят практико-ориентированный характер и могут быть адресованы также студентам и преподавателям педагогических учебных заведений и системы повышения квалификации.

УДК 373.3.016:796(075.8)
ББК 74.200.585.8я7

*Все материалы публикуются в авторской редакции.
В оформлении издания использованы изображения,
находящиеся в свободном доступе в интернете.*

ISBN 978-5-7017-3627-4 © Государственный университет просвещения, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 5

Тезаурус представлений об игровой деятельности
в детском коллективе 10

Раздел I. Расширение представлений об окружающем мире через развитие чувственной сферы ребенка 15

Характеристика развития чувственной сферы ребенка
младшего школьного возраста 15

Картотека игр 21

Игра «Волшебный мешочек» 21

Игра «Найди пару по запаху» 26

Игра «Эмоциональный детектив» 28

Игра «Фотоохотники» 32

Игра «Музейный смотритель» 35

Игра «Волшебный мешочек» (усложненная версия) ... 38

Игра «Тактильный ковер» 41

Игра «Звуковая мозаика» 44

Игра «Слепой и поводырь» 47

Игра «Парфюмерная лаборатория» 49

Игра «Дегустационный бар» 52

Методические рекомендации по проведению игр 56

Раздел II. Роль игры в формировании и развитии эмпатии у детей младшего школьного возраста 59

Возрастные особенности развития эмпатии
у детей младшего школьного возраста 59

Картотека игр 64

Игра «Эмоциональный код» 64

Игра «Ситуация-эмоция» 67

Игра «Зеркало чувств» 70

Игра «Сказка в темноте» 73

Игра «Остров дружбы» 76

Игра «Комплимент-эстафета» 79

Игра «Служба спасения» 82

Игра «Подарок» 85

Игра «Волшебные очки» 88

Игра «Рисование эмоций» 91

Методические рекомендации по проведению игр 95

Раздел III. Моделирование детской игры как совместной творческой деятельности созидательной направленности	98
Созидательная игровая деятельность в жизни ребенка младшего школьного возраста	98
Картотека игр	103
Игра «Остров сокровищ»	103
Игра-проект «Архитекторы Будущего»	106
Игра «Мастерская чудесных превращений»	109
Игра «Театр Одного Дня»	113
Игра «Легенда картонного королевства»	116
Игра «История по кругу»	119
Игра «Мозаика добра»	122
Игра «Магазин эмоций»	125
Методические рекомендации по проведению игр созидательной направленности	129
Заключение	132
Список использованных источников	135

ВВЕДЕНИЕ

Коллеги, дорогие читатели!

Представляя вашему вниманию сборник игровых технологий «Ориентиры мира игры: познание, дружба, созидание», разработанный в рамках программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России», мы считаем необходимым предварить практические материалы развернутым теоретическим обоснованием, ибо любая продуктивная педагогическая деятельность строится на прочном фундаменте научного знания. Мы разработали своего рода концептуальную карту, которая позволит учителям начальных классов не просто механически применять предложенные сценарии, а, в соответствии с ценностями и задачами программы «Орлята России», творчески их трансформировать и осознанно встраивать в целостное игровое пространство детства.

В основе концепции сборника лежит игровая модель «Ориентиры мира игры», где познание, дружба и созидание выступают ключевыми векторами развития личности ребенка в коллективе. Данная модель может быть использована как при реализации программы внеурочной деятельности по развитию социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России», так и при проведении летних тематических смен для младших школьников «Содружество Орлят России». Пособие структурировано по тематическим разделам, каждый из которых посвящен одному из ориентиров и содержит подробный теоретический комментарий, картотеку игр и методические рекомендации по их проведению.

Феномен игры является краеугольным камнем в развитии личности ребенка, универсальным и многогранным механизмом его становления в мире. Это не просто времяпрепровождение или развлечение, представляющееся антитезой «серьезной» деятельности. Игра есть ведущий тип деятельности в детском возрасте, поле проб различных социальных ролей, обеспечивающее качественные изменения в психике ребенка, формирующее ключевые психологические новообразования. В контексте программы «Орлята России» игра

становится естественным инструментом формирования социальной активности, поскольку в процессе игры происходит не имитация жизни, а проживание реального, чрезвычайно значимого для ребенка опыта, строительство собственной системы отношений с миром, обществом и самим собой. Через призму игрового взаимодействия ребенок усваивает общественные нормы и ценности, учится разрешать внутренние и внешние конфликты и, что особенно важно, познает границы собственных возможностей, расширяя их в безопасной, условной ситуации.

Игра обладает уникальным онтологическим статусом, пребывая одновременно в двух реальностях: реальности правила (конвенциональной, заданной) и реальности спонтанного, импровизационного переживания. Эта двойственность и составляет главный развивающий потенциал игровой деятельности, полностью соответствующий духу программы «Орлята России», направленной на гармоничное развитие личности в коллективе. С одной стороны, ребенок добровольно подчиняется системе правил, что является мощнейшим упражнением в произвольности поведения, волевой саморегуляции – функции, без которой невозможна последующая учебная деятельность и ответственная социальная позиция. С другой стороны, внутри этих жестких рамок он абсолютно свободен в своем творческом самовыражении, в интерпретации роли, в поиске нестандартных решений. Таким образом игра становится полигоном для отработки фундаментального жизненного умения – балансировать между необходимостью следования общественным договоренностям и индивидуальной свободой творчества, что является основой гражданской идентичности.

В контексте детского коллектива игра приобретает особое социальное измерение, превращаясь в мощный инструмент социализации и формирования коммуникативной компетентности, что напрямую соответствует задачам программы по сплочению детского коллектива. Коллективная игра представляет собой модель общества в миниатюре, где возникают, развиваются и трансформируются сложные межличностные отношения. Здесь дети учатся договариваться, кооперироваться для достижения общей цели, распределять ресурсы и роли, отстаивать свою точку зрения и, что не менее значимо, идти на компромиссы, подчинять личные амбиции

интересам команды. В процессе игрового взаимодействия, выстроенного вокруг ценностных ориентиров программы «Орлята России», естественным образом рождаются нормы справедливости, взаимопомощи, эмпатии и солидарности. Коллектив перестает быть абстрактным понятием, становясь живым, эмоционально насыщенным организмом, жизнедеятельность которого напрямую зависит от вклада каждого его участника. Поэтому грамотно организованная игровая деятельность является наиболее экологичным и эффективным методом профилактики девиантного поведения, буллинга и социальной изоляции отдельных детей, способствуя построению подлинно инклюзивной среды, где ценность каждого признается априори.

Для того чтобы глубоко понять методологию, заложенную в играх данного сборника и осознанно оперировать ею в русле программы «Орлята России», необходимо овладеть базовым тезаурусом, описывающим представления об игровой деятельности в детском коллективе. Центральным понятием является «игровая ситуация» – специально сконструированное или спонтанно возникшее пространственно-временное поле, где разворачивается игровое действие и где действуют законы, отличные от повседневных. Игровая ситуация всегда условна, она отделена от реальности «магической чертой» договоренности («как будто бы»), но переживания ребенка внутри нее абсолютно реальны и становятся кирпичиками в фундаменте его социального опыта, обогащая и усиливая воспитательный потенциал программы.

Неотъемлемым атрибутом любой игры, кроме чисто импровизационных форм, является «система правил» – установленный порядок, регламентирующий действия участников, определяющий допустимые и недопустимые ходы, условия выигрыша и проигрыша. Правила могут быть жесткими (дескриптивными)

и гибкими (подлежащими интерпретации или изменению по договоренности), явными и скрытыми. Процесс принятия правил и следования им есть акт добровольного самоограничения, лежащий в основе гражданского и правового сознания.

Следующее ключевое понятие – «игровая роль». Это комплекс ожиданий, моделей поведения, прав и обязанностей,

которые ребенок принимает на себя в игре. Роль может быть сюжетной (например, «капитан корабля», «врач») или функциональной («водящий», «судья»). Принятие роли позволяет ребенку выйти за пределы своего «Я», проявить качества, не востребованные в обычной жизни, «примерить» на себя различные социальные роли, что ведет к обогащению личности и развитию рефлексивных навыков.

Важнейшим структурообразующим элементом для многих игр является «игровой сюжет» или «концепт» – та канва событий, та история, которая разворачивается в процессе игры. Сюжет задает смысловое наполнение деятельности, мотивирует участников, обеспечивает целостность и захватывающий характер игрового процесса. Эффективность игрового взаимодействия напрямую зависит от уровня «игровой динамики» – энергии, эмоционального накала, темпа и степени вовлеченности участников. Задача педагога – чувствовать и тонко регулировать эту динамику, не допуская как перевозбуждения, так и спада интереса. Динамика тесно связана с понятием «игровая атмосфера» – психологическим климатом в коллективе, эмоциональным фоном, который способствует либо, напротив, препятствует раскрытию детей, их доверию друг к другу и к ведущему.

Ключевым навыком педагога становится фасилитация «процесса дебрифинга» – обязательного этапа обсуждения и рефлексии после завершения игры. Именно в ходе дебрифинга происходит перевод игрового опыта в реальный жизненный план, осмысление полученных эмоций, выявление обнаруженных моделей поведения, их анализ и интеграция. Без качественно проведенного дебрифинга развивающий и воспитательный эффект игры снижается многократно, она рискует остаться просто забавным приключением.

Наконец, стержневой ценностью, пронизывающей весь сборник игровых технологий, является концепция «развивающей безопасной среды». Это такое игровое пространство, которое, с одной стороны, бросает вызов способностям ребенка, стимулируя его к развитию, а с другой – обеспечивает ему психологическую защищенность, право на ошибку, поддержку со стороны сверстников и взрослого. Только в условиях безопасности исчезает страх оценки и ребенок решается на эксперимент, на творческий риск, на проявление искренности.

Представленные в сборнике технологии сгруппированы вокруг трех фундаментальных ценностных ориентиров, вынесенных в его название: познание, дружба, созидание. Эти ориентиры не являются изолированными модулями; напротив, они тесно переплетаются в любой содержательной игре, однако акценты в каждой из них могут быть расставлены по-разному.

Таким образом, данный сборник предлагает не просто набор разрозненных методик, а целостную, ценностно ориентированную систему, направленную на гармоничное развитие личности ребенка в коллективе через универсальный и могущественный язык игры. Мы убеждены, что предложенные «Ориентиры мира игры» станут для вас надежным компасом в повседневной работе, помогут наполнить ее глубоким смыслом, радостью совместных открытий и подлинным, а не декларативным, созиданием будущего – отдельно взятого ребенка, детского коллектива и общества в целом.

Коллеги, в завершение концептуальной части нашего сборника мы считаем необходимым представить тезаурус – систематизированный свод ключевых понятий, раскрывающих современное научно-педагогическое видение игровой деятельности в детском коллективе. Данный тезаурус служит не просто словарем терминов, а картой смыслов, которая позволит вам, практикам, говорить на едином профессиональном языке, точно описывать наблюдаемые игровые явления и осознанно выстраивать воспитательную стратегию. Представленные ниже понятия синтезируют классические подходы и актуальные авторские трактовки, отражающие вызовы времени и новейшие данные когнитивистики, социологии детства и цифровой педагогики.

Тезаурус представлений об игровой деятельности в детском коллективе

Адаптивная игровая экосистема – динамичная среда, состоящая из взаимосвязанных игровых пространств, материалов и социальных контекстов, способная трансформироваться в ответ на изменяющиеся потребности детского коллектива. Отличается гибкостью и способностью поддерживать разнообразие игровых активностей.

Ведущая деятельность – тип деятельности (например, игра для младшего школьного возраста), который определяет главнейшие изменения в психических процессах и психологических особенностях личности ребенка на данной стадии его развития (по А. Н. Леонтьеву).

Воображаемая ситуация – фундаментальное условие любой развитой формы игры, при которой ребенок действует не с реальными предметами и их значениями, а с их смыслами, что знаменует переход к абстрактному мышлению (по Л. С. Выготскому).

Гибкое игровое пространство – специально организованная предметно-развивающая среда, которая легко трансформируется самими детьми в соответствии с их игровыми замыслами. Способствует развитию инициативы и проектного мышления.

Дебрифинг эмпатийного переживания – организованное обсуждение после игр на развитие эмпатии, направленное на осмысление эмоционального опыта, вербализацию чувств и перенос навыков сопереживания в реальные жизненные ситуации.

Детско-взрослая игровая коалиция – форма сотрудничества, при которой педагог выступает как равноправный партнер-игрок, носитель игровой культуры, способный обогатить игру, не навязывая ее сценарий.

Зона ближайшего развития – уровень развития, достигаемый ребенком в процессе совместной деятельности со взрослым или более компетентными сверстниками, но не проявляющийся в индивидуальной деятельности. Совместная игра является идеальной ситуацией для создания зоны ближайшего развития (по Л. С. Выготскому).

Игра – ведущий в детском возрасте вид деятельности, представляющий собой осмысленную, свободную от ути-

литарных целей активность, осуществляемую в условной, специально создаваемой или определяемой правилами ситуации. Игра является полигоном для освоения социальных ролей, норм, развития творческих способностей и познавательных процессов.

Игровая валюта (социально-эмоциональная) – нематериальные активы, циркулирующие в детском коллективе: доверие, признание, авторитет, возможность влиять на правила игры.

Игровая деятельность – целостный процесс, включающий мотивацию, целеполагание, планирование, исполнение игровых действий и рефлекссию, направленный на удовлетворение потребностей ребенка в познании, общении, самореализации и ориентированный на процесс, а не только на результат.

Игровая роль – социально заданный или творчески воссозданный ребенком образ, включающий определенные права, обязанности и модели поведения, которые он принимает на себя в процессе игры. Принятие роли позволяет «примерить» на себя различные социальные позиции.

Игровая сенсорика – направление игровой деятельности, ориентированное на целенаправленное развитие и обогащение чувственного опыта ребенка через активизацию всех анализаторных систем.

Игровая ситуация – совокупность обстоятельств и условий, специально создаваемых или возникающих спонтанно, которые определяют контекст и содержание игровой деятельности, отделяя ее от повседневности «магической чертой» условности («как будто бы»).

Игровая среда – комплекс материальных (пространство, оборудование, материалы) и социально-психологических (атмосфера, нормы общения) условий, специально организуемых или спонтанно возникающих для развертывания и поддержки игровой деятельности детского коллектива.

Игровое правило – установленный порядок, условие или запрет, регламентирующий действия участников, определяющий допустимые и недопустимые ходы, условия выигрыша и проигрыша. Добровольное принятие и соблюдение правил является основой произвольного поведения.

Игровой контур созидания – специально моделируемые условия, в которых игровая деятельность направлена на со-

здание коллективного творческого продукта (материального, интеллектуального или социального).

Игровой скрам-подход – адаптация технологий для организации коллективной проектной игры, включающая короткие «планирования», «стендапы» и «ретроспективы».

Игровые отношения – система взаимосвязей и взаимозависимостей, возникающих между участниками игры в процессе ее осуществления. Включают как отношения, диктуемые игровыми ролями, так и реальные межличностные отношения между детьми.

Интегрированная сенсорная стимуляция – принцип организации игр, при котором обеспечивается одновременное задействование нескольких анализаторных систем для создания целостного образа воспринимаемого объекта или явления.

Когнитивный игротренинг – система игр, направленных на развитие конкретных познавательных процессов: рабочей памяти, внимания, навыков планирования через специально подобранные игровые задачи.

Коллективная творческая деятельность (КТД) – методика, разработанная

И. П. Ивановым, при которой воспитательный коллектив совместно планирует, готовит, проводит и анализирует дело, направленное на улучшение окружающей жизни. Игра часто выступает формой организации КТД.

Коллективный творческий продукт – результат совместной игровой деятельности, имеющий материальное или идеальное выражение (спектакль, макет, свод правил, атмосфера доверия).

Коммуникативный игровой трекинг – метод наблюдения и фиксации динамики развития коммуникативных навыков у детей в процессе игровой деятельности.

Мета-игра – деятельность по обсуждению, планированию и изменению правил игры, развивающая рефлекссию и понимание условной природы социальных норм.

Многоуровневая игровая мотивация – система стимулов в игре, учитывающая разные потребности детей (познавательные, социальные, самореализации) и обеспечивающая устойчивую вовлеченность.

Обратная сенсорная связь – немедленное реагирование игровой среды или партнеров по игре на действия ребенка, позволяющее корректировать сенсорный опыт и поведение.

Педагогическое сопровождение игры – целенаправленный процесс, в котором педагог, создавая условия и оказывая своевременную помощь, поддерживает инициативу и самостоятельность детей, способствует обогащению игрового опыта и решению развивающих задач.

Персонализированный игровой маршрут – индивидуальная траектория игрового развития ребенка, учитывающая его особенности, интересы и зону ближайшего развития.

Просоциальный игровой вызов – задача в игре, успешное выполнение которой возможно только при условии кооперации, учета интересов других и проявления доброжелательности.

Регуляторный игровой каркас – система четких и понятных правил, обеспечивающая психологическую безопасность и предсказуемость игровой среды.

Рефлексия игровой деятельности – совместный с детьми анализ процесса и результатов игры, направленный на осознание освоенных способов действий, возникших трудностей, пережитых эмоций и их значения для личного опыта участников.

Сенсорно-диджитальный гибрид – игра, органично сочетающая взаимодействие с физическими объектами и цифровыми технологиями, что обогащает чувственный опыт.

Ситуация эмпатийного выбора – специально смоделированный в игре момент, требующий от ребенка проявления сопереживания, принятия решения на основе понимания чувств другого человека.

Содержание игры – то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального, характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной жизни. Содержание игры воплощается в сюжете и реализуется через роль.

Социальный интеллект игрового сообщества – коллективная способность группы детей распознавать, понимать и регулировать социальные взаимодействия в процессе игры.

Сюжет игры – событийная канва, та область действительности, которая условно воспроизводится детьми в игре. Сюжет придает смысл игровым действиям, объединяет их в логическую последовательность.

Тактильный комфорт – состояние психофизиологического благополучия ребенка при взаимодействии с различными материалами и фактурами в игровом процессе.

Творческая игровая кооперация – форма совместной деятельности, при которой участники не конкурируют за «лучшую» идею, а совместно «взрачивают» общий замысел.

Трансмедийная игровая наррация – построение игрового сюжета, который раскрывается через разные каналы восприятия и активности, делая историю объемной и глубокой.

Эмоциональный резонанс в игре – феномен взаимного усиления и синхронизации эмоциональных состояний участников игрового процесса, способствующий созданию атмосферы доверия и взаимопонимания.

Эмпатийный контур игры – сюжетная линия, специально выстроенная для проживания и понимания эмоциональных состояний других людей, развития способности к сопереживанию.

Эффект сопричастности – переживание общности и взаимной ответственности, возникающее в процессе совместной творческой деятельности и укрепляющее социальные связи в коллективе.

Данный тезаурус представляет собой открытую развивающуюся систему, которая может быть дополнена в процессе вашей профессиональной рефлексии. Он призван стать надежным инструментом для анализа, проектирования и совершенствования воспитательной среды, которую вы создаете вместе с детьми в мире игры.

РАЗДЕЛ I. РАСШИРЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ ЧЕРЕЗ РАЗВИТИЕ ЧУВСТВЕННОЙ СФЕРЫ РЕБЕНКА

Характеристика развития чувственной сферы ребенка младшего школьного возраста

Младший школьный возраст представляет собой сензитивный период для целенаправленного развития и обогащения чувственной сферы, которая является фундаментальной основой всех без исключения познавательных процессов. В контексте современного образования, зачастую избыточно ориентированного на вербально-логические и цифровые формы передачи информации, актуализация сенсорного опыта ребенка становится не просто методическим приемом, но насущной педагогической необходимостью. Именно через непосредственное чувственное восприятие – прикосновение, вкус, обоняние, звук, зрительный образ – младший школьник выстраивает первоначальные, наиболее прочные и эмоционально окрашенные связи с многогранной реальностью окружающего его мира.

В психолого-педагогической литературе под чувственной сферой (или сенсорикой) понимается целостная система процессов чувственного познания, включающая в себя ощущение, восприятие, представление и сенсорные эталоны.

Ощущение выступает как элементарный психический процесс отражения отдельных свойств предметов и явлений объективного мира при их непосредственном воздействии на органы чувств. Восприятие – это целостное отражение предметов, ситуаций и событий, возникающее при непосредственном воздействии физических раздражителей на рецепторные поверхности органов чувств. Важнейшим достижением ребенка к концу дошкольного и началу младшего школьного возраста является формирование системы сенсорных эталонов – общепринятых образцов внешних свойств предметов (геометрические фигуры, цвета спектра, метрическая система мер, шкалы музыкальных звуков, фонемы языка и т.д.). Именно оперирование этими эталонами позволяет ребенку перейти от хаотичного, аморфного восприятия к целенаправленному, аналитико-синтетическому.

Осмысление значимости чувственного опыта в развитии ребенка младшего школьного возраста имеет глубокие корни в отечественной педагогике. Особый вклад в разработку данной проблематики внес Константин Дмитриевич Ушинский. В его фундаментальном труде «Человек как предмет воспитания» мы находим последовательное и целостное обоснование первостепенной роли чувственного восприятия в познавательном становлении личности. К. Д. Ушинский утверждал, что весь материал для мыслительной деятельности поставляется именно через органы чувств, подчеркивая: «Всякая мысль, не имеющая корней в внешнем чувственном опыте... не имеет никакой цены».

Развивая эту идею, К. Д. Ушинский подробно анализирует роль различных анализаторов. В работе «Родное слово» он указывает: «Дитя мыслит формами, красками, звуками, ощущениями вообще, и тот напрасно и вредно насилует бы детскую природу, кто захотел бы заставить ее мыслить иначе». Эта мысль актуальна и сегодня, предостерегая от чрезмерно ранней интеллектуализации обучения в ущерб сенсорному развитию. Педагог должен не торопиться перевести ребенка в область абстрактных понятий, а дать ему возможность накопить достаточный объем конкретных, живых впечатлений, которые впоследствии станут прочным фундаментом для логических операций. Именно в этом контексте К. Д. Ушинский обосновывает дидактический принцип наглядности, который он понимал не как простое использование картинок, а как организацию обучения, исходящую «от непосредственного наблюдения предметов и явлений».

Особенностью младшего школьника является переход от произвольного, импульсивного восприятия к целенаправленной, управляемой самой личностью деятельности. Если первоклассник еще во многом подобен дошкольнику и его восприятие ограничено яркими, бросающимися в глаза свойствами предметов (так называемое полевое восприятие), то к четвертому классу под влиянием учебной деятельности формируется способность к длительному, планомерному, расчлененному рассматриванию, умение вычленять главное и второстепенное, устанавливать сложные причинно-следственные связи между наблюдаемыми явлениями. Однако этот процесс не происходит спонтанно: он требует от учителя организации специальной деятельности, которая бы

стимулировала и направляла развитие всех анализаторных систем в их единстве.

Развитие зрительного восприятия в этот период связано с повышением его остроты, точности и дифференцированности. Ребенок учится не просто смотреть, но и видеть, замечать детали, сравнивать объекты по величине, форме, цвету и пространственному расположению. Слуховое восприятие становится основой для формирования фонематического слуха (что критически важно для грамотного письма и чтения), а также для развития музыкального слуха и способности к аудированию и пониманию устной речи. Тактильное (осязательное) восприятие, объединяющее ощущения — от прикосновения, давления, температуры и вибрации до более сложных — предоставляет уникальную информацию о фактуре, плотности, весе и других свойствах объектов, которые невозможно полноценно познать через иные каналы. Кинестетическое восприятие, связанное с ощущением положения собственного тела в пространстве и движений отдельных его частей, является базой для формирования схемы тела, координации и ловкости. Обоняние и вкус часто недооцениваются в педагогической практике, однако именно они несут мощнейшую эмоциональную и мнемоническую нагрузку, способствуя глубокому, личностному присвоению информации о мире (например, запах осенней листвы надолго запечатлевается в памяти и связывается с изучением тем о временах года).

Следовательно, задача учителя заключается не в простой тренировке органов чувств, а в формировании у ребенка способности к осмысленной перцептивной деятельности: умению целенаправленно рассматривать, вслушиваться, ощупывать, сравнивать полученные данные, вербализовать свои ощущения и, в конечном итоге, выстраивать целостный, многомерный и адекватный образ окружающего мира. Игровая технология является идеальным инструментом для решения этой задачи, так как она соответствует потребности ребенка в активности и эмоционально насыщенном переживании.

Необходимо подчеркнуть, что развитие чувственной сферы не представляет собой изолированное совершенствование отдельных анализаторных систем. Напротив, именно в младшем школьном возрасте наблюдается качественный скачок в

способности к сенсорной интеграции – сложному процессу, в ходе которого информация от различных органов чувств объединяется в целостные, комплексные образы. Этот процесс лежит в основе формирования адекватных и многогранных представлений об окружающем мире. Ребенок начинает не просто видеть предмет, осязать его и слышать издаваемый им звук, но и синтезировать эти разрозненные ощущения в единый перцептивный образ, обогащенный смысловыми связями. Например, восприятие яблока трансформируется из набора отдельных признаков (красный, круглый, гладкий, сладкий, хрустящий) в целостный символ, который может ассоциироваться со здоровьем, осенью или сказочным плодом. Эта способность к интеграции является нейрофизиологической основой для перехода от наглядно-действенного и наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, поскольку создает тот чувственный фундамент, над которым надстраиваются логические операции.

Особую значимость в контексте учебной деятельности приобретает развитие сенсомоторной координации, которая, по сути, представляет собой диалог между чувственным восприятием и двигательной активностью. Успешное овладение письмом, рисованием, конструированием напрямую зависит от того, насколько точно и быстро зрительное восприятие (видение линии, клетки, формы) трансформируется в четко контролируемое мышечное усилие. Младший школьник учится соизмерять зрительную информацию с кинестической (ощущением положения руки, карандаша, силы нажима), что требует тонкой настройки всех систем. Игровые технологии, направленные на развитие этого качества (например, обведение лабиринтов, игры на точность броска, лепка с закрытыми глазами по словесному описанию), не просто тренируют руку, но и укрепляют нейронные связи между различными отделами головного мозга, отвечающими за восприятие и действие.

Современный ребенок младшего школьного возраста существует в уникальной, не имеющей исторических аналогов среде, характеризующейся гибридизацией реального и цифрового опыта. С одной стороны, это открывает невиданные ранее возможности для доступа к информации и виртуальным симуляциям. С другой стороны, возникает феномен, который можно обозначить как «диджитальная сенсорная

депривация». Он заключается в том, что значительная часть воспринимаемой информации поступает к ребенку через ограниченное количество каналов – преимущественно зрительный и слуховой, при этом тактильные, обонятельные, вкусовые и кинестетические анализаторы оказываются в значительной степени невостребованными. Мир на экране – плоский, лишенный фактуры, запаха, температуры и веса. Длительное пребывание в такой обедненной сенсорной среде может приводить к своеобразному «голоду» чувств, который может выражаться в повышенной сенсорной поисковой активности (ребенок крутится, трогает все подряд, нуждается в тактильном контакте) или, напротив, в апатии и снижении интереса к богатству физического мира.

В этой связи задача педагога по целенаправленному развитию чувственной сферы приобретает характер не просто дидактический, но в определенной степени коррекционно-профилактический. Необходимо сознательно создавать

в образовательном пространстве «островки» подлинного, многомерного сенсорного опыта, способного компенсировать однобокость цифровой среды. Это делает актуальным использование в работе с младшими школьниками элементов сенсорной терапии и арт-педагогики, направленных на насыщение деятельности тактильными, обонятельными и проприоцептивными стимулами. Игры с песком, крупами, водой, природными материалами, ароматерапевтические паузы, упражнения на телесное осознание перестают быть просто развлечением и становятся важным инструментом сохранения и развития психофизиологического здоровья ребенка.

