

ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
МІНІСТЕРСТВА ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

А.В. СИДОРУК

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В АНІМАЦІЙНІЙ СФЕРІ

Практикум для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра
напряму підготовки «Фізичне виховання»
денної та заочної форм навчання



Затверджено
вченою радою ЗНУ
Протокол № 8 від 23.02.2016 р.

Запоріжжя
2016

УДК 378.091.313:796.08:371.382 (075.8)
ББК Ч486+Ч421.02+Ч110.224.5 я 73
С 347

Сидорук А.В. Ігрові технології в анімаційній сфері: практикум для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра напряму підготовки «Фізичне виховання» денної та заочної форм навчання / А.В. Сидорук. – Запоріжжя: ЗНУ, 2016.- 67 с.

Практикум містить різні види завдань (тести, ситуаційні завдання, дискусійні питання тощо) та інші форми активної роботи, спрямовані на закріплення й осмислення теоретичного матеріалу та формування необхідних умінь і навичок. Всі практичні завдання структуровані за темами дисциплін студентів факультету фізичного виховання.

Для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра напряму підготовки «Фізичне виховання» денної та заочної форм навчання

Рецензент *Г.А. Омеляненко*

Відповідальний за випуск *Н.В. Маковецька*

ЗМІСТ

ВСТУП	4
Тема № 1. Гра як основа анімаційної діяльності.	
Теорія гри	5
Тема № 2. Мотиви ігрових технологій і організація ігор	10
Тема № 3. Класифікація ігрових технологій в анімаційній сфері	15
Тема № 4. Психолого-педагогічні можливості гри.	
Види психологічних ігор	20
Тема № 5. Ігри за характером ігрових методик	26
Тема № 6. Рухливі ігри для різних вікових категорій	33
Тема № 7. Народні ігри, їх особливості та використання в анімаційних програмах	39
Тема № 8. Ігри-естафети	46
Тема № 9. Методика проведення спортивних ігор	51
Тема № 10. Спортивні ігри в організації спортивних свят і змагань	59
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	64

ВСТУП

Ігрові технології - найбільш доступний вид діяльності для людей різних вікових груп, який сприяє прояву мислення, фантазії та уяви, емоційності, активності, розвитку потреби в спілкуванні. У світовій педагогіці гра розглядається як будь-яке змагання або змагання між гравцями, дії яких обмежені певними умовами (правилами) і спрямовані на досягнення певної мети.

Головна мета ігрових методик - інтенсифікація процесу навчання, який є одним із найважливіших чинників розвитку особистості.

Основними завданнями видання «Ігрові технології в анімаційній сфері» є формування у студентів системи теоретичних знань, умінь та навичок щодо ігрових технологій в анімаційній сфері; обґрунтування та аналіз методик проведення рухливих ігор, психологічних ігор, ігор-естафет і атракціонів для різного контингенту; визначення особливостей організації та проведення анімаційних програм.

У виданні запропоновано тести, ситуаційні завдання, дискусійні питання, кросворди, ребуси, поради щодо виконання практичних завдань.

Опрацювання кожної теми рекомендовано у такій послідовності:

1. Ознайомлення з темою.
2. Опрацювання основного теоретичного матеріалу (терміни, поняття), запропонованого до кожної теми.
3. Виконання різних видів завдань.
4. Проведення діагностики рівня засвоєння знань за питаннями для самоперевірки і тестами.

Тема № 1. Гра як основа анімаційної діяльності.

Теорія гри

Завдання 1

Засвоюємо терміни та поняття

Анімаційна діяльність - це напрям соціально-педагогічної діяльності, спрямованої на реалізацію певних дій з метою оздоровлення соціального клімату певного середовища, створення атмосфери креативності, надання допомоги людям адаптуватися до соціальних змін, сприяння їх інтеграції в соціокультурному просторі, спонукання до взаємодії та порозуміння в групі людей через залучення їх до сумісної діяльності.

Гра - це діяльність, обумовлена сукупністю визначених правил, засобів, яка використовується для організації дозвілля, розваг або є видом спорту.

Ігрові педагогічні технології - група методів та засобів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор.

Педагогічна гра - це діяльність, що має чітко сформульовану мету навчання та залежний від неї, педагогічний результат, який характеризується навчально-пізнавальним напрямом.

Завдання 2

Опрацюємо основний теоретичний матеріал

Соціокультурна природа гри робить її необхідним елементом анімаційної діяльності. У процесі гри:

- засвоюються правила поведінки та ролі соціальної групи (мінімоделі суспільства);
- формуються навички сумісної колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики учасників, які необхідні для досягнення мети гри;
- накопичуються культурні традиції, вкладені в гру її учасниками та додатковими допоміжними засобами (наочними посібниками, підручниками, комп'ютерними технологіями).

Ще з давніх-давен гра як метод навчання та передачі досвіду від старшого покоління до молодшого використовували в народній педагогіці, в дошкільних та позашкільних закладах: як самостійну технологію засвоєння визначених тем; як елемент загальної технології навчання; як технологію позакласної роботи.

Місце та роль ігрових технологій в анімаційній діяльності залежать від основних функцій гри:

1. Соціокультурна функція. Гра включає в себе соціально контролюючі процеси цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей та норм, притаманних суспільству, та спонтанні процеси, що впливають на її власне формування.
2. Функція міжнаціональної комунікації. Гра дає можливість моделювати різноманітні життєві ситуації, завдяки яким виховується різноманітність емоцій сприйняття.
3. Функція самореалізації людини – головна функція гри, так як її процес є особливим простором для самореалізації особистості, допомагає виявити її проблеми та підібрати методи для їх вирішення.
4. Комунікативна функція. Ігрове суспільство – це колектив. Саме тому гра є формою спілкування, взаємодії та взаєморозуміння учасників у колективі.
5. Діагностична функція – полягає в тому, що, по-перше, у процесі гри індивід проявляє максимум своїх якостей (інтелект, творчість), а, по-друге, гра сама по собі - це особливе «поле самовираження».
6. Ігротерапевтична функція. Гра може бути використана для подолання різноманітних труднощів, що виникають у людини в поведінці та у спілкуванні з оточуючими.
7. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери та радості.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Що таке ігрові педагогічні технології?
2. Яким чином гра впливає на процес анімаційної діяльності?
3. Які особливості процесу гри?
4. Чим відрізняються поняття «гра» та «педагогічна гра»?

Завдання 4

Виконуємо практичні завдання



Тести

1. Термін «гра» - це:

- A. діяльність, обумовлена сукупністю визначених правил, засобів, яка використовується для організації дозвілля, розваг або являється видом спорту;
- B. частина виховного процесу;
- C. засіб організації позакласної роботи;
- D. напрям соціальної діяльності.

2. Група методів та засобів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор - це:

- A. анімаційна діяльність;
- B. педагогічна діяльність;
- C. виховна діяльність;
- D. ігрові педагогічні технології.

3. Яка з перерахованих функцій не притаманна грі?

- A. соціокультурна;
- B. комунікативна;
- C. стабілізуюча;
- D. розважальна.

4. Ігрове суспільство – це:

- A. навколишнє середовище;
- B. індивід;
- C. колектив.

5. Яка з функцій гри дозволяє моделювати різноманітні життєві ситуації?

- A. діагностична;
- B. ігротерапевтична;
- C. самореалізаційна;
- D. функція міжнаціональної комунікації.

6. Головною функцією гри є:

- A. діагностична;
- B. ігротерапевтична;
- C. самореалізаційна;
- D. функція міжнаціональної комунікації.

7. Яка з функцій гри включає в себе соціально контролюючі процеси цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей та норм, притаманних суспільству?

- A. діагностична;
- B. соціокультурна;
- C. самореалізаційна;
- D. функція міжнаціональної комунікації.

8. Комунікативна функція полягає в:

- A. особливостях спілкування в колективі;
- B. створенні розважальної атмосфери;
- C. прояві власних якостей особистості;
- D. адаптації до навколишнього середовища.

9. Яка з функцій гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери та радості?

- A. розважальна;
- B. соціокультурна;
- C. самореалізаційна;
- D. функція міжнаціональної комунікації.

10. Анімаційна діяльність – це:

- A. діяльність, яка обумовлена сукупністю засобів та використовується для організації розваг;
- B. частина виховного процесу;
- C. засіб організації позакласної роботи;
- D. напрям соціально-педагогічної діяльності, спрямованої на реалізацію певних дій з метою оздоровлення соціального клімату певного середовища.

Завдання 5



Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо теорію гри з погляду різних наукових діячів

1. «Гра - одне з чудових явищ життя, діяльність, неначебто марна і водночас необхідна. Мимоволі зачаровуючи і привертаючи до себе увагу як життєве явище, гра виявилася досить серйозною і важкою проблемою». Як ви розумієте таке тлумачення поняття «гра»? Відповідь прокоментуйте.

2. Теорія К. Гросса вбачає ество гри в тому, що вона слугує своєрідною підготовкою до серйозної подальшої діяльності; у гри людина вдосконалює свої здібності. Особливість цієї теорії полягає в тому, що вона пов'язує гру з розвитком і шукає значення її в тій ролі, яку вона виконує в даному процесі. Основний недолік: ця теорія вказує лише на «значення» гри, а не на її джерело; вона не розкриває причин, мотивів, що спонукають до гри. Пояснення гри носить у Гросса суто телеологічний характер без зазначення причинності. Проаналізуйте дану теорію та висловіть власну думку з цього приводу.

3. У теорії Г. Спенсера джерелом гри є надлишок сил: надлишкові сили, не витрачені в житті та не реалізовані у праці, знаходять вихід у грі. Але наявність надмірного запасу сил не може пояснити напрямку, в якому вони витрачаються: чому вони спрямовуються саме на гру, а не на яку-небудь іншу діяльність; до того ж грати може і стомлена людина, використовуючи гру як відпочинок. У чому, на ваш погляд, слабкість даної теорії?

4. К. Бюлер висунув теорію функціонального задоволення (тобто задоволення від самої дії незалежно від результату) як основного мотиву гри. Науковець вважає, що діяльність людини генерується принципом задоволення або насолоди. У чому, на вашу думку, полягає актуальність теорії?

5. Л. С. Виготський: «Людина, граючи, створює собі уявну ситуацію замість реальної та діє в ній, виконуючи певну роль відповідно до тих переносних значень, які вона при цьому надає навколишнім предметам». Як ви розумієте значення вислову науковця? Відповідь обґрунтуйте.

Завдання 6



Ситуаційне завдання

1. Проведіть гру «Історія анімаційної діяльності».

Мета: гра на розвиток пам'яті та усного мовлення в пізнавальній формі.

Вид діяльності: розумова.

Час проведення: 35-40 хвилин.

Кількість гравців: 10-12 учасників.

Опис гри: всі учасники сідають в коло. Ведучий ставить завдання: необхідно пригадати якусь кумедну історію (випадок, анекдот, життєву ситуацію), пов'язану з анімаційною діяльністю. Час для обмірковування – 3-5 хвилин. Після цього учасники (за бажанням) починають розповідати.



