

# ПОДГОТОВКА КАДРОВ

## Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр

**Ольга Дмитриевна Стельмах,**

педагог-психолог Центра психолого-педагогической реабилитации и коррекции «Строгино»

**Владимир Анатольевич Чернушевич,**

доцент кафедры юридической психологии МГППУ, кандидат педагогических наук

*Мы уже знакомили читателей с опытом использования народных игр как средства профилактики девиантного поведения (Социальная педагогика. 2012. № 2). Продолжаем эту важную, на наш взгляд, тему. Авторы статьи, которую мы предлагаем, считают, что владение игропрактиками поможет социальным педагогам и психологам в воспитательной работе с детьми. Ведь именно народная игра позволяет детям в полной мере проявлять свою активность, оставаясь при этом в рамках социально приемлемого поведения.*

● игра ● подростки ● девиантное поведение  
● игропрактика ● социализация ● профилактика асоциального поведения

Говорят, что если дети перестали играть, то общество больно, не имеет будущего. Поэтому, наверное, в народе сложилась традиция, по которой детские игры, само игровое пространство, игрушки особо оберегались.

Игра, с одной стороны, — подражание, с другой — форма самопроявления. Она не может инициироваться извне, требует инициативы субъекта игры. «Во что сегодня будем играть?» — говорят дети, собравшись. Однако внешние условия могут способствовать или мешать возникновению игры. Игра, базируясь на инициативе, зависит от состояния человека «здесь и теперь», всегда носит единичный и творческий характер (как игра актёров: каждый спектакль — новый, если действительно играют для зрителя и для себя, а не воспроизводят текст).

Игра — это произвольное и ненормативное проявление чувств, мысли, воли. Правила игры лишь создают канву события, которое воссоздаётся в игре в сплаве с творческой индивиду-

## ПОДГОТОВКА КАДРОВ

альностью, импровизацией. В игре ребёнок (да и взрослый человек) обретает и учится обретать подлинную свободу, осваивает это тонкое состояние, в котором сама культура проверяется на прочность, на человекообразность. При этом личность соприкасается с другой личностью, и ими обретается некая общность, дающая основание культуре, которая сохраняется, закрепляясь в текстах, правилах, образах, и тем самым облегчает приход новых людей в эту общность. Поэтому имеют крепость (и устойчивость, и доступность) народные игры не придуманные, а выкристаллизовавшиеся из жизни.

Только в игре возвращается самостоятельность и ответственность одновременно, сохраняется гармония человека и человеческой общности. Игра не имеет внешних целей, она ценна сама по себе как состояние жизни, состояние, в котором высвобождаются и обретаются жизненные силы человека (на примере профессионального спорта мы видим, во что превращается игра сил свободного человека).

Игра обладает ещё одним важным качеством. Играя, человек всегда находится в двух планах — в реальном, а также в игровом пространстве и времени. Ребёнок, вступая в поле игры, всё время тренирует в себе эту двуплановость, которая пробуждает, формирует и развивает в человеке эмоционально-волевую регуляцию и планирование собственной деятельности. Ведь именно игра способствует тому, что человек, удерживая в голове два этих плана жизнедеятельности, учится видеть системно все процессы, происходящие в его жизни — начиная от простейшей игры до сложнейшей организации производства.

Конечно, игру как «бесполезную» активность пытаются как-то использовать, для чего-то применить. Иногда такое утилитарное использование удаётся (различные тренинги, ориентированные на прорабатывание конкретных, чаще всего торговых интересов), однако, как только внешние цели объявляются главными в игре, она умирает и становится бесполезной во всех отношениях. Попробуй заставить детей играть во что-нибудь с внешней целью, а не исходя из их внутренней потребности. Игра — то же творчество, возможно, без того внешнего продукта, который можно потрогать, посмотреть и пощупать, однако, результат игры неминуемо скажется в деятельности тех людей, которые приняли в ней участие. В основе своей творчество и игра — родственные понятия. Разнятся они тем, что от игры, в отличие от творчества, не ждут продукта.