Важно понимать, что чувственное восприятие неразрывно связано с эмоциональной сферой. Каждое ощущение окрашено для ребенка определенным эмоциональным тоном. Теплый, бархатистый на ощупь камень может вызывать чувство покоя и уюта, а скрип пенопласта – тревогу и раздражение. Эта связь носит глубоко индивидуальный характер, однако можно проследить и некоторые универсальные закономерности. Развивая способность ребенка осознавать, называть и дифференцировать свои сенсорные впечатления, мы одновременно развиваем и его эмоциональный интеллект. Умение вербализовать ощущение («этот пластилин липкий и холодный») является первым шагом к вербализации эмоции

(«я чувствую раздражение и дискомфорт»). Таким образом, сенсорные игры являются мощным ресурсом для обучения эмоциональной грамотности, помогая ребенку установить связь между телесными ощущениями и внутренними переживаниями, что составляет основу саморегуляции.

Таким образом, целенаправленное и систематическое развитие чувственной сферы младшего школьника является не дополнительной нагрузкой, а фундаментальной основой всего образовательного процесса. Это инвестиция в его когнитивное, эмоциональное и личностное благополучие, которая позволит ему не только успешно осваивать школьную программу, но и полноценно воспринимать, понимать и ценить многогранную красоту окружающего мира.

КАРТотека игр

Игра «Волшебный мешочек»

Цель и задачи:

1. Развитие тактильного восприятия (осознания) и умения опознавать предметы без опоры на зрение.
2. Стимуляция познавательного интереса и исследовательской активности.
3. Развитие мелкой моторики пальцев рук.
4. Обогащение словарного запаса (активизация слов-признаков: гладкий, шершавый, холодный, тёплый, колючий, круглый, квадратный, мягкий, твёрдый, ребристый и т.д.).
5. Формирование умения строить предположения на основе сенсорного опыта и проверять их.

Материалы:

- Красивый непрозрачный мешочек из плотной ткани (можно с завязками или на шнурке).
- 10-15 небольших знакомых предметов, различных по форме, материалу, текстуре и размеру (например: мячик-погремушка, сосновая шишка, монета, карандаш, ластик, игрушка из «Киндер-сюрприза», ложка, пуговица с большими отверстиями, грецкий орех, зубная щётка, катушка ниток, прищепка, маленький мячик из пенопласта).
- Опционально: коробочка или поднос для демонстрации предметов в начале игры.

Ход игры:

Вводная часть (5 минут):

- Педагог собирает детей вокруг себя и в интригующей манере показывает им «Волшебный мешочек». Он говорит, что сегодня им предстоит стать настоящими Искателями Прикосновений. В этом мешочке спрятано много разных секретов, но смотреть на них нельзя! Узнать, что там внутри, можно только с помощью ловких пальчиков и внимательных ладошек.
- Ведущий выкладывает все предметы на поднос, показывает их детям, четко называя каждый. Это важно для создания четкого зрительного и слухового образа, который позже будет сопоставлен с тактильным.

Основная часть (20-25 минут):

- Все продемонстрированные предметы складываются в мешочек.

- Дети по очереди подходят к мешочку. Ребёнок опускает руку внутрь (ведущий может немного затянуть горловину мешочка вокруг запястья ребенка, чтобы исключить подглядывание).

- **Первый этап** – Исследование: ребёнок нащупывает один из предметов и внимательно его изучает с помощью пальцев. Ведущий подталкивает его, задавая наводящие вопросы: «Какой он на ощупь? Гладкий или шершавый? Тёплый или холодный? Твёрдый или мягкий? У него есть уголки? Он похож на шарик?»

- **Второй этап** – Описание: ребёнок, не вынимая предмет, описывает свои ощущения вслух. Например: «Он холодный, металлический, круглый и плоский, с ребристым краем».

- **Третий этап** – Предположение и проверка: после описания ребёнок высказывает свою догадку: «Я думаю, это монета». Затем он вынимает предмет из мешочка и проверяет правильность предположения.

- Игра продолжается, пока все дети не попробуют себя в роли Искателя Прикосновений или пока не будут отгаданы все предметы.

Заключительная часть (5-10 минут):

- Педагог предлагает детям сесть в круг и обсудить игру. Можно задать вопросы:

- Какой предмет было отгадывать сложно? А какой – легче всего?

- Какие пальчики-помощники лучше всего помогали вам? (Большой и указательный? Вся ладошка?)

- Чьё описание предмета вам особенно запомнилось?

- Ведущий подводит итоги, хвалит детей за смелость, внимательность и богатое воображение, подчеркивая, как здорово они справились, используя только свои чувствительные пальчики.

Примечания:

- **Адаптация сложности:** для младших детей можно использовать меньшее количество предметов (5-7) с ярко выраженными различиями. Для старших – увеличить количество и добавить предметы со сложной формой или более тонкими

различиями (например, два разных типа пуговиц).

- *Вариации:* можно ввести элемент командной игры. Дети делятся на две команды. Каждый угаданный предмет приносит команде одно очко.

Тематические наборы: предметы в мешочке можно подбирать по темам: «Природа» (шишка, каштан, ракушка, камень), «Кухня» (ложка, вилка, прищепка, губка), «Канцелярия» (карандаш, ластик, скрепка, точилка).



Игра «Звуки вокруг нас»

Цель и задачи:

1. Развитие слухового восприятия и умения концентрировать произвольное внимание на звуках.
2. Тренировка слуховой памяти и способности идентифицировать различные звуки по их характеру и источнику.
3. Формирование умения фильтровать звуковую информацию, отделяя главные звуки от фонового шума.
4. Обогащение словарного запаса и развитие умения точно описывать звуки (громкий/тихий, высокий/низкий, приятный/резкий, близкий/далекий).
5. Развитие навыков устной речи и умения слушать друг друга, не перебивая.

Материалы:

- Вариант А (с технологиями): аудиозапись или подборка видео с различными звуками (звуки природы: шум дождя, пение птиц, шелест листьев; бытовые звуки: звонок телефона, скрип двери, кипение чайника; городские звуки: сигнал машины, шум поезда, голоса людей; музыкальные инструменты).
 - Вариант Б (естественный, без записей): не требуется специального инвентаря. Достаточно тихой обстановки в классе, комнате или на улице.
- Опционально: карточки с изображениями возможных источников звука для проверки догадок.

Ход игры:

Вводная часть (5 минут):

- Педагог собирает детей и говорит: «Сегодня мы с вами превратимся в «Охотников за звуками». Наша задача – быть очень внимательными и поймать ушами как можно больше разных звуков, которые нас окружают. Иногда наш мозг игнорирует их, но сейчас мы будем слушать на полную мощность!»

- Объясняются правила: необходимо сохранять полную тишину в течение минуты (или дольше), чтобы ни один звук не ускользнул.

Основная часть (20-25 минут):

• Первый этап – «Звуковая засада»:

- Ведущий дает команду: «Внимание, охотники! Замираем! Начинаем слушать!».

- Устанавливается полная тишина на 1-2 минуты. Дети сидят с закрытыми глазами (это помогает лучше концентрироваться на звуках).

- В это время каждый мысленно «собирает» услышанные звуки.

• Второй этап – «Охотничий трофей»:

- После сигнала ведущего дети по очереди делятся своими «трофеями» – звуками, которые они «поймали».

- Ребенок не просто называет звук, но и старается описать его: «Я услышал тихий скрип – это, наверное, повернулся кто-то на стуле», «Я услышала далекий гул – это, кажется, ехала машина под окном», «Я услышал высокий писк – может быть, это птица за окном».

• **Третий этап – «Следопыты» (усложнение):**

• Ведущий предлагает детям не просто назвать звук, но и определить:

- *Направление: откуда он доносился? (Слева, справа, сверху, из коридора).*

- *Источник: это звук, созданный человеком, природой или механизмом?*

- *Характер: Он был ритмичным или беспорядочным? Долгим или коротким?*

• Вариант с аудиозаписью:

- Ведущий поочередно воспроизводит заранее подготовленные звуки.

- Дети поднимают руку, чтобы дать ответ. Можно использовать карточки с картинками, где дети показывают на ту, которая, по их мнению, соответствует звуку.

Заключительная часть (5-10 минут):

• Педагог предлагает обсудить игру:

- *Какой звук был самым неожиданным?*

- *Какой звук было труднее всего опознать?*

- *Какой звук вам показался самым приятным? А самым неприятным?*

- *Мешали ли вам фоновые звуки концентрироваться?*

Примечания:

• *Адаптация сложности:* для младших детей можно начать с прослушивания четких, ярких звуков (звонок, лай собаки, стук в дверь). Для старших – использовать более абстрактные или смешанные звуки (шум толпы, несколько звуков одновременно).

• *Дифференциация:* можно дать детям задание посчитать, сколько разных звуков они услышали, или нарисовать источники услышанных звуков.

• *Оздоровительный аспект:* Игра учит детей сознательно «отключаться» от визуального шума и снимать напряжение через концентрацию на слухе, что является хорошим упражнением для психики.

Игра «Найди пару по запаху»

Цель и задачи:

1. Развитие обонятельного восприятия (обоняния) и умения различать, классифицировать и запоминать запахи.
2. Стимуляция обонятельных рецепторов и установление связей между запахом и его источником (ассоциативная память).
3. Развитие концентрации внимания и сенсорной памяти.
4. Обогащение словарного запаса и развитие умения точно описывать запахи (сладкий, горький, пряный, свежий, резкий, цветочный, вкусный, неприятный, древесный).
5. Формирование навыка сравнения и сопоставления на основе сенсорного опыта.

Материалы:

- 10-14 непрозрачных баночек с крышками (идеально подходят контейнеры от «Киндер-сюрпризов», также можно использовать небольшие пластиковые стаканчики, скрепленные попарно скотчем, или футляры от фотопленки).
- Ватные диски или небольшие кусочки ваты.
- Набор ароматов (каждый должен быть представлен в двух баночках):
 - Пищевые: кофе, ванильный экстракт, корица, мята, лавровый лист, апельсиновая или лимонная корка.
 - Природные: лаванда, хвоя, свежая или сушеная зелень (укроп, мята).
 - Бытовые: духи или эфирное масло (например, апельсиновое), детский крем, хозяйственное мыло.
- Опционально: карточки с изображениями источников запахов.

Ход игры:

Вводная часть (5 минут):

• Педагог собирает детей и объявляет: «Сегодня наш нос – главный детектив! Он будет расследовать сложное дело и искать пары одинаковых запахов. Настоящие сыщики часто используют свое обоняние, чтобы найти улики. Давайте и мы потренируем этот важный навык!»

• Ведущий показывает баночки и объясняет, что все они разного цвета или внешне одинаковы, но внутри скрывают разные ароматы. Задача – найти две баночки с идентичным «секретом», полагаясь только на нос.

Основная часть (20-25 минут):

• **Первый этап – «Знакомство с уликами»:**

- Баночки беспорядочно раскладываются на столе.
- Ребенку предлагается по очереди подносить к носу каждую баночку, слегка вдыхая аромат. Важно объяснить технику безопасности: не подносить баночку слишком близко и нюхать аккуратно.

• **Второй этап – «Описание запаха»:**

- После того как ребенок понюхал баночку, ведущий просит его описать свои ощущения. Задает наводящие вопросы: «Этот запах сладкий или горький? Он тебе напоминает что-то вкусное? Он резкий или нежный? На что он похож?»

• **Третий этап – «Поиск пары»:**

- Ребенок начинает исследовать баночки, пытаясь найти две с одинаковым запахом. Он может нюхать их в любом порядке, возвращаться к предыдущим, сравнивая и сопоставляя ощущения.

- Когда пара найдена, ребенок откладывает ее в сторону.

• **Четвертый этап – «Проверка гипотезы»:**

- После того как все пары собраны (или ребенок сообщает, что нашел все), ведущий может открыть баночки и показать источник запаха (например, ватку с каплей эфирного масла), либо сравнить с карточкой-изображением, чтобы подтвердить правильность выбора.

Заключительная часть (5-10 минут):

- Педагог организует обсуждение:
 - *Какой запах было легче всего узнать? Какой – сложнее всего?*
 - *Какой аромат понравился больше всего? А какой меньше?*
 - *С чем ассоциировался тот или иной запах? (Например, «кофе пахнет утром», «лаванда – бабушкиным шкафом», «мята – зубной пастой»).*

Ведущий подводит итоги, хвалит детей за проявленную внимательность и феноменальное обоняние. Он подчеркивает, как много информации можно получить через запах, и как это развивает нашу память и воображение.

Примечания:

- **Безопасность:** перед игрой необходимо убедиться, что ни у кого из детей нет аллергии на используемые ароматы. Запахи должны быть знакомыми и нерезкими. Избегайте чистых эфирных масел для детей младшего возраста – лучше использовать сухие травы, цедру или палочки.

• *Адаптация сложности:* для младших детей используйте 3-4 пары (6-8 баночек) с сильно отличающимися запахами (кофе, апельсин, мята). Для старших увеличьте количество пар до 7-8 и добавьте более тонкие, похожие ароматы (например, лаванда и герань, разные виды чая).

• *Вариации:*

- «Съедобное-несъедобное»: попросите детей разделить запахи на две группы: те, что принадлежат съедобным вещам, и те, что несъедобно.

- «Угадай предмет»: сделайте один набор баночек без пары и попросите детей, не открывая, угадать, что является источником запаха.

Игра «Эмоциональный детектив»

Цель и задачи:

1. Научить детей распознавать, называть и выражать различные эмоции.
2. Развивать умение понимать причины возникновения эмоций и их последствия.
3. Формировать навыки эмпатии – понимания эмоционального состояния других людей.
4. Расширять эмоциональный словарный запас.
5. Развивать навыки работы в команде и коммуникативные способности.

Материалы:

- Карточки с названиями эмоций (радость, грусть, злость, страх, удивление, обида, гордость, стыд, восхищение).
- Карточки с изображением эмоций (смайлики или фотографии детей).
- Карточки с короткими ситуациями-загадками.
- Бумага, цветные карандаши, фломастеры.
- Большой лист ватмана или доска для общего задания.
- Маршрутные листы для каждой команды.
- Музыкальное сопровождение (спокойные и веселые мелодии).
- Дипломы или значки «Знатока эмоций».

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

Класс делится на 3-4 команды по 5-7 человек. Каждая команда – это «детективное агентство», которое расследует «Дело об Эмоциях». Команды получают маршрутные листы с названиями станций и выбирают название своего детективного агентства.

Вводная часть (5 минут):

• Педагог собирает всех детей и объявляет: «Сегодня мы становимся эмоциональными детективами! Нам предстоит раскрыть сложное дело – научиться распознавать, понимать и выражать разные эмоции. Каждая команда будет проходить специальную подготовку на разных станциях. В конце нас ждет главное задание – заполнить сундук сокровищ!»

• Путешествие по станциям (25-30 минут):

Команды по очереди проходят все станции, выполняя задания. На каждой станции их ждет «эксперт» (роль может выполнять учитель или подготовленный старшеклассник).

Станция 1: «Фоторобот эмоции»

Задача: развить умение распознавать эмоции по невербальным признакам (мимика, жесты).

Ход проведения:

- Команда вытягивает карточку с названием эмоции (например, «удивление»);
- За 2-3 минуты команда должна подготовить «живую картину» – молча изобразить эту эмоцию всем составом;
- Можно вставать в разных позах, показывать жесты;
- Допускается, чтобы один человек изображал главного «носителя» эмоции, а другие дополняли картину.

Роль эксперта: оценивает выразительность и точность. За правильное и креативное выполнение ставит печать или наклейку в маршрутный лист.

Станция 2: «Архив дел»

Задача: научиться понимать причины возникновения эмоций.

Ход проведения:

- Команде зачитывается короткая ситуация-загадка
- Пример: «Маша весь вечер готовила подарок маме – нарисовала красивый рисунок. Утром она его подарила, а мама

обняла ее и сказала, что это лучший подарок. Какая эмоция была у Маши?».

- Команда должна посоветоваться и назвать эмоцию, а также объяснить, почему они так решили.

Роль эксперта: проверяет ответ и обсуждение. Важно, чтобы дети аргументировали свой выбор

Станция 3: «Лаборатория экспрессии»

Задача: развить способность выражать эмоции через творчество.

Ход проведения:

- Команде выдается лист бумаги и карандаши
- Задание – нарисовать «портрет» эмоции, которую назовет эксперт (например, «радость»), но не в виде смайлика, а в виде абстрактного рисунка.

- Объяснить: «Каким цветом могла бы выразить себя радость? Она колючая или мягкая? Она похожа на взрыв или на тихое море?»

Роль эксперта: просит нескольких членов команды пояснить их рисунок. Это помогает связать эмоции с сенсорными образами.

Станция 4: «Сундук с сокровищами» (финальное общее задание).

Задача: закрепить материал и создать коллективный продукт, саморефлексия.

Ход проведения:

- Все команды собираются вместе;
- На доске или ватмане нарисованы контуры большого сундука;

- Учитель говорит: «Мы с вами нашли самый главный клад – это наши эмоции! Давайте наполним этот сундук тем, что мы узнали или почувствовали сегодня».

- Дети по очереди подходят и рисуют или пишут внутри сундука:

- Какая эмоция им больше всего понравилась?

- Что нужно сделать, если тебе грустно? (Например, можно нарисовать солнышко, обнять друга).

- Что нужно сделать, если твой друг злится? (Написать слово «помочь», нарисовать руку).

- Какая эмоция самая полезная?

Заключительная часть (10 минут):

Подведение итогов и рефлексия:

После прохождения всех станций и заполнения «сундука» учитель собирает детей в круг.

Вопросы для обсуждения:

- Какое задание было самым интересным? Самым сложным?

- Узнали ли вы сегодня что-то новое об эмоциях?

- Бывают ли эмоции «плохими»? (Важный вывод: эмоции все важны, «плохим» может быть поступок, вызванный эмоцией, но не сама эмоция. Злиться – нормально, а драться из-за злости – нет).

- Почему важно понимать, что чувствуют другие люди?

Примечания (примеры ситуаций для станции «Архив дел»):

1. Учительница заметила, как кто-то скинул на пол портфель Олега. Она обернулась и увидела, что рядом стоит только Кирилл. «Кирилл, как тебе не стыдно! Извинись перед Олегом!» – строго сказала учительница. Кирилл побледнел, его глаза широко раскрылись. «Но это был не я!» – выдохнул он, чувствуя, как по щекам разливается краска.

2. Артем рассказал своему лучшему другу Никите большой секрет и взял с него слово никому не передавать. На следующий день другие ребята стали подходить к Артему и подмигивать, упоминая этот секрет. Артем посмотрел на Никиту, который смущенно отворачивался. Артем сжал кулаки и отвернулся.

3. Кирилл сам мечтал попасть в сборную школы по баскетболу, но его не взяли. А его лучшего друга Вову взяли. Когда Вова, сияя, сообщил ему эту новость, Кириллу стало немного грустно за себя, но потом он посмотрел на счастливое лицо друга, искренне улыбнулся и сказал: «Это же круто! Я за тебя рад!»



Игра «Фотоохотники»

Цель и задачи:

1. Развитие осознанного восприятия и умения замечать красоту и интересные детали в окружающем мире.
 2. Тренировка внимания, наблюдательности и зрительной памяти.
 3. Развитие эмоционального интеллекта через поиск объектов, вызывающих различные чувства.
 4. Стимулирование познавательной активности и творческого мышления.
- Формирование навыков работы в команде, умения договариваться и представлять совместный проект.

Материалы:

- «Фотоаппараты» – заранее заготовленные рамки из картона или бумаги формата А5-А4. Можно украсить их подобно настоящим камерам.
- «Альбомы для фото» – листы бумаги формата А3 для каждой команды, разделенные на 6-8 секторов.
- Маркеры, цветные карандаши, фломастеры.
- Клей-карандаш.
- Маршрутные листы для каждой команды со списком «объектов» для поиска.
- Таймер или песочные часы на 3-5 минут для финального задания.
- «Галерея» – свободная стена или часть доски для презентации работ.

Ход игры:

Подготовка (5-7 минут):

Пространство класса или рекреации заранее организуется для игры. Дети делятся на группы по 3-4 человека – это «команды фотоохотников». Каждая команда получает:

- Свой «фотоаппарат» (рамку).
- Чистый «альбом» (лист А3).
- Маршрутный лист с заданиями.
- Набор пишущих принадлежностей.

Вводная часть (5 минут):

• Ведущий (учитель) собирает всех «фотоохотников» и объявляет: «Сегодня мы отправляемся в удивительную экспедицию! Наша задача – не просто смотреть, а ВИДЕТЬ. Мы будем ловить кадры, которые вызывают у нас разные чувства и эмо-

ции. Ваш главный инструмент – ваша внимательность и ваше сердце. Вы не будете фотографировать на телефон, а будете «снимать» глазами и зарисовывать самые важные кадры в свой фотоальбом!»

Основная часть «Охота за кадрами» (25-30 минут):

• Команды получают маршрутные листы и начинают поиск. Задания в маршрутном листе формулируются как поиск объектов, вызывающих определенные ощущения или эмоции.

Примеры заданий в маршрутном листе:

1. *«Снимок удивления»*: найдите в классе предмет, который вам кажется самым необычным или загадочным. «Сфотографируйте» его (рассмотрите через рамку) и зарисуйте в первый сектор альбома.

2. *«Портрет уюта»*: найдите место в кабинете, которое кажется вам самым теплым и уютным. Сделайте его «снимок».

3. *«Кадр радости»*: найдите предмет, глядя на который вы чувствуете радость. Зарисуйте его и подпишите, почему он вызывает у вас такие чувства.

4. *«Макросъемка»*: подойдите к окну. Найдите самый интересный маленький объект (капелька на стекле, узор на листе, мушка). Внимательно рассмотрите его и зарисуйте крупным планом.

5. *«Снимок-воспоминание»*: найдите в классе вещь, которая напоминает вам о чем-то очень приятном. Сделайте «фотографию».

6. *«Цвет настроения»*: найдите объект, цвет которого вам сейчас больше всего нравится. Зарисуйте его.

7. *«Фото с характером»*: найдите самый «старый» или самый «веселый» на ваш взгляд предмет в классе. Изобразите его.

8. *«Свободный кадр»*: сделайте один «снимок» того, что вас больше всего тронуло во время этой «фотоохоты».

Роль ведущего: перемещается между командами, помогает сформулировать мысли, задает наводящие вопросы: «Что ты чувствуешь, глядя на этот предмет?», «Почему ты выбрал именно этот угол для съемки?»

Заключительная часть «Открытие галереи» (10-15 минут):

• Подготовка к выставке (3-5 минут): команды возвращаются на свои места. Им дается время, чтобы оформить свои «фотоальбомы»: подписать рисунки, дать название своим «фотографиям», украсить страницы.

- Презентация (7-10 минут): каждая команда по очереди вывешивает свой альбом в «галерее» и представляет 1-2 самых любимых «снимка». Например:

- «Мы назвали этот снимок «Лужа-зеркало». Он вызывает у нас чувство любопытства, потому что в ней отражается небо».

- «Это наш «Портрет уюта» – уголок с мягкими игрушками. Глядя на него, мы чувствуем спокойствие».

Рефлексия в кругу:

- *Что было самым сложным в задании – найти объект или описать свои чувства?*

- *Открыли ли вы для себя что-то новое в привычном классе?*

- *Чьи «фотографии» и их описания произвели на вас самое яркое впечатление и почему?*

Награждение: все команды становятся «Почетными фотохудожниками чувств» и получают тематические дипломы или медали.

Примечания:

- *Адаптация сложности:* для 1 класса можно использовать более простые задания («Найди что-то круглое и красивое»), для 4 класса – более сложные и абстрактные («Найди что-то, что олицетворяет для тебя надежду»).

- *Вариации:* Игру можно проводить на школьном дворе, в парке, в музее. Задания можно менять в зависимости от локации.

- *Дифференциация:* если ребенок не любит рисовать, он может выступать в роли «режиссера» – находить удачный ракурс и составлять описание к «снимкам», а его напарник – зарисовывать.

Что развивает игра: навыки наблюдения, эмоциональный интеллект, способность к вербализации чувств, эстетическое восприятие, командную работу и воображение.

Игра «Музейный смотритель»

Цель и задачи:

1. Развитие зрительной памяти, наблюдательности и концентрации внимания.
2. Совершенствование навыков описания объектов, обогащение словарного запаса.
3. Тренировка способности замечать малозаметные детали и изменения в окружающей обстановке.
4. Развитие произвольности восприятия и умения действовать по инструкции.
5. Формирование ответственности и уважительного отношения к окружающим предметам.

Материалы:

- Стол или парта, которая будет выполнять роль «выставочного стенда».
- 7-10 разнообразных небольших предметов (например: красивый камень, шишка, яркий карандаш, ластик необычной формы, ракушка, брелок, небольшая игрушка из «Киндер-сюрприза», колечко от пирамидки, фигурка из конструктора).
- Салфетка или кусок ткани, чтобы накрывать предметы.
- Карточка с изображением глаза – символ «смотрителя».
- Колокольчик или бубенчик для сигнала.
- Бланки «Акта о проверке» (по желанию) – листочки, где можно отмечать найденные изменения.

Подготовка (3-5 минут):

Ведущий (учитель) создает на «выставочном стенде» (стол) композицию из предметов. Важно расположить их не хаотично, а с учетом их размера, цвета, формы, чтобы создать запоминающуюся «экспозицию». Например, положить карандаш параллельно краю стола, шишку – справа от него, камень – сверху и т.д.

Вводная часть (5 минут):

• Ведущий собирает детей вокруг себя и говорит: «Сегодня мы с вами попробуем себя в роли самых внимательных и ответственных людей в мире – музейных смотрителей! Их работа – следить, чтобы в залах музея все экспонаты лежали на своих местах и ни одна даже самая маленькая деталь не изменилась. Наш музей называется «Музей удивительных мелочей». Давайте познакомимся с его экспонатами».

- Ведущий представляет каждый предмет, описывая его: «Обратите внимание на этот гладкий, холодный камень с прожилками. А вот этот карандаш – он новый, острый, ярко-красного цвета. А шишка – шершавая, с острыми чешуйками».

Основная часть (20-25 минут):

• Первый этап – «Запомнить экспозицию»:

- Детям дается 1-2 минуты, чтобы внимательно рассмотреть и запомнить расположение всех предметов. Можно предложить мысленно «сфотографировать» экспозицию.

- После этого дети отворачиваются или закрывают глаза. Самый надежный «смотритель» (ребенок, который будет следить за ведущим) получает карточку с глазом и занимает место наблюдателя.

• Второй этап – «Вторжение вандала»:

- Ведущий (или выбранный ребенок-«вандал») производит 2-4 изменения в экспозиции. Изменения могут быть разной сложности:

- Легкие: поменять два предмета местами, перевернуть один предмет.

- Средние: развернуть предмет под другим углом, убрать один предмет совсем, добавить новый предмет (если дети его видели до начала игры).

- Сложные: поменять местами три предмета, изменить взаимное расположение группы предметов.

- После всех манипуляций ведущий звонит в колокольчик: «Тревога! В музее что-то изменилось!»

• Третий этап – «Работа смотрителей»:

- Дети поворачиваются и начинают расследование. Они должны обнаружить все изменения.