Завдання 7

Ребус



Тема № 2. Мотиви ігрових технологій і організація ігор

Завдання 1

 Засвоюємо терміни та поняття

Мотивації ігрових технологій:

1. Мотиви спілкування: спільне вирішення поставлених завдань, урахування думки оточуючих, зміцнення міжособистісних відносин завдяки спільним емоційним переживанням.

2. Моральні мотиви: прояв своїх знань, умінь, характеру, вольових якостей, свого ставлення до діяльності, до людей.
3. Пізнавальні мотиви: стимулювання до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху її досягнення (потрібно знати більше за інших).

Завдання 2

Опрацьовуємо основний теоретичний матеріал

Організація ігрової діяльності включає 3 рівні, кожен з яких має свою мету. Визначимо їх:

Мета першого рівня – готовність до будь-якої активності, якщо вона приносить задоволення від самого процесу гри.

Мета другого рівня - функціональна, вона пов'язана з виконанням правил гри, розігруванням сюжетів та ролей.

Мета третього рівня - відображає творчі завдання гри: розгадати, відгадати, розплутати, домогтися результату тощо.

Розглянемо основні принципи та правила організації гри.

Принципи організації гри:

- відсутність примусу будь-якої форми при залученні у гру;
- розвиток ігрової динаміки;
- підтримка ігрової атмосфери (підтримка реальних відчуттів);
- взаємозв'язок ігрової та неігрової діяльності;
- перехід від найпростіших ігор до складних ігрових форм. Логіка переходу від простих ігор до складних пов'язана з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових завдань і правил, від ігрового стану до ігрових ситуацій, від наслідування до ігрової ініціативи, від локальних ігор до ігор-комплексів, від ігор, які мають вікові обмеження – до універсальних, позбавлених вікового цензу.

Правила організації:

1. Попередня підготовка: визначення форми проведення гри, розподіл ролей.

2. Підбір обов'язкових атрибутів гри.
3. Констатація результату гри.
4. Компетентне журі.
5. Визначення моментів гри, які не мають навчального характеру.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Які мотиви поєднують у собі ігрові технології?
2. Зі скількох рівнів складається процес організації ігор?

Охарактеризуйте їх.

3. Визначте основні принципи організації ігрової діяльності.

Завдання 4

Виконуємо завдання

Тести

1. Ігровим технологіям не притаманні:

- A. мотиви спілкування;
- B. мотиви пізнання;
- C. мотиви виховання;
- D. мотиви моралі.

2. Спільне вирішення поставлених завдань, урахування думки оточуючих, зміцнення міжособистісних відносин завдяки спільним емоційним переживанням характерні для:

- A. мотивів спілкування;
- B. мотивів пізнання;
- C. мотивів виховання;
- D. мотивів моралі.

3. До моральних мотивів належать:

- A. зміцнення міжособистісних відносин;
- B. прояв якостей характеру;
- C. стимул до перемоги;
- D. бажання пізнання чогось нового.

4. Усвідомлення шляху досягнення поставленої мети є складовою:

- A. мотивів спілкування;

- V. мотивів пізнання;
- C. мотивів виховання;
- D. мотивів моралі.

5. До якого рівня організації гри належить готовність до будь-якої активності?

- A. до першого рівня;
- B. до другого рівня;
- C. до третього рівня;
- D. до четвертого рівня.

6. Третій рівень організації ігрової діяльності відображує:

- A. задоволення від процесу гри;
- B. методику проведення гри;
- C. творчі завдання;
- D. розподіл ролей.

7. Чи є підтримка реальних відчуттів одним із принципів організації ігор ?

- A. так;
- B. ні.

8. Що належить до попередньої підготовки організації гри?

- A. визначення форми проведення гри;
- B. визначення журі;
- C. прогнозування результату;
- D. матеріально-технічне забезпечення.

9. Принцип переходу від простого до складного поєднує в собі перехід від ігрового стану до ігрових ситуацій:

- A. так;
- B. ні.

10. Діяльність, що має чітко сформульовану мету навчання та залежний від неї педагогічний результат, – це:

- A. педагогічна анімація;
- B. педагогічна технологія;
- C. педагогічна гра;
- D. педагогічний метод.

Завдання 5

“+?-” Чи згодні ви з таким твердженням? Відповідь обґрунтуйте.

1. Змагальність - невід'ємна частина гри - найпривабливіша для дітей. Задоволення, отримане ними від гри, забезпечує комфортний стан на уроках і посилює бажання вивчати предмет.
2. У грі завжди є якесь таїнство – відсутність відповіді активізує розумову діяльність особистості та стимулює пошуки різноманітних варіантів її розв'язку.

Завдання 6



Ситуаційне завдання

1. Проведіть гру «Те, що ви не знаєте про анімаційну сферу».

Мета: гра дозволяє перевірити знання основ організації анімаційної діяльності.

Вид діяльності: розумовий.

Час проведення: 45-50 хвилин.

Кількість гравців: 10-12 учасників.

Опис гри: учасники сідають у коло. Кожен з них говорить по 3 фрази щодо організації анімаційного процесу, одна з яких є свідомо помилковою. Всі інші гравці повинні визначити хибне твердження з 2-х спроб.

2. «АБВ». У трійці учасник А – «сліпий», учасник Б – «глухий», учасник В – «німий». Учасники трійки повинні виробити спільне рішення щодо поставленого завдання (наприклад, організувати гру в ловця тощо). Визначити актуальність даної справи.

Завдання 7 Ребус



Тема № 3. Класифікація ігрових технологій в анімаційній сфері

Завдання 1

 Засвоюємо терміни та поняття

Фізичні, психологічні ігри та тренінги – рухові (спортивні, рухливі, моторні), екстатичні (викликають захват), розваги (звільняють від комплексів, стресів), лікувальні ігри та забави.

Інтелектуально-творчі ігри - предметні забави, сюжетно-інтелектуальні, дидактичні ігри (навчально-предметні, навчальні, пізнавальні), будівельні, трудові, технічні, конструкторські, електронні, комп'ютерні та інші.

Соціальні ігри - творчі сюжетно-рольові (наслідувальні, режисерські, ігри-драматизації, ігри-мрії), ділові ігри (організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні, рольові, імітаційні).

Комплексні ігри - колективно-творча, дозвільна діяльність.

Шоу-ігри - конкурси, вікторини, лотереї, аукціони.

Завдання 2

Опрацьовуємо основний теоретичний матеріал

Структура ігрової технології включає такі компоненти:

- спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі);
- орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності);
- виконавчий (дії, операції, які сприяють реалізації ігрової мети);
- контрольно-оцінювальний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

Ігри класифікуються за такими ознаками:

1. За змістом. Це визначальна сторона гри, що поєднує всі складові її елементи: властивості, внутрішні процеси, основні ідеї гри, зміст, який включає фабулу, тему, інтригу, завдання гри. За змістом ігри поділяються на спортивні, рухливі, інтелектуальні (дидактичні), будівельні й технічні, музичні, лікувальні, корекційні, жартівливі.

За формою. В самостійні типові групи доцільно виділити такі ігри: дитячі всіх типів; ігри свята; ігровий фольклор; ігрові театралізовані дійства; тренінги та вправи; анкети, питальники, тести; естрадні ігрові імпровізації, конкурси, естафети та старту; весільні обряди, ігрові звичаї; містифікація, розіграші, сюрпризи, карнавали, маскаради; ігрові аукціони.

За часом проведення. Ігри розділяються за сезонністю (зимові, весняні, літні, осінні) та за тривалістю у часі (тривалі, тимчасові, короткочасні, ігри-хвилинки).

За місцем проведення. За цією ознакою виділяються такі ігри: настільні, кімнатні, вуличні, дворові; ігри на місцевості (у лісі, полі, на воді, на туристському майданчику тощо), святкові ігри.

За складом і кількістю учасників. Розрізняються ігри за віком, статтю, складом і кількістю учасників. З огляду на це практикують ігри для молодших дітей (немовлят, дошкільнят), ігри для дітей молодшого, середнього і старшого шкільного віку, а також ігри для дорослих. Об'єктивно виокремлюють також ігри для хлопчиків (підлітків, юнаків, чоловіків) та ігри для дівчаток, дівчат і жінок. За кількістю учасників розрізняють одиничні, індивідуальні, парні, групові, командні та масові ігри.

За ступенем регулювання, управління. Існують ігри, організовані менеджером-аніматором, спортивним інструктором (спонтанні, імпровізовані), експромтні.

За наявністю або відсутністю обладнання розрізняються ігри без предметів і з предметами, а також комп'ютерні ігри, ігри-автомати, ігри-атракціони.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Які ігрові технології належать до соціальних?
2. Назвіть функцію екстатичних ігор.
3. Виділіть структурні компоненти гри. Охарактеризуйте їх.
4. Які елементи включає в себе зміст гри?

Завдання 4

Виконуємо завдання



Тести

1. Творчі сюжетно-рольові та ділові ігри – це...

- A. фізичні ігри;
- B. соціальні ігри;
- C. психологічні ігри;
- D. інтелектуальні ігри.

2. До яких ігор відносяться комп'ютерні ігри?

- A. до інтелектуально-творчих;
- B. до комплексних;
- C. до фізичних;
- D. до ділових.

3. Дозвільна діяльність входить до складу....

- A. комплексних ігор;
- B. шоу-ігор;
- C. творчих ігор;
- D. рухливих ігор.

4. Шоу-ігри – це...

- A. конкурси, вікторини;
- B. предметні забави;
- C. естафети;
- D. тренінги.

5. Коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності – це...

- A. контроль-оцінювальний компонент;
- B. орієнтувальний компонент;
- C. виконавчий компонент;
- D. організаційний компонент.

6. Скільки компонентів входить до структури ігрової технології?

- A. 2;
- B. 3;
- C. 4;
- D. 5.

7. Фабула, тема, інтрига та завдання гри складають...

- A. організацію гри;
- B. методику гри;
- C. форму гри;
- D. зміст гри.

8. Скільки видів ігор виокремлюють за часом їх проведення?

- A. 2;
- B. 3;
- C. 4;
- D. 5.

9. За формою проведення ігри поділяються на:

- A. спортивні;
- B. музичні;
- C. лікувальні;
- D. тренінги та вправи.

10. Потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі, складають....

- A. мотиваційний компонент;
- B. орієнтувальний компонент;
- C. виконавчий компонент;
- D. контрольньо-оцінювальний компонент.

Завдання 5

“+?-” Визначіть правильність тверджень. Відповідь обґрунтуйте.

1. **Конкурс** - інтелектуальна гра, побудована на запитаннях і відповідях. В ігровому контексті конкурси поділяються за віковим принципом на три категорії: для людей середнього і

старшого віку, для молодіжної аудиторії та школярів. Відповідно до цього обираються теми, визначається ступінь інтелектуального навантаження.