Игра в любом возрасте — неотъемлемая часть жизни человека.

Подростки, предоставленные сами себе, оказываются лишёнными культурных форм жизни, среди которых игра-общение обязательна. В борьбе за выживание они начинают сами создавать игровое пространство, зачастую отражающее не культуру народа, а уродливое окружение подростков.

Для ребёнка дошкольного возраста игра — ведущая форма активности. Позже она перестаёт быть таковой, так как её вытесняют социально неизбежные, отчуждённые формы жизнедеятельности (разделение труда,

**О.Д. Стельмах, В.А. Чернушевич. Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр**

стремление к повышению его производительности, накоплению всё больших и больших материальных благ). Но для жизненно (не обязательно материально) благополучного человека игра всегда остаётся если не ведущей, то базовой формой жизнедеятельности, которая прорастает через «производительный труд», делая его творческим и человекообразным. Тогда человек работает, творит, как играет, т.е. играючи! Именно такую работу люди интуитивно ищут и редко находят.

Интересно соотнести игру и учебную деятельность, которые специалисты традиционно противопоставляют, относя к разным возрастным периодам.

В чём функция учебной деятельности? В передаче опыта! На что больше похожи учебные занятия? На производственную деятельность или на игру? Что требуют от ребёнка прежде всего?

Несомненно, требуют результата, как на производстве! Правильного результата. Сложить, нарисовать, выучить, разобрать по частям предложения, решить ту или иную задачу и т.п. Дети учатся достигать цели, привыкают к отчуждённому труду! И это правило, из которого, конечно, бывают исключения. Бывают, когда учение соответствует своей функции — формировать целостный опыт и соответствующий образ ребёнка, а не продукты деятельности. Тогда важным становится не полученный продукт деятельности, а процесс, и особенно, включённость в него ребёнка. Обучение в этом случае приобретает форму игры, где также важен процесс и включённость в него, где есть все признаки учебной деятельности — и норма (правила игры), и включение в реализацию нормы, и желание соответствовать норме, и рефлексия этого соответствия, и, самое главное, самостоятельность в слежении за реализацией нормы.

Здесь мы видим, что учебная деятельность по всем параметрам должна соответствовать игре, что мы крайне редко наблюдаем в реальной учебной практике. Причина проста — без выполнения необходимых требований (наличие нормы и внутренняя мотивация к процессу включения в реализацию нормы) игра развалится, просто не состоится. А учебная деятельность «состоится» в любом случае, так как её не обязательно согласовывать с мотивами ребёнка, к его несчастью.

На наш взгляд, психологи, работающие с подростками девиантного поведения, должны владеть игропрактикой, посредством которой можно создавать условия для успешной социализации детей и подростков, а также для профилактики асоциального поведения. Этим было обусловлено введение игропрактической тематики в программу подготовки по новой специальности «Педагогика и психология девиантного поведения» 050407 (специализация «Психолого-педагогическая профилактика девиантного поведения») на факультете юридической психологии. В рамках спецкурса «Организация досуга детей и подростков» коллектив специалистов по различным типам игропрактик поставил задачу включить студентов в профессиональную практику с использованием народных игр с первого семестра обучения. Опыт волонтерской работы с использованием игропрактики показал возможность решения этой задачи.

## ПОДГОТОВКА КАДРОВ

Представляем конкурсные материалы волонтерской группы, занявшей первое место в конкурсе факультета на лучшую практическую работу в области юридической психологии (в жюри конкурса вошли ведущие специалисты департаментов социальной сферы Москвы — образования, социальной защиты, семейной и молодежной политики УВД, ФСИН) и психологический анализ всем известной игры «Каравай», проведенный студенткой первого курса, которая стала лауреатом конкурса. Предлагаем также ознакомиться с итогами практической подготовки группы первого набора по новой специальности по основным темам спецкурса.