- Ребенок, который заметил изменение, не выкрикивает, а поднимает руку и, после того как его спросили, дает максимально точное описание: «Было: красный карандаш лежал горизонтально слева от шишки. Стало: он теперь лежит вертикально и справа от шишки».

- Когда все изменения найдены и озвучены, выбираются новый «смотритель» и «вандал», и игра повторяется с новой или измененной экспозицией.

Заключительная часть (5-7 минут):

Рефлексия в кругу:

- *Какое изменение было самым хитрым и его труднее всего было найти?*

- Какой способ запоминания вам помог (кто-то запомнил по цветам, кто-то по расположению, кто-то придумывал историю)?

- Что чувствовал «смотритель», когда видел, как меняют его экспозицию, но не мог подсказать?

- Трудно ли было точно описать словами, что именно изменилось?

Награждение: Все участники получают звание «Лучший музейный смотритель» и, например, тематические наклейки с изображением лупы или совы – символа мудрости и внимания.

Примечания:

- *Адаптация сложности:* для 1 класса начинать с 5-6 предметов и 1-2 простых изменений. Для 4 класса можно использовать до 10-12 предметов и 3-4 хитрых изменения (например, поменять местами два очень похожих предмета).

- *Дифференциация:* можно дать более сложные задания тем детям, кто легко справляется: «Опиши, что изменилось, не показывая на предмет, а только словами».

Развивающий потенциал: игра не только тренирует память и внимание, но и учит детей точно формулировать свои мысли, использовать пространственные предлоги (слева, справа, под, над, между), а также развивает самоконтроль (не выкрикивать ответ).

Вариация «Тихий музей»: можно проводить игру в полной тишине. Дети, заметившие изменение, молча подходят к «Акту о проверке» и делают в нем пометку (рисуют стрелку, зачеркивают старый вариант и рисуют новый). Это развивает невербальные навыки наблюдения.

Игра «Волшебный мешочек» (усложненная версия)

Цель и задачи:

1. Развитие тонкой дифференциации тактильных ощущений и умения строить сложные сенсорные образы.
2. Обогащение активного и пассивного словаря через введение точных описательных терминов.
3. Формирование навыков построения гипотез на основе невербальной информации и ведения доказательной дискуссии.
4. Развитие дедуктивного мышления и умения аргументировать свою точку зрения.
5. Стимуляция познавательного интереса и исследовательской активности.

Материалы:

- Непрозрачный тканевый мешочек на затягивающихся шнурках.
- Парные наборы предметов (по 10-12 пар), обладающих ярко выраженными и разнообразными тактильными свойствами:
 - Природные материалы: шишка, гладкий речной камень, ракушка, каштан, перо, сухая веточка.
 - Синтетические материалы: мячик из поролона, резиновый ежик-массажер, силиконовый брелок.
 - Текстильные образцы: шелковый лоскут, бархат, вельвет, грубая мешковина, искусственный мех.
- Бытовые предметы: металлическая гайка, пластиковая крышка, щетка-расческа, губка для мытья посуды, кусочек наждачной бумаги разной зернистости, мочалка.

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

- Один предмет из каждой пары выкладывается на стол на обозрение всех игроков. Это «витрина доказательств».
- Вторые предметы из пар находятся у ведущего. Один из них заранее помещается в мешочек.

Вводная часть (5 минут):

- Ведущий представляет игру: «Сегодня мы с вами – следователи, расследующие дело по показаниям «Тайного свидетеля». Есть свидетель – это ваша рука, которая видела и держала улику, но не может ее показать. Есть витрина с вещественными доказательствами. Задача свидетеля – дать

максимально точные показания. Задача следственной группы – сопоставить эти показания с уликами и найти точную пару».

- Ведущий обращает внимание детей на «витрину», еще раз называя все предметы, акцентируя внимание на их свойствах: «Обратите внимание на эту гайку – она не просто металлическая, она граненая, холодная и тяжелая не по размеру. А этот бархат – он не просто мягкий, он ворсистый и податливый».

Основная часть (25-30 минут).

• Первый этап – «Свидетель»:

- Выбранный ребенок («тайный свидетель») опускает руку в мешочек и тщательно ощупывает предмет, не вынимая его.

- Его задача – дать максимально подробные и точные «показания». Ведущий помогает наводящими вопросами:

- Опиши форму: он округлый, угловатый, плоский?

- Какова его текстура: он гладкий, шероховатый, колючий, ребристый?

- Опиши температуру: он холодный, теплый, нейтральный?

- Он тяжелый или легкий? Плотный или пористый?

- Он гибкий или жесткий? Его можно сжать?

• Второй этап – «Следственный эксперимент»:

- На основе описания «свидетеля» остальные дети («следователи») начинают выдвигать гипотезы, сверяясь с «витриной доказательств».

- Ключевое правило: выдвигая версию, «следователь» должен ее обосновать, используя слова «свидетеля». Нельзя просто сказать: «Это шишка». Нужно: «Я думаю, это шишка, потому что свидетель сказал, что предмет шершавый, чешуйчатый и с острыми краями».

- Ведущий поощряет дискуссию между «следователями»: «А кто думает иначе? Почему? Катя предположила, что это наждачная бумага, а Леша – что это щетка. Давайте сверим их свойства с показаниями».

• Третий этап – «Очная ставка»:

- Когда гипотезы высказаны и обсуждены, «тайный свидетель» вынимает предмет из мешка.

- Происходит «очная ставка» – ребенок находит пару вынутаго предмета среди тех, что лежат на столе.

- Все вместе обсуждают, насколько точными были «показания» и «версии следствия». «Да, он действительно вулкани-

зированной и упругий, как и описал свидетель. Мы просто не учли, что он еще и пористый».

Заключительная часть (5-7 минут):

Рефлексия:

- *Какие слова-описания были самыми полезными для отгадывания?*

- *Какой предмет было сложнее всего описать? А отгадать?*

- *Чьи «показания» были самыми точными и почему?*

Награждение: Все участники получают звание «Великолепный Тактильный Сыщик». Можно вручить маленькие «лупы» из бумаги.

Примечания:

· *Словарь для обогащения:* ведущий целенаправленно вводит и объясняет новые слова: шероховатый, граненый, вулканизированный (для резины), бархатистый, зернистый, пористый, ребристый, колющийся, вязкий, податливый.

· *Адаптация сложности:* для начала использовать предметы с контрастными свойствами. Для «продвинутых» игроков брать предметы со сложной, смешанной текстурой (например, щетка с пластиковой ручкой и щетиной) или более тонкие различия (наждачная бумага разной зернистости).

· *Дифференциация:* для детей, испытывающих трудности с речью, можно предложить карточки-подсказки с изображением и названием различных свойств (гладкий, колющий, мягкий и т.д.).

Развивающий потенциал: выдвижение гипотезы, ее проверка и верификация на основе эмпирических данных (показаний свидетеля) является мощным инструментом для развития научного мышления.

Игра «Тактильный ковер»

Цель и задачи:

1. Стимуляция тактильных рецепторов стоп и активизация нервной системы через воздействие на биологически активные точки.
2. Развитие сенсомоторной координации и баланса при перемещении по разнофактурным поверхностям.
3. Формирование пространственных представлений («я нахожусь на мягком участке», «сейчас перейду на колючий»).
4. Обучение осознанному прислушиванию к телесным ощущениям и их вербализации.
5. Снижение мышечного напряжения и тактильной десенсибилизации (для детей с повышенной чувствительностью).

Материалы:

- Модули, собранные в единую дорожку или «островки», размером примерно 40х40 см или длиной 1,5-2 метра:
- Мягкие поверхности: ковролин, искусственный мех, поролон, губки для мытья посуды.
- Жесткие и структурные поверхности: резиновый коврик-«камушки», ребристый массажный коврик, пробковый пазл.
- Сыпучие материалы: неглубокая пластиковая емкость с мелкой крупой (гречка, рис), песком, гладкой галькой или каштанами.
- Природные текстуры: искусственная трава, деревянные палочки, шишки.
- Гладкие и холодные поверхности: гладкий линолеум, металлический поднос (можно охладить).
- Влажные салфетки или тазик с водой для гигиены ног после прохождения.

Ход игры:

Подготовка (5-7 минут):

- Ведущий выкладывает модули в виде последовательной «тропы» или в произвольном порядке как «островки ощущений». Важно надежно зафиксировать модули, чтобы они не скользили по полу. Перед игрой ведущий сам проходит по дорожке, проверяя безопасность и надежность конструкции.

Вводная часть (5 минут):

- Ведущий собирает детей и говорит: «Сегодня наши ножки отправятся в удивительное путешествие по «Тропе ощущение»».

ний!» Ваши стопы – это ваши проводники. У них есть особые «антенны», которые могут чувствовать тепло, холод, шершавость и гладкость. Давайте разуемся и приготовимся внимательно слушать, что расскажут нам наши стопы. Идти нужно медленно, как будто вы идете по волшебному лесу, где под ногами могут быть и мох, и хрустящие ветки, и холодные камушки».

Основная часть (20-25 минут):

Первый этап – «Исследовательская экспедиция»:

- Дети по очереди (или парами, если дорожка позволяет) босиком проходят по «Тропе ощущений».
- Важное правило: двигаться медленно, ставя ногу на всю поверхность стопы, чтобы полноценно ощутить текстуру.
- Ведущий комментирует и направляет внимание ребенка: «Вот ты перешел на резиновые шипы. Постарайся почувствовать каждую выпуклость. А теперь твоя нога погружается в прохладную гальку...».

Второй этап – «Карта ощущений»:

- После прохождения тропы ребенок садится на стул.
- Ведущий предлагает ему составить «Карту ощущений» – мысленно пройти путь еще раз и описать его.
- Ведущий задает наводящие вопросы:
 - С какого материала ты начал свой путь? Каким он был на ощупь?
 - На каком участке было самое неожиданное ощущение? Опиши его.
 - Какой материал тебе понравился больше всего? Почему? Он был колючим, нежным, массирующим?
 - Был ли участок, который вызвал дискомфорт? Что ты почувствовал?
 - Где твоим стопам было тепло, а где прохладно? Где было мягко, а где твердо?

Третий этап – «Сравнение наблюдений»:

- Когда несколько детей прошли тропу, ведущий организует общее обсуждение.
- Дети говорят, совпали ли их ощущения. («А тебе тоже показалось, что поролон был самым приятным? А галька была для тебя холодной?»)
- Подчеркивается, что ощущения могут быть субъективными, и это нормально.

Заключительная часть (5-7 минут):

Рефлексия в кругу:

- Что было самым трудным в этом упражнении – идти или описывать свои ощущения?

- Узнали ли вы что-то новое о своих стопах?

- Изменились ли ощущения в стопах после прохождения тропы? (Обычно появляется приятное тепло и легкость).

Ритуал завершения: Дети моют или протирают ноги влажными салфетками. Ведущий благодарит стопы за проделанную работу и внимательность.

Примечания:

- *Безопасность и гигиена:* все модули должны быть чистыми и безопасными, без острых краев. Сыпучие материалы регулярно менять. Иметь запасные носки для детей, которые не хотят идти босиком (им можно предложить пройти в тонких носках).

- *Адаптация сложности:* для младших детей делать тропу короче с контрастными материалами (ковер – камушки – трава). Для старших – удлинять и добавлять модули со сложными, смешанными ощущениями.

- *Интеграция с другими областями:* можно включить в игру счет («сделай 3 шага по поролону»), изучение цветов или геометрических фигур, если модули разноцветные или разной формы.

Терапевтический эффект: игра оказывает мощное обще-стимулирующее воздействие, улучшает кровообращение, способствует профилактике плоскостопия и является прекрасным способом снятия статического напряжения после занятий за партой.

Игра «Звуковая мозаика»

Цель и задачи:

1. Развитие способности к слуховому анализу и синтезу – умению разлагать звуковой поток на отдельные элементы и собирать их в единую последовательность.
2. Тренировка концентрации и устойчивости слухового внимания.
 - Развитие слуховой оперативной памяти и точности слухового восприятия.
3. Обогащение знаний о звуковом многообразии окружающего мира и установление связи между звуком и его источником.
4. Формирование навыков работы по инструкции и самоконтроля.

Материалы:

- Аудиозаписи четких, узнаваемых звуков, сгруппированные по темам:
 - Природные звуки: шум дождя, пение птицы, раскат грома, жужжание пчелы, шелест листьев.
 - Бытовые звуки: скрип двери, звон ложки о стакан, тиканье часов, стук клавиатуры, свисток чайника.
 - Звуки города: сигнал машины, шум поезда, звонок трамвая, шаги по лестнице.
 - Музыкальные звуки: отдельные ноты или короткие ритмические последовательности, сыгранные на разных инструментах (колокольчик, барабан, дудочка).
- Набор карточек с изображениями источников этих звуков (для визуальной поддержки).
- «Рабочие листы» для детей – полоски бумаги с пустыми окошками, куда можно выкладывать карточки или вписывать номера звуков.
- Аудиопроигрыватель с хорошим качеством звука.

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

- Ведущий заранее составляет «звуковую мозаику» – последовательность из 5-7 звуков. Для первых игр звуки должны быть контрастными и хорошо знакомыми. Карточки с изображениями раскладываются на столе в произвольном порядке.

Вводная часть (5 минут):

- Ведущий собирает детей и говорит: «Сегодня мы с вами станем композиторами, которые будут собирать музыку из

звуков окружающего мира. Но наша музыка – это не мелодия, а история, рассказанная звуками. Вы должны быть очень внимательными, чтобы уловить каждый «пазл» этой звуковой мозаики и сложить его в правильном порядке. Давайте построим наши уши, как антенны!»

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Премьера» (первое прослушивание):

- Ведущий предупреждает: «Сейчас прозвучит цепочка звуков. Ваша задача – просто слушать и запоминать, что звучит и в каком порядке».
- Звуковая цепочка проигрывается целиком без пауз. Дети слушают с закрытыми глазами, чтобы лучше сконцентрироваться.

Второй этап – «Аналитики» (второе прослушивание и обсуждение):

- Цепочка звуков проигрывается повторно, но теперь после каждого звука ведущий делает короткую паузу.
- Дети вслух узнают и называют звуки: «Это был скрип двери... а теперь – пение птицы».
- Ведущий помогает уточняющими формулировками: «Это был именно звонкий стук ложки о стекло? Или глухой?»

Третий этап – «Сборка мозаики» (выполнение задания):

- Дети получают рабочие листы с пустыми окошками.

Вариант А (базовый): Дети выбирают из разложенных карточек нужные изображения и выкладывают их в той последовательности, в которой звучали звуки.

Вариант Б (усложненный): Дети не получают карточки, а просто записывают в окошки номера или названия звуков по памяти.

Вариант В (вербальный): Дети по памяти, без каких-либо опор, проговаривают всю последовательность звуков.

Четвертый этап – «Сверка» (проверка):

- Ведущий в третий раз проигрывает звуковую цепочку, делая паузы после каждого звука.
- Дети сверяют свою «мозаику» с оригиналом и при необходимости вносят корректировки.

Заключительная часть (5-7 минут):

Рефлексия и обсуждение:

- Какой звук было узнать легче всего? А какой – сложнее?
- Что помогало запоминать последовательность? (Кто-то придумывал историю, кто-то просто повторял про себя)?

- Были ли звуки, которые можно было перепутать? Почему?

Творческое задание (по желанию): предложить детям составить и «озвучить» свою собственную звуковую мозаику для других команд.

Примечания:

Адаптация сложности:

- Уровень 1 (1 класс): 3-4 контрастных звука, использование карточек.
- Уровень 2 (2-3 класс): 5-6 звуков, возможна запись номеров.
- Уровень 3 (4 класс): 6-7 звуков, включая похожие (например, стук по дереву и стук по металлу), вербальное воспроизведение.

Дифференциация: для детей, испытывающих трудности, можно предоставить полный набор карточек с подписями. Для успевающих – предложить воспроизвести последовательность, имитируя звуки голосом или с помощью предметов.

Развивающий потенциал: игра напрямую готовит детей к звуковому анализу и синтезу слов, что является ключевым навыком для обучения грамоте. Она также развивает логическое мышление и память.

Тематические циклы: «Мозаику» можно составлять по темам: «Утро в городе», «Прогулка в лесу», «Что происходит на кухне?», что позволяет интегрировать игру с занятиями по ознакомлению с окружающим миром.



Игра «Слепой и поводырь»

Цель и задачи:

1. Развитие способности к ориентированию в пространстве на основе слуховых сигналов и вербальных инструкций.
2. Формирование навыков четкого формулирования команд и точного их выполнения.
3. Развитие социального интеллекта: ответственности, эмпатии и заботы у «поводыря»; умения доверять и следовать инструкциям у «ведомого».
4. Повышение уровня групповой сплоченности и взаимопонимания.
5. Снижение тактильной и пространственной тревожности через осознанный отказ от зрения в безопасных условиях.

Материалы:

- Повязки на глаза по количеству пар (должны быть плотными, но удобными).
- Пространство класса или зала, где можно создать безопасный маршрут с несколькими простыми препятствиями (например, стулья, которые нужно обойти, мягкие кубы, через которые нужно перешагнуть, зигзагообразная траектория между партами).
- Опционально: звоночек или колокольчик для финиша.

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

- Ведущий заранее готовит помещение: расставляет несколько простых и безопасных препятствий, обозначает зону старта и финиша. Важно убедиться, что на маршруте нет острых углов или скользких поверхностей.

Вводная часть (7-10 минут):

- Ведущий собирает детей в круг. «Сегодня мы с вами попробуем испытать на себе, что значит полностью доверять другому человеку. Мы разделимся на пары, и один из вас станет «глазами» для другого. Это очень ответственная роль! А ваш напарник, лишившись на время зрения, будет полагаться только на ваш голос».
- Обсуждаются и устанавливаются правила безопасности:
 - «Поводырь» всегда идет позади «ведомого», страхуя его.
 - Команды отдаются спокойным, четким голосом.

- Запрещены любые резкие толчки и физическое воздействие (только словесные инструкции).

- Вместе с детьми ведущий проговаривает и утверждает систему команд. Можно использовать два варианта:

- Вербальный: «Шаг вперед», «Остановись», «Поверни налево/направо на полкорпуса», «Подними правую ногу, впереди препятствие», «Присядь».

- Звуковой (невербальный): Один хлопок – шаг вперед. Два хлопка – стоп. Постукивание по левому/правому плечу – поворот в соответствующую сторону.

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Испытание поводыря»:

- Дети разбиваются на пары. Первый участник («ведомый») надевает повязку. Второй («поводырь») встает за его спиной, кладет руки на его плечи (знак готовности) и начинает направлять его по маршруту, используя оговоренные команды.

- Ведущий наблюдает за процессом, мягко поправляя, если команды даются неточно, например: вместо «иди туда» — «сделай два шага вперед».

- Задача «поводыря» – не просто провести партнера от старта к финишу, но и сделать это максимально плавно и комфортно для него, предупреждая о всех препятствиях.

Второй этап – «Смена ролей»:

- После того как первая пара успешно завершает маршрут, партнеры меняются ролями.

- Теперь уже бывший «ведомый» становится «поводырем». Это ключевой момент, позволяющий каждому проявить и ответственность, и доверие.

Третий этап – «Усложнение маршрута» (опционально):

- Для пар, которые успешно справились, маршрут можно усложнить: добавить больше препятствий, предложить пройти его быстрее или использовать только невербальные сигналы.

Заключительная часть (10 минут):

Рефлексия в кругу (самая важная часть игры):

- Ведущий предлагает детям сесть в круг и поделиться впечатлениями.

Вопросы к «ведомым»:

- Что вы чувствовали, когда шли с завязанными глазами? Было ли страшно? В какой момент вы поняли, что можете доверять своему поводырю?

Вопросы к «поводырям»:

- Что было самым трудным в вашей роли? Легко ли было подбирать нужные слова? Что вы чувствовали, когда ваш напарник успешно достигал финиша?

Общие вопросы:

- Какая роль была для вас комфортнее – ведущего или ведомого? Почему?

- Что важнее в этой игре – точно слушаться или точно командовать?

Главный вывод: Ведущий подводит детей к мысли, что успех зависит от обоих: от ясных команд одного и от доверия другого.

Завершение: Ведущий благодарит всех участников за смелость, внимательность и заботу друг о друге.

Примечания:

• *Психологическая безопасность:* участие в игре должно быть строго добровольным. Если ребенок боится, он может сначала выступить в роли наблюдателя или помощника ведущего.

• *Адаптация для детей с ОВЗ:* для ребенка с нарушениями слуха можно разработать систему тактильных сигналов (легкое касание спины – вперед, касание плеча – стоп).

Развивающий потенциал: игра является мощным инструментом для тимбилдинга, развития лидерских качеств и эмпатии. Она наглядно показывает детям важность взаимовыручки и четкой коммуникации.

Игра «Парфюмерная лаборатория»

Цель и задачи:

1. Развитие обонятельной дифференциации и тонкого распознавания ароматов.
2. Создание и закрепление ассоциативных связей между запахом и его источником.
3. Обогащение активного и пассивного словаря через введение точных описательных терминов.
4. Развитие воображения и способности к вербализации сложных сенсорных впечатлений.
5. Стимуляция познавательного интереса через исследовательскую деятельность.

Материалы:

- Непрозрачные баночки (идеально подходят контейнеры от «Киндер-сюрпризов») с небольшими отверстиями в крышках.
- Ароматические вещества, размещённые в баночках на ватных дисках:
 - Пряные и пищевые: кофе, ванильный экстракт, корица, гвоздика, апельсиновая или лимонная цедра.
 - Травяные и цветочные: мята, лаванда, мелисса, ромашка, хвоя.
 - Древесные и необычные: луковая шелуха, какао-порошок, дубовый лист, берёзовая кора.
 - Опционально: карточки с изображениями возможных источников запахов.
- «Палитра запахов» – большой лист, где дети могут рисовать и/или наклеивать свои ассоциации.

Ход игры:

Подготовка (5-7 минут):

• Ведущий заранее готовит баночки, помещая внутрь каждого контейнера ватный диск, пропитанный эфирным маслом, или небольшое количество сухого ароматического вещества. Баночки нумеруются или помечаются разными цветами. Важно использовать вещества с ярко выраженным, но не резким запахом.

Вводная часть (5 минут):

• Ведущий собирает детей и говорит: «Сегодня мы с вами – учёные-парфюмеры в самой настоящей лаборатории запахов. Наш нос – это самый главный прибор! Мы будем исследовать ароматы, но наша задача – не просто угадать, что это, а понять, на что он похож, какие воспоминания и образы он в нас пробуждает. Давайте откроем нашу лабораторию!»

Основная часть (20-25 минут):

Первый этап – «Знакомство с реактивами»:

- Дети по очереди берут баночку, аккуратно вдыхают аромат (предупреждённые, что не нужно подносить слишком близко к носу) и пытаются его проанализировать.
- Ведущий просит их не выкрикивать ответ, а сосредоточиться на описании и ассоциациях.

Второй этап – «Протокол исследования»:

- После того как ребёнок понюхал баночку, ведущий просит его заполнить «протокол» – то есть описать свои ощущения. Задаются наводящие вопросы:

- Этот запах сладкий или горький? Пряный или цветочный?
- Он резкий или нежный? Лёгкий или тяжёлый?
- На что он тебе напоминает? (На праздник, на лето, на бабушкин пирог, на лес после дождя?)
- Какой цвет мог бы быть у этого запаха?
- Этот аромат тебе нравится? Почему?

Третий этап – «Обмен гипотезами»:

- Когда несколько детей описали один и тот же запах, ведущий организует обсуждение.
- «Маша сказала, что этот запах «сладкий и пахнет Рождеством», а Коля считает, что он «пряный и похож на имбирное печенье»! Оба описания очень точные!»
- Только после подробного описания и обсуждения ассоциаций можно высказать предположения о самом источнике запаха.

Четвёртый этап – «Открытие формулы» (проверка):

- Ведущий показывает источник запаха (или карточку с его изображением).
- Дети сравнивают свои ощущения с реальным предметом. «Вот он какой, сушёный апельсин! Вы почувствовали его сладкую и чуть горьковатую нотку?»

Заключительная часть (5-7 минут):

Рефлексия в кругу:

- Какой запах был самым приятным? А самым неожиданным?
- Чьё описание или чья ассоциация запомнились больше всего?
- Трудно ли было подбирать слова для описания запахов?
- Узнали ли вы сегодня новый запах?

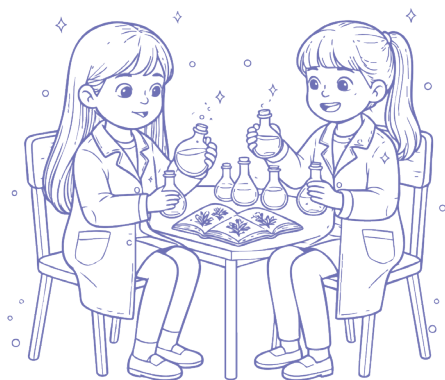
Создание «Арома-коллажа»: дети могут на общем листе ватмана нарисовать или написать все ассоциации, которые у них возникли во время игры (солнце, ёлка, праздник, пряники, летний луг и т.д.).

Примечания:

- **Безопасность:** перед игрой необходимо убедиться, что ни у кого из детей нет аллергии на используемые ароматы. Запахи должны быть знакомыми и нерезкими.
- **Адаптация сложности:** для младших детей использовать 4-5 ярких, контрастных запахов (апельсин, мята, кофе, ваниль). Для старших – увеличить количество и добавить более тонкие, сложные ароматы (лавровый лист, какао, ромашка).

• **Дифференциация:** для детей, испытывающих трудности с вербализацией, можно предложить выбрать карточку с базовой эмоцией (радость, спокойствие, бодрость), которая соответствует запаху.

Развивающий потенциал: игра отлично развивает правое полушарие мозга, отвечающее за образное мышление и творчество, а также обогащает язык, поднимая его с уровня бытового на уровень описательный и метафорический.



Игра «Дегустационный бар»

Цель и задачи:

1. Развитие вкусовой чувствительности и умения различать базовые вкусы (сладкий, кислый, соленый, горький и умами — пятый базовый вкус, характеризующийся насыщающим, обволакивающим качеством).
2. Формирование связи между вкусовыми ощущениями и их вербальным описанием.
3. Обучение анализу и описанию не только вкуса, но и консистенции, температуры и текстуры продуктов.
4. Развитие осознанного отношения к процессу питания и культуре еды.
5. Расширение активного словаря через введение понятий: хрустящий, вязкий, зернистый, тающий, сочный, волокнистый, терпкий и др.

Материалы:

- Одноразовые стаканчики, тарелочки или ложечки с номерами.
- Небольшие порции продуктов, закрывающие базовые вкусы:
 - Сладкий: кусочек яблока, груши, изюм, маленький зефир.
 - Кислый: долька лимона, клюква, кусочек киви.
 - Солёный: кусочек соленого огурца, сыра, солёный крекер.
 - Горький: кусочек горького шоколада (от 70%), цикорий, лист салата «Айсберг».
- Умами (пятый вкус): кусочек сыра пармезан, томат.
- Бутылочки с питьевой водой и одноразовые стаканчики для того, чтобы запивать и очищать вкусовые рецепторы.
- Повязки на глаза (по желанию, для усиления концентрации).
- Салфетки.
- «Дегустационные листы» – бланки для записей с изображением рожиц (смайликов) или шкалами для оценки.