2. **Вікторина** - інтелектуальна гра, де на запитання можуть відповідати декілька учасників (команд). Питання вікторин містять пізнавальну інформацію та сприяють виявленню в учасників певного рівня ерудиції. Вікторини розрізняються за складом учасників (сімейні, індивідуальні, групові) і тематикою (музичні, літературні тощо).

У чому полягає подібність та відмінність даних тверджень?

Завдання 6

“+?-” Визначіть відповідність. Дані внесіть у таблицю.

Вікова категорія	Конкурсні засоби
Дошкільники	
Молодший шкільний вік	
Середній та старший шкільний вік	
Дорослі	

З переліку конкурсних засобів виберіть відповідні: полегшений пізнавальний матеріал, уривки з фільмів, літературні твори, замальовки, історичні джерела, мультиплікації, картини.

Завдання 7

Ребус «Зашифрована приказка». За допомогою ключа розгадайте приказку.



Ключ:
СМІЛИВІСТЬ,
УЧЕнь,
КАЛЮЖА

(Відповідь: Не кажи — не вмію, а кажи — навчусь)

Тема № 4. Психолого-педагогічні можливості гри. Види психологічних ігор

Завдання 1

Засвоюємо терміни та поняття

Психологія - наука, що вивчає психічні явища (мислення, почуття, волю) та поведінку людини.

Психологічні ігри - це цілісна діяльність людини, яка має свою систему цілей та правил, спрямованих на розвиток гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу.

«Ігрові оболонки» - найпоширеніший вид психологічної гри, який використовується як загальний фон психологічної, педагогічної, виховної, художньої або театралізованої роботи та за своєю суттю може бути не ігровою діяльністю, а всього лише тренінговою.

«Гра-проживання» - вид психологічних ігор, що дозволяє створити умови для спільного і водночас індивідуального вигаданого простору, побудови в його рамках міжособистісних відносин, створення та осмислення цінностей власного існування в даній ситуації.

«Гра-драма» - це вид ігрової діяльності, орієнтований на вирішення психологічних завдань: визначення мети, організація діяльності налагодження взаємин з іншими людьми.

«Психологічні акції» - це ігрове середовище, метою якого є розширення життєвого простору учасників за рахунок внесення в їх життя нового додаткового змісту, чуттєвих відтінків та підвищення культурної мотивації.

Завдання 2

Опрацюємо основний теоретичний матеріал

Гра як психологічний метод використовується для навчання її учасників: жити в ігровому середовищі, цілком занурюватися в ігровий світ та ігрові відносини; бути вільними в ігровому просторі, усвідомлювати свою індивідуальність і вибудовувати стосунки в колективі; осмислювати ігровий досвід,

використовувати гру як інструмент самопізнання та життєвих експериментів.

Завданням анімаційної діяльності в процесі психологічної гри є створення умов для формування у всіх учасників суб'єктивної позиції стосовно інших людей і власного життя.

Створення психологічної гри - особливий, творчий процес, який складається з таких етапів:

1. Визначення мети й завдань гри аналізу реальної проблеми.

2. Визначення виду психологічної гри, що залежить від особливостей групи, досвіду участі у психологічних процедурах, рівня довіри учасників один до одного.

3. Створення відповідного сюжету та конструювання сценарію.

Сюжети поділяються на:

- чарівний – сюжет, який дозволяє конструювати сценарій під власну логіку, яка може йти врозріз або, скажімо, паралельно реальності;

- метафоричний – сюжет, що занурює учасників гри у світи, подібні до реального світу.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Які особливості притаманні психологічній грі?

2. Яке основне завдання анімаційної діяльності в організації психологічних ігор?

3. Визначте основні етапи процесу створення психологічної гри.

Завдання 4

Виконуємо завдання



Тести

Р. Цілісна систематична діяльність людини, яка має свою систему цілей та правил, спрямованих на розвиток гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, – це...

А. інтелектуальні ігри;

- В. спортивні ігри;
- С. психологічні ігри;
- Д. національні ігри.

2. Наука, що вивчає психічні явища та поведінку людини, - це...

- А. педагогіка;
- В. фізіологія;
- С. психофізіологія;
- Д. психологія.

3. На скільки видів поділяються сюжети психологічних ігор?

- А. 2;
- В. 3;
- С. 4;
- Д. 5.

4. Створення умов для формування у всіх учасників суб'єктивної позиції стосовно інших людей та власного життя – це...

- А. завдання психологічних ігор;
- В. мета виховання;
- С. мотиви навчання;
- Д. завдання анімаційної діяльності.

5. Укажіть найпоширеніший вид психологічної гри:

- А. ігрові оболонки;
- В. гра-драма;
- С. гра-проживання;
- Д. психологічні акції.

6. Психологічна гра, що дозволяє створити умови для спільного і водночас індивідуального вигаданого простору, - це...

- А. ігрові оболонки;
- В. гра-драма;
- С. гра-проживання;
- Д. психологічні акції.

7. Вид ігрової діяльності, орієнтований на вирішення психологічних завдань, - це....

- A. ігрові оболонки;
- B. гра-драма;
- C. гра-проживання;
- D. психологічні акції.

8. Ігрове середовище, метою якого є розширення життєвого простору учасників за рахунок внесення в їх життя нового додаткового змісту, чуттєвих відтінків та підвищення культурної мотивації, - це...

- A. ігрові оболонки;
- B. гра-драма;
- C. гра-проживання;
- D. психологічні акції.

9. Сюжет психологічної гри, що побудований на асоціаціях та інтерпретації реалій життя:

- A. чарівний;
- B. метафоричний;
- C. казковий;
- D. формальний.

10. Вид ігрового сюжету психологічної гри, якому наявна присутність фантазії?

- A. чарівний;
- B. метафоричний;
- C. казковий;
- D. формальний.

Завдання 5



Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо визначення гри з точки зору науковців

1. Найбільш простим і водночас геніальним залишається пояснення гри, зроблене автором «Пригод Тома Соєра» Марком Твенем: «Гра – все, що ми робити не зобов'язані». Висловіть свою думку з приводу даного визначення.

2. Видатні психологи визначали гру як: 1) діяльність, що дає змогу реалізувати витіснені з життя бажання (З. Фрейд); 2) спробу втекти від життя (Адлер). Проаналізуйте погляди цих авторів.

3. У літературі 60-70-х років гра розглядається як особлива форма життя суспільства. Соціальна за своєю природою, походженням та змістом, гра являє собою таку діяльність, у якій діти виконують ролі дорослих і в ігрових умовах відтворюють їх життя, працю та міжособистісні стосунки. Висловіть власну думку з приводу такого тлумачення гри.

Завдання 6



Ситуаційне завдання

1. Психологічна гра «Говори або дій».

Мета: гра дозволяє учасникам подолати сором'язливість і виявити свою індивідуальність.

Вид діяльності: розумовий.

Час проведення: 30-40 хвилин.

Кількість гравців: 10-12 учасників.

Опис гри: учасники сідають у коло, посередині кладеться пляшка. За допомогою жеребкування обирається перший учасник, який крутить пляшку. Він задає будь-яке питання учаснику, на якого вказало горлечко пляшки. Той має правдиво відповісти на питання чи виконати поставлене першим учасником завдання. Особливість гри в тому, що учасник заздалегідь не знає ні питання, ні завдання. Якщо учасник, почувши запитання не хоче на нього відповідати, то він отримує два завдання.

2. Психологічна гра «Дискусія».

Мета: гра дозволяє виявити особистісні якості кожного учасника.

Вид діяльності: розумовий.

Час проведення: 30-40 хвилин.

Кількість гравців: 10-12 учасників.

Опис гри: із числа учасників обирають п'ятьох осіб, яким роздають картки з визначенням манери поведінки людини і поясненням їх дій. Вони сідають навпроти всіх інших.

Обирається певна тема дискусії (Навіщо нам вища освіта? Чи буває кохання з першого погляду? тощо).

У картках п'ятьох учасників вказується таке:

Перша картка – організатор. Він цікавиться думкою кожного учасника і намагається зробити висновки з почутого, з урахуванням своєї власної думки. Виступає за всіх, але при цьому веде розмову з іншими учасниками.

Друга картка – сперечальник. Постійно вступає в суперечки з кожним учасником гри.

Третя картка – оригінал. Висловлює найнесподіваніші думки і пропонує нестандартні способи вирішення проблеми. Іноді вони можуть бути зрозумілими тільки йому. Не надто активний, говорить тільки те, що думає (не більше чотирьох разів за всю гру).

Четверта картка – догідник. Погоджується з усіма, підтакує кожному тільки для того, щоб не вступати ні з ким в конфлікт.

П'ята картка – самолюб. Дуже голосно й активно намагається схилити всіх на свій бік, часто перебиває тих учасників, з якими він не погоджується.

Визначіть актуальність описаних ігор. Наведіть приклади психологічних ігор для об'єднання колективу.

Завдання 7

Ребус «Зашифроване прислів'я». Щоб прочитати зашифроване прислів'я, скористайтесь таблицею множення:

1) Шифр

36 12 8

21 10 15 12 32

32 12 14 8 12 21 24 9

63 14 40 45

21 10 15

32 12 14 21 12 56

	2	3	8	9
3	-	й	я	-
4	м	і	в	с
5	а	з	и	н
7	д	р	ж	о

(Відповідь: Сім разів відміряй, один раз відріж)

Б) Шифр

10 12 6 8 16

9 21 56 28 6

6

28 15 24 56 35 27

21 63 18 16 7

	1	3	4	5	8	9
2	-	а	х	п	у	з
3	-	к	т	ю	д	і
7	м	р	л	н	и	о

(Відповідь: Птахи — крила, а людині — розум)

Тема № 5. Ігри за характером ігрових методик

Завдання 1

 Засвоюємо терміни та поняття

Дидактичні ігри - ігри, спрямовані на формування в дитини потреби у знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок.

Ділові ігри - це ігри, які сприяють вирішенню комплексних завдань щодо засвоєння нового матеріалу, закріпленню вивченого, розвитку творчих здібностей, формуванню загальнонавчальних умінь, дають можливість зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

Рольова гра - це художньо-образне відображення реальних взаємодій у певній сфері діяльності. Учасникам задаються ролі (характери, особистісні якості) та певні ситуації.

Структурні моделі – це ігри, форму яких учитель-предметник може наповнити своїм змістом, використовуючи їх для розумових вправ учнів, їх самоперевірки, творчого інтелектуального розвитку.

Адаптаційні ігри - це форма відтворення предметного та соціального змісту професійної діяльності, моделювання системи відносин, притаманних даному виду практики. Характерна відсутність певної структури та встановленого порядку дій, плану.

Завдання 2

Опрацюємо основний теоретичний матеріал

Дидактичні ігри, ігрові заняття та прийоми підвищують ефективність сприймання дітьми навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості.

Використовують дидактичні ігри в навчанні та вихованні дітей усіх вікових груп з метою актуалізації їхнього досвіду, повторення, уточнення, закріплення набутих знань і уявлення про природні явища, працю і побут людини.