Занятия по курсу были организованы особым образом — в сопряжении с практикой в базовых учреждениях образования (три школы и четыре детских сада). С утра студенты отрабатывали игры со специалистами, после обеда проводили игровые программы с детьми (к восторгу последних и к радости воспитателей образовательных учреждений). В журнале (Социальная педагогика. 2012. № 2) нами был представлен опыт работы студентов первого курса вожатыми на одной из баз, где они проходили практику (Габазова Н.В.).

Материалы конкурса на лучшую практическую работу в области юридической психологии (2011 г.) **«Народные игры как средство ранней профилактики асоциального поведения»**, разработанные под руководством авторов (лауреаты конкурса — студенты первого курса Клячин А.М., Натура Е.С., Медведева Д.С., Кузнецова Т.А.).

Асоциальное поведение — отклоняющееся поведение, которое включает в себя систему поступков или отдельные поступки, противоречащие принятым в обществе правовым или нравственным нормам. Крайне распространенное явление у детей практически любого возраста. Внимания, уделяемого на устранение этой проблемы, категорически не хватает. Сегодня в детском саду основной упор делается на подготовку детей к школе, а вопрос социализации отходит на второй план. К сожалению, наша школа также устраняется от воспитания социальных навыков, считая основной своей задачей — учебную деятельность.

Наблюдая за младшими школьниками, мы видим, что они часто дерутся, мешают учителю вести урок, прогуливают занятия и т.д. Школьные учителя не всегда справляются с учениками и часто считают, что воспитанием детей должны заниматься родители. Но, к сожалению, и воспитание в семье часто сводится исключительно к наказаниям и нравоучениям: «На улицу нельзя — много опасностей», «В школе бегать нельзя», «Бегать, прыгать и кричать с друзьями дома нельзя». В итоге подвижные игры замещаются компьютерными, следствием которых помимо социальной незрелости становится гиподинамия и опасность психосоматических расстройств.

Мы предлагаем использовать один из способов *недирективной социализации*, при котором возможно сочетание энергичности, творческой активности, характерной для детского возраста, и социальной приемлемости поведения. Этот способ существовал всегда, но память о нём сегодня хранят, наверное, только в русских деревнях. Это народные игры, разные по степени активности и направленности. Игры — на любой возраст и интерес.

**О.Д. Стельмах, В.А. Чернушевич. Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр**

Для каждого возраста можно подобрать свою игру. Каждая из них требует различных энергетических затрат, поэтому мы можем составить план игрового занятия, комбинируя игры по степени нагрузки — от самых спокойных до самых подвижных и трудных.

*Интенсивность действия*

			4			
		3		5		
	2					
1					6	

*Время*

Общие идеи систематизации:

- игровое занятие идёт сначала с нарастанием активности, потом — с убыванием.
- контактность нарастает от первой игры к последней, т.е. по интенсивности 2-я и 5-я категории могут быть одинаковы, но степень взаимодействия участников в 5-й категории выше, например, бегают активно, но по отдельности.

№ категории	Примеры игр по категориям
1	Знакомство: «Колокольчик», «Правая рука», «Знакомство с мячиком», «Имена»
2	«Фруктовая корзина», «Каравай», «Мак маковистый», «ЯКИ-ТАКИ-ЮМБА»
3	«Федора», «Колпачок», «Дударь», «Собака»
4	«Тесто», «Страшный зверь», «Хрен», «Пирожок за печкой», «Длиннорог», «Ткачиха», «Жгут», «Зайка», «Пряничная доска», «Номера»
5	«Коршун», «Суп», «Растяпа», «Лягушка», «Меленка», «Тетёра»
6	«Лев», «Царь гномов», «Воробушек», «Ворон Иван Петрович», «Эхо», «Пальчиковые игры», «Звери» (изображение зверей), «Гляделки»

## ПОДГОТОВКА КАДРОВ

В играх создаются условия, при которых дети учатся владеть собой и своим состоянием и быть чуткими к состоянию другого в психологически сложных ситуациях, моделируются сложные эмоционально насыщенные человеческие отношения и взаимодействия, аффективные состояния (Тетёра, Пряничная доска, Номера, Жгут). Кроме того, в играх моделируются и переживаются в безопасных условиях состояния страха, обиды, одиночества, избранности, противостояния группе, власти над группой (Каравай, Федора, Растяпа, Хрен, Коза). Создаются условия поиска границ телесного контакта (Заинька, Тесто, Жгут, Хрен), границ применения силы, дозволенного правилами.