Ход игры:

Подготовка (7-10 минут):

Ведущий заранее раскладывает маленькие порции продуктов в пронумерованные одноразовые емкости. Важно, чтобы все продукты были свежими, безопасными и заранее проверенными на аллергии. Стол оформляется как барная стойка.

Вводная часть (5-7 минут):

• Ведущий собирает детей и говорит: «Добро пожаловать в наш секретный «Дегустационный бар»! Сегодня мы с вами – не просто едоки, а самые настоящие гурманы-исследователи. Наша задача – пробовать еду не как все, а с особым вниманием. Мы будем изучать ее вкус, текстуру и даже температуру. И помните: у нас нет «вкусно» или «невкусно», у нас есть «интересно», «сладко», «хрустяще» и «неожиданно».

• Объясняются правила:

1. Пробы берутся чистыми руками или ложечками.
2. После каждой пробы делается глоток воды, чтобы очистить нёбо.
3. Сначала мы описываем ощущения, и только потом пытаемся угадать продукт.

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Слепая дегустация»:

• Дети по желанию могут надеть повязки на глаза. Это помогает сконцентрироваться на вкусовых и тактильных ощущениях, а не на зрительных.

- Ведущий по очереди подает детям пробы.

Второй этап – «Анализ ощущений»:

• После того как ребенок попробовал продукт, ведущий просит его описать ощущения по специальной схеме, задавая наводящие вопросы:

- *Вкус: «Какой основной вкус ты чувствуешь? Он сладкий, кислый, соленый или горький?»*

- *Текстура/Консистенция: «Какая она на ощупь во рту? Она хрустящая, мягкая, рассыпчатая, жесткая, тающая, сочная?»*

- *Температура: «Она холодная или комнатной температуры?»*

- *Послевкусие: «Остается ли какой-то вкус после того, как ты проглотил?»*

Третий этап – «Выдвижение гипотез»:

• На основе подробного описания ребенок и остальные участники выдвигают версии, что это мог бы быть за продукт.

• Ведущий поощряет аргументацию: «Я думаю, что это огурец, потому что он хрустящий, холодный и соленый».

Четвертый этап – «Открытие карты»:

• После обсуждения ведущий показывает, какой продукт только что пробовали.

• Дети сравнивают свои описания и ощущения с реальностью.

Заключительная часть (7-10 минут):

Рефлексия и создание «Карты вкусов»:

• Ведущий предлагает обсудить:

- *Какой вкус было определить легче всего? А сложнее?*

- *Какой продукт оказался самым неожиданным?*

- *Понравилось ли вам быть дегустатором?*

- *Изменилось ли ваше отношение к каким-то продуктам?*

• На большом листе бумаги дети совместно создают «Карту вкусов», рисуя или записывая продукты в соответствующие сектора (Сладкий, Кислый, Соленый, Горький).

Завершение:

• Ведущий благодарит всех юных гурманов за смелость, внимательность и точные описания. Каждый участник получает звание «Знатока вкусов».

Примечания:

• *Безопасность и этика:* перед игрой обязательно нужно выяснить у родителей наличие у детей аллергий на продукты. Все продукты должны быть свежими, чистыми и наре-

заны непосредственно перед игрой. Участие должно быть добровольным – ребенок имеет право отказаться пробовать какой-либо продукт.

- *Адаптация сложности:* для 1 класса использовать 3-4 продукта с ярко выраженными вкусами. Для 4 класса можно вводить смешанные вкусы (кисло-сладкое яблоко, горьковатый шоколад) и более сложные текстуры.

- *Дифференциация:* для детей, которые затрудняются с описанием, можно использовать «Вкусовой круг» – диаграмму с базовыми вкусами и смайликами, где ребенок может показать, что он чувствует.

Развивающий потенциал: игра не только обогащает сенсорный опыт, но и способствует формированию здоровых пищевых привычек, учит детей есть медленно и осознанно, обращая внимание на сигналы собственного тела.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГР

Основа эффективной организации подобных игр заключается в создании специальным образом структурированной среды, где учитель выступает в роли внимательного наблюдателя и чуткого фасилитатора. Перед проведением игр на развитие чувственной сферы необходимо тщательно подготовить не только материалы, но и пространство – оно должно быть организовано таким образом, чтобы минимизировать отвлекающие факторы и позволить детям полностью сосредоточиться на сенсорных ощущениях. Особое значение имеет предварительная работа по созданию атмосферы доверия и принятия, где каждый ребенок чувствует право на собственные ощущения и их выражение.

В процессе проведения игр учителю важно занять позицию активного наблюдателя, который не только следит за соблюдением правил, но и внимательно отслеживает невербальные реакции детей. Мимика, позы, спонтанные эмоциональные отклики могут дать ценнейшую информацию о том, насколько комфортно чувствует себя ребенок в предлагаемой сенсорной ситуации. При этом необходимо помнить, что некоторые дети могут испытывать трудности с вербализацией своих ощущений – в таких случаях учитель может предложить им альтернативные способы выражения, например, выбор цветовой карточки, соответствующей эмоциональному состоянию, или изображение ощущения через движение.

Анализ эффективности проведенных игр должен осуществляться учителем по нескольким направлениям. Прежде всего, важно оценивать динамику развития сенсорной дифференциации у детей – способность различать все более тонкие оттенки запахов, звуков, тактильных ощущений. Показателем успешности работы является также обогащение активного словаря детей за счет слов, описывающих сенсорные свойства объектов. Особого внимания заслуживает наблюдение за переносом полученного сенсорного опыта в другие виды деятельности – например, использование новых описательных характеристик на уроках развития речи или более тонкое восприятие музыкальных произведений. Целесообразно вести дневник наблюдений, где фиксируются индивидуальные реакции детей на различные сенсорные стимулы, что позво-

ляет со временем выстроить индивидуальную траекторию сенсорного развития для каждого ребенка.

Рефлексия собственной профессиональной позиции является неотъемлемой частью работы учителя. Важно анализировать, насколько точно удастся дозировать сенсорные впечатления, соблюдать баланс между новизной и привычностью стимулов, создавать ситуации успеха для детей с разным уровнем сенсорной чувствительности. Особую ценность представляет анализ того, как организовано взаимодействие между детьми в процессе сенсорных игр – становятся ли они более внимательными к ощущениям друг друга, учатся ли делиться своими впечатлениями, уважать сенсорные предпочтения сверстников.

Следует подчеркнуть, что организация игр на развитие чувственной сферы требует от учителя особой чуткости и готовности к импровизации. Даже тщательно подготовленный сценарий может потребовать корректировки в зависимости от актуального состояния детей, их настроения, индивидуальных реакций. Гибкость и способность откликаться на возникающие ситуации не менее важны, чем следование заранее намеченному плану. При этом постоянная рефлексия и анализ собственной практики позволяют учителю постепенно совершенствовать мастерство проведения подобных игр, делая их все более эффективным инструментом развития детской сенсорной культуры.

Успешность реализации представленных игровых технологий напрямую зависит от соблюдения ряда методических условий, обеспечивающих как развивающий эффект, так и психологическую безопасность участников.

1. Добровольность и психологическая безопасность участников игры: любая игра, связанная с сенсорной депривацией (закрытые глаза) или необычными ощущениями (новые вкусы, запахи, фактуры), должна основываться на абсолютной добровольности участия. Ни в коем случае нельзя принуждать ребенка трогать то, что ему неприятно, или пробовать то, что он не хочет. Необходимо создать атмосферу доверия, где фраза «я не хочу это делать» принимается без осуждения. Важно предоставлять выбор и альтернативы.

2. Последовательность действий и дозирование впечатлений: не следует перегружать детей, предлагая им слишком много новых сенсорных впечатлений за один раз. Начинать следует с более простых и приятных стимуляций (например,

сладкий вкус, гладкая фактура), постепенно переходя к более сложным для дифференциации (горький вкус, смешанные запахи) или менее приятным (шершавые поверхности). Сеанс тактильных или вкусовых игр не должен быть продолжительным, чтобы не наступило сенсорное пресыщение.

3. Вербализация и рефлексия в конце игры: ключевой этап любой сенсорной игры – обсуждение. Задача учителя – не получить правильный ответ («это огурец»), а стимулировать ребенка к подробному описанию своего чувственного опыта. Необходимо задавать наводящие вопросы: «На что это похоже?», «Это гладкое или шершавое? Если шершавое, то как наждачная бумага или как кора дерева?», «Этот звук высокий или низкий?», «Какой цвет у этого запаха?». Это обогащает словарный запас и учит детей понимать и выражать свои ощущения.

4. Интеграция и включенность игры в образовательный процесс: представленные игры необходимо органично вплетать в изучение других тем. Например, при изучении темы «Осень» можно провести игру «Волшебный мешочек» с природными материалами, на уроке окружающего мира по теме «Наше питание» – «Дегустационный бар» с овощами и фруктами, на уроке музыки – «Звуковую мозаику» из звуков природы. Это делает познание целостным и многомерным.

5. Гигиена и безопасность участников игры: при использовании материалов, контактирующих с кожей или попадающих в рот (тактильные ковры, продукты питания), необходимо строго соблюдать все санитарно-гигиенические нормы. Все материалы должны быть чистыми, продукты – свежими и разрезанными непосредственно перед игрой. Необходимо заранее выяснить, нет ли у детей аллергии на какие-либо продукты или материалы.

6. Индивидуальный подход: следует помнить об индивидуальных особенностях детей. Некоторые могут иметь повышенную сенсорную чувствительность (гиперчувствительность), другие – пониженную (гипочувствительность). Задания и материалы должны подбираться с учетом этих особенностей, чтобы для одних не создать дискомфорт, а для других – обеспечить достаточный уровень стимуляции.

Учёт этих условий позволит превратить развитие чувственной сферы из набора упражнений в увлекательное и глубокое путешествие в мир сенсорных открытий, заложив прочную основу для всех последующих процессов познания и творческого взаимодействия с окружающей действительностью.

РАЗДЕЛ II. РОЛЬ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ И РАЗВИТИИ ЭМПАТИИ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Возрастные особенности развития эмпатии у детей младшего школьного возраста

Эмпатия, понимаемая в современной психолого-педагогической науке как сложная способность к сопереживанию, сочувствию и пониманию эмоционального состояния другого человека, является краеугольным камнем в процессе социализации личности и построения гармоничных межличностных отношений. Для детей младшего школьного возраста развитие этой способности приобретает особую значимость, поскольку совпадает с ключевым социальным переходом от преимущественно семейного общения к интенсивному взаимодействию в коллективе сверстников, регламентированному новыми, формальными правилами школьной жизни.

В контексте онтогенеза эмпатия не возникает как готовое образование, а проходит закономерные стадии развития, тесно связанные с когнитивным и эмоциональным взрослением ребенка. У младшего школьника эмпатийный отклик характеризуется рядом специфических особенностей, обусловленных возрастной спецификой.

Когнитивный компонент эмпатии, связанный со способностью распознавать, идентифицировать и понимать эмоции других, в данный период находится в стадии активного формирования. Ребенок 7-10 лет уже обладает определенным «словарем» базовых эмоций (радость, грусть, гнев, страх, удивление) и может считывать их по выражению лица, интонации, позе. Однако это понимание часто остается поверхностным и ситуативным. Младшему школьнику еще сложно улавливать сложные, амбивалентные эмоциональные состояния, понимать причины их возникновения, особенно если они не лежат на поверхности. Его интерпретация чувств другого может быть эгоцентричной: он проецирует собственный опыт и собственные реакции на другого, предполагая, что другой чувствует то же, что чувствовал бы он сам в подобной ситуации («Ему подарили машинку, он должен радоваться, почему же он плачет?»).

Эмоциональный компонент эмпатии, то есть собственно способность к сопереживанию и сочувствию, также имеет свою специфику. Эмоциональный отклик младшего школьника отличается непосредственностью и искренностью, но может быть неустойчивым и быстро угасающим. Яркий пример – ситуация, когда ребенок искренне жалеет плачущего одноклассника, но уже через минуту, увлекшись игрой, забывает о его огорчении. Это связано с возрастными особенностями эмоциональной регуляции и доминированием непроизвольного внимания. Кроме того, эмпатия в этом возрасте часто носит избирательный характер: ребенок более склонен сопереживать близким друзьям, родственникам или героям с четко выраженной позитивной ролью, в то время как эмпатия к незнакомцам или тем, кто не входит в круг его непосредственного общения, требует целенаправленного развития.

Поведенческий компонент эмпатии, выражающийся в актах помощи, поддержки, заботы, – является завершающим и наиболее социально значимым звеном в этой цепи. Младший школьник уже может совершать подобные действия, но его поведение не всегда является прямым следствием испытываемого сочувствия. Часто им движут иные мотивы: ожидание одобрения со стороны взрослого, соблюдение правила («нужно делиться»), желание установить или поддержать дружеские отношения. Задача педагога заключается в том, чтобы помочь ребенку осознать связь между его внутренним эмоциональным откликом (сожалением, сочувствием) и конкретным действием, которое может улучшить состояние другого человека.

Таким образом, эмпатия младшего школьника представляет собой динамическое, развивающееся образование, которое уже присутствует в его поведенческом репертуаре, но нуждается в бережной и системной культивации. Игра, как ведущая и наиболее естественная для ребенка деятельность, предоставляет уникальные возможности для такой культивации. В безопасном, условном пространстве игры ребенок может:

Примерять на себя различные роли, что является тренировкой когнитивного компонента эмпатии («каково быть на его месте?»).

· Проживать и выражать широкий спектр эмоций в смоделированных ситуациях, развивая эмоциональную грамотность.

- Отрабатывать модели поведения (помощь, поддержку, ко-операцию) без риска реальных негативных последствий, закрепляя таким образом поведенческий компонент эмпатии.

Развитие эмпатийных способностей не происходит в вакууме – оно тесно связано с расширением социального окружения ребенка. Переход от преимущественно семейного общения к взаимодействию в дошкольном и школьном коллективе создает принципиально новые условия для эмпатийного развития. В школе ребенок впервые сталкивается с необходимостью постоянного учета интересов и эмоциональных состояний большого количества сверстников, обладающих разным темпераментом, воспитанием и ценностными ориентациями. Это качественно усложняет задачу понимания другого, требуя от ребенка выхода за рамки эгоцентрической позиции.

Особое значение приобретает развитие социального интеллекта как способности правильно понимать и интерпретировать поведение других людей в контексте групповых норм и ситуационных требований. Младший школьник учится «считывать» не только явные эмоциональные проявления, но и более тонкие социальные сигналы – интонации, жесты, контекст ситуации. Например, он начинает понимать, что одинаковые слова, сказанные в разных обстоятельствах (на уроке и на перемене), могут иметь различный смысл и эмоциональную окраску.

Учебная деятельность, являющаяся ведущей в младшем школьном возрасте, создает уникальные условия для развития эмпатии через:

- Коллективный характер обучения – совместное решение задач, групповые проекты и обсуждения требуют от детей умения учитывать мнения и эмоциональные состояния одноклассников.

- Чтение художественной литературы – знакомство с литературными героями и их переживаниями позволяет ребенку безопасно «примерять» на себя различные эмоциональные состояния и жизненные ситуации, расширяя его эмоциональный опыт.

- Систему оценок и обратной связи – ребенок учится сопереживать не только успехам, но и неудачам сверстников, что формирует важнейшее умение поддерживать других в трудных ситуациях.

При этом важно отметить, что сама по себе учебная деятельность не гарантирует развития эмпатии – необходимо целенаправленное создание педагогом ситуаций, требующих проявления сопереживания и взаимопомощи.

Исследования показывают определенные различия в проявлении эмпатии у мальчиков и девочек младшего школьного возраста. Девочки, как правило, демонстрируют более выраженную способность к распознаванию эмоций и вербальному выражению сопереживания. Мальчики чаще проявляют эмпатию через действия – помощь, защиту, совместную деятельность. Эти различия носят не абсолютный, а статистический характер и в значительной степени обусловлены социокультурными ожиданиями. Педагогу важно создавать условия для развития разных форм эмпатийного отклика, не ограничивая детей гендерными стереотипами.

Следует учитывать значительный разброс индивидуальных особенностей эмпатийного развития у детей одного возраста. На это влияют:

- Темпераментальные особенности – дети с высокой сензитивностью могут проявлять более выраженную эмоциональную отзывчивость.
- Семейный опыт – стиль воспитания, эмоциональная атмосфера в семье.
- Наличие сиблингов – опыт взаимодействия с братьями и сестрами.
- Культурные особенности – в разных культурах существуют различные нормы выражения эмоций и сопереживания.

Эти различия требуют от педагога дифференцированного подхода и учета индивидуальных траекторий эмпатийного развития каждого ребенка.

В младшем школьном возрасте можно наблюдать определенные кризисные моменты в развитии эмпатии:

- Кризис 7-8 лет – связан с адаптацией к школе и может сопровождаться временным снижением эмпатийных проявлений из-за стресса и необходимости сосредоточиться на учебных задачах.
- Кризис 9-10 лет – обусловлен формированием устойчивых социальных групп и может проявляться в избирательности эмпатии (сопереживание «своим», уменьшение эмпатии к «чужим»).

Понимание этих закономерностей позволяет педагогу своевременно корректировать воспитательную работу и оказывать поддержку детям в преодолении возрастных трудностей.

В практике работы с младшими школьниками можно встретить следующие варианты нарушений эмпатийного развития:

- Эмоциональное выгорание – снижение эмоциональной отзывчивости вследствие перегрузки.
- Избирательная эмпатия – способность сопереживать только определенной группе людей.
- Аффективная эмпатия – сильное эмоциональное заражение без способности к рациональному осмыслению ситуации.
- Когнитивная эмпатия – понимание эмоций других без эмоционального отклика.

Таким образом, младший школьный возраст представляет собой критически важный период для целенаправленного развития эмпатийных способностей, которые становятся фундаментом для формирования нравственной личности и успешной социальной адаптации в дальнейшей жизни. Систематическое использование специально разработанных игровых технологий позволяет перевести эмпатию из разряда спонтанных, ситуативных проявлений в устойчивое личностное качество, формируя основу для нравственного развития и построения подлинно гуманных отношений в детском коллективе.

КАРТотеКА ИГР

Игра «Эмоциональный код»

Цель и задачи:

1. Развитие умения точно распознавать и называть эмоциональные состояния по невербальным признакам (мимике, жестам, позе).
2. Обучение передаче сложных эмоциональных состояний с помощью языка тела.
3. Расширение эмоционального словаря и понимания нюансов разных чувств.
4. Развитие эмпатии и навыков невербальной коммуникации.
5. Формирование способности работать в команде в условиях ограниченного времени.

Материалы:

- Набор карточек с изображением эмоций:
 - **Базовый уровень:** радость, грусть, злость, удивление, страх, отвращение.
 - **Продвинутый уровень:** гордость, смущение, растерянность, зависть, скука, восхищение, обида, нетерпение.
 - **Усложненный уровень:** карточки со смешанными эмоциями («радостное удивление», «грустная злость», «испуганное удивление»).
- Таймер или песочные часы на 30-60 секунд.
- Жетоны или система подсчета очков на доске.
- Опционально: зеркало для тренировки выражения эмоций.

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

- Ведущий раскладывает карточки с эмоциями в две стопки (для базового и продвинутого уровней) изображением вниз. Помещение должно быть организовано так, чтобы у «актера» было достаточно пространства для демонстрации эмоций.

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий собирает детей и говорит: «Люди могут общаться не только с помощью слов, но и с помощью лица и тела. Сегодня мы будем разгадывать «эмоциональные коды», которые нам будут передавать наши товарищи. Ваша задача – быть

очень внимательными детективами чувств! Мы разделимся на две команды. Ваша задача – не только угадать эмоцию, но и сделать это как можно точнее, используя правильные слова.

Объясняются правила:

1. «Актёр» не может издавать никаких звуков.
2. Команда может выкрикивать версии, а «актёр» молча может показывать (жестом «да»/«нет»), насколько они близки. На отгадывание дается строго 30 секунд (для сложных эмоций – 60 секунд).

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Калибровка» (разминка):

- Команды по очереди получают карточки базового уровня.
- Первые ходы делаются для тренировки, чтобы дети освоили механизм игры и потренировались в выражении простых эмоций.

Второй этап – «Основной раунд»:

- Игра идет поочередно. Представитель команды вытягивает карточку, смотрит на нее и за 30 секунд пытается изобразить загаданную эмоцию.
- Команда совещается и высказывает свои версии.
- Если команда дала правильный ответ до истечения времени, она получает 1 балл.
- Если время вышло, право ответа переходит к команде соперников (за правильный ответ они получают 0,5 балла).

Третий этап – «Раунд виртуозов» (усложнение):

- После того как все участники попробовали себя в роли «актера», ведущий предлагает перейти к карточкам продвинутого или смешанного уровня.
- В этом раунде время на обсуждение можно увеличить до 60 секунд, а стоимость правильного ответа – до 2 баллов.

Заключительная часть (7-10 минут):

Рефлексия и награждение:

- Подсчитываются баллы, объявляется команда-победитель.
- Ведущий организует обсуждение:
 - Какая эмоция была самой легкой для изображения? А самой сложной?
 - Какая эмоция была самой трудной для угадывания? Почему?
 - Чье исполнение эмоции было самым выразительным и запомнилось больше всего?

- Какие части лица и тела помогали нам больше всего? (Брови, губы, плечи, руки).

- Почему важно уметь понимать эмоции другого человека без слов?

Все участники получают звание «Эмоционального дешифровщика» и небольшие призы (например, наклейки со смайликами).

Примечания:

- *Психологическая безопасность:* следите за тем, чтобы изображение негативных эмоций (злость, отвращение) не переходило в реальную агрессию или насмешки. Напомните, что это всего лишь игра.

- *Адаптация сложности:* для детей с РАС или трудностями в распознавании эмоций можно использовать карточки-подсказки с «подсказками» (например, изображение эмоции + список ее характерных признаков: «опущенные уголки губ», «нахмуренные брови» (представлены в виде QR-кода в примечаниях к игре).

- *Дифференциация:* если ребенок стесняется выступать перед командой, он может изображать эмоцию только для ведущего, а команда будет угадывать.

Развивающий потенциал: игра является мощным инструментом для развития эмоционального интеллекта. Она учит детей не только распознавать, но и осознанно воспроизводить эмоции, что ведет к лучшему пониманию себя и других.

Сканируй QR - код



Игра «Ситуация-эмоция»

Цель и задачи:

1. Формирование понимания причинно-следственных связей между событиями и эмоциональными реакциями.
2. Развитие способности предсказывать и понимать эмоциональное состояние другого человека в конкретной ситуации.
3. Развитие социального интеллекта и децентрации – умения посмотреть на ситуацию с точки зрения другого человека.
4. Обучение аргументации своей точки зрения и уважению к мнению других.
5. Принятие идеи о том, что одна и та же ситуация может вызывать разные эмоции у разных людей, и это нормально.

Материалы:

- Карточки с краткими описаниями ситуаций, значимых для младшего школьника:
 - Академические: «Ты получил пятерку за сложную контрольную», «Ты забыл выучить стихотворение, а тебя вызвали к доске», «Учитель публично похвалил твой проект».
 - Социальные: «Друг не пригласил тебя на день рождения», «Тебе подарили именно тот подарок, о котором ты давно мечтал», «Одноклассник без спроса взял твою вещь».
 - Семейные: «Мама похвалила тебя за помощь», «Родители не разрешили посмотреть вечерний мультфильм», «Младший брат сломал твою поделку».
 - Личные: «Ты потерял свою любимую ручку», «У тебя получился очень красивый рисунок», «Ты не смог пройти сложный уровень в компьютерной игре».
- Опционально. Карточки с изображением эмоций или «колесо эмоций» для наглядности. Жетоны для поощрения активных и аргументированных ответов.

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

- Ведущий раскладывает карточки с ситуациями в центре круга или в специальной коробке. Создается спокойная, доверительная атмосфера для обсуждения.

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий собирает детей в круг и говорит: «Наши эмоции – это реакция на события в жизни. Сегодня мы будем

исследовать, как разные ситуации «включают» в нас разные чувства. Мы будем учиться не только понимать, что может почувствовать другой человек, но и видеть, что на одну и ту же историю можно посмотреть с разных сторон.

Объясняются правила:

1. Мы внимательно слушаем ситуацию.
2. Мы думаем, какая эмоция может возникнуть у человека.
3. Мы *обязательно* объясняем, почему мы так решили.
4. Мы уважаем мнение другого, даже если мы с ним не согласны.

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Эмоциональный прогноз»:

- Ведущий зачитывает первую ситуацию (или ребенок вытягивает карточку и зачитывает сам).
- Дети по желанию или по очереди высказывают свои версии.
- *Ключевое правило:* Ребенок не просто называет эмоцию («гордость»), но и дает обоснование: «Я думаю, человек почувствует гордость, потому что он долго готовился и его труд оценили».

Второй этап – «А что, если...?» (развитие вариативности мышления):

- После того как несколько детей высказали одинаковую версию, ведущий усложняет задачу, предлагая посмотреть на ситуацию под другим углом:
- «Большинство из вас считает, что если друг не пригласил на день рождения, то человек расстроится. А может ли он почувствовать что-то еще? Злость? Обиду? А может быть, безразличие, если они не очень близки?» «Маша сказала, что, получив пятерку, человек будет рад, а Саша предположил, что он будет гордиться. Чем радость отличается от гордости?»

Третий этап – «Личный опыт» (установление связи с жизнью):

- Ведущий мягко и тактично может спросить: «А у кого-то из вас была похожая ситуация? Что вы чувствовали тогда?»
- Этот этап помогает детям осознать, что их опыт и чувства важны, и что они не одиноки в своих переживаниях.

Заключительная часть (7-10 минут):

Рефлексия и создание «Полярности эмоций»:

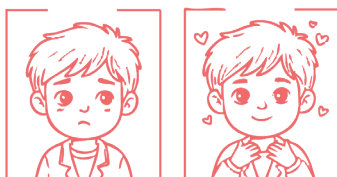
- Ведущий подводит итоги обсуждения, выделяя самые интересные и аргументированные точки зрения.

- Вопросы для рефлексии:
 - Была ли сегодня ситуация, в которой эмоции участников сильно различались? Почему так вышло?
 - Трудно ли было подбирать объяснения для своих догадок?
 - Помогло ли вам это упражнение лучше понять, что может чувствовать другой человек?

Примечания:

- **Психологическая безопасность:** Вопросы и ситуации должны быть тщательно подобраны, чтобы не травмировать детей. Следует избегать слишком личных или потенциально триггерных тем. Участие в обсуждении личного опыта должно быть строго добровольным.
- **Адаптация сложности:** Для 1 класса использовать простые и понятные ситуации с 1-2 очевидными эмоциями. Для 4 класса можно вводить более сложные, этические дилеммы («Ты увидел, как твой друг списывает. Что ты почувствуешь?»), требующие взвешивания разных чувств.
- **Роль ведущего:** Ведущий не дает оценок («правильно»/«неправильно»), а выполняет роль модератора и фасилитатора, помогая детям глубже понять ситуацию и свои чувства. Он вводит и объясняет новые слова для описания сложных эмоций (досада, обида, гордыня, зависть, благодарность).

Развивающий потенциал: игра напрямую готовит детей к умению разрешать конфликты, развивает толерантность и эмпатию, что является основой для построения здоровых отношений со сверстниками и взрослыми.



Игра «Зеркало чувств»

Цель и задачи:

1. Развитие способности к эмоциональному отзеркаливанию и синхронизации как основы для возникновения эмпатии и сопереживания.
2. Осознание связи между мимикой, позой и внутренним эмоциональным состоянием.
3. Развитие навыков невербальной коммуникации и внимания к партнеру.
4. Тренировка способности к самоконтролю и управлению собственным телом.
5. Создание атмосферы доверия и взаимопонимания в группе.