Існують **певні вимоги до організації** дидактичних ігор:

- ігри повинні відповідати навчально-виховним завданням, програмним вимогам до знань, умінь, навичок, вимогам стандарту;

- ігри повинні відповідати матеріалу, що вивчається, і будуватися з урахуванням підготовленості учнів і їх психологічних особливостей;

- ігри повинні базуватися на певному дидактичному матеріалі та методиці його застосування.

Виділяють такі види дидактичних ігор:

Ігри-вправи. Вони вдосконалюють пізнавальні здібності учнів, сприяють закріпленню навчального матеріалу, розвивають уміння застосовувати його в нових умовах. Приклади ігор-вправ: кросворди, ребуси, вікторини.

Ігри-подорожі. Ці ігри сприяють осмисленню та закріпленню навчального матеріалу. Активність учнів у цих іграх може бути виражена у формі оповідань, дискусій, творчих завдань, висловлювання гіпотез. Учні ведуть щоденники, пишуть листи «з місць», збирають різноманітний матеріал пізнавального характеру. Загальна риса цих ігор – активність уяви, яка створює своєрідність цієї форми діяльності.

Ігри-змагання. Такі ігри включають у себе всі види дидактичних ігор. Учні змагаються, розділившись на команди.

Ділові ігри поділяються на виробничі, організаційно-діяльнісні, проблемні, навчальні та комплексні.

Характерні особливості навчальних ділових ігор:

- моделювання наближених до реального життя ситуацій;
- поетапний розвиток гри, в результаті чого виконання попереднього етапу впливає на хід наступного;
- наявність конфліктних ситуацій;
- обов'язкова спільна діяльність учасників гри, які виконують передбачені сценарієм ролі;
- використання опису об'єкта ігрового імітаційного моделювання;
- контроль ігрового часу;
- елементи змагальності.

На відміну від ділової рольова гра характеризується більш обмеженим набором структурних компонентів.

Рольові ігри можна розподілити за рівнем їх складності на 3 групи:

- імітаційні, спрямовані на імітацію певної професійної дії;

- ситуаційні (сюжетні), пов'язані з вирішенням якої-небудь конкретної проблеми – ігрової ситуації (необхідним елементом слугує уявна ситуація і наявність ролі, в яку потрібно увійти дитині для досягнення мети);

- умовні, присвячені вирішенню, наприклад, навчальних конфліктів тощо.

Форми проведення рольової гри: уявні подорожі; дискусії на основі розподілу ролей, прес-конференції, уроки-суди тощо.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Назвіть види ігор за характером ігрових методик.
2. Охарактеризуйте особливості проведення дидактичних ігор.
3. Порівняйте дидактичні та ділові ігри.
4. Які існують форми проведення рольових ігор?

Завдання 4

Виконуємо завдання



Тести

1. Ігри, спрямовані на формування в дитини потреби у знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок, - це...

- A. фізичні ігри;
- B. соціальні ігри;
- C. психологічні ігри;
- D. дидактичні ігри.

2. Ділові ігри – це...

A. ігри, які сприяють вирішенню комплексних завдань щодо засвоєння нового матеріалу;

B. ігри, що відображують реальні взаємодії у певній сфері діяльності;

C. інтелектуальні ігри;

D. використання набутих знань у вказаних ситуаціях.

3. Надання певних характерних образів і моделювання певних ситуацій є особливостями...

- A. адаптаційних ігор;
- B. ділових ігор;
- C. дидактичних ігор;
- D. рольових ігор.

4. Інтелектуальні гри, які можуть наповнюватися різноманітним змістом, – це...

- A. естафети;
- B. предметні забави;
- C. структурні моделі;
- D. тренінги.

5. Для яких ігор характерна відсутність певної структури?

- A. адаптаційних;
- B. ділових;
- C. дидактичних;
- D. рольових ігор.

6. Кросворди, ребуси, вікторини - це...

- A. ігри-вправи;
- B. ігри-подорожі;
- C. ігри-естафети;
- D. ігри-змагання.

7. У яких іграх активність учнів може бути виражена у формі оповідань, дискусій, творчих завдань, висловлювання гіпотез?

- A. в іграх-вправах;
- B. в іграх-подорожах;
- C. в іграх-естафетах;
- D. в іграх-змаганнях.

8. Видами яких ігор є діяльнісні, проблемні, навчальні та комплексні ігри?

- A. адаптаційних;
- B. ділових;
- C. дидактичних;
- D. рольових.

9. Формою проведення яких ігор є прес-конференція?

- A. адаптаційних;
- B. ділових;
- C. дидактичних;
- D. рольових.

10. На скільки груп поділяються рольові ігри?

- A. 4;
- B. 3;
- C. 5;
- D. 2.

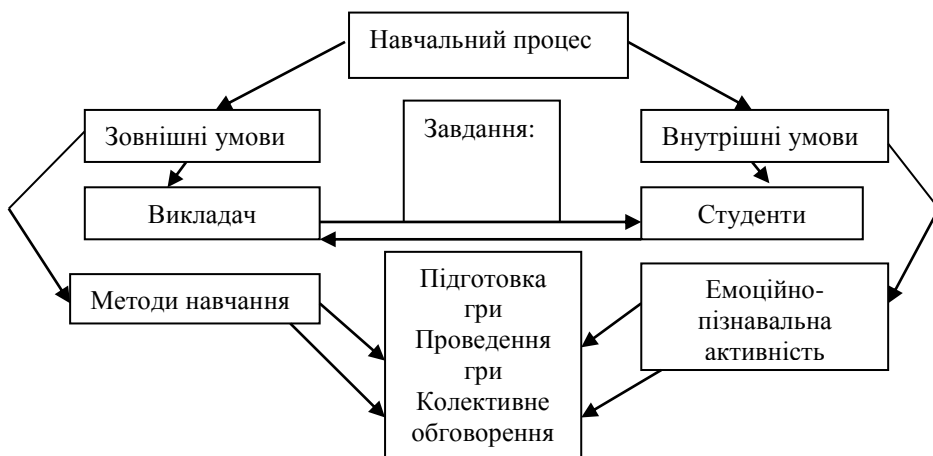
Завдання 5



Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо особливості організації дидактичних ігор

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на заняттях відбувається за такими напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб; у навчальну діяльність вноситься елемент змагання, який трансформує дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Доповнити дидактичну структуру використання ігор у навчальному процесі необхідними елементами:





Завдання 6

“+?-” Визначіть правильність тверджень. Відповідь обґрунтуйте.

Основні поняття, які характеризують дидактичні ігри:

1. Об’єкт, що моделюється, - установа, підприємство тощо.
2. Процес, що моделюється, - проектування, управління, підготовка тощо.
3. Проспект гри, у якому розкривається концепція гри, її загальний зміст і умови застосування.
4. Сценарій, у якому характеризується об’єкт, визначаються ролі, описуються правила гри.
5. Ігрова обстановка - форми взаємодії гравців у процесі гри.
6. Регламент - порядок розігрування частин гри, характеристика часу проведення.
7. Адміністратор - очолює групу проведення гри.
8. Ігрові команди - групи гравців з конкретними ролями.
9. Група експертів - створюється для вирішення можливих конфліктних ситуацій та непорозумінь.
10. Ігрова діяльність - обговорення, зауваження з приводу гри, проблеми, які вивчаються гравцями, іншими учасниками гри.
11. Ігрова роль - відображення деякої реальної ролі або їхньої сукупності в грі.

Чи згодні Ви з правильністю вказаних тверджень?
Охарактеризуйте кожне з них.



Завдання 7

Ситуаційне завдання

«Ситуаційна модель поведінки Врума-Яго» передбачає, що стиль поведінки залежить від ситуації, і один лідер може користуватися різними його моделями.

Залежно від ситуаційних чинників розрізняють п'ять стилів керівництва:

- авторитарний I: керівник приймає рішення самостійно;
- авторитарний II: керівник отримує необхідну інформацію від своїх підлеглих, а потім самостійно приймає рішення;
- консультативний I: керівник радиться з кожним підлеглим індивідуально, а потім самостійно приймає рішення;
- консультативний II: керівник радиться з групою, а потім самостійно приймає рішення;
- груповий (партнерський) II: керівник озвучує завдання групі і спільно з нею приймає рішення.

Проаналізуйте на основі цієї теорії стиль участі вашого куратора в одній із подій, яка відбулась у житті вашої студентської групи (спортивні змагання, День факультету тощо). Дайте свою оцінку. Запишіть свої аналітичні результати. Поставте себе на місце куратора й поясніть, який стиль поведінки обрали б Ви.

Тема № 6. Рухливі ігри для різних вікових категорій

Завдання 1

Засвоюємо терміни та поняття

Гра – це вид діяльності в певних умовах, який спрямований на засвоєння і відтворення суспільного досвіду, в якому формується та удосконалюється вміння управляти своєю поведінкою.

Гра - особливий засіб самопізнання, розваги, відпочинку, засіб фізичного та загального соціального виховання, засіб спорту.

Рухливі ігри - це ігри, що вимагають стійких умов проведення і сприяють успішному оволодінню учнями елементами спортивної техніки та найпростішими тактичними діями.

Завдання 2

Опрацюємо основний теоретичний матеріал

Рухлива гра – це усвідомлена емоційна діяльність дітей, спрямована на досягнення умовної ігрової мети. Рухливим іграм притаманна своєрідна структура:

- ігровий задум або мета гри;
- ігрові ролі;
- ігрові дії;
- сюжет;
- правила гри.

Рухливі ігри за ступенем фізичного навантаження бувають великої, середньої та малої рухливості, за характером ігрових дій - сюжетні та несюжетні, з простими та складними правилами.

Рухливі ігри спрямовані на досягнення оздоровчих, освітніх та виховних завдань.

Під час вибору рухливих ігор потрібно враховувати певні вимоги:

1) Ігри добираються для певної вікової категорії учасників відповідно до педагогічних завдань, які потребують вирішення. Варто чітко визначити, які вміння і навички закріплюються, які фізичні якості розвиваються, яка виховна мета реалізується у ході гри.

2) Місце гри в режимі дня (ранок, день або вечір).

3) Місце проведення гри та пора року.

4) Оцінюється рухова підготовленість учасників, їх інтереси та уподобання.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене


1. Що таке рухливі ігри?

2. Назвіть основні завдання рухливих ігор.

3. Охарактеризуйте вимоги до організації рухливих ігор.
4. Виділіть структурні елементи рухливих ігор.

Завдання 4

Виконуємо практичні завдання


 Визначте послідовність виконання дій у структурі організації ігрової діяльності (біля опису кожної дії поставте її порядковий номер).

1. Попередня організація гри.
2. Аналіз досягнутих результатів.
3. Стимулювання активності учасників.
4. Планування гри.
5. Поточний контроль, корекція.
6. Організація діяльності учасників.

Серед запропонованих нижче положень виберіть ті, які характеризують дії організатора гри на кожному етапі.