Применение игр требует от руководителя, инициатора игры серьёзной подготовки. Особенностью игрового события, которую часто не учитывают воспитатели, является недирективный характер взаимодействия участников игры. Инициатива в равной степени принадлежит всем участникам и равно все участники (и дети, и взрослые) подчиняются правилам игры. Вне этих условий игра теряет смысл.

Наша подготовка к играм с детьми включала: четыре мастер-класса на базе Центра психолого-педагогической реабилитации и коррекции «Строгино», 10 тренировочных сборов, 8 – 15 практических игровых занятий с разным контингентом участников. Сегодня мы освоили около 30 игр из 200. С уверенностью можно сказать, что для каждой группы детей, в зависимости от их особенностей, можно подобрать что-то наиболее близкое им по духу.

Игровые программы проводились в таких образовательных учреждениях: ГОУ СОШ № 1282, ГОУ СОШ № 1148 (с этнокультурным компонентом), ДДУ № 1339, Православный центр образования во имя преподобного Серафима Саровского (детский сад), школа-интернат № 8 для детей с отклонениями в развитии, Семейный клуб «Нелишние дети».

О результатах проведённой работы мы судим по положительным отзывам работников этих учреждений. Важно и то, что дети ждут нас с нетерпением, им очень нравятся игры. Вместе с тем участие в играх положительно сказывается и на процессе обучения, и на отношениях между детьми, которые становятся более дружескими. А соблюдение правил, обязательное в игре, способствует обретению опыта принятия социальных норм.

В дальнейшем мы предполагаем увеличение количества возрастных групп, а также выявление психокоррекционных ресурсов народных игр на базе Детской клинической психиатрической больницы № 6 и специальной школы № 2 для подростков с девиантным поведением.

Продолжением проекта станет подготовка материалов, способствующих возврату игровой практики в детские и образовательные учреждения (видеосборники, классификаторы игр, видео-мастерклассы, где демонстрируются игровые программы с комментариями по психокоррекционным и психопрофилактическим возможностям той или иной игры и программы).

**О.Д. Стельмах, В.А. Чернушевич. Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр**

**Психологический анализ народной игры «Каравай» (студентка 1-го курса Наталья Елена).**

**Помните ли Вы с детства игру «Каравай»?**

В этой игре моделируются ситуации, в которых ребёнок может переживать самые разные чувства и эмоции. Моделируются они следующим образом: все игроки встают в круг (каравай), держась за руки, один ребёнок встаёт в центр круга.

Переживания у детей начинаются уже в момент выбора того, кто встанет в центр, ведь желающих, как правило, много. В этом случае лучше всего воспользоваться считалочкой, чтобы дети знали, что всё справедливо. При этом следует заметить, что не все дети готовы стать центром всеобщего внимания, некоторые из них не могут выйти в круг (незвизрая на то, хотят они этого или нет) даже с родителями. Такие дети чувствуют себя комфортно, эмоционально безопасно в хороводе, смешавшись с толпой.

**Находясь в центре круга, ребёнок может испытывать:**

- радость от чувства «избранности» (именно его выбрали);
- радость от того, что он находится в центре внимания;
- чувство значимости (теперь он будет выбирать);
- смущение и тревогу оттого, что он в центре внимания;
- страх сделать что-нибудь не так (боязнь, что в правилах что-то недопонял);
- тревогу по поводу того, как его воспринимают окружающие (боязнь собственной неловкости и незнания того, как реагировать на действия хоровода);
- страх перед тем, что его выбор не оценят.