Материалы:

- Не требуются.
- Опционально: спокойная, инструментальная музыка для создания атмосферы. Таймер или песочные часы.

Ход игры:

Подготовка (3 минуты):

- Помещение должно быть достаточно просторным, чтобы пары могли удобно расположиться друг напротив друга, не мешая другим. Ведущий может подготовить список базовых эмоций для подсказки, если дети затрудняются.

Вводная часть (7-10 минут):

- Ведущий собирает детей в круг. «Представьте, что перед вами стоит самое честное и точное зеркало в мире. Оно отражает не просто ваше лицо, но и все ваши чувства. Сегодня мы будем такими «живыми зеркалами» друг для друга. Мы будем пробовать отражать не только движения, но и эмоции, которые видим на лице нашего партнера».

- Обсуждаются правила:

- Движения должны быть медленными и плавными.
- «Зеркало» старается быть максимально точным.
- Во время упражнения сохраняем тишину, чтобы лучше почувствовать друг друга.
- Относимся к партнеру бережно и уважительно.

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Настройка зеркала» (разминка):

- Дети разбиваются на пары и встают друг напротив друга. Один – «ведущий», второй – «зеркало».

- Задача 1 (простая): Ведущий медленно делает простые движения (поднимает руку, улыбается, наклоняет голову). Зеркало точно повторяет.

- Задача 2 (эмоциональная): Ведущий изображает простую эмоцию (радость, удивление). Зеркало отражает его выражение лица и позу.

Второй этап – «Глубокое отражение»:

- Теперь ведущий получает задание изобразить более сложную эмоцию (грусть, обида, гордость, страх, досада).

- Он должен делать это медленно, постепенно «надевая» эмоцию на себя: сначала меняется выражение глаз, затем положение губ, потом наклон головы и поза всего тела.

- «Зеркало» внимательно следит и синхронно повторяет все микродвижения, стараясь не просто скопировать, а прочувствовать то же состояние.

- Упражнение длится 1-2 минуты для каждой эмоции.

Третий этап – «Обмен ролями»:

- После сигнала ведущего партнеры в парах меняются ролями.

- Новый «ведущий» выбирает свою эмоцию для отражения.

- Важно дать детям возможность побывать в обеих ролях.

Заключительная часть (10-12 минут):

Рефлексия в кругу (самая важная часть):

- Пары садятся в общий круг для обсуждения.

- Ведущий задает наводящие вопросы, обращаясь к обоим ролям:

Вопросы к «ведущим»:

- *Что вы чувствовали, когда ваше «зеркало» точно отражало вашу эмоцию? Легко ли было придумать и изобразить эмоцию?*

Вопросы к «зеркалам»:

- *Что вы чувствовали, когда повторяли эмоцию за партнером? Легко ли было угадать эмоцию? Изменилось ли ваше собственное настроение, когда вы изображали грусть (радость, злость)?*

Общие вопросы:

- *Какая роль была для вас комфортнее – «ведущего» или «зеркала»? Почему?*

- Какая эмоция самая легкая для отражения? А самая сложная?

- Правда ли, что, повторяя улыбку, самому хочется улыбнуться?

Ключевой вывод: Ведущий подводит детей к мысли о том, что, внимательно наблюдая за лицом и позой другого человека, мы действительно можем понять его чувства. А иногда, чтобы успокоиться или развеселиться, можно просто «скопировать» выражение лица спокойного или радостного человека.

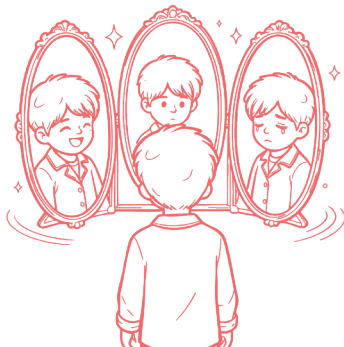
Примечания:

- *Психологическая безопасность:* следите за тем, чтобы дети изображали эмоции, не переходя в реальное сильное переживание. Если ребенок затрудняется или стесняется, он может сначала просто понаблюдать.

- *Адаптация сложности:* для младших детей (1 класс) начинайте с простых и положительных эмоций (радость, удивление). Для старших (3-4 класс) вводите более тонкие и сложные состояния (задумчивость, нетерпение, смущение).

- *Дифференциация:* если у ребенка есть моторные или неврологические трудности, он может работать в паре со взрослым или просто описывать словами, что он видит на лице у «ведущего» и что, по его мнению, тот чувствует.

Развивающий потенциал: это упражнение – прямой путь к развитию эмпатии. Через физическое подражание дети на сенсорном уровне проживают эмоцию другого, что является гораздо более глубоким опытом, чем просто интеллектуальное понимание. Игра также прекрасно развивает произвольное внимание и самоконтроль.



Игра «Сказка в темноте»

Цель и задачи:

1. Стимуляция эмпатии через активизацию воображения и создание общего эмоционального поля в группе.
2. Развитие способности к сопереживанию абстрактному герою и синхронизации эмоциональных переживаний в группе.
3. Активизация сенсорного восприятия через создание ярких мысленных образов.
4. Обучение распознаванию и вербализации собственных эмоций, вызванных художественным образом.
5. Создание безопасной атмосферы для деликатного обсуждения сложных чувств (страха, надежды, одиночества, радости).

Материалы:

- Помещение, где можно полностью или почти полностью затемнить пространство.
- Коврики, подушки или удобные стулья для детей.
- Аудиопроигрыватель с качественной колонкой.
- Аудиозапись с атмосферной, инструментальной музыкой (звуки природы, спокойные оркестровые или фортепианные композиции, эмбиент).
- Заранее подготовленный и отрепетированный текст истории (представлены в виде QR-кода в примечаниях к игре).
- Опционально: «волшебный» предмет (красивый камень, ракушка, перо), который ведущий может передавать по кругу во время обсуждения.

Ход игры:

Подготовка (7-10 минут):

• Ведущий заранее создает в помещении атмосферу уюта и безопасности. Дети помогают разложить подушки и коврики так, чтобы всем было удобно и никто не мешал друг другу. Проводится инструктаж: «Сейчас мы погрузимся в историю. Чтобы ничего не мешало нашему воображению, мы выключим свет. Если кому-то станет некомфортно, просто тихо скажите мне об этом».

Вводная часть (5 минут):

• Дети удобно располагаются лежа или сидя. Свет плавно приглушается до полной темноты или до очень тусклого ночника.

• Ведущий спокойным, размеренным, «бархатным» голосом начинает введение: «Устройтесь поудобнее... Закройте глаза... Сделайте глубокий вдох и медленный выдох... Сейчас мы отправимся в путешествие, которое подарит нам ваше собственное воображение. Вы не просто будете слушать историю, вы будете её чувствовать. Постарайтесь увидеть картинки, которые будут возникать у вас в голове, услышать звуки и почувствовать то, что чувствует герой...»

Основная часть (20-25 минут):

Первый этап – «Погружение в историю»:

• Под аккомпанемент музыки ведущий начинает рассказывать историю.

• Текст должен быть насыщен сенсорными деталями:

- *Звук:* «...только ветер заунывно пел свою песню в вершинах сосен», «...тихий, едва слышный шепот доносился из глубины пещеры».

- *Тактильные ощущения:* «...шершавая кора дерева под ладонью», «...прохладная влага мха», «...колючий ветер впивался в щеки».

- *Обоняние:* «...сладковатый запах увядающих листьев», «...пряный аромат дыма от далекого костра».

- *Эмоциональный компонент:* «...его сердце сжалось от страха и одиночества», «...по его телу разлилось теплое, солнечное чувство надежды», «...он почувствовал, как грусть и радость смешались в нем воедино».

Второй этап – «Возвращение»:

• История заканчивается на позитивной, разрешающей ноте. Герой должен преодолеть трудности, найти выход или обрести новый опыт.

• Ведущий дает время на «возвращение»: «История подошла к концу... Постепенно возвращайтесь в эту комнату... Пошевелите пальцами рук и ног... Сделайте глубокий вдох и откройте глаза». Свет плавно прибавляется.

Заключительная часть (10-15 минут):

Рефлексия и обмен образами:

• Дети остаются на своих местах. Ведущий передает по кругу «волшебный» предмет. Говорит тот, у кого он в руках.

• Вопросы для обсуждения должны быть открытыми и поддерживающими:

- *Какие чувства вы испытывали во время путешествия?*

- *Какую самую яркую картинку вы увидели своим внутрен-*

ним зрением?

- Было ли в истории место, где вам стало страшно? А где – спокойно и радостно?

- Что, по-вашему, чувствовал герой, когда... (конкретная ситуация из истории)?

- Похоже ли то, что вы чувствовали, на ощущения других?

• Ведущий принимает любые ответы, подчеркивая, что не бывает «правильных» или «неправильных» чувств и образов.

Примечания:

• Психологическая безопасность – ПРИОРИТЕТ!

- История не должна содержать откровенно ужасающих или травмирующих сцен.

- Обязательно предупредите детей, что они в любой момент могут открыть глаза, сесть или выйти, если им станет страшно.

- Будьте готовы мягко прервать историю, если почувствуете сильное напряжение в группе.

• Пример короткого сценария для начала:

- «Вы идете по старому, заросшему лесу. Солнечные лучи с трудом пробиваются сквозь густую листву. Воздух влажный и прохладный. Под ногами хрустит прошлогодняя листва. Вдруг вы замечаете узкую, едва видную тропинку, которая уходит вглубь чащи. Вам становится немного тревожно, но и любопытно... Вы сворачиваете на нее. Тропинка ведет к маленькому, заброшенному домику. Дверь скрипит... Внутри пахнет старым деревом и сушеными травами. На столе вы находите старую, пыльную книгу... Когда вы прикасаетесь к ней, вам кажется, что по вашей руке пробегает легкое, теплое покалывание...»

Развивающий потенциал: Эта игра является мощным инструментом для развития эмоционального интеллекта, разного мышления и групповой сплоченности. Она учит детей слушать, сопереживать и делиться самым сокровенным – своими чувствами и фантазиями

Сканируй QR - код



Игра «Остров дружбы»

Цель и задачи:

1. Формирование навыков кооперации, взаимопомощи и поддержки в условиях смоделированного дефицита ресурсов.
2. Развитие способности к совместному планированию, выработке общей стратегии и невербальной коммуникации.
3. Преодоление физических и психологических барьеров в группе через необходимость тесного тактильного контакта.
4. Перевод эмоции сопереживания и желания помочь в конкретное практическое действие.
5. Создание позитивного опыта совместного преодоления трудностей, укрепление командного духа.

Материалы:

- Прочный коврик, лист картона или кусок обоев размером примерно 1.5х1.5 м (изначально).
- Секундомер или таймер.
- Опционально: аудиозапись со звуками шторма, океана для создания атмосферы.

Ход игры:

Подготовка (3-5 минут):

- «Остров» (коврик) располагается в центре просторного помещения. Ведущий очерчивает вокруг него воображаемое «море». Пол вокруг «острова» становится «водой», в которой «кишат акулы» (или другой образ, вроде «ледяной воды»).

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий собирает команду вокруг «острова» и объявляет: «Вы – команда путешественников, чей корабль потерпел крушение. Вам удалось добраться до этого крошечного спасительного острова. Но начинается прилив, и остров начинает медленно уходить под воду! Ваша общая задача – удержаться на нем всем вместе и не упасть в бушующие воды!»

- Обсуждаются правила безопасности:

- Главное правило: Никто не должен касаться «воды» (пола за пределами коврика).
- Запрещены любые действия, которые могут навредить другим (толчки, щекотка).

- Необходимо быть внимательными и поддерживать друг друга, особенно тех, кто меньше или слабее.

- Решение должно быть общим!

Основная часть (20-25 минут):

Первый этап – «Высадка на остров»:

• Задача: Всем участникам разместиться на «острове» и продержаться 1 минуту.

• Дети самостоятельно пытаются найти решение. Обычно на этом этапе они просто плотно встают друг к другу.

• Ведущий фиксирует, как они договариваются, кто берет на себя роль организатора.

Второй этап – «Прилив»:

• После успешного выполнения первого задания ведущий объявляет: «Прилив усиливается! Остров становится меньше!» и складывает коврик пополам.

• Задача усложняется. Теперь детям необходимо не просто стоять, но и физически поддерживать друг друга: обнимать, брать на руки самых маленьких, создавать «живую пирамиду».

• Ведущий наблюдает за процессом, подбадривая команду: «Смотрите, Кате не хватает места! Как вы можете ей помочь?», «Отлично, вы держите друг друга – так намного устойчивее!»

Третий этап – «Шторм» (максимальное усложнение):

• «Остров» складывается еще раз, до минимально возможного размера.

• Задача: удержаться 30 секунд. На этом этапе успех возможен только при полном объединении усилий: дети крепко обнимаются, самые сильные держат на руках или спинах самых легких, кто-то может встать на одну ногу, чтобы освободить место.

Заключительная часть (10 минут):

«Спасение!» и рефлексия:

- После финального испытания ведущий объявляет, что «шторм стих» и «подошла спасательная шлюпка». Все «спасены».

- Дети садятся в круг на «спасенном» острове для обсуждения.

• Вопросы для рефлексии:

- Что помогало вам удержаться? (Ответы: мы держались друг за друга, помогали тому, кто падает, придумали, как встать).

- Что вы чувствовали, когда остров становился все меньше? (Страх, азарт, волнение).

- Кто и как вам помог? Приведите пример. («Витя меня держал за руку, а я помогал Лене удерживать равновесие»).

- Что было бы, если бы каждый действовал сам по себе? (Мы бы все упали в «воду»).

- Где в жизни нам может пригодиться умение так действовать вместе?

• Ведущий подводит итог: «Сегодня вы на собственном опыте убедились, что вместе, поддерживая друг друга, можно справиться с любой, даже самой сложной ситуацией. Вы не просто стояли на коврикe – вы стали настоящей командой».

Примечания:

• *Психологическая безопасность:* следите за тем, чтобы тактильный контакт был уместным и не вызывал дискомфорта. Пресекайте любые насмешки. Если ребенок стесняется, он может сначала быть «наблюдателем» или встать с краю.

• *Адаптация сложности:* размер «острова» и время удержания подбираются в зависимости от возраста, количества и физических возможностей детей. Главное – добиться ситуации, где успех требует объединения усилий, но остается достижимым.

Развивающий потенциал: это классическая тимбилдинговая игра, которая наглядно и на телесном уровне демонстрирует ценность сотрудничества, взаимопомощи и доверия. Она напрямую связывает эмоциональный порыв помочь с конкретным физическим действием, что очень важно для младших школьников.



Игра «Комплимент-эстафета»

Цель и задачи:

1. Развитие умения видеть, осознавать и вербализовать положительные качества и действия сверстников.
2. Создание и укрепление атмосферы взаимного принятия, поддержки и доверия в детском коллективе.
3. Формирование устойчивой привычки замечать хорошее в окружающих.
4. Повышение самооценки детей через получение ими позитивной обратной связи от сверстников.
5. Развитие навыков искреннего и конструктивного общения.

Материалы:

- Символический предмет для передачи по кругу (мягкий мяч, «сердечко», «волшебная» палочка, клубок ниток).
- Опционально: спокойная фоновая музыка.

Ход игры:

Подготовка (3 минуты):

Дети вместе с ведущим садятся в круг на ковре или на стульях. Создается спокойная, немного торжественная атмосфера. Ведущий кладет в центр круга символический предмет.

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий начинает беседу: «Ребята, каждый человек уникален. В каждом из нас есть что-то особенное, доброе, интересное. Но мы не часто говорим друг другу что-то хорошее. Сегодня мы создадим особое пространство – «Круг добрых слов». Здесь мы будем дарить друг другу частичку своего тепла и внимания с помощью искренних комплиментов».

- Объясняются правила:

1. **Правило искренности:** Мы говорим только то, что действительно думаем.

2. **Правило конкретности:** Мы стараемся быть точными. Вместо «ты хороший» лучше сказать «ты очень веселый, с тобой всегда интересно».

3. **Правило уважения:** Мы внимательно слушаем комплименты, которые адресованы нам и другим.

4. **Правило «можно и нельзя»:** Можно хвалить за поступок, умение, черту характера, улыбку. Нельзя делать комплименты за вещи (например, за новое платье).

Основная часть (20-25 минут):

Первый этап – «Эстафета доброты»:

- Ведущий берет в руки символический предмет (например, мяч). Он обращается к одному из детей, делает ему четкий и добрый комплимент, основанный на наблюдениях.
- *Пример:* «Катя, я всегда замечаю, как ты помогаешь ребятам, если они что-то не поняли на уроке. Ты очень отзывчивый человек».
- После этого ведущий передает мяч Кате.
- Теперь Катя должна посмотреть по кругу, выбрать следующего участника, обратиться к нему по имени и сделать свой комплимент, а затем передать мяч ему.
- Процесс продолжается, пока каждый ребенок не получит и не передаст мяч дальше.

Второй этап – «Паутина поддержки» (альтернативный или дополнительный вариант):

- Используется клубок ярких ниток.
 - Первый участник (ведущий), делая комплимент, оставляет у себя конец нити, а клубок передает тому, кому предназначен комплимент.
 - Следующий участник делает то же самое, и так далее.
- м К концу игры в центре круга образуется красивая разноцветная «паутина», которая наглядно демонстрирует связь и поддержку между всеми членами группы.

Заключительная часть (7-10 минут):

Рефлексия в кругу:

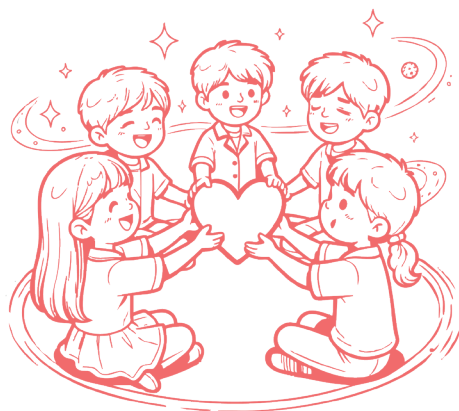
- После того как все высказались, ведущий предлагает обсудить игру.
- Вопросы для рефлексии:
 - Что вы чувствовали, когда получали комплимент?
 - Что вы чувствовали, когда делали комплимент другому?
 - Трудно ли было найти нужные слова?
 - Узнали ли вы о себе что-то новое?
 - Как изменилась атмосфера в нашем круге после этой игры?
- Ведущий акцентирует внимание на том, как приятно осознавать, что в тебе видят что-то хорошее, и как важно уметь это говорить другим.

Ритуал завершения: все вместе произносят хором: «Мы – дружный класс!» или сжимают «паутину» (если она есть), чтобы почувствовать свою связь.

Примечания:

- *Психологическая безопасность:* если ребенок затрудняется, ведущий может помочь ему сформулировать мысль или предложить пропустить ход и вернуться к нему позже. Никакого принуждения.
- *Адаптация сложности:* для 1 класса комплименты могут быть более простыми («ты хорошо рисуешь», «у тебя добрая улыбка»). Для 4 класса – более глубокими, касающимися черт характера и конкретных поступков.
- *Роль ведущего:* ведущий является моделью – его комплименты должны быть самыми точными и образцовыми. Он также мягко корректирует детей, если комплименты получаются общими или неконструктивными.

Развивающий потенциал: игра закладывает фундамент для здорового социального климата в классе. Она напрямую развивает эмпатию, так как требует от ребенка поставить себя на место другого, увидеть и оценить его лучшие качества. Это практика просоциального поведения в его чистом виде.



Игра «Служба спасения»

Цель и задачи:

1. Отработка моделей просоциального поведения, направленных на взаимную помощь и поддержку в смоделированных проблемных ситуациях.
2. Развитие социальной инициативности и креативности в поиске способов помощи.
3. Формирование умения работать в команде, договариваться и совместно принимать решения.
4. Перевод эмоционального отклика (эмпатии) в практическую, деятельностьную плоскость.
5. Воспитание деликатности, такта и уважения к чувствам человека, нуждающегося в помощи.

Материалы:

- Карточки с описанием проблемных ситуаций, понятных и значимых для младших школьников:
 - *Девочка сидит одна на скамейке и грустит. Она только что переехала и ни с кем не знакома.*
 - *Мальчик не может найти свою куртку после урока физкультуры и очень переживает.*
 - *У ребенка рассыпались из рюкзака все карандаши и фломастеры, а на него все смотрят.*
 - *Одноклассник получил двойку и сидит, насупившись, ни с кем не разговаривает.*
 - *Кто-то из ребят споткнулся и упал на перемене, ему немного больно и очень стыдно.*
 - *Ребенок боится залезать на шведскую стенку, а другие дети его дразнят.*
- Реквизит для инсценировок (по желанию): игрушечная куртка, коробка с карандашами, рюкзак и т.д.
- Бланки «Акта о выполнении миссии» для записи идей (по желанию).

Ход игры:

Подготовка (5 минут):

- Помещение организуется так, чтобы у каждой «бригады» было свое пространство для обсуждения. Карточки с ситуациями складываются в шляпу или коробку. Ведущий создает деловую, но доброжелательную атмосферу.

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий собирает детей и торжественно объявляет: «Сегодня мы открываем особую организацию – «Службу спасения хорошего настроения»! Вы все – самые добрые, отзывчивые и находчивые спасатели. Наша задача – не тушить пожары, а помогать справляться с маленькими, но очень важными жизненными трудностями».

- Объясняются правила и принципы работы службы:

1. **Принцип добровольности:** Помощь должна быть желанной.

2. **Принцип деликатности:** Нельзя навязываться и делать человеку еще хуже.

3. **Принцип командной работы:** Решение принимается всей бригадой.

4. **Принцип конфиденциальности:** Не нужно разглашать, кому и как вы помогли.

Основная часть (30-35 минут):

Первый этап – «Получение вызова»:

- Дети делятся на небольшие группы («бригады») по 3-4 человека.

м Каждая бригада вытягивает из «штаба» карточку с проблемной ситуацией.

Второй этап – «Разработка плана операции»:

- Бригадам дается 5-7 минут на обсуждение. Они должны придумать и подготовить небольшой этюд (пантомиму или сценку с репликами) на тему того, как они будут действовать.

- Ведущий ходит между группами, задавая наводящие вопросы:

- Что, по-вашему, чувствует этот человек?

- Как вы к нему подойдете? Что скажете сначала?

- Ваша помощь будет незаметной или прямой?

- Что вы сделаете, если ваш первый вариант не сработает?

Третий этап – «Выполнение миссии» (демонстрация сценок):

- По очереди каждая бригада показывает свою сценку. Остальные дети выступают в роли «супервизоров» – экспертов, которые наблюдают за работой коллег.

- После каждого показа ведущий дает слово «супервизорам»:

- Что вам понравилось в действиях этой бригады?

- Как вы думаете, почувствовал бы себя лучше человек, которому помогли?

- Можете ли вы предложить другой, может быть, более деликатный способ помощи?

Заключительная часть (10 минут):

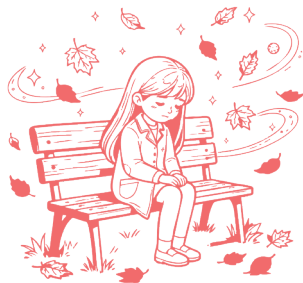
- «Разбор полетов» и рефлексия:
- Ведущий организует заключительное обсуждение в кругу.
- Вопросы для рефлексии:
- Какая ситуация была самой сложной для решения? Почему?
- Легко ли было придумать, как помочь, не обидев и не унизив человека?
- В какой сценке помощь была, на ваш взгляд, самой искренней и тактичной?
- Приходилось ли вам самим в жизни оказываться в роли «спасателя» или того, кому нужна помощь?

Главный вывод: Ведущий подводит детей к мысли, что часто самая важная помощь – это не громкие слова и действия, а простое внимание, готовность быть рядом и небольшая практическая поддержка.

Награждение: Все бригады получают «Удостоверение агента Службы спасения хорошего настроения» с напутствием применять полученный опыт в реальной жизни.

Примечания:

- **Психологическая безопасность:** Ситуации должны быть смоделированы так, чтобы не вызывать сильных негативных переживаний у участников. Важно подчеркивать, что это учебная тренировка.
- **Адаптация сложности:** Для 1-2 классов ситуации должны быть максимально простыми и конкретными. Для 3-4 классов можно вводить ситуации, требующие более тонкого психологического подхода (например, помощь в разрешении ссоры).



Развивающий потенциал: игра является мостом между пониманием эмоций другого человека и реальным действием. Она развивает социальный интеллект, инициативность и дает детям готовые поведенческие модели, которые они смогут использовать в реальной жизни.

Игра «Подарок»

Цель и задачи:

1. Развитие эмпатии и способности поставить себя на место другого человека.
2. Формирование умения анализировать интересы, потребности и характерные особенности сверстников.
3. Стимуляция внимательного и вдумчивого отношения к окружающим.
4. Развитие навыков аргументации и объяснения своего выбора.
5. Создание атмосферы взаимной заботы и понимания в коллективе.

Материалы:

- «Волшебная коробка» (может быть воображаемой или реальной, красиво украшенной).
- Опционально: бланки «Подарочных сертификатов», где дети могут нарисовать или написать свой подарок.
- Опционально: рисунки детей, изображающие их подарки.

Ход игры:

Подготовка (3 минуты):

- Дети вместе с ведущим садятся в круг. В центре круга ставится «Волшебная коробка». Ведущий создает приятную, спокойную атмосферу.

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий начинает беседу: «Сегодня у нас есть уникальная возможность. У нас в руках – волшебная сила. Мы можем подарить каждому в нашем классе самый лучший, самый желанный и самый подходящий именно для него подарок. Он может быть любым: большим или маленьким, реальным или волшебным. Но есть одно важное правило: этот подарок должен быть не таким, какой понравился бы нам самим, а именно таким, который обрадует нашего одноклассника».

- Объясняется суть игры: «Вы будете по очереди «дарить» свой подарок тому, кого выберете. Самое важное – объяснить, почему вы решили подарить именно это. Что вы знаете об этом человеке? Что он любит? О чем мечтает? Чему он обрадуется?»

Основная часть (25-30 минут):

Первый этап – «Внутренний диалог» (обдумывание):

- Ведущий дает детям 2-3 минуты тишины, чтобы они могли подумать и решить:

1. Кому из ребят в классе они хотят сделать подарок?

2. Что это будет за подарок?

3. Почему этот подарок идеально подходит именно этому человеку?

Второй этап – «Церемония дарения»:

- Дети по очереди (или по желанию) описывают свой «волшебный подарок».

- Пример высказывания ребенка: «Я хочу подарить Саше не просто книгу, а книгу про динозавров, потому что я знаю, что он их обожает и все про них рассказывает. Еще я вложу туда закладку-лупу, чтобы он мог рассматривать все картинки».

- Другой пример: «Я подарю Маше целую коробку смеха. Каждый раз, когда ей будет грустно, она сможет открыть ее, и оттуда выпрыгнет клоун, который ее рассмешит. Я знаю, что Маша любит веселиться, но иногда она грустит, и я хочу ей помочь».

- Ведущий поощряет детей быть конкретными и внимательными к деталям.

Третий этап – «Благодарность» (опционально):

- Тот, кому «подарили» подарок, может коротко поблагодарить и подтвердить, насколько этот подарок ему подходит: «Спасибо! Я правда очень люблю динозавров, а эту книгу я еще не читал!» или «Да, мне иногда бывает грустно, спасибо, что заметил это»

Заключительная часть (7-10 минут):

Рефлексия в кругу:

- Ведущий предлагает обсудить игру.