1. Постановка перед учасниками завдань гри.
2. Організація взаємоконтролю учасників.
3. Спостереження за діяльністю учасників.
4. Своєчасне надання допомоги учасникам у процесі гри.
5. Попереднє визначення рівня вмінь і навичок учасників.
6. Контроль за виконанням завдань гри.
7. Розподіл обов'язків між учасниками.
8. Інструктаж щодо виконання завдань гри.
9. Формування пізнавального інтересу.
10. Оцінка проведеної роботи.
11. Зосередження уваги учасників на грі.
12. Визначення засобів, необхідних для проведення гри.

Завдання 5

 **Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо особливості активності учасників гри різних вікових категорій**

Вікові категорії учасників гри:

- 0-2 роки – інфанти;
- 3-8 років – діти-дошкільники;
- 9-18 років – підлітки-школярі;

- 18-25 років – молодь, студенти;
- 26-64 років – дорослі люди;
- 65 років і більше – пенсіонери.

У ході опрацювання питання необхідно враховувати що, категорію молодих людей можна поділити на 2 вікові підкатегорії: від 18 до 24 і від 25 до 34 років. Ці підкатегорії охоплюють значно більшу групу людей, які відзначаються значною руховою активністю. Це дозволяє правильно підбирати види ігрової діяльності, гармонійно поєднуючи активний і пасивний відпочинок.

Слід мати на увазі, що люди «третього віку» також розподіляються на певні підкатегорії:

- віком від 55 до 64 років – характеризуються наявністю емоційного підйому, залюбки беруть участь у рухливих іграх;
- віком від 65 до 74 років – вважаються активними пенсіонерами;
- віком від 75 до 84 років – менш активні порівняно з першою групою;
- віком від 85 років і більше – надають перевагу лише пасивному відпочинку.

Охарактеризуйте перелічені вікові категорії та визначіть різноманітність форм анімаційних заходів для кожної з них. Дані внесіть у таблицю.

Категорії	Характеристика	Анімаційні заходи



Завдання 6

Ситуаційне завдання

1. Уважно роздивіться малюнок. Визначіть вікову категорію учасників рухової гри, її мету, час проведення та особливості організації.



2. Рухлива гра «Велика плутанина».

Ведучого можна обрати за допомогою лічилки. За правилами гри ведучий по черзі повинен уголос називати частини тіла й торкатися до них рукою. Наприклад, промовляючи: «Ніс!» - взятися за ніс, «Рука!» - за руку, «Вуха!» - за вухо. Решта дітей повторює його дії. Через певний час ведучий починає заплутувати гравців, «помилятися». Він називає одну частину тіла, а показує на іншу: наприклад, говорить «Ніс!», а береться за вухо. Завдання гравців – не помилятися і показувати саме названу частину тіла.

3. Рухлива гра «Вудочка».

Учасники гри стають у коло. Ведучий, перебуваючи в центрі кола, крутить «вудочку» (мотузку, скакалку), до якої прив'язана торбина, набита піском, ганчір'ям (або м'яч), так щоб вона проходила під ногами гравців, які повинні в цей час підстрибувати. Учасник, до ніг котрого доторкнулася торбинка, вибуває із гри (отримує штрафне очко) або змінює ведучого. Перемагає той, хто уник торкання «вудочки». Під час гри сходити зі свого місця не дозволяється.

Проаналізуйте описані ігри, визначіть для яких вікових категорій вони призначені, окресліть їх мету та завдання.



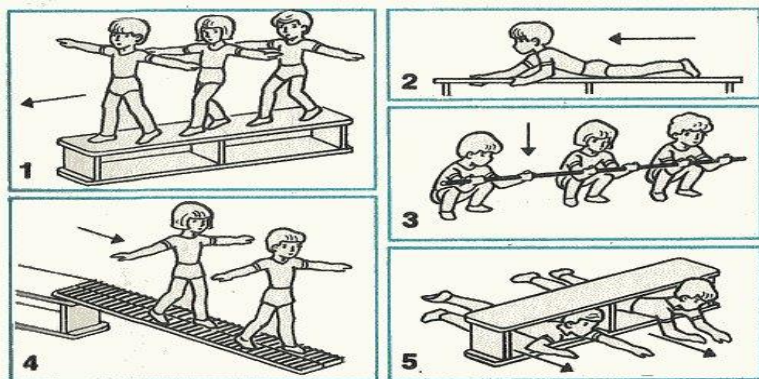
Завдання 7

За поданими схемами скласти рухливі ігри, визначити вікові категорії їх учасників, мету та хід проведення:

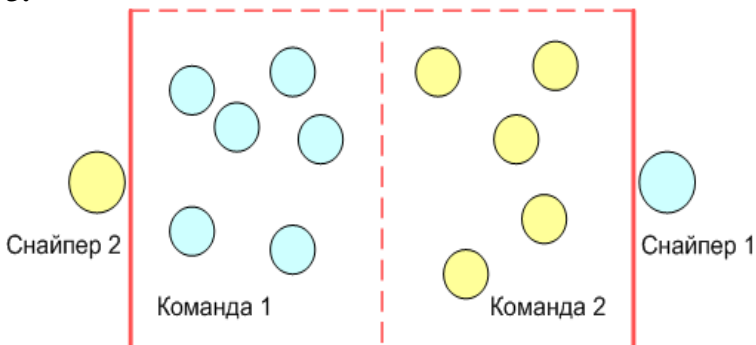
1.



2.



3.



Тема № 7. Народні ігри, їх особливості та використання в анімаційних програмах

Завдання 1

Засвоюємо терміни та поняття

Анімація – порівняно новий напрям дозвільної діяльності, який передбачає участь в ігрових і театралізованих шоу-програмах, а також спортивних і культурно-розважальних заходах.

Анімаційна програма – це об'єднаний загальною метою і задумом план проведення туристичних, фізкультурно-оздоровчих, культурно-масових і пізнавальних занять.

Анімаційний захід – це складова анімаційної програми, що представлена у вигляді спортивних змагань, розважальних шоу-програм, різноманітних видів ігор тощо.

Народні ігри - це засіб усебічного виховання особистості, який сприяє розширенню уявлень про навколишній світ, розвитку кмітливості, логічного мислення, психічних процесів, загартуванню волі, витримки і, зрештою, залученню до вивчення історії свого народу.

Народні ігри - це ігри, які походять з давніх-давен побудовані з урахуванням етнічних особливостей (хороводи, забави, ігри з народною іграшкою тощо).

Завдання 2

Опрацьовуємо основний теоретичний матеріал

Основні критерії, які необхідно враховувати при виборі анімаційних заходів для складання анімаційної програми:

- вік учасників;
- соціальний стан і професійна зайнятість;
- національність;
- активність;
- стан здоров'я;
- головна ідея та мета анімаційної програми.

Зважаючи на специфіку, українські народні ігри класифікують за такими групами:

- рухливі ігри з обмеженим мовленнєвим текстом;
- рухливі хороводні ігри;
- ігри мовленнєвої спрямованості, обрядові та звичаєві ігри;
- ігри історичної спрямованості;
- ігри з відтворенням трудових процесів та побуту народу.

Народні рухливі ігри з обмеженим мовленнєвим текстом – у даній групі ігор текст подається як лічилка, примовка або перегукування. Наприклад: «Панас», «Їду, їду», «Звідки ти?», «Жмурки», «Бочечка», «Квочка» та інші.

Рухливі хороводні ігри супроводжуються пісенним текстом. На першому плані - слова, на другому - нескладні рухи (ходіння по колу), по закінченні слів, співу. Серед таких ігор найвідоміші: «Огірочки», «Галя по садочку ходила», «Подольночка», «Перепілочка» тощо.

Обрядові та звичаєві ігри передають характерні події з життя українського народу (початок жнив, косовицю тощо): великодні та купальські ігри, веснянки, гаївки та інші.

Ігри історичної та соціальної спрямованості відображають характер тієї епохи, в яку вони склалися. У їх змісті трапляються архаїзми, гравцями виступають «пан», «король», «цар», «царівна». Найвідоміші серед них: «Король», «Воротарчик», «Пустіть нас», «Нема пана вдома», «У відьми», «Дзвін», «Прослужив я в пана рік», «Кружок» тощо.

Ігри побутової спрямованості відображають буденне життя людей («Жили у бабусі...», «Ой сусіди, сусідоньки», «Здрастуй, сусіде», «Куй-куй, ковалі...», «Як було у баби...»). Чимало серед них ігор із сюжетами про сімейне життя: «Батько», «Батько й діти», «Горщечки», «Гладушики», «Сімейка» тощо.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Що таке анімаційна діяльність? Розкрийте її сутність.
2. Назвіть основні критерії складання анімаційних програм.
3. Охарактеризуйте поняття «народні ігри».
4. Назвіть і охарактеризуйте види українських народних ігор.

Завдання 4

Виконуємо завдання



1. Технологія створення та реалізації анімаційних програм як система складається з декількох взаємопов'язаних підсистем:

- 1) організаційної;
- 2) інструкторсько-методичної;
- 3) режисерської;
- 4) технічної.

Охарактеризуйте кожну підсистему, визначте її мету та завдання.

2. Народні ігри мають оздоровче, освітнє, виховне значення. З поданого переліку виділіть функції, що відповідають кожному значенню народних ігор (сприяють гармонійному росту й розвитку організму; прищеплюють любов до рідного краю, звичаїв і традицій українського народу; формують рухові вміння та навички з видів спорту; формують правильну поставу; розвивають фізичні якості; загартовують організм; підвищують працездатність; зміцнюють здоров'я; виховують моральні та волевові якості; дають основи знань з фізичної культури і спорту, валеології, народознавства, історії рідного краю; виховують потребу у щоденних і систематичних заняттях фізичними вправами) та заповніть таблицю.

Значення	Функції
Освітнє	
Оздоровче	
Виховне	

Завдання 5



Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо погляди наукових діячів стосовно народних ігор

1. К.Д.Ушинський підкреслював яскраво виражену педагогічну спрямованість народних ігор. На його думку, кожна народна гра містить у собі доступні форми навчання, вона спонукає дітей до ігрових дій, спілкування з дорослими. О.П. Усова

писала: «У народних іграх немає навіть тіні педагогічної настирливості, й разом з тим усі вони цілком педагогічні».

2. «Як дитина бігає і грається, так їй здоров'я усміхається», - стверджує прислів'я. Народні ігри є універсальним засобом у фізичному вихованні молоді. На підтвердження цього А. Макаренко писав: «Гра має важливе значення, як для дорослого - діяльність, робота, служба: яка дитина у грі, такою вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча насамперед відбувається у грі».

3. Софія Русова в своїх працях називала народні ігри просто «рухівки». Вона відзначала: 1) «Гра для дитини – найкраща насолода, в іграх проявляються всі її здібності, нахили й переживання»; 2) «У народних іграх навчальні завдання ніби приховані в підтексті та спрямовані на те, щоб радувати дітей і тим самим спонукати їх до активності, творчості».

Прокоментуйте наведені твердження науковців. Поясніть, як ви розумієте сутність поняття «народна гра».



Завдання 6

Ситуаційне завдання

1. Гляньте малюнок. Визначіть вікову категорію учасників гри, опишіть правила її проведення, надайте необхідні методичні вказівки.