Свои негативные стороны имеет как чрезмерная уверенность ребёнка, так и неуверенность в себе. Опыт игры позволяет ребёнку найти социально и лично приемлемую меру этих чувств.

Стоит помнить, что для ребёнка важна реакция окружающих (особенно взрослых). Лучше всего взрослым самим принять участие в игре, это необходимо для того, чтобы дети не видели в них надзирателей и контролёров. Поведение взрослых для детей — эталон поведения. Именно поэтому, насколько внимательным, доброжелательным, тактичным, справедливым, заинтересованным будет взрослый, настолько благополучной будет игра.

Предлагаем ознакомиться с таблицами самооценки участника спецкурса «**Организация досуга детей и подростков**».

## ПОДГОТОВКА КАДРОВ

Таблица 1

**Мои реальные возможности по организации досуга детей и подростков**  
 (степень освоения: знаком-1, могу сыграть в группе-2, могу быть ведущим-3)  
**ФИО студента: \_\_\_А.**

	Наименование игры	Самооценка степени освоения
1	«Фруктовая корзина»	3
2	«Капуста» (Клубочек)	2
3	«Челнок», «Ткачиха»	2
4	«Как у дядюшки Федота»	3
5	«Заря-заряница/платочек»	2
6	«Давай с тобой, миленький, домик наживать...»	3
7	«Воробей» (Летал, летал...)	3
8	«Коза»	3
9	«Тетёра	3
10	«Уточка и селезень»	3
11	Кошка и мышка	1
13	«Знакомство». Разные варианты, Мяч А, Мяч Б, Колокольчик, Имена	2
14	«Коршун»	3
15	«Каравай»	3
16	«Пряничная доска»	2
17	«Пузырь вместе с Печкой»	2
18	«Мельница»	3
19	«Ворон Иван Петрович»	3
20	Песня «Было у батюшки десять сынов»	3
21	Колпачок	2
22	Яки-Таки-Юмба	2
23	Тук-тук, правая рука	2
24	Хрен	2
25	Подружка	1
26	Заинька	1
27	Кишь, воробей...	1
28	Прощание (До свиданья, до свиданья ...)	3
29	Пирожок за печкой	2



**О.Д. Стельмах, В.А. Чернушевич. Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр**

**Таблица 2**

**Степень освоения игры**  
(могу отличить одну куклу от другой — 1, могу сделать своими руками — 2, могу научить другого — 3)

	Наименование куклы	Самооценка степени освоения (1, 2, 3)
1.	Пеленашка	3
2.	Мотанка мальчик	2
3.	Мотанка девочка	2
4.	Жаворонок	3
5.	Столбушка	1
6.	Кувадка	1
7.	Зайчик	2
8.	Ангел	3
9.	Куклак на палочке	2

Напомним, что выше приведены некоторые практические результаты 48-часового учебного курса, проведённого на первом семестре обучения. Основные трудности при проведении курса — возрастные различия студентов и школьников, с которыми студенты занимались на практике. Игры всё-таки носят возрастной характер. И те, в которые хотелось бы играть старшим подросткам (студентам), часто отличаются от тех, которые нужно отрабатывать для игр с детьми. При отработке игр, не соответствующих возрастным особенностям участников, велика вероятность «потерять игру», на что мы обращали внимание в начале работы.

В игровой деятельности человек общается, что важно, потому что он существо, безусловно, социальное, может существовать только в среде людей, а для этого необходимы навыки общения. И именно эти навыки общения вырабатываются в культурном пространстве игры — не сиюминутно созданной, а прошедшей многовековой отсев предыдущих поколений. В такой игре человек может понять, чего стоит он сам, чего стоит его собеседник, как лучше находить выход из конфликтных ситуаций. Нам кажется, что человек играющий (*homo ludens*) в таком смысле — это человек, всегда работающий над собой, стремящийся улучшить качество своего общения с другими, осознать свои реакции и активно развивающийся как творческая личность.