- Вопросы для рефлексии:

- Трудно ли было выбрать подарок? Что было сложнее – выбрать человека или придумать, что ему подарить?

- Что вы чувствовали, когда «получали» свой подарок? Были ли среди подарков такие, о которых вы сами мечтали?

- Что вы узнали нового о своих одноклассниках, слушая, какие подарки им выбирали?

- Почему важно думать о желаниях другого человека, когда делаешь ему подарок?

Главный вывод: Ведущий подводит детей к мысли, что самый лучший подарок – это тот, который показывает, как хорошо ты знаешь и понимаешь человека. Это знак настоящего внимания и дружбы.

Примечания:

- *Психологическая безопасность:* следите за тем, чтобы все дети получили хотя бы один «подарок». Если кто-то остался без внимания, ведущий может сам сделать ему красивый «волшебный подарок», объяснив свой выбор.

- *Адаптация сложности:* для 1 класса подарки могут быть более простыми и конкретными (игрушка, книга, конфета). Для 4 класса можно поощрять более абстрактные и глубокие «подарки» («я подарю тебе уверенность в себе», «я подарю тебе билет в страну твоей мечты»).

Развивающий потенциал: эта игра является мощным упражнением, расширяющим сознание, развивающим способность понимать другого. Благодаря игре дети осознают, что у другого человека есть свои, отличные от твоих мысли, желания и потребности. Она учит детей видеть индивидуальность в каждом.



Игра «Волшебные очки»

Цель и задачи:

1. Развитие эмпатии, способности к выходу за пределы эгоцентрической позиции и понимать точку зрения другого.
2. Формирование навыков глубокого эмоционального и когнитивного понимания мотивов и переживаний других людей и существ.
3. Расширение эмоционального словаря и способности к вербализации сложных внутренних состояний.
4. Воспитание социальной чуткости и отзывчивости через осознание потребностей окружающих.
5. Развитие воображения и способности к мысленному моделированию ситуаций.

Материалы:

- Волшебные очки: любые настоящие, игрушечные или сделанные из картона и украшенные детьми. Сам ритуал надевания – ключевой элемент.
- Набор карточек-ролей с описанием персонажей и ситуаций, разделенный по уровню сложности:
Уровень 1 (простые, наглядные эмоции):
 - «Малыш, у которого отняли машинку»
 - «Девочка, которой купили мороженое»
 - «Котенок, который греется на солнышке»*Уровень 2 (социальные ситуации):*
 - «Новый ученик в классе, который стоит один в стороне»
 - «Мальчик, у которого сломался велосипед прямо перед прогулкой»
 - «Дедушка, который несет тяжелую сумку»*Уровень 3 (сложные, противоречивые чувства):*
 - «Девочка, которая ревнует маму к новорожденному братику»
 - «Мальчик, который получил двойку и боится идти домой»
 - «Учитель, который видит, как дети ссорятся на перемене»

Ход игры:

Подготовка (5-7 минут):

- Ведущий создает особую атмосферу. Можно затемнить окна, зажечь «волшебный» светильник. Карточки красиво выкладываются на столе. Очки лежат на специальной «магической» подушечке.

Вводная часть (7-10 минут):

- Ведущий собирает детей в круг и торжественно представляет «Очки эмпатии»: «Эти необычные очки обладают удивительным свойством. Они позволяют заглянуть в сердце и мысли другого человека или даже животного. Когда вы их надеваете, вы на время становитесь тем, кого видите на карточке. Вы начинаете чувствовать его чувства, думать его мыслями и видеть мир его глазами».

- Объясняются правила «магии»:

1. *Правило погружения:* Надев очки, нужно глубоко вдохнуть и представить, что ты – этот персонаж.

2. *Правило уважения:* Мы внимательно слушаем каждого, кто находится «в роли».

3. *Правило бережного выхода:* после рассказа можно сказать: «Я снимаю очки и снова становлюсь собой».

Основная часть (30-35 минут):

Первый этап – «Ритуал превращения»:

- Ребенок подходит к столу, выбирает карточку (или ведущий предлагает ее, учитывая готовность ребенка).

- Он надевает «Волшебные очки». Ведущий может произнести «заклинание»: «Раз, два, три – в персонажа посмотри!»

Второй этап – «Монолог от первого лица»:

- Ребенок, находясь «в роли», отвечает на вопросы ведущего, которые помогают глубже войти в образ:

- *Восприятие:* Что ты видишь вокруг себя? Какие звуки слышишь?

- *Эмоции:* Что ты чувствуешь в этой ситуации? Какое у тебя настроение?

- *Мысли и потребности:* О чем ты думаешь? Чего ты больше всего хочешь прямо сейчас?

- *Желаемые действия:* Как бы ты хотел, чтобы другие люди поступили по отношению к тебе?

Третий этап – «Возвращение и обсуждение»:

- Ребенок снимает очки, символически возвращаясь в себя.

- Ведущий организует групповое обсуждение, задавая вопросы всем детям:

- *Что мы узнали о [персонаже]? Почему он чувствовал себя именно так?*

- *Как бы мы могли ему помочь, оказавшись рядом?*

- *Представляли ли вы себя когда-нибудь в похожей ситуации?*

Самый важный вопрос:

- Что изменилось в вашем восприятии этого персонажа после того, как вы «побывали в его шкуре»?

Заключительная часть (10 минут):

Рефлексия и создание «Карты понимания»:

• Ведущий предлагает обсудить сам опыт использования «Очков эмпатии».

- Легко ли было понять чувства другого?

- Какая роль была самой сложной для понимания? А самой интересной?

- Помогут ли нам эти очки в реальной жизни, даже без волшебства?

Творческое задание: Дети создают плакат под названием «Карта понимания», где с помощью рисунков и записей отмечают, какие новые чувства и мысли они открыли для себя сегодня.

Примечания:

• *Психологическая безопасность:* не предлагать детям роли, которые могут быть травматичными лично для них. Всегда давать право отказаться от роли или выйти из нее досрочно.

• *Адаптация сложности:* для детей помладше использовать роли животных

и простые бытовые ситуации. Для подростков можно вводить более сложные социальные и этические дилеммы.

• *Дифференциация:* для детей, которым сложно импровизировать, можно подготовить карточки с опорными словами-подсказками («чувства: грусть, тоска; потребности: найти, обнять»).

Развивающий потенциал: игра является одной из лучших для развития эмоционального интеллекта и моральной децентрации. Она учит ребенка выходить из эгоцентрического мировосприятия и вчувствоваться, «вживаться» в состояние другого человека, понимать его на более глубоком уровне.



Игра «Рисование эмоций»

Цель и задачи:

1. Развитие способности к синестезическому восприятию – умению устанавливать глубокие связи между звуковыми образами и визуальными, тактильными, эмоциональными впечатлениями.
2. Формирование навыков дифференциации и вербализации сложных эмоциональных состояний, рождающихся под воздействием музыкальных произведений.
3. Расширение эмоционального интеллекта через осознание и принятие разнообразия эмоциональных реакций на один и тот же художественный стимул.
4. Воспитание эстетической чуткости и способности к глубокому личностному проживанию музыки.
5. Развитие метафорического мышления и способности к художественному преобразованию эмоционального опыта.

Материалы:

Материалы:

Фонотека с музыкальными произведениями (представлена в виде QR-кода в примечаниях к игре):

1. Н. А. Римский-Корсаков – «Море и корабль Синдбада» (из сюиты «Шехерезада»).
 2. К. Дебюсси – «Ветер на равнине» (из прелюдий).
 3. Саундтрек «Зелёные чудовища» (из кинофильма «Экипаж машины боевой»).
 4. Инструментальная композиция «Зодиак. Космическая галактика».
 5. Н. А. Римский-Корсаков – «Полёт шмеля».
- Художественные материалы: листы формата А5, гуашь, акварель, пастель, цветные карандаши, кисти разных размеров.
 - «Эмоциональный словарь» – подборка карточек с названиями чувств и эмоций для детей, испытывающих трудности в вербализации.
 - Мольберты или специально организованное пространство для рисования.
 - Аудиоаппаратура или колонка.

Ход игры:

Подготовительный этап (5 минут):

Учитель создает «атмосферу творческой лаборатории». Пространство организуется по принципу художественной мастерской: на отдельных столах разложены различные художественные материалы, подготовлены места для работы стоя и сидя. Освещение приглушается, создавая камерную обстановку, способствующую погружению в музыкальные образы.

Вводная беседа (5 минут):

Ведущий собирает детей в круг и проводит мини-беседу о связи музыки и эмоций: «Сегодня мы становимся исследователями удивительного мира, где звуки превращаются в цвета, а мелодии – в эмоции. Каждое музыкальное произведение – это уникальная история, которую мы попробуем «увидеть» и запечатлеть на бумаге. Помните: не существует правильных или неправильных образов – важно то, что рождается именно в вашем воображении».

Основная часть (20 минут):

Первый этап – «Музыкальное погружение»:

• Дети удобно располагаются вокруг мольбертов и столов. Звучит первое произведение – «Море и корабль Синдбада» Римского-Корсакова. Педагог предлагает закрыть глаза и представить возникающие образы: «Почувствуйте движение волн, представьте цвет морской глубины, ощутите дыхание ветра в парусах...».



Второй этап – «Эмоциональный отклик»:

• После прослушивания педагог предлагает поделиться возникшими образами и чувствами, используя «Эмоциональный словарик» при необходимости. • • • Дети описывают, какие цвета, формы, движения они представили под музыку.

Третий этап – «Художественное воплощение»:

• Дети приступают к созданию работ, слушая произведение повторно. Педагог напоминает: «Не стремитесь нарисовать конкретный предмет – попробуйте передать саму «музыкальность»: ритм через повторяющиеся элементы, тембр через цвет, динамику через насыщенность линий. Важное условие – чтобы весь лист был заполнен».

• Смена музыкальных образов:

Каждое последующее произведение звучит 10-12 минут, включая время на обсуждение и рисование:

- «Ветер на равнине» Дебюсси – акцент на передаче воздушности, прозрачности, движения.

- «Зелёные чудовища» – работа с контрастными эмоциями, драматическими образами.

- «Космическая галактика» – восприятие космического пространства, таинственности.

- «Полёт шмеля» – передача скорости, вибрации, энергии.

Заключительная часть (10 минут):

Выставка-рефлексия:

• Готовые работы размещаются на общей выставочной площади. Педагог организует «тур по галерее», где каждый автор может назвать свою картину и кратко рассказать о своей работе:

- *Какая музыка «нарисовала» эту картину?*

- *«Какое чувство стало главным в вашей работе?»*

- *Что было самым сложным в передаче музыки красками?*

Групповое обсуждение:

Дети отмечают, как по-разному можно воспринимать одну и ту же музыку, и как это обогащает их понимание картины мира. Педагог подводит итог: «Сегодня мы убедились, что музыка – это не просто звуки, а целый мир эмоций и образов, который каждый из нас видит по-своему. И в этом разнообразии – настоящая магия искусства».

Примечания:

• Для детей с повышенной тревожностью можно предложить работу в меньшем формате и с более ограниченной па-

литрой или предложить альтернативный вид деятельности (например, проза и поэзия, текстовое описание чувств).

- При работе с драматическими произведениями важно дать возможность детям выразить и негативные эмоции, обеспечивая психологическую безопасность.

- Целесообразно делать короткие паузы между произведениями для смены материалов и психологической перестройки.

- Особое внимание уделить переходу от драматических произведений к более светлым – обеспечить эмоциональную разрядку.

Развивающий потенциал:

Игра способствует формированию целостного художественного восприятия реальности, развивает межсенсорные связи, обогащает эмоциональный опыт ребенка. Через соединение музыки и изобразительного искусства дети учатся более тонкому пониманию собственных эмоциональных состояний и их художественному выражению.

Сканируй QR -код



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГР

Эффективное использование игр на развитие эмпатии требует от учителя не только организационного, но и глубокого эмоционального участия и чуткости. При организации таких игр педагогу необходимо создать пространство, где уязвимость и проявление чувств становятся безопасными и поддерживаемыми. Это достигается через особую работу с групповой динамикой: введение ритуалов начала и завершения занятий, использование сигналов, позволяющих ребенку временно выйти из активности, если эмоции становятся слишком интенсивными, и постоянное моделирование уважительного отношения к переживаниям каждого участника. Учителю важно научиться распознавать моменты, когда дети готовы к эмпатийному отклику, и те ситуации, когда они нуждаются в психологической защите, гибко адаптируя ход игры к эмоциональному состоянию группы.

Особое значение имеет методика проведения обсуждения после игр. Учителю следует избегать оценочных суждений и интерпретаций детских переживаний, вместо этого помогая детям самим находить слова для описания своих чувств и состояний. Эффективной практикой является использование метафор и аналогий («На что похоже это чувство?», «Если бы это было погодой, то какой?»), что особенно помогает детям с трудностями в вербализации эмоций. В ходе рефлексии педагог может мягко обращать внимание детей на невербальные проявления эмоций у сверстников – выражение лица, позу, интонацию, помогая таким образом развивать эмоциональную грамотность и способность «считывать» эмоциональные состояния других.

Анализ эффективности игр на развитие эмпатии должен проводиться учителем на нескольких уровнях. На индивидуальном уровне стоит отслеживать, как меняется способность ребенка распознавать и называть свои эмоции, проявлять инициативу в поддержке сверстников, учитывать чувства других в совместной деятельности. На групповом уровне показателями эффективности служат уменьшение конфликтных ситуаций, увеличение проявлений взаимопомощи, формирование устойчивых дружеских связей между детьми. Целесообразно вести дневник наблюдений, где фиксируются значимые изменения в эмоциональной сфере де-

тей, их реакции на различные игровые ситуации, прогресс в развитии навыков эмпатийного общения.

Важным аспектом работы учителя является развитие собственной эмпатийной компетентности. Регулярная супервизия, участие в тренингах по развитию эмоционального интеллекта, рефлексия собственных реакций в процессе ведения игр позволяют учителю глубже понимать эмоциональные процессы в детском коллективе и более эффективно сопровождать развитие эмпатии у детей. Особого внимания заслуживает умение учителя распознавать и учитывать культурные и гендерные особенности проявления эмпатии, избегая навязывания стереотипных моделей эмоционального поведения.

При анализе проведенных игр учителю важно обращать внимание на то, как дети переносят полученный опыт в повседневное взаимодействие – начинают ли они более чутко относиться к настроению одноклассников, используют ли новые стратегии разрешения конфликтов, проявляют ли больше готовности к сотрудничеству и взаимопомощи. Показателем успешности работы является также изменение языка общения в детском коллективе – появление в речи детей слов, обозначающих тонкие оттенки чувств, большее внимание к эмоциональному состоянию собеседника, использование «я-высказываний» при описании своих переживаний.

При подготовке и организации игр учителю необходимо учитывать следующие принципиальные положения:

1. *Создание атмосферы безусловного принятия и доверия:* любое обсуждение чувств, особенно собственных, требует высокой степени психологической безопасности. Учитель должен демонстрировать принятие любых эмоций ребенка, даже негативных. Недопустимы оценки и осуждения в духе «злиться – плохо» или «нечего тут бояться». Вместо этого следует использовать формулу: «Я вижу, что ты злишься. Расскажи, что случилось?». Это правило должно распространяться и на взаимодействие между детьми.

2. *Роль педагога как фасилитатора, а не инструктора:* задача учителя – не давать готовые ответы и оценки, а мягко направлять процесс обсуждения, задавать открытые вопросы: «Как ты думаешь, что он почувствовал?», «А что можно было сделать в этой ситуации?», «Как бы ты сам хотел, чтобы поступили с тобой?». Учитель выступает в роли эмоционального переводчика, помогая детям вербализовать свои чувства и переживания.

3. *Обязательный этап рефлексии и обсуждения (дебрифинг):* этот этап является не менее важным, чем сама игровая активность. Именно в процессе обсуждения происходит осмысление игрового опыта, его перевод в реальный жизненный контекст. Вопросы для рефлексии должны быть тщательно продуманы и касаться всех аспектов эмпатии:

- *Когнитивный:* «Что ты видел на его лице? Какая это эмоция?».

- *Эмоциональный:* «Что ты почувствовал, когда увидел это? Тебе было его жалко?».

- *Поведенческий:* «Что ты сделал, чтобы помочь? Почему ты выбрал именно это действие?».

4. *Учет индивидуальных особенностей младших школьников:* не все дети готовы активно проявлять эмпатию публично. Некоторые могут быть застенчивыми, другие – иметь негативный опыт, который блокирует проявление сочувствия. Нельзя форсировать события и требовать от ребенка демонстрации чувств, к которым он не готов. Допустимо пассивное участие (наблюдение), постепенно вовлекая ребенка через невербальные формы активности (например, в игре «Зеркало»).

5. *Последовательность и систематичность:* развитие эмпатии – длительный процесс, который не может быть реализован в рамках одной-двух игр. Необходимо планомерное и регулярное включение подобных игровых практик в воспитательную и образовательную деятельность, создавая тем самым непрерывную развивающую среду.

6. *Личный пример педагога:* эмпатия заразительна. Педагог, который сам демонстрирует внимательное, участливое, уважительное отношение к детям, их чувствам и проблемам, является самым мощным мотивационным фактором и моделью для подражания. Искренний интерес, готовность выслушать и поддержать – это тот фундамент, на котором строятся все игровые технологии.

Реализация этих принципов позволит превратить игру из простого развлечения в мощный инструмент формирования эмоционального интеллекта и нравственного становления личности, воспитания не просто успешного, но и отзывчивого, понимающего и доброго человека. Систематическая работа в этом направлении создает прочную основу для формирования психологически безопасной образовательной среды, где каждый ребенок чувствует себя принятым и понятым, что является необходимым условием для его гармоничного развития и успешной социальной адаптации.

РАЗДЕЛ III. МОДЕЛИРОВАНИЕ ДЕТСКОЙ ИГРЫ КАК СОВМЕСТНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СОЗИДАТЕЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Созидательная игровая деятельность в жизни ребенка младшего школьного возраста

Феномен детской игры традиционно рассматривается в контексте ее развивающей, компенсаторной и адаптивной функций. Однако в современной педагогической парадигме все более актуальной становится ее созидательная, или креативно-продуктивная функция, которая трансформирует игровое пространство из поля усвоения готовых социальных норм в лабораторию по проектированию новых моделей действительности. Созидательная игровая деятельность понимается нами как такая форма совместной активности детей, в процессе которой происходит не просто воспроизведение известных сценариев, но генерация нового продукта – материального, интеллектуального и социального – являющегося результатом коллективного творческого усилия. Таким образом речь идет о *коллективной творческой деятельности*.

Младший школьный возраст представляет собой уникальный период для целенаправленного развития созидательного потенциала игры. С одной стороны, ребенок еще сохраняет непосредственность и гибкость дошкольного мышления, его воображение не сковано жесткими рамками формальной логики. С другой стороны, включение в систематическую учебную деятельность формирует у него предпосылки к целеполаганию, планированию и контролю, что является необходимой основой для любого созидания.

Таким образом, коллективная творческая деятельность в этот период становится связующим звеном между спонтанным творчеством дошкольника и проектной деятельностью подростка и имеет ряд ключевых параметров:

1. *Наличие креативного замысла.* Изначально существует не готовый сценарий, а лишь общая идея, проблема или тема, которую предстоит развить совместными усилиями. Например, не «построить дом по образцу», а «спроектиро-

вать и построить город будущего, в котором будет комфортно всем его жителям».

2. *Ориентация на продукт.* Коллективная творческая деятельность подчинена не самому процессу (хотя он также важен), а созданию конкретного результата: спектакля, макета, карты, свода законов своего государства, книги сказок и т.д. Именно этот продукт является зримым воплощением коллективных усилий.

3. *Коллективный характер творчества.* Созидание в игре – это не сумма индивидуальных вкладов, а синергетический процесс, в котором идеи одних детей обогащаются и трансформируются под влиянием других. Здесь формируется особый тип коммуникации – творческая кооперация, когда участники не конкурируют за «лучшую» идею, а совместно «взрачивают» общий замысел.

4. *Проектный компонент.* Подобный вид деятельности неизбежно приобретает черты проекта: она требует распределения ролей и обязанностей (кто-то генерирует идеи, кто-то воплощает их в материале, кто-то координирует процесс), планирования этапов работы и преодоления возникающих трудностей.

Коллективная творческая деятельность выполняет ряд критически важных функций в развитии младшего школьника:

1. *Развитие проектного мышления:* ребенок учится видеть не только сиюминутную задачу, но и отдаленную перспективу, выстраивать путь от замысла к реализации.

2. *Формирование социальной компетентности:* в процессе совместного творчества естественным образом возникают и разрешаются конфликты, отрабатываются навыки ведения переговоров, аргументации своей позиции, принятия групповых решений и ответственности за общий результат.

3. *Становление «Я-концепции» через созидание:* создавая нечто значимое и получая признание со стороны сверстников и взрослых, ребенок переживает опыт компетентности и самоэффективности. Он осознает себя не как пассивного потребителя, а как активного творца, способного влиять на окружающий мир.

4. *Интеграция знаний:* созидательная игра является идеальной средой для применения знаний, полученных на уроках. Конструирование механизма актуализирует знания по математике и окружающему миру, создание костюма – по

технологии и искусству, написание сценария – по русскому языку и литературе.

Таким образом, моделирование игр созидательной направленности позволяет вывести детскую активность на качественно новый уровень, превращая игровой коллектив в сплоченную команду единомышленников-творцов, способную к преобразующей деятельности, так как активизирует комплекс психологических механизмов, обеспечивающих целостное развитие личности младшего школьника:

1. *Механизм проекции*, позволяющий ребенку воплощать в игровом творчестве свои внутренние переживания, страхи, надежды и ожидания. Создавая игровые миры и персонажей, дети неосознанно проецируют на них элементы своего собственного опыта, что дает уникальную возможность для мягкой коррекции эмоциональных состояний и разрешения внутренних конфликтов.

2. *Механизм символизации*, благодаря которому конкретные игровые объекты и действия наделяются для ребенка глубоким личностным смыслом. Построенный из кубиков дом может символизировать безопасность, созданный корабль – стремление к свободе и приключениям. Эта способность к символическому мышлению, интенсивно развивающаяся в созидательной игре, является основой для развития абстрактного мышления и творческого воображения ребенка.

3. *Механизм переноса навыков* дети неосознанно используют в игре через знания, полученные на уроках: математические понятия при конструировании, природоведческие представления при создании моделей экосистем, филологические навыки при разработке сценариев и диалогов. Этот естественный перенос способствует глубокому и осмысленному усвоению учебного материала, превращая абстрактные знания в личностно значимый опыт.

4. *Механизм проектирования*: от зарождения идеи через планирование и распределение ролей к реализации и презентации результата. Этот опыт становится фундаментом для последующего успешного овладения более сложными формами проектной работы в средней и старшей школе.

5. *Механизм социального развития*, создающий условия для формирования коллективного субъекта деятельности. В процессе совместного творчества дети переживают опыт подлинной кооперации, когда успех общего замысла зави-

сит от вклада каждого участника. Это способствует развитию чувства ответственности не только за индивидуальный результат, но и за успех всей группы.

6. *Феномен совместного преодоления трудностей*: сталкиваясь с неизбежными проблемами и конфликтами в процессе созидания, дети учатся вести переговоры, находить компромиссы, распределять ресурсы и разрешать разногласия конструктивным путем. Этот опыт имеет неоценимое значение для формирования социальной компетентности и эмоционального интеллекта.

Различные формы созидательной игры обладают специфическим развивающим потенциалом:

1. *Конструктивно-моделирующие игры* интенсивно развивают пространственное мышление, понимание причинно-следственных связей, способность к планированию и прогнозированию результатов деятельности.

2. *Сюжетно-ролевое творчество* способствует развитию рефлексии, эмоционального интеллекта, способности к децентрации и пониманию мотивов поведения других людей.

3. *Игры с правилами собственного сочинения* формируют правосознание и понимание социальных норм, развивают способность к саморегуляции и соблюдению договоренностей.

Все вышеперечисленные игры обладают также диагностическим потенциалом, что позволяет учителю выявлять особенности развития ребенка через наблюдение за его игровым поведением. Анализ следующих аспектов может дать ценную информацию о развитии личности:

- Способы решения проблемных ситуаций.
- Особенности взаимодействия со сверстниками.
- Уровень развития воображения и творческого мышления.
- Эмоциональные проявления в процессе творчества.
- Умение доводить начатое до конца.

На современном этапе наблюдается интеграция традиционных форм созидательной игры с цифровыми технологиями. Появление гибридных игровых сред, сочетающих реальное и виртуальное творчество, открывает новые возможности для развития детского творчества. Однако при этом сохраняется актуальность задача сохранения баланса между цифровыми и традиционными формами созидатель-

ной деятельности, поскольку каждая из них вносит уникальный вклад в развитие ребенка.

Таким образом, коллективная созидательная игровая деятельность представляет собой комплексное средство развития, интегрирующее познавательные, социальные и эмоциональные аспекты становления личности младшего школьника. Ее целенаправленное и систематическое использование в образовательном процессе позволяет создать условия для формирования творческой, инициативной и социально ответственной личности.

КАРТОТЕКА ИГР

Игра «Остров сокровищ»

Цель и задачи:

1. Развитие навыков сотрудничества и работы в команде.
2. Улучшение коммуникативных навыков (умение слушать, выражать свои мысли и чувства).
3. Формирование умения понимать чувства других.
4. Развитие навыков решения проблем и конфликтных ситуаций.
5. Повышение уверенности в себе при взаимодействии с другими.

Материалы:

- Карта «Острова Сокровищ Дружбы» (представлена в виде QR-кода в примечаниях к игре):
- Карточки с заданиями для каждой локации (описаны ниже).
- Небольшие «сокровища» (например, конфеты, наклейки, маленькие игрушки) – их можно разделить на всех участников в конце игры.
- Повязки на глаза (для одного из заданий).
- Мягкий мячик или подушка.
- Бумага и карандаши для рисования.

Ход игры:

Вводная часть (5 минут):

- Учитель рассказывает детям, что они отправляются в увлекательное путешествие на «Остров Сокровищ Дружбы», где их ждут испытания, которые помогут им научиться лучше понимать друг друга и стать настоящими друзьями, поэтому очень важно сотрудничать друг с другом.

Путешествие по острову (30-40 минут):

- Группы по очереди перемещаются по локациям на карте.
- На каждой локации они берут карточку с заданием и выполняют его всей командой.
- Учитель следит за процессом, помогает, направляет, но не вмешивается в решение группы.
- После выполнения задания группа переходит к следующей локации.

Заключительная часть (10 минут):

- Ребята представляют свой рисунок и рассказывают, чему они научились во время путешествия.
- Учитель подводит итоги, хвалит детей за их усилия и сотрудничество.

В конце всем участникам раздаются «сокровища» в знак успешного завершения миссии.

Примечания:

«Бухта Приветствий» (Развитие коммуникации)

Задание: Каждому члену команды нужно придумать необычное приветствие (жестом, словом, движением) и поприветствовать им остальных участников.

«Река Согласия» (Развитие умения договариваться)

Задание: Команде дается ситуация (например, «Вы нашли одну конфету на всех. Как вы ее поделите?»). Задача – обсудить и найти решение, которое устроит всех.