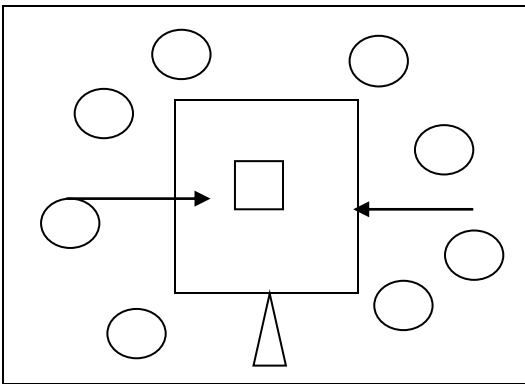
2. Розгляньте схему гри «Запорожець на Січі». Опишіть правила проведення гри, визначте її мету й завдання, надайте необхідні методичні вказівки щодо її проведення.

Умовні позначки:

- □ - запорожець;
- ○ - гравці;
- ▲ - учитель.

2. Проаналізуйте дані ігри та заповніть таблицю:

Назва	Категорія гри	Схема гри	Вік учасників	Опис гри	Методичні рекомендації
-------	---------------	-----------	---------------	----------	------------------------



--	--	--	--	--	--

1) Народна гра «Кружок (Царівна)».

Хлопці й дівчата, узявшись за руки, стають у кружок, обирають «царевича» й «царівну». «Царівна» перебуває в колі, а «царевич» - за його межами. Учасники гри співають:

Ой у городочку царівна,
А за городочком царів син, царів син.

Приступи, царенко, близенько, близенько.
Поклонись царівні низенько, низенько.
Приступи, царенко, ще ближче, ще ближче,
Поклонись царівні ще нижче, ще нижче.
Пророби царівні вороточка, вороточка,
Вивези царівну з городочка, з городочка.
Обведи царівну кругом ряду, кругом ряду.
Та й постав царівну у ряду, у ряду.

«Царевич» виконує всі обов'язки, про які йдеться в пісні, бере царівну за руку і ставить уряд поруч із собою. Потім вибирають інших «царевича» й «царівну».

2) Народна гра «Зайці в лісі».

Для гри обирають «зайців» і «лисицю», інші учасники – «дерева». З протилежних боків майданчика проводять лінії - це поля. На одному з них перед початком гри збираються «зайці».

Діти, що зображують дерева, встають один від одного на відстані, що дозволяє їм взятися за руки. «Лисиця» живе у норі на краю лісу (нору позначають колом).

«Зайці» вбігають у ліс, їм потрібно перейти з одного поля на інше, але за ними полює «лисиця». Вона намагається зловити «зайців». Спійманих веде у свій будинок.

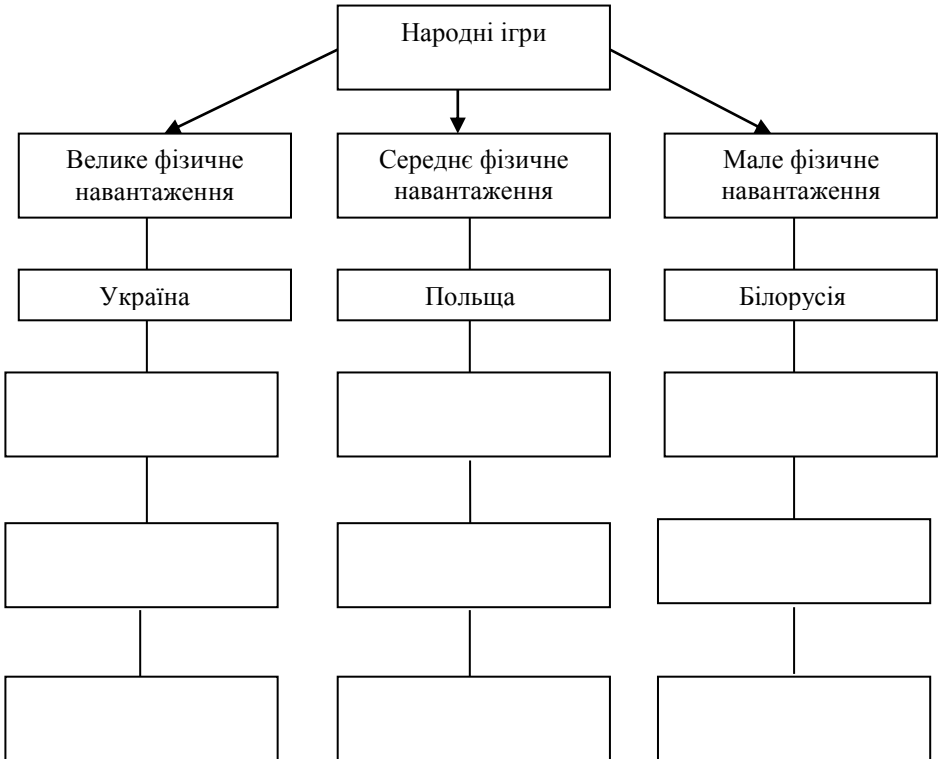
Лисиці вільно бігати в лісі заважають «дерева»: діти беруть один одного за руки, присідають, нахиляються, махають руками. «Зайці» між деревами проходять без перешкод. Гра закінчується, коли всі «зайці» перейдуть на протилежний бік майданчика.

3) Народна гра «Горобці-стрибунці»

На асфальті треба накреслити коло діаметром 6-8 метрів. Учасники гри стають за його межами, вони виконують роль «горобців». Ведучий розташовується в колі, його завдання – не дати «горобцям» зібрати «зернятка», тобто не дозволити їм увійти в коло. «Горобці», стрибаючи на одній нозі (можна також тримати зігнуту ногу рукою або грати в парах), намагаються застрибнути в коло. Центральний гравець «клює» їх (торкається рукою), а учасник, до якого доторкнувся

ведучий, вибуває з гри. Мета «горобців» – якомога довше протриматися в колі.

3. Навести приклади народних ігор України та сусідніх країн, з різним фізичним навантаженням. Заповнити таблицю.



Завдання 7

Скласти анімаційну програму «Наша рідна Україна» для дітей молодшого шкільного віку з використанням народних ігор.



Тема № 8. Ігри-естафети

Завдання 1

Засвоюємо терміни та поняття

Естафета - це один з видів рухової діяльності людини, що сприяє її фізичному розвитку, удосконаленню фізичних можливостей, засвоєнню техніки складних рухових дій.

Естафета - це гра, в якій кожен учасник виконує послідовно один за одним різні рухи, намагаючись випередити учасників команди-супротивника. Сприяє зміцненню здоров'я та набуттю стійких рухових умінь і навичок; допомагає краще засвоїти техніку нового руху, швидше осмислити рухові завдання, підвищити рухову, емоційну, розумову активність, а також удосконалити рухову пам'ять і розвинути увагу.

Естафета - це командні спортивні змагання, що виховують почуття відповідальності, викликають повагу учасників один до одного, гордість за досягнуті успіхи.

Умови проведення естафет:

- дотримання принципу поступовості, контроль за рівнем розвитку рухів, психологічних і особливо емоційно-вольових якостей, завдяки яким формуються почуття відповідальності та взаємоповаги;
- неприпустимість навмисного порушення правил, прояву грубості та нечесності з боку учасників команд.

Завдання 2

Опрацюємо основний теоретичний матеріал



При виборі естафет необхідно враховувати таке:

- форму діяльності, в яку включена естафета;
- цільову установку естафети та її педагогічне завдання;
- кількісний склад групи за віком і статтю;

- рівень фізичної підготовки учасників;
- умови і місце проведення естафет - розміри залу, наявність устаткування;
- стан учасників - характер їх діяльності перед естафетою і безпосередньо після неї.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Дайте визначення поняття «естафета».
2. Поясніть вплив естафет на формування особистості.
3. Охарактеризуйте особливості організації та умови проведення естафет.
4. Наведіть класифікацію естафет.

Завдання 4

Виконуємо завдання



1. Складові методики проведення ігор-естафет:

1. Пояснення правил.
2. Розподіл учасників на команди.
3. Підведення підсумків.

Визначіть складові кожної підсистеми, її мету та завдання.

Завдання 5



Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо особливості вікових категорій учасників ігор-естафет

1. *Молодий шкільний вік* (1-4 класи) характеризується достатнім розвитком серцево-судинної й дихальної систем. Це дає змогу проводити ігри-естафети зі значною інтенсивністю рухових дій. У дітей цього віку переважає предметно-образне мислення, тому естафети в основному повинні носити сюжетний характер, щоб учасники могли виявити артистизм і творчу активність. Головний зміст ігор-естафет – вправи, що сприяють удосконаленню й збагаченню рухового досвіду: ігри з бігом, стрибками, вивертанням, метанням у ціль і на дальність, подоланням невеликих перешкод, які потребують переважного

прояву спритності та швидкості без значного тривалого напруження.

2. *Середній шкільний вік* (5-7 класи) характеризується підвищенням стійкості організму до прояву фізичних зусиль. Інтенсивно зростають функціональні можливості, зникають неекономні рухи, які потребують надмірних затрат сил, що дає змогу дітям брати участь в естафетах з більшою інтенсивністю й відносною тривалістю рухових дій. У цьому віці зміцнюється кістково-зв'язковий апарат, продовжує розвиватися м'язова система. Діти, особливо хлопчики, люблять ігри, де розвивається переважно сила.

3. *Підлітковий вік* (8-9 класи) умовно називають так, тому що в дітей 13-15 років спостерігається особливо інтенсивний розвиток і перебудова всього організму. Стрімко формується кісткова система, продовжує розвиватися і м'язова система, хоча вона ще відстає від загального росту тіла. Хлопчиків цього віку особливо захоплюють ігри з елементами силової боротьби.

4. У роботі зі *старшими школярами* можна використовувати такі естафети, як і для учнів попередньої вікової групи. Однак вимоги щодо точності виконання різноманітних технічних прийомів повинні бути підвищені. Старшокласники можуть активно використовувати різні вправи сюжетно-конфліктного характеру без зіткнення та із зіткненням із суперником. Практикуються також естафети, у яких дії виконуються в парах, спортивні ігри зі зміненими правилами.

Проаналізуйте особливості кожної вікової категорії. Наведіть приклади естафет, які оптимально підходять для кожного з них.

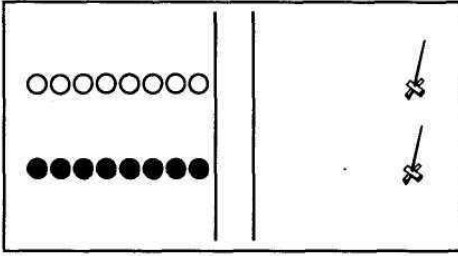


Завдання 6

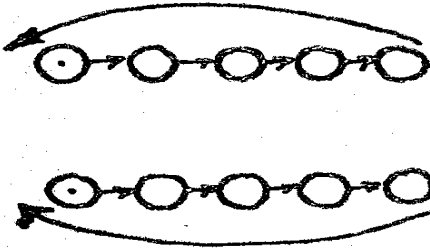
Ситуаційне завдання

1. Уважно розгляньте схеми ігор-естафет. Визначіть вікову категорію учасників, зміст і правила проведення, надайте необхідні методичні вказівки.

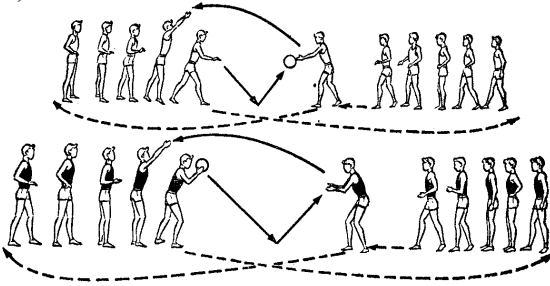
A)



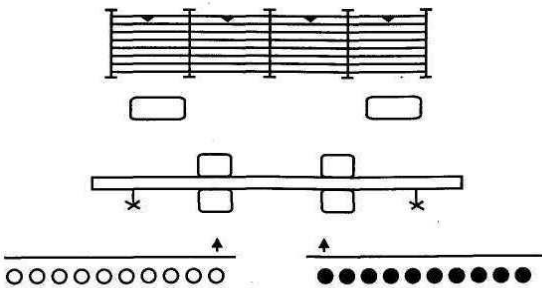
B)




B)

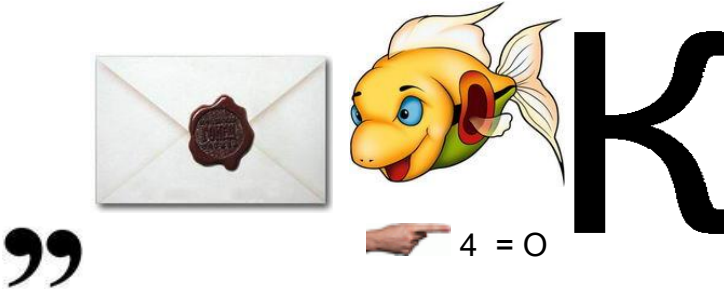


Γ)



 Завдання 7
Ребус

1.



2.



Тема № 9. Методика проведення спортивних ігор

Завдання 1

 **Засвоюємо терміни та поняття**

Спортивні ігри - це різновид змагальної діяльності, що вирізняється характерною формою, змістом та протікає за певними правилами протиборства команд або окремих учасників, спрямованого на досягнення переваги.

Правила гри - це загальноприйняті обмеження, що регламентують поведінку її учасників.

Індивідуальні ігрові дії - це комплекс рухових дій, використовуваних у грі для вирішення даної ситуації.

Колективні дії передбачають одночасну участь не менше ніж двох гравців у вирішенні конкретної ігрової ситуації.

Система гри - це основний спосіб ведення протиборства, при якому функції та взаємодії розподіляються між учасниками протягом усієї гри або в окремі її моменти.

Ігрові навички являють собою автоматизовані елементи свідомої діяльності, що включають активний пошук і переробку інформації, уявне рішення і його рухове здійснення.

Завдання 2

Опрацьовуємо основний теоретичний матеріал

Дії гравців відзначаються різноманітністю. У кожного з них можна виділити дві взаємопов'язані сторони – зовнішню та внутрішню.

Під **зовнішньою** стороною прийнято розуміти спосіб вирішення рухового завдання з певною руховою структурою, з урахуванням законів біомеханіки, особливостей конкретної ситуації.

Внутрішню сторону становлять психічні процеси, пов'язані з вибором правильного рішення відповідно до даної ігрової ситуації. Це тактична сторона ігрової діяльності.

Обидві ці сторони називають **технікою і тактикою ігрових дій**.

Тактика спортивного протиборства в широкому розумінні включає в себе форми й методи ведення спортивного поєдинку з урахуванням його зовнішніх і внутрішніх умов. Причому техніка виступає як засіб тактики. У вузькому значенні **тактика** являє собою вибір раціонального рішення, а **техніка** - форму його рухової реалізації, що здійснюється з урахуванням спортивно-педагогічних фізіологічних закономірностей.

Основні завдання спортивних ігор:

- зміцнення здоров'я, сприяння правильному фізичному розвитку та формуванню організму;

- оволодіння життєво необхідними руховими навичками, вміннями та їх удосконалення;

- виховання позитивних морально-вольових і фізичних якостей;
- прищеплення організаторських навичок та потреби в систематичних заняттях спортом.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Дайте визначення поняття «спортивна гра».
2. Охарактеризуйте спортивну гру як засіб усебічного розвитку особистості.
3. Які види рухливих ігор проводять з дітьми дошкільного віку? Охарактеризуйте їх.
4. Назвіть особливості керування рухливими іграми у дітей 3-4 років.
5. Поясніть, у чому полягає специфіка керування рухливими іграми у дітей 5-6 років.

Завдання 4

Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо особливості організації спортивних ігор

1. Баскетбол. Гра в баскетбол проводиться на майданчику розміром від 5 x 10 до 8-15 м. Лінії майданчика позначають вапном або білою фарбою, у центрі креслять коло діаметром 1,8 м для розіграшу спірних м'ячів. З протилежних боків майданчика встановлюють щити (120x90 см). Щит прикріплюють до стовпа. Більш зручний варіант – прикріпити щити до металевої конструкції, яка виносить щит на 1-1,5 м від лицьової лінії вбік майданчика. Щити фарбують білою фарбою, а окантовку – червоною або блакитною (завширшки 5 см). Баскетбольний кошик (кільце із сіткою) діаметром 45 см закріплюють на відстані 20 см від нижнього краю щита на висоті 2 м від поверхні майданчика.

Грають у баскетбол звичайним дитячим м'ячем (діаметр 20 см) або м'ячем для волейболу, що добре відскакує від землі.

Мета гри – за відведений час закинути в кошик команди суперників якомога більшу кількість м'ячів, дотримуючись

правил гри.

Кожна команда складається з п'яти основних і кількох запасних гравців. Одного з них обирають капітаном.

Пересуватися з м'ячем по майданчику гравці можуть, відбиваючи його від землі. Не дозволяється вести м'яч одночасно обома руками та вдаряти по м'ячу кулаком або ногою.

2. Футбол. Гра у футбол – одна з найпопулярніших у дітей старшого дошкільного віку. Грати можна на майданчику розміром від 8 x 10 до 20 x 40 м, залежно від кількості гравців у командах. Поперек майданчика, через центр проводять середню лінію. Межі його позначають прапорцями: чотири ставлять по кутах, а два там, де середня лінія пересікає бічну. З торцевих боків майданчика встановлюють стійки або ворота (висота 1,5 м, ширина 2,5-3 м). Грають футбольним м'ячем.

Спочатку дітей розподіляють на команди (по п'ять-вісім гравців у кожній) і обирають капітанів. Право початку гри визначають шляхом жеребкування, друга за жеребом команда обирає ворота. Гра починається із центра майданчика (його краще позначити колом), усі гравці команд у цей момент перебувають на своїй половині майданчика. За свистком судді капітан б'є по м'ячу в бік воріт суперника.

Згідно з правилами забороняється підставляти ногу супернику, штовхати його або бити по ногах, затримувати рукою; нападати на воротаря, намагаючись відібрати м'яч. За грубу гру команди біля її воріт призначаються пенальті (удар з 5-6 м у ворота, які захищає лише воротар).

3. Настільний теніс. Ця емоційна, жвава, цікава гра, яка розвиває швидкість, спритність, витривалість, силу та швидкість реакції.

Для гри потрібний відповідний інвентар: стіл, ракетки, сітка з металевими стояками, целулоїдний м'ячик (діаметр 3,63-3,83 см). Поверхню стола фарбують у темно-зелений колір, щоб на цьому фоні краще виділявся білий м'ячик. Довжина стола – 250-270 см, ширина – 130-150 см, висота – 65-70 см. Його встановлюють на майданчику, влітку обов'язково під

навісом.

Ознайомлення з особливостями ведення гри починають з розучування способу три-маня ракетки: три пальці (мізинець, безіменний і середній) охоплюють ручку; великий – розташовується на одній частині ракетки, вказівний – на іншій.

4. Волейбол. Волейбол (англ. volleyball від volley — «залп», «удар з льоту», і ball — «м'яч») — вид спорту, командна спортивна гра, в процесі якої дві команди змагаються на спеціальному майданчику, розділеному сіткою, прагнучи послати м'яч так, щоб він приземлився на майданчику супротивника (добити до підлоги), або гравець команди, яка захищається, припустився помилки. При цьому для організації нападу гравцям однієї команди дається не більше трьох торкань м'яча поспіль (на додаток до торкання на блоці).

Гра ведеться на прямокутному майданчику розміром 18х9 метрів. Майданчик розділений посередині сіткою. Грають сферичним м'ячем діаметром 65—67 см, вагою 260—280 г. Кожна з двох команд складається максимум з 12 гравців, з них на полі одночасно знаходяться 6.

Мета гри — ударом добити м'яч до ігрової поверхні майданчика супротивника або змусити його помилитися.

Гра починається введенням м'яча у гру за допомогою подачі. Після введення м'яча у гру та успішного розіграшу подача переходить до тієї команди, яка виграла очко. Майданчик за кількістю гравців умовно розділений на 6 зон. Після кожного переходу права подачі від однієї команди до іншої в результаті розіграшу очка, гравці переміщуються в наступну зону за годинниковою стрілкою.

Проаналізуйте особливості кожної з описаних ігор. Назвіть фізичні якості, на розвиток яких вони впливають.

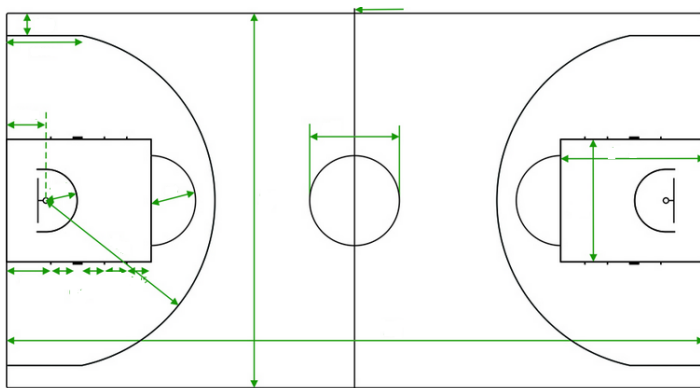
Завдання 5

Виконуємо завдання

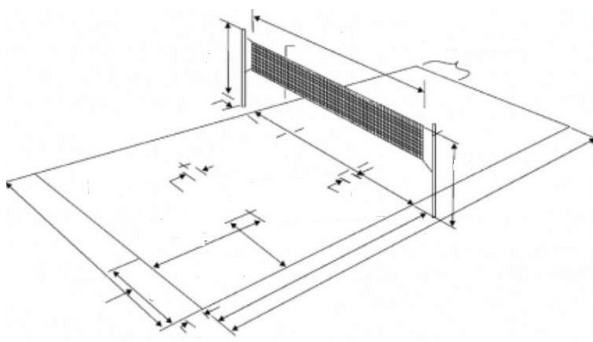


Визначити розмітки спортивних майданчиків:

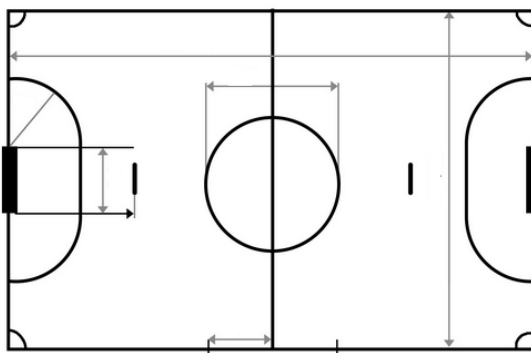
1. Баскетбольный майданчик



2. Волейбольный майданчик



3. Футбольный майданчик



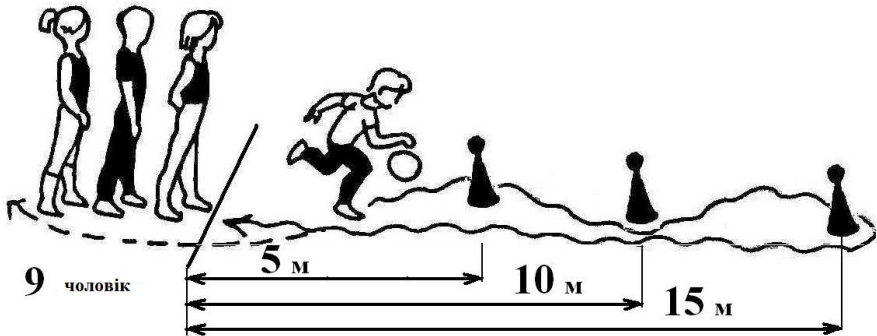


Завдання 6

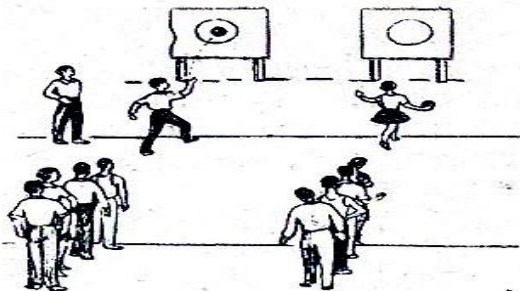
Ситуаційне завдання

1. Уважно розгляньте схеми. Складіть естафети, які сприятимуть розвитку рухових умінь, необхідних для проведення спортивних ігор.

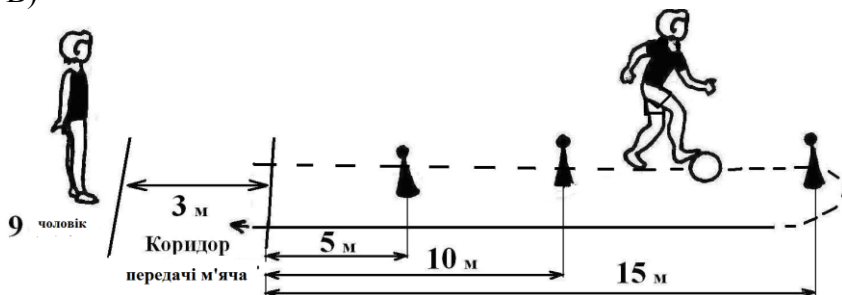
А)




Б)

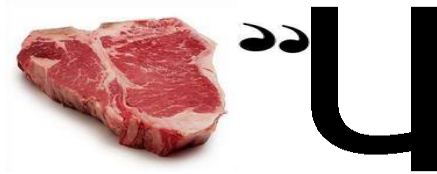


В)



 Завдання 7
Ребус

1.



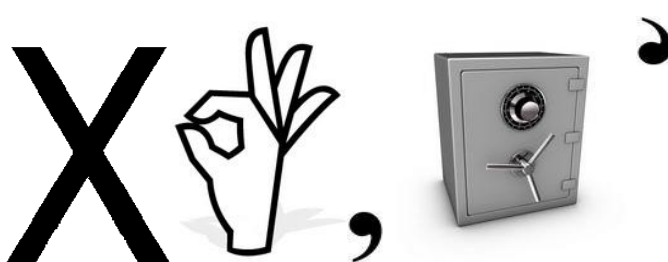
2.



3.



4.



Тема № 10. Спортивні ігри в організації спортивних свят і змагань

Завдання 1

Засвоюємо терміни та поняття

Фізкультурні свята - це масові видовищні заходи показового та розважального характеру, що сприяють пропаганді фізичної культури, вдосконаленню рухів, вихованню колективізму, дисциплінованості, шанобливого ставлення до суперників.

Спортивні свята в раціональному поєднанні з іншими видами роботи з фізичного виховання допомагають створити доцільний руховий режим, який сприяє підвищенню функціональних можливостей, поліпшенню працездатності й загартованості дітей.

Завдання 2

Опрацюємо основний теоретичний матеріал

Завдання спортивних свят:

- формування зорового способу життя;
- виховання стійкого інтересу до фізкультури і спорту, до особистих досягнень, до спортивних подій нашої країни та всього світу;
- розвиток творчої активності, ініціативи, комунікативних здібностей;
- демонстрація спортивних досягнень;
- виховання інтересу до національних традицій;
- формування пізнавальної активності й моральних якостей.

Класифікація фізкультурних свят:

1. Комбіновані. Будуються на основі поєднання різних видів фізичних вправ: гімнастичних, рухливих і спортивних ігор. Їх перевагою є можливість залучення дітей 5-7 років до змагальної діяльності з елементами спорту, а дітей молодшого і середнього шкільного віку - до виконання найпростіших гімнастичних вправ та участі в рухливих іграх і забавах.

2. На основі спортивних ігор. Такі фізкультурні свята передбачають проведення між паралельними групами чемпіонату з футболу, баскетболу, хокею тощо. Їх доцільно організувати в тому випадку, коли учасники досить добре володіють технікою гри та знайомі з її правилами. Щоб залучити до участі в такому заході всіх бажаючих, можна в перервах між таймами організувати танцювальні виступи дівчаток та ігри для вболівальників. Це найбільш поширений вид фізкультурного свята.

При розробці сценарію фізкультурного заходу необхідно дотримуватися певного порядку розташування матеріалу:


1. Відкриття свята, парад учасників.
2. Показові виступи груп, команд, зведені гімнастичні вправи.
3. Масова частина свята за участю всіх дітей та присутніх гостей в іграх-атракціонах.
4. Закінчення свята, підбиття підсумків, нагородження, закриття свята.

Завдання 3

Закріплюємо вивчене

1. Розкрийте сутність поняття «фізкультурні свята».
2. Наведіть класифікацію фізкультурних свят.
3. Розкрийте особливості проведення фізкультурних свят на основі спортивних ігор.
4. Охарактеризуйте порядок розробки сценарію фізкультурного заходу.
5. Перелічіть завдання, досягненню яких сприяє проведення спортивних свят.

Завдання 4

 **Міркуємо, аналізуємо та обговорюємо особливості організації святкових заходів**

Структурні складові спортивного змагання:

- 1) спортсмени-суперники;
- 2) предмет змагань, тобто сукупність дій суперників, які є засобом ведення змагальної боротьби в обраному виді спорту;

- 3) суддівство (правила змагань, норми, критерії та технологія визначення місць учасників змагань тощо.);
- 4) кошти та служби забезпечення змагальної діяльності;
- 5) уболівальники;
- 6) ієрархія місць учасників змагань, тобто їх розподіл з урахуванням показаних спортивних успіхів у порядку від найкращого до найгіршого.

Складання сценарію – це найбільш трудомістка частина роботи організатора *спортивного свята*.

Процес розробки сценарію включає два етапи:

1. Підготовчий – народження задуму. До нього входять:
 - а) вибір теми, визначення завдань;
 - б) вивчення літератури та документів;
 - в) визначення складу дійових осіб, їх коротка характеристика;
 - г) підготовка виражальних засобів і засобів активізації глядачів;
 - д) вибір жанру сценарію;
 - е) короткий зміст основних питань і послідовність подій.
2. Написання сценарію за такою схемою:
 - а) визначення сюжету, сценарного ходу;
 - б) логічне розташування і робота над поєднанням епізодів сценарію, їх монтаж;
 - в) написання літературного сценарію за законами драматургії та композиції;
 - г) оформлення сценарію.

Визначіть особливості організації спортивних змагань і свят. Відповідь прокоментуйте.

Завдання 5

“+?,-” Чи згодні ви з таким твердженням? Відповідь обґрунтуйте.

1. Змагальний характер проведення ігор та вправ у рамках свята сприяє вихованню в дітей цілеспрямованості, наполегливості й винахідливості, сміливості, рішучості та інших морально-вольових якостей. Участь у фізкультурних святах допомагає дітям глибше усвідомити значення

систематичного виконання рухових дій для досягнення бажаних результатів, пробуджує інтерес до регулярних занять фізичною культурою.

2. Тривалість свята визначається віком його учасників: 45-50 хвилин - для дітей 4-5 років; 60-90 хвилин - для дітей 6-7 років. Якщо у святі беруть участь діти різного віку та дорослі, то тривалість заходу визначається їх психічними та фізичними можливостями. Однак у кожному разі свято не повиненне тривати більше 2 годин, інакше настає стомлення, знижується інтерес до подій.

Прокоментуйте наведені твердження.

Завдання 6



Ситуаційне завдання

1. Складіть програму фізкультурного свята «Спортивні ігри різних народів нашої планети».

Мета: залучення дітей до систематичних занять фізичною культурою та спортом; ознайомлення їх зі спортивними іграми світу; розвиток фізичних якостей; виховання колективізму та взаємоповаги.

Місце проведення: спортивний майданчик (зала).

Час проведення: 45-60 хвилин.



Завдання 7

Тренінгова вправа

1. «Що потрібно для щастя?»

Мета: вчитися сприймати повсякденність через призму позитивної психології, створювати умови для енергійної та мотивованої праці, навчання; отримувати задоволення від колективної співпраці.

Час проведення: 20-25 хвилин.

Опис гри: учасники розподіляються на команди. Кожній команді протягом 5-6 хвилин необхідно підбирати та сформулювати перелік умов, які має створити лідер для того, щоб його підлеглі отримували задоволення від роботи, навчання, виконували всі його завдання з азартом, тобто потрібно

запропонувати щоденну позитивістську психологію діяльності. Перевага буде на боці тієї команди, яка швидше зорієнтується, творчо і правильно виконає завдання.

2. «Наші якості»

Мета: навчитися визначати свої сильні сторони та сильні сторони співучасників гри, швидко формувати команду.

Час проведення: 15 хв.

Опис гри: кожному учаснику роздаються кульки різних кольорів: червона, синя, зелена та жовта. З наведеної нижче таблиці учасник має обрати свої вісім