«Пещера Решений» (Развитие навыков решения проблем)

Задание: Команде дается задача, требующая совместных усилий (например, «Постройте самую высокую башню из подручных материалов, которые есть у вас в группе»).

«Пляж Complimentов» (Развитие позитивного мышления и умения поддерживать друг друга)

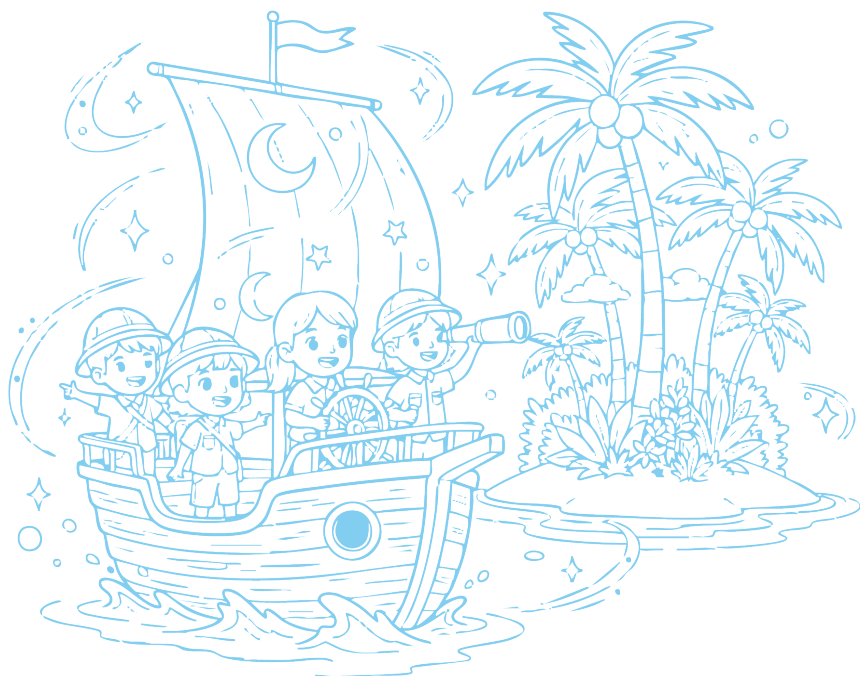
Задание: Каждый участник команды говорит комплимент каждому другому члену группы.

«Залив Дружбы» (Подведение итогов)

Задание: Нарисовать общий рисунок на тему «Наша дружная команда».

Сканируй QR-код





Игра-проект «Архитекторы Будущего»

Цель и задачи:

1. Развитие навыков коллективного проектирования и конструктивного взаимодействия в условиях необходимости согласования различных идей.
2. Формирование умения работать в команде, идти на компромиссы, сочетать индивидуальные замыслы с общим планом.
3. Развитие пространственного мышления, воображения и инженерных навыков.
4. Формирование навыков публичной презентации и аргументации своего проекта.
5. Воспитание ответственного отношения к совместному результату.

Материалы:

- Большое разнообразие конструктивных материалов:
 - Конструкторы (LEGO, магнитные, деревянные),
 - Деревянные бруски, кубики,
 - Картонные коробки разных размеров, втулки, бумага,
 - Природные материалы (шишки, веточки, камешки),
 - Клей, скотч, ножницы (под присмотром взрослых),
 - Краски, кисточки, фломастеры,
- Большая плоскость для строительства (ковёр, стол, лист фанеры),
- Бумага для эскизов, карандаши, фломастеры,
- Опционально: таблички с названиями «архитектурных бюро»

Ход игры:

Подготовка (7-10 минут):

Помещение организуется в виде творческой мастерской. Материалы аккуратно разложены по типам. Дети делятся на группы по 3-5 человек – «архитектурные бюро». Каждая группа выбирает название своего бюро («Солнечные строители», «Дружные зодчие» и т.п.)

Вводная часть (10 минут):

• Ведущий собирает всех «архитекторов» и объявляет: «Сегодня мы начинаем грандиозный проект – строительство «Города Дружбы»! Каждое архитектурное бюро получит участок для создания своего уникального объекта. Нам предстоит построить Парк Отдыха, Улицу Доброты, Школу Мечты и другие важные здания».

- Обсуждаются правила работы:

1. *Правило совещания:* Каждое важное решение принимается всеми членами бюро.

2. *Правило уважения:* Мы внимательно слушаем идеи каждого, даже если они кажутся необычными.

3. *Правило ответственности:* Каждый участник вносит свой вклад в общий проект.

4. *Правило времени:* Мы следим за временем, чтобы успеть завершить проект.

Основная часть (60-80 минут):

Первый этап – «Проектный совет» (15-20 минут):

- Группы получают задание – придумать и нарисовать эскиз своего объекта.

- Задача детей – договориться, что именно они будут строить, как это будет выглядеть и какие функции выполнять.

- Ведущий ходит между группами, задавая наводящие вопросы:

- Как ваш объект поможет жителям Города Дружбы?

- Как вы разделите работу между собой?

- Что сделать, чтобы ваш проект был удобным и красивым?

Второй этап – «Строительство» (30-40 минут):

- Группы приступают к реализации своих проектов.

- Важно, чтобы каждый участник нашел свою роль в строительстве: кто-то составляет план, кто-то скрепляет детали, кто-то украшает постройку.

- Ведущий наблюдает за процессом, помогая разрешать спорные ситуации и оказывая техническую поддержку.

Третий этап – «Подготовка к презентации» (10-15 минут):

- Группы готовят краткое представление своего проекта.

- Распределяют, кто что будет рассказывать:

- Название объекта

- Его назначение

- Особенности конструкции

- Что каждый участник делал в проекте

Заключительная часть (20-25 минут):

- «Выставка проектов»:

- Все группы собираются вокруг готового макета «Города Дружбы».

- По очереди каждая команда представляет свой проект.

- После каждого выступления остальные участники могут задать вопросы или поделиться впечатлениями.

- Ведущий акцентирует внимание на интересных конструкторских решениях и примерах успешного сотрудничества.

Рефлексия:

Обсуждение в кругу:

- *Что было самым сложным в работе над проектом?*
- *Как вашей группе удалось договориться?*
- *Чему вы научились, работая в команде?*
- *Какой проект вам понравился больше всего и почему?*

Примечания:

- *Дифференциация:*
 - Для младших школьников предложить более конкретные темы («Игровая площадка», «Зоопарк»)
 - Для старших – сложные объекты («Экологический центр», «Стадион»)
- *Критерии оценки:*
 - Умение договариваться
 - Оригинальность идеи
 - Качество исполнения
 - Умение презентовать проект
- *Временные рамки:* Можно проводить в несколько этапов в течение недели
- *Дополнительные возможности:*
 - Создание паспортов объектов
 - Проведение экскурсии по городу для других классов
 - Организация выставки для родителей

Развивающий потенциал: Проект развивает не только конструктивные навыки, но и soft skills – умение работать в команде, договариваться, презентовать свои идеи. Дети учатся сочетать творчество с практическим мышлением, что является важным навыком для будущей жизни.

Игра «Мастерская чудесных превращений»

Цель и задачи:

1. Развитие креативности и дивергентного мышления – умения видеть новый потенциал в обычных вещах.
2. Формирование навыков коллективного творчества и кооперации на всех этапах создания объекта.
3. Стимуляция воображения и способности к импровизации.
4. Развитие экологического сознания через опыт вторичного использования материалов.
5. Совершенствование навыков презентации.

Материалы:

- Бросовые материалы:
 - Пластиковые бутылки разной формы
 - Пробки, крышки
 - Втулки от бумажных полотенец
 - Старые CD-диски
 - Пуговицы, бусины
- Природные материалы:
 - Шишки, желуди, каштаны
 - Веточки, кора
 - Камешки, ракушки
- Декоративные элементы:
 - Лоскуты ткани, пряжа
 - Цветная бумага, фольга
- Инструменты для скрепления:
 - Клей-пистолет (под контролем взрослого)
 - Скотч (двусторонний, обычный)
 - Проволока, нитки
 - Пластилин
- Подложки для работы, фартуки.

Подготовка (10 минут):

Помещение организуется как творческая мастерская. Материалы разложены по типам в отдельные корзины. Дети делятся на группы по 3-4 человека – «творческие лаборатории».

Вводная часть (10 минут):

• Ведущий встречает детей в роли Главного Изобретателя: «Добро пожаловать в нашу волшебную лабораторию! Сегод-

ны мы с вами будем превращать обычные вещи в необычные. Посмотрите на эти материалы – в них спрятаны магические существа, удивительные механизмы и фантастические миры! Наша задача – помочь им появиться на свет».

- Объявляются правила мастерской:

1. **Правило волшебного взгляда:** В каждом предмете можно увидеть что-то необычное.

2. **Правило со-творчества:** Все идеи обсуждаются и воплощаются коллективно.

3. **Правило безопасного творчества:** Работаем аккуратно с материалами и инструментами.

Основная часть (40-50 минут):

Первый этап – «Мозговой штурм»

(10 минут):

- Группы получают общее задание: создать «Фантастическое существо из далекой галактики» или «Волшебный аппарат для исполнения желаний».

- Дети рассматривают материалы, обмениваются идеями: «Смотри, эта бутылка может стать туловищем робота!», «А из этих шишек получится отличная шерсть для космического зверя!»

- Ведущий помогает группам сформулировать основную идею их произведения.

Второй этап – «Процесс превращения» (25-30 минут):

- Группы приступают к созданию своих объектов.

- Происходит естественное распределение ролей: кто-то становится «конструктором» (собирает основу), кто-то – «декоратором» (украшает объект), кто-то – «сценаристом» (придумывает историю).

- Ведущий наблюдает за процессом, помогая разрешать творческие споры.

Третий этап – «Подготовка к выставке» (5-10 минут):

Группы:

- придумывают название своему произведению,
- сочиняют краткую историю о нем (где живет, что умеет, какие у него особенности),
- распределяют, кто что будет рассказывать на презентации.

Заключительная часть (20 минут):

- «Выставка чудесных превращений»:
- Все работы размещаются на специальном стенде.
- Каждая группа по очереди представляет свое творение.
- Пример презентации: «Это – Крылатый собиратель снов.

Он сделан из бутылки, крылья — из картона, украшен пуговицами. Ночью он облетает город и собирает хорошие сны, а утром раздает их детям».

• После каждого выступления зрители могут задать вопросы автору.

Рефлексия:

Обсуждение в кругу:

- *Какое превращение вас больше всего удивило?*
- *Что было самым трудным в работе?*
- *Как вам удалось договориться, когда были разные идеи?*
- *Что вы чувствовали, когда обычные вещи начинали превращаться во что-то волшебное?*

Примечания:

- *Безопасность:*
- Клей-пистолет используют только под контролем взрослого.
- Все материалы предварительно моются и обрабатываются.
- *Адаптация:*
- Для младших: использовать более простые материалы и формы.
- Для старших: ввести дополнительные условия (использовать не менее 5 видов материалов).
- *Дополнительные возможности:*
- Создание комиксов про свои изобретения.
- Проведение конкурса на самое оригинальное превращение.
- Организация виртуальной выставки с фотографиями работ.

Развивающий потенциал:

Игра учит детей нестандартному мышлению, доказывая, что возможности ограничены только нашим воображением. Совместное творчество воспитывает умение слушать других, находить компромиссы и ценить вклад каждого участника в общий проект.



Игра «Театр Одного Дня»

Цель и задачи:

1. Развитие навыков коллективного сочинительства и кооперации на всех этапах творческого процесса.
2. Формирование умения распределять роли и обязанности, договариваться и подчинять личные интересы общей цели.
3. Развитие эмоционального интеллекта через проживание ролей и постижение мотивов персонажей.
4. Совершенствование коммуникативных навыков (вербальных и невербальных) и уверенности в себе.
5. Стимуляция воображения, творческого мышления и способности к импровизации.

Материалы:

- Для костюмов и декораций:
 - Ткани разных цветов и фактур, ленты, тесьма.
 - Цветная бумага, картон, краски, кисти.
 - Ножницы, клей, скотч, степлер.
- Для реквизита:
 - Бумага для изготовления масок, элементов костюмов (корон, ушей и т.д.)
 - Грим (гипоаллергенный).
- Техническое оснащение:
 - Фонограмма с подборкой музыки для создания атмосферы.
 - Простые элементы освещения (настольная лампа, гирлянда).
- Прочее:
 - Сценарий-шаблон или карточки с ключевыми словами для начала истории.

Ход игры:

Подготовка (10-15 минут):

Пространство делится на несколько функциональных зон: «Сценарный отдел», «Костюмерная», «Мастерская декораций» и «Сцена». Материалы аккуратно разложены по зонам.

Вводная часть (10 минут):

• Ведущий в роли Директора театра собирает труппу: «Сегодня наш театр ставит спектакль, которого еще нет! Нам предстоит за один день побывать драматургами, актерами,

художниками и костюмерами. У нас есть время только до конца дня, чтобы создать и показать шедевр!»

- Объявляются правила театра:

1. **Правило общей идеи:** Все решения принимаются сообща.

2. **Правило взаимопомощи:** Мы помогаем друг другу во всех процессах.

3. **Правило сцены:** Каждая роль важна – и актерская, и вспомогательная, и техническая.

Основная часть (60-80 минут):

Первый этап – «Сценарный отдел» (15-20 минут):

- Коллективное создание сценария на основе выбранной темы («Путешествие на неизведанную планету», «Сказка о потерянном смехе», «Загадка исчезнувшей радуги»).

- Ведущий помогает структурировать историю, задавая вопросы:

- Где происходит наша история?

- Кто главные герои? Какой у них характер?

- Что случилось в начале? Какая проблема возникла?

- Как герои будут решать проблему? Кто им поможет?

- Чем все закончится?

Второй этап – «Распределение ролей и обязанностей» (10 минут):

- Дети самостоятельно распределяют, кто будет:

- Актерами (главные и второстепенные роли),

- Художниками-оформителями (создают декорации),

- Костюмерами (готовят элементы костюмов и реквизит),

- Режиссерами (следят за общим замыслом и помогают на репетиции).

- Важно, чтобы каждый ребенок нашел себе дело по душе.

Третий этап – «Подготовительный» (25-35 минут):

- Параллельно идут несколько процессов:

- Актеры репетируют сцены, продумывают мимику, жесты, интонации.

- Художники создают декорации из подручных материалов.

- Костюмеры изготавливают элементы костюмов, подбирают грим.

- Ведущий координирует процесс, помогает разрешать спорные ситуации.

Четвертый этап – «Генеральная репетиция» (10 минут):

- Проходит прогон всего спектакля от начала до конца.

- Уточняются выходы актеров, расстановка декораций, работа с реквизитом.

Заключительная часть (30-40 минут):

«Премьера»:

- Спектакль показывается приглашенной аудитории (другой группе детей, родителям, учителям).
- После показа – обязательные аплодисменты и обсуждение:

- *Что особенно понравилось зрителям?*
- *Что было самым интересным для актеров?*
- *Какие моменты были самыми сложными?*

Рефлексия «За кулисами»:

После ухода зрителей проходит обсуждение в кругу:

- *Что получилось лучше всего?*
- *С какими трудностями мы столкнулись и как их преодолели?*
- *Как нам удалось договориться и работать вместе?*
- *Что каждый из нас открыл в себе нового?*

Примечания и рекомендации:

- *Роль ведущего:* На первых этапах ведущий активно помогает, но постепенно передает инициативу детям, становясь консультантом.
- *Адаптация:* Для младших детей стоит выбрать простой, знакомый сюжет. Для старших – можно ввести более сложные темы с моральной дилеммой.
- *Временные рамки:* При необходимости игру можно растянуть на 2-3 дня, выделив отдельные дни для подготовки и показа.
- Критерии успеха:
 - Умение детей договориться и распределить обязанности.
 - Согласованность действий во время подготовки и показа.
 - Оригинальность и целостность художественного замысла.
 - Эмоциональная включенность всех участников.

Развивающий потенциал:

Проект учит детей совместной творческой деятельности, где успех зависит от вклада каждого. Это мощный инструмент для развития социального интеллекта, эмоциональной компетентности и коммуникативных навыков, а также прекрасная возможность для самовыражения и укрепления уверенности в себе.

Игра «Легенда картонного королевства»

Цель и задачи:

1. Моделирование процессов социального созидания – создания законов, традиций и истории своего сообщества.
2. Осознание участниками важности правил и норм для жизни в обществе.
3. Развитие навыков коллективного принятия решений, ведения переговоров и нахождения компромиссов.
4. Создание чувства общности, принадлежности к группе и ответственности за свой «мир».
5. Развитие творческого мышления, символического восприятия и способности к совместному сочинительству.

Материалы:

- Для строительства:
 - Большие картонные коробки разного размера.
 - Картонные листы, втулки.
 - Скотч (малярный и обычный), ножницы.
 - Краски, кисти, фломастеры.
- Для атрибутики:
 - Цветная бумага, ткань для флагов.
 - Бумага для герба и свода законов («Свиток Мудрости»).
 - Украшения: блестки, перья, наклейки.
- Ритуальные предметы:
 - «Корона» для ведущего (символизирующая роль хранителя знаний).
 - Символический «артефакт» (красивый камень, кубок).

Ход игры:

Подготовка (10 минут):

Пространство организуется как «пустое поле для нового государства». Материалы аккуратно разложены. Ведущий занимает место «Мудрого Хранителя», который будет помогать, но не руководить.

Вводная часть (10 минут):

• Ведущий собирает детей вокруг и говорит: «Давным-давно на этом месте было пусто. Но сегодня здесь родится новое королевство! Ваше королевство! Вам предстоит не просто построить замок, а создать целый мир со своей историей, законами и традициями. Вы – его основатели!»

- Объясняется миссия: «Каждое королевство держится на трех китах: на Силе (его стены), на Мудрости (его законы) и на Душе (его история). Нам предстоит создать все три!»

Основная часть (70-90 минут):

Первый этап – «Закладка камня» (20-30 минут):

- Строительство замка: Дети совместно строят из коробок замок своего королевства. Важно, чтобы это был единый проект, а не набор разрозненных построек.

- Создание границ: Дети определяют и обозначают границы своего королевства.

Второй этап – «Совет Мудрейших» (30-40 минут):

- Дети собираются в построенном замке для «Большого Совета».

Часть 1: Имя и символы.

- Название: Коллективно придумывается имя королевства («Солнечная Долина», «Радужный Остров», «Королевство Дружных Сердец»).

- Герб и девиз: Создается герб, который отражает ценности королевства. Придумывается девиз («Один за всех и все за одного!», «В дружбе – наша сила!»).

- Флаг: Из ткани и бумаги создается флаг королевства.

Часть 2: Кодекс Чести.

- Ведущий предлагает обсудить: «Какие законы помогут нам жить в нашем королевстве дружно и справедливо?»

- Дети предлагают правила, которые записываются на большом свитке – «Кодексе Чести».

- Примеры законов: «В нашем королевстве каждый имеет право на свое мнение», «Мы помогаем тому, кто в беде», «Мы не держим обиду в себе, а говорим о ней», «Мы смеемся вместе, а не над кем-то».

Третий этап – «Рождение Легенды» (20-30 минут):

- Создание истории: Дети коллективно сочиняют легенду о своем королевстве.

Ведущий задает наводящие вопросы:

- Как появилось наше королевство? Какое волшебное событие предшествовало этому?

- Кто был его первым правителем или основателем? Каким он был?

- Какие великие дела и подвиги совершили жители королевства?

- Какие у нас есть особые традиции и праздники?

- Легенда записывается или зарисовывается в «Летописи Королевства».

Заключительная часть (20 минут):

«Торжественная церемония»:

- Проходит ритуал «основания» королевства.
- Дети вместе зачитывают «Кодекс Чести».
- Оглашается название, девиз и зачитывается отрывок из легенды.

- Поднимается флаг королевства.

= Все жители дают клятву верности своему королевству и его законам.

Рефлексия «У костра»: Дети садятся в круг для обсуждения.

Вопросы:

- Какой закон нашего королевства вам кажется самым важным и почему?

- Что было самым сложным – договориться о законах или построить замок?

- Что вы чувствуете теперь, когда наше королевство родилось?

- Что из законов нашего картонного королевства можно перенести в нашу обычную жизнь в классе?

Примечания и рекомендации:

• *Роль ведущего:* Ведущий является фасилитатором, а не лидером. Он помогает детям формулировать мысли, но не навязывает свои идеи.

• *Адаптация:* Для младших детей можно упростить задания, сосредоточившись на 3-5 простых правилах и короткой легенде. Для старших – ввести понятия «конституция», «гражданские обязанности», «символика».

• *Дальнейшее развитие:* Игру можно продолжить, создавая «дневники жителей», разыгрывая ситуации по законам королевства или отмечая «государственные праздники».

• *Критерии успеха:*

- Степень вовлеченности каждого ребенка в процесс обсуждения и создания.

- Осмысленность и глубина предлагаемых законов. Сплоченность группы и чувство общей принадлежности к созданному «королевству».

Развивающий потенциал:

Эта игра позволяет детям на практике освоить абстрактные социальные понятия: закон, справедливость, традиция, гражд-

данственность. Она развивает социальную компетентность, ответственность и дает бесценный опыт совместного созидания не только материального, но и социального продукта.

Игра «История по кругу»

Ход игры:

Цель и задачи:

1. Развитие навыков активного слушания и принятия идей другого человека.
2. Формирование умения творчески развивать предложенную тему, не разрушая общий замысел.
3. Тренировка гибкости мышления, вербальной импровизации и связной речи.
4. Укрепление навыка интеллектуально работать в команде.
5. Создание положительного опыта совместного творчества и коллективного достижения.

Материалы:

- Символический предмет для передачи слова («волшебный» микрофон, мяч, «камень рассказчика», мягкая игрушка).
- Опционально: диктофон для записи истории, чтобы потом ее воспроизвести, таймер для регламента (если группа большая).

Подготовка (3-5 минут):

Участники садятся в круг на ковре или на стульях. Создается спокойная, располагающая к творчеству атмосфера. В центр круга кладется выбранный символический предмет.

Вводная часть (5-7 минут):

- Ведущий начинает беседу: «Сегодня мы с вами станем создателями удивительной истории. Но творить мы будем не в одиночку, а все вместе. У нас есть один общий рассказ, и каждый из вас сможет добавить в него свою неповторимую деталь, как художник добавляет мазок в общую картину».

- Объясняются ключевые правила:

1. **Правило эстафеты:** Говорит только тот, у кого в руках «волшебный» предмет.

2. **Правило развития:** Мы не разрушаем и не отрицаем идеи предыдущего рассказчика, а бережно развиваем их.

3. **Правило одного хода:** За один раз можно добавить 1-2 предложения, чтобы у всех была возможность участвовать.

4. **Правило внимания:** Мы очень внимательно слушаем каждого, чтобы наша история была связной и красивой.

Основная часть (25-35 минут):

Первый этап – «Начало пути»:

- Ведущий берет в руки символический предмет и задает начало истории. Завязка должна быть достаточно открытой, чтобы дать простор для фантазии.

- Примеры зачинов:

- «В одном волшебном лесу, где деревья разговаривали шелестом листьев, жил маленький ёжик по имени Пуфик. Однажды утром он проснулся и обнаружил, что его колючки светятся ярким синим светом...»

- «В городе, который парил в облаках, жила девочка, умевшая понимать язык ветра. Однажды ветер принес ей срочное сообщение...»

- «Старый заброшенный корабль на дне океана оказался вовсе не пустым. В его трюме скрывалась тайна, которую предстояло раскрыть отважной команде маленьких рыбок-исследователей...»

- Ведущий передает предмет соседу справа или слева.

Второй этап – «Развитие сюжета»:

- Каждый следующий участник добавляет свой фрагмент, продолжая повествование.

- Ведущий мягко направляет процесс, если дети теряют нить истории, помогая связать разрозненные элементы:

- «Итак, наш ёжик со светящимися колючками отправился к Мудрому Филину. Что же он узнал?»

- «А что было в том срочном сообщении от ветра?»

- Если история заходит в тупик, ведущий может сам добавить поворотный момент и снова передать ход.

Третий этап – «Кульминация и развязка»:

- Когда история обошла почти всех участников, ведущий дает знак, что пора подводить ее к финалу: «Наша история подходит к концу. Давайте поможем нашим героям найти решение и завершить их путешествие».

- Последние участники готовят развязку, а тот, кто начинает, может и закончить историю, придав ей завершенность.

Заключительная часть (10 минут):

Рефлексия и осмысление:

- После завершения истории ведущий предлагает обсудить процесс ее создания.

- Вопросы для рефлексии:

- *Понравилась ли вам наша общая история? Что в ней было самого интересного?*

- *Трудно ли было продолжать мысль другого человека?*

- *Чья идея или поворот в сюжете вам запомнились больше всего и почему? (Этот вопрос учит детей ценить вклад других).*

- *Что вы чувствовали, когда слушали, как другой человек развивает вашу идею?*

- *Что важнее в такой игре – придумать что-то очень необычное самому или сделать так, чтобы история была цельной?*

Завершение: Ведущий благодарит всех за совместное творчество и подчеркивает, что получившаяся история уникальна, потому что создана всеми вместе.

Примечания и рекомендации:

- *Адаптация сложности:* Для младших школьников история должна быть проще, а ведущий может активнее помогать с сюжетными поворотами. Для старших можно вводить более сложные правила, например, обязательно использовать в своем фрагменте слово, которое назвал предыдущий рассказчик.

- *Помощь «слабым» рассказчикам:* Если ребенок затрудняется, можно задать ему наводящий вопрос: «А что увидел герой за следующим поворотом?» или: «А какой звук он услышал?»

Развивающий потенциал: Игра является отличным тренажером для развития социального интеллекта, так как требует от ребенка постоянной «настройки» на идеи других участников и интеграции их в свою картину.

Игра «Мозаика добра»

Цель и задачи:

1. Создание зримого символа групповой сплоченности и взаимной поддержки.
2. Формирование осознанного отношения к добрым словам и пожеланиям как к ценности.
3. Развитие эмоционального интеллекта через выражение благодарности и признательности.
4. Визуализация позитивных взаимоотношений в коллективе.
5. Укрепление эмоциональных связей между детьми и создание атмосферы принятия.

Материалы:

- Большой лист ватмана, вырезанный в форме символической фигуры:
- Сердце (символ любви и заботы),
- Круг (символ единства и общности),
- Дерево (символ роста и развития),
- Солнце (символ тепла и радости),
- Заготовки разноцветных бумажных:
- Ладоншек,
- Сердечек,
- Листиков (если основа – дерево),
- Лучей (если основа – солнце),
- Клей-карандаши, кисточки для клея,
- Цветные фломастеры, гелевые ручки,
- Опционально: блески, наклейки для украшения.

Ход игры:

Подготовка (7-10 минут):

Помещение оформляется как «Творческая мастерская добра». Большая основа размещается на стене или на столе. Заготовки разложены по цветам. Создается торжественная, праздничная атмосфера.

Вводная часть (10 минут):

• Ведущий собирает детей вокруг будущей «Мозаики добра»: «Сегодня мы с вами создадим не просто картину, а настоящий символ нашей дружбы и поддержки. Каждый из вас – важная частичка этого общего произведения. Ваши до-

брые слова и пожелания станут теми лучиками света, которые согреют наших друзей».

- Объясняются правила создания мозаики:

1. **Правило искренности:** Пишем только те пожелания, которые действительно чувствуем.

2. **Правило внимания:** Стараемся сделать пожелание персональным для каждого.

3. **Правило уважения:** Аккуратно работаем с работами друг друга.

4. **Правило разноцветья:** Чем ярче наша мозаика, тем она красивее.

Основная часть (30-40 минут):

Первый этап – «Создание элементов мозаики» (15-20 минут):

- Каждый ребенок получает:
 - Один элемент для себя (подписывает своим именем).
 - Несколько элементов для одноклассников (по количеству детей в группе или по желанию).
- Дети пишут добрые пожелания на каждом элементе, обращаясь к конкретному человеку, например:
 - «Саше: желаю тебе новых спортивных побед!»
 - «Лене: твои рисунки всегда поднимают мне настроение».
 - «Диме: спасибо, что всегда помогаешь мне с математикой».

Второй этап – «Сборка мозаики» (15-20 минут):

- Дети по очереди выходят к основе и приклеивают:
 1. Свой именной элемент.
 2. Элементы с пожеланиями для других.
 3. В процессе создания ведущий предлагает детям комментировать свои пожелания: «Какое пожелание ты считаешь самым важным и почему?» «Кому ты хочешь подарить этот самый яркий элемент?»

Заключительная часть (15-20 минут):

«Презентация мозаики»:

- Готовая работа вывешивается на видном месте.
- Дети рассматривают полученные пожелания, делятся впечатлениями.
- Каждый может найти элементы, адресованные лично ему, и зачитать одно-два самых трогательных пожелания.

Рефлексия «Круг благодарности»:

Дети садятся в круг для обсуждения. Ведущий предлагает следующие вопросы:

- Какие чувства вы испытывали, когда писали пожелания другим?

- Что вы почувствовали, когда прочитали пожелания для себя?

- Как изменилось наше общее пространство с появлением этой мозаики?

- Какое пожелание вас особенно тронуло и почему?

Ритуал завершения:

• Все участники берутся за руки и хором произносят девиз группы.

• Делают общее фото на фоне созданной «Мозаики добра».

Примечания:

• *Психологическая безопасность:*

- Предусмотреть возможность анонимных пожеланий.

- Иметь запасные элементы на случай ошибки.

- Не принуждать к публичному озвучиванию пожеланий.

• *Адаптация:*

- Для младших: использовать готовые шаблоны пожеланий.

- Для старших: ввести тематические пожелания («желание-мечта», «желание-поддержка»).

• *Дальнейшее использование:*

- Мозаика может стать постоянным элементом группового пространства.

- К ней можно возвращаться в сложные для группы периоды.

- Можно проводить церемонии добавления новых элементов.

• *Критерии эффективности:*

- Эмоциональный отклик участников.

- Искренность и персонализация пожеланий.

- Улучшение психологического климата в группе.

- Длительность сохранения мозаики в групповом пространстве.

Развивающий потенциал:

Проект способствует формированию эмоционально благополучной среды, развивает способность к эмпатии и осознанной взаимной поддержке. Созданный арт-объект становится материальным воплощением позитивных отношений, к которому дети могут обращаться для эмоциональной поддержки.

Игра «Магазин эмоций»

Цель и задачи:

1. Познакомить детей с нормами поведения в общественных местах и основами бесконфликтного общения.
2. Учить анализировать поведение людей, предвидеть последствия конфликтов и брать на себя роль миротворца.
3. Дать представление о профессии продавца-кассира, его обязанностях и важности вежливого обслуживания.
4. Ввести и активизировать в речи понятия: «покупатель», «продавец», «кассир», «очередь», «вежливость», «конфликт», «компромисс».

Материалы:

- Заранее подготовленный маршрут прогулки, включающий посещение магазина (лучше всего – небольшого местного, где можно договориться с администрацией).
 - Небольшая сумма денег на покупку чего-то для всего класса (сок, печенье), чтобы дети получили реальный опыт совершения покупки.
- Опционально: блокнот и ручка у учителя для фиксации наблюдений детей.

Ход игры:

Подготовительный этап (5-7 минут в классе):

• **Инструктаж:** Учитель сообщает детям, что сегодня они отправляются не просто на прогулку, а на важную миссию – стать «наблюдателями и помощниками» в мире взрослых. Обсуждаются правила безопасности и поведения на улице и в магазине.

• **Постановка задач:** Детям даются вопросы для размышления во время прогулки:

- «Как люди ведут себя в магазине?»
- «Что делает продавец? Всегда ли ему легко?»
- «Что такое «вести себя прилично» в общественном месте?»

Основной этап (40-60 минут):

Часть 1: Наблюдение (Магазин).

• Дети заходят в магазин. Учитель направляет их внимание: «Давайте понаблюдаем, как работает эта система. Кто здесь главный? Кто пришел за покупками? Все ли соблюдают порядок?»

·Ситуация-триггер: Происходит смоделированная или реальная конфликтная ситуация (например, кто-то из взрослых пытается пройти без очереди, громко разговаривает по телефону, невежливо общается с продавцом)

· Реакция и обсуждение: Учитель спрашивает у детей:

- *Что сейчас произошло? Почему эти люди повели себя так?*

- *Какие чувства испытывает продавец? Другие покупатели?*

- *Как мы можем помочь?*

Варианты: вежливо напомнить об очереди, предложить свою помощь пожилому человеку, просто сохранять спокойствие и не поддерживать конфликт.

Практика: Дети под руководством учителя делают небольшую покупку. Для этого им нужно:

- Выбрать товар.

- Встать в очередь.

- Вежливо обратиться к продавцу и поблагодарить его.

Проф. проба: По предварительной договоренности продавец может ненадолго пригласить одного-двух детей «за кассу», чтобы они почувствовали себя в этой роли, попробовали пробить товар или просто понаблюдать за процессом со стороны работника.

Часть 2: Прогулка и обсуждение (Парк/дорога назад).

На обратном пути учитель проводит «мозговой штурм»:

- *Какие «правила магазина» мы можем составить, чтобы всем было приятно и удобно?*

(Например: «Говори спокойно», «Уважай очередь», «Помоги тому, кому трудно»).

- *Что бы ты сделал на месте продавца, если к тебе обратился сердитый покупатель?*

Заключительный этап.

Рефлексия (10-15 минут в классе):

· Дети садятся в круг.

· Вопросы для обсуждения:

- *Что вы сегодня узнали нового (о работе магазина, о профессиях, о поведении людей)?*

- *Какая роль вам понравилась больше – покупателя или продавца? Почему?*

- *Что было самым трудным в сегодняшней «миссии»? (Возможно, промолчать во время конфликта или, наоборот, найти нужные слова)*

- Как мы можем использовать опыт, полученный сегодня, в нашей жизни в классе? (Переносим «правила магазина» в «правила класса»: уважать очередь, говорить вежливо, помогать друг другу).

Итог: Учитель подводит детей к выводу, что общественные места – это общий дом, и комфортная атмосфера в нем зависит от поступков каждого.

Примечания:

- *Адаптация сложности:*
 - Для 1-2 класса: Сфокусируйтесь на простых наблюдениях и базовых нормах: «что такое очередь», «как вежливо попросить», «зачем говорить спасибо». Конфликтную ситуацию можно не моделировать, а обсудить гипотетически.
 - Для 3-4 класса: Можно углубиться в анализ мотивов поведения людей, обсудить экономические понятия («цена», «сдача», «бюджет»), предложить детям самим разработать «Памятку вежливого покупателя».
- *Дифференциация:*
 - Для стеснительных детей можно предложить роль «наблюдателя-фиксатора», который запоминает или зарисовывает интересные моменты.
 - Для детей, испытывающих трудности с речью, подготовьте карточки-опоры с ключевыми словами и фразами («Извините», «Спасибо», «Сколько стоит?»).
 - Если в классе есть дети с ОВЗ, заранее убедитесь в доступности среды магазина.
- *Вариации и развитие сюжета:*
 - «Идеальный магазин»: После экскурсии предложите детям в классе создать макет или рисунок «идеального магазина», где все вежливы и соблюдают правила.
 - Сюжетно-ролевая игра: Закрепите опыт посредством организации игры в «магазин», где дети по очереди тренируются в ролях кассира, покупателя, администратора, конфликтного клиента или «миротворца».
 - Социальный проект: Если дети были особенно впечатлены, можно разработать и развесить в школе памятки «Правила поведения в общественных местах».



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГР СОЗИДАТЕЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Организация совместной творческой деятельности требует от учителя особой позиции – не руководителя, а *организатора среды, вдохновителя и фасилитатора*. Ключевым аспектом профессиональной компетенции учителя становится способность к созданию и поддержанию рабочей творческой атмосферы, где дети чувствуют себя безопасно для экспериментирования и выражения нестандартных идей. Учителю важно освоить технику «подвижного баланса» между предоставлением свободы творчества и направлением процесса, когда это необходимо для преодоления творческого кризиса или разрешения конфликта. Особое значение имеет умение формулировать открытые задания, которые содержат в себе проблему, но не предопределяют пути ее решения, что стимулирует детей к совместному поиску и обсуждению различных вариантов.

На этапе подготовки к игре учителю необходимо продумать организацию пространства, которое должно быть не только насыщено разнообразными материалами, но и зонировано для разных видов деятельности – обсуждения, сборки и презентации. Важно предусмотреть возможность трансформации пространства самими детьми в процессе работы. В ходе игры учитель выступает в роли наблюдателя-аналитика, который отслеживает групповую динамику, особенности коммуникации между участниками, распределение ролей в команде. Особого внимания заслуживает фиксация моментов возникновения и разрешения конфликтов, проявлений лидерства, случаев конструктивного сотрудничества и творческих озарений. Эти наблюдения становятся ценным материалом для последующего анализа и планирования дальнейшей работы.

При организации презентации результатов учитель должен создать условия, при которых каждый участник чувствует ценность своего вклада в общее дело. Важно помочь детям подготовить рассказ о своем проекте, акцентируя внимание не только на конечном продукте, но и на процессе его создания, трудностях, которые были преодолены, и открытиях, сделанных в ходе работы. Учитель может выступать в роли модера-

тора дискуссии, задавая уточняющие вопросы и помогая авторам более полно раскрыть замысел своего произведения.

Рефлексия после игры должна быть многоуровневой и затрагивать различные аспекты совместной деятельности. Помимо обсуждения содержательной стороны работы, важно анализировать способы взаимодействия в группе, эффективность распределения обязанностей, эмоциональную атмосферу в команде. Учителю следует обращать внимание на то, как дети формулируют обратную связь друг для друга – учатся ли они быть тактичными и конструктивными в своих оценках, замечают ли сильные стороны других. Особую ценность представляет анализ того, как изменилось понимание задачи в процессе ее решения, какие идеи возникали и отвергались, как происходил отбор оптимальных решений.

Для учителя важна и собственная рефлексия – анализ того, насколько удачно были подобраны материалы и сформулирована задача, какова была эффективность его вмешательств в групповой процесс, какие педагогические приемы сработали особенно успешно. Полезно ведение профессионального дневника, где фиксируются наблюдения за групповой динамикой, реакциями детей на те или иные задания, особенности проявления индивидуальности каждого ребенка в процессе совместного творчества. Такой анализ позволяет со временем выстроить систему работы, учитывающую специфику конкретного детского коллектива и обеспечивающую оптимальные условия для развития созидательных способностей каждого участника.

Для создания вдохновляющей и результативной совместной творческой игровой деятельности учителю необходимо соблюдать следующие принципы:

1. *Принцип открытого задания:* Задание, предлагаемое детям, должно быть не алгоритмическим, а открытым, проблемным, допускающим множество решений. Вместо «сделайте домик из конструктора» – «спроектируйте укрытие для космонавтов на Марсе, которое защитит их от песчаных бурь». Это стимулирует творческий поиск и дискуссию.

2. *Акцент на процессе:* Хотя создание продукта важно, главная ценность такой игры – в самом процессе совместного поиска, переговоров, проб и ошибок. Учителю необходимо подчеркивать значимость этого процесса, хвалить не только за красивый результат, но и за умение договориться,

помочь, найти нестандартный ход.

3. *Создание богатой и стимулирующей среды:* Пространство для созидательной игры должно быть насыщено разнообразными материалами, которые стимулируют исследование и творчество (конструкторы, природные материалы, ткани, бумага разных фактур, краски и т.д.).

4. *Тактичное вмешательство в конфликты:* В процессе совместного творчества конфликты неизбежны. Задача учителя – не решить конфликт за детей, а выступить медиатором, помочь им сформулировать свои позиции, услышать друг друга и найти взаимоприемлемое решение. Конфликт идей – это ресурс для развития.

5. *Организация презентации результата:* Финальная презентация продукта – обязательный этап. Она придает деятельности завершенность, позволяет детям пережить законную гордость за свой труд, получить признание. Важно, чтобы в презентации участвовал каждый член команды, даже с небольшой репликой.

6. *Рефлексия как осмысление опыта сотрудничества:* После завершения игры необходимо обсудить не только то, что было создано, но и как это было сделано. Вопросы для рефлексии: «Что было самым сложным в работе в команде? Как вы справлялись с разногласиями? Чей вклад вам особенно запомнился и почему? Что вы поняли о себе и о других в этой игре?».

7. *Учет и интеграция индивидуальных особенностей:* В созидательной игре каждый ребенок может найти свою нишу: кто-то генерирует идеи, кто-то хорошо работает руками, кто-то организует процесс, а кто-то создает позитивную атмосферу. Учитель помогает детям обнаружить и применить свои сильные стороны для общей пользы.

Реализация этих принципов позволит трансформировать игровое пространство в подлинную творческую мастерскую, где дети не просто играют вместе, а учатся созидать сообщество, приобретая бесценный опыт превращения творческого замысла в реальность через сотрудничество и взаимную поддержку. Постепенное усложнение заданий, расширение арсенала материалов и инструментов, поддержание атмосферы творческого поиска – все это способствует формированию у детей устойчивых навыков коллективной проектной деятельности, которые станут основой для их дальнейшего личностного и социального развития.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Представленный сборник игровых технологий «Ориентиры мира игры: познание, дружба, созидание» является не просто методическим пособием, а целостной педагогической системой, направленной на гармоничное развитие личности младшего школьника через наиболее естественный для него вид деятельности – игру.

Завершая наше совместное путешествие по миру игровых технологий, хотим особо подчеркнуть, что каждая из трех ключевых линий сборника – развитие чувственной сферы, формирование эмпатии и организация совместной созидательной деятельности – представляет собой не изолированное направление работы, а взаимодополняющие и взаимно обогащающие аспекты единого образовательного пространства. Именно в их органическом единстве раскрывается подлинный потенциал игры как универсального инструмента воспитания и развития.

Первый блок, посвященный развитию чувственной сферы, закладывает фундамент всего последующего развития ребенка. В эпоху цифровизации и виртуализации детства целенаправленное обогащение сенсорного опыта становится не просто методическим приемом, а насущной педагогической необходимостью. Представленные в этом разделе игры, направленные на активизацию всех анализаторных систем, позволяют восстановить нарушенный баланс между опосредованным и непосредственным познанием мира. Через тактильные, зрительные, слуховые, обонятельные и вкусовые впечатления ребенок выстраивает прочную основу для всех последующих когнитивных процессов. Важно понимать, что развитая чувственная сфера – это не только условие успешного обучения, но и основа эмоционального благополучия, способности получать радость от многообразия окружающего мира. Игры «Волшебный мешочек», «Тактильный ковер», «Звуковая мозаика» и другие становятся для ребенка мостом между внутренним миром и внешней действительностью, формируя тот самый «чувственный интеллект», который лежит в основе творческого восприятия реальности.

Второй блок, ориентированный на развитие эмпатии, продолжает и углубляет линию личностного становления, выводя ребенка на уровень социального взаимодействия. Если

чувственный опыт является основой самопознания, то эмпатия становится ключом к пониманию других. В младшем школьном возрасте, когда происходит активное освоение социального пространства, целенаправленное развитие способности к сопереживанию, понимание эмоциональных состояний другого человека приобретает особую значимость. Представленные в этом разделе игры – «Эмоциональный код», «Зеркало чувств», «Служба спасения» – не просто тренируют отдельные навыки, а формируют целостную этическую позицию. Они учат ребенка видеть за внешними проявлениями внутренний мир другого, понимать мотивы его поступков, откликаться на эмоциональные состояния. В контексте современной школы, где проблема буллинга и социального отчуждения стоит особенно остро, эти игры выполняют важнейшую профилактическую функцию, создавая в детском коллективе атмосферу взаимного уважения и принятия.

Третий блок, посвященный совместной созидательной деятельности, завершает формирование целостной картины развития, выводя ребенка на уровень социально значимого творчества. Здесь происходит синтез всех предыдущих линий развития: обогащенная чувственная сфера дает материал для творчества, развитая эмпатия обеспечивает эффективное сотрудничество, а игровая мотивация создает условия для продуктивной деятельности. Игры-проекты «Архитекторы Будущего», «Театр Одного Дня», «Легенда Картонного Королевства» и другие позволяют ребенку пережить опыт преобразующей деятельности, ощутить себя не просто исполнителем, а творцом, способным влиять на окружающий мир. Именно в таком опыте рождается подлинная субъектность, формируется ответственность за результаты своего труда, укрепляется вера в собственные силы.

Потенциал данного сборника заключается не только в его непосредственном практическом применении учителем, но и в том развивающем ресурсе, который он открывает для всех участников образовательного процесса. Для детей – это возможность прожить полноценное, насыщенное открытиями детство, где познание мира происходит через радость игры, где дружба строится на взаимопонимании и уважении, где созидание становится естественным способом самовыражения. Для учителя – это инструмент тонкой и точной

работы с детской личностью, позволяющий через игровое взаимодействие решать сложнейшие задачи воспитания и развития. Для родителей – это возможность по-новому оценить потенциал своего ребенка, осознать важность игры в становлении его личности.

В перспективе представленный сборник может стать основой для построения целостной игровой образовательной среды, где игра будет не эпизодическим мероприятием, а органичной составляющей ежедневной практики. Дальнейшее развитие предложенного подхода может быть связано с созданием вариативных модулей для разных типов образовательных учреждений, разработкой программ повышения квалификации педагогов, созданием методик диагностики эффективности игровых технологий.

В завершение хотелось бы подчеркнуть, что ценность любой педагогической системы проверяется временем. Мы уверены, что игры, собранные в этом пособии, будут не просто использоваться в практике работы с детьми, но и станут катализатором позитивных изменений в образовательном пространстве, вернув игре ее законное место – место мощного, эффективного и радостного инструмента воспитания человека думающего, чувствующего и созидającego.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абраменкова, В. В. Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре / В. В. Абраменкова. – М.: МПСИ, 2000. – 416 с.
2. Асмолов, А. Г. Оптика просвещения: социокультурные перспективы / А. Г. Асмолов. – М.: Просвещение, 2012. – 447 с.
3. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л. И. Божович. – СПб.: Питер, 2008. – 400 с.
4. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-76.
5. Газман, О. С. Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы / О. С. Газман. – М.: МИРОС, 2002. – 296 с.
6. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И. П. Иванов. – М.: изд. «Педагогика», 1989 г.
7. Итоговые события треков курса внеурочной деятельности «Орлята России»: методическое пособие / В. В. Гринберг, О. Е. Наймиллер, Ю. М. Назарова, Д. А. Дубовая, – М.: ИП БАЛАКИРЕВ АЛЕКСЕЙ СЕРГЕЕВИЧ. – 2025. – 99 с. – 280 экз.
8. Книга вожатого: методическое пособие для вожатых. Нижний Тагил: Репринт, 2023 г. – 300 с.
9. Лисина, М. И. Формирование личности ребенка в общении / М. И. Лисина. – СПб.: Питер, 2009. – 320 с.
10. Марцинковская, Т. Д. Диагностика психического развития детей / Т. Д. Марцинковская. – М.: Линка-Пресс, 1997. – 176 с.
11. Методические материалы занятий «Орлята – в движении к мечте!» в рамках программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России». Методические материалы / авторы-составители: Сокольских А. А., Тимофеева И. П., Телешева О. Ю., Шевердина О. В. – 2024 г.
12. Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития / В. С. Мухина. – 10-е изд. – М.: Академия, 2006. – 608 с.
13. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей / Куприянов Б. В., Рожков М. И., Фришман И. И. – М. Владос, 2004. – 215 с.
14. Петровский, В. А. Психология неадаптивной активности / В. А. Петровский. – М.: Горбунок, 1992. – 224 с.
15. Программа развития социальной активности «Орлята России» для обучающихся начальных классов общеобразовательных школ: учебно-методический комплекс учебного года / под ред. А. В. Джеуса – Ставрополь: Сервисшкола, 2022 – 182 с.
16. Сборник лучших практик воспитания гражданина России в начальной школе: учебно-методическое пособие. РГПУ им. А. И. Герцена, 2023. – 282 с.

17. Слободчиков, В. И. Основы психологической антропологии. Психология развития человека / В. И. Слободчиков, Е. И. Исаев. – М.: Школьная Пресса, 2000. – 416 с.
18. Учебно-методический комплекс программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России», 1 класс / Под ред. А. В. Джеуса; – Воронеж: ООО «Тендер», 2024. – 134 с.: ил.
19. Учебно-методический комплекс программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России», 2 класс / Под ред. А. В. Джеуса; – Воронеж: ООО «Тендер», 2024. – 240 с.: ил.
20. Учебно-методический комплект 3 класса в рамках программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России». Методические материалы / авторы-составители Волкова Н. А., Китаева А. Ю., Сокольских А. А., Телешева О. Ю., Тимофеева И. П., Шатунова Т. И., Шевердина О. В. – Краснодар: 2023 г.
21. Учебно-методический комплект 4 класса в рамках программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России». Методические материалы / авторы-составители: Шевердина О. В., Тимофеева И. П., Волкова Н. А., Китаева А. Ю., Пислегина А. Р., Гришина И. А. – Краснодар: 2023 г.
22. Фришман И. И. Тенденции и перспективы развития системы каникулярного времени // Народное образование. 2020. №2 (1479). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-i-perspektivy-razvitiya-sistemy-kanikulyarnogo-vremeni> (дата обращения: 31.10.2025).
23. Фришман И. И., Спирина Л. В. Программно-методическое обеспечение воспитательной работы в ДОЛ. – М.: ГОУ ЦРСДОД, выпуск 10, 2004.
24. Хухлаева, О. В. Тропинка к своему Я: уроки психологии в начальной школе / О.В. Хухлаева. – М.: Генезис, 2015. – 280 с.
25. Цветкова, Л. С. Методика диагностического нейропсихологического обследования детей / Л. С. Цветкова. – М.: Педагогическое общество России, 1998. – 128 с.
26. Щуркова, Н. Е. Игровые технологии в воспитательной работе / Н. Е. Щуркова // Классный руководитель. – 2010. – № 8. – С. 72-79.
27. Шмаков, С. А. Учимся, играя... : Метод. пособие / С. А. Шмаков. - Москва : ЦГЛ, 2003 (ГП Владимир. книж. тип.). - 125 с.;
28. Шмаков, С. А. Досуг школьника : проблемы. Прогнозы. Секреты. Подсказки. Калейдоскоп развлечений / С. А. Шмаков. – Липецк: Липецкая организация Союза писателей Р. Ф., 1991. – 192 с.;
29. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 360 с.



Государственный университет просвещения

95 лет

традиций, качества и инноваций

- **1931** - основание Университета
- **1957-1991** - Московский областной педагогический институт им. Н.К. Крупской
- **1991-2002** - Московский педагогический университет
- **2002-2022** - Московский государственный областной университет
- **с 2023** - Государственный университет просвещения

14

факультетов

10 000+

студентов

900+

иностраннх студентов
из 47 стран мира

900+

Профессоров и преподавателей

500+

аспирантов

Университет в рейтингах



ТОП-100

лучших вузов страны



ТОП-3

по популярности
педагогических
направлений



Московский
международный рейтинг
**«Три миссии
университета»**

86%

ВЫПУСКНИКОВ
ПРОСВЕТА
ТРУДОУСТРАИВАЮТСЯ
ПО ВЫБРАННОЙ
СПЕЦИАЛЬНОСТИ СРАЗУ
ПО ОКОНЧАНИИ ВУЗА

Государственный университет просвещения

Непрерывное образование



Среднее профессиональное образование

44.02.02 Преподавание в начальных классах

- Учитель начальных классов

44.02.01 Дошкольное образование

- Воспитатель детей дошкольного возраста

49.02.01 Физическая культура

- Педагог по физической культуре и спорту

44.02.05 Коррекционная педагогика в начальном образовании

- Учитель начальных классов и начальных классов компенсирующего и коррекционно-развивающего образования

34.02.01 Сестринское дело

- Медицинская сестра/медицинский брат



Высшее образование



Телефон приемной комиссии: +7 (495) 780 09 40
доб.: 1410, 1441, 1440, 1313, 1161

Государственный университет просвещения

Целевой прием направления подготовки

БАКАЛАВРИАТ

06.03.01 Биология
46.03.01 История
49.03.01 Физическая культура
44.03.01 Педагогическое образование
44.03.02 Психолого-педагогическое образование
44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

МАГИСТРАТУРА

44.04.01 Педагогическое образование
44.04.03 Специальное (дефектологическое) образование
44.04.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
49.04.01 Физическая культура

**28 ПРОГРАММ
С 2 ПРОФИЛЯМИ**

**3 ПРОГРАММЫ
С ДИПЛОМОМ
ПЕРЕПОДГОТОВКИ**

Организации, имеющие возможность заключить договоры на целевое обучение вне квоты

- Федеральные государственные органы, органы государственной власти субъектов РФ, органы местного самоуправления;
- Государственные и муниципальные учреждения, унитарные предприятия;
- Государственные корпорации и компании; Хозяйственные общества, в уставном капитале которых присутствует доля РФ, субъекта РФ или муниципального образования;
- Акционерные общества, акции которых находятся в собственности или в доверительном управлении гос. корпорации;
- Организации, которые созданы гос. корпорациями или переданы гос. корпорациям в соответствии с положениями федеральных законов об указанных корпорациях;
- Индивидуальные предприниматели;
- Любые юридические лица.

Целевое обучение с последующим прохождением госслужбы

- Заключение договора о целевом обучении между гос. органом и гражданином РФ с обязательством последующего прохождения госслужбы осуществляется на конкурсной основе в установленном порядке.
- Гос.органам рекомендуется обеспечить информации о проведении конкурса на своем официальном сайте и платформе «Работа в России» в предложении о целевом обучении.

ВАЖНО

Подаваемые гражданами заявки на заключение договора о целевом обучении должны включать в себя сведения, подтверждающие их соответствие предъявляемым требованиям.



Цели

1. Обеспечить предприятия квалифицированными кадрами
2. Дать студентам гарантированное трудоустройство

Алгоритм поступления в рамках целевой квоты



Учебное издание

Миняева Юлия Алексеевна,
Спирина Людмила Викторовна,
Фришман Ирина Игоревна и др.

ОРИЕНТИРЫ МИРА ИГРЫ: ПОЗНАНИЕ, ДРУЖБА, СОЗИДАНИЕ

Сборник игровых технологий

Дизайн и вёрстка – *Е. С. Мухутдинова*
Компьютерная вёрстка – *Б. В. Булгаков*

Подписано в печать: 19.12.2025 г.
Бумага офсетная. Гарнитура Montserrat.
Печать офсетная. Формат бумаги 60×84/16.
Усл. п. л. 9, уч.-изд. л. 5,75.
Тираж 500 экз. (1-й з-д 1–67). Заказ № 2025/12-21.

Изготовлено в Государственном университете просвещения
105005, г. Москва, ул. Радио, д. 10А, стр. 1
+7 (495) 780-09-42 (доб. 6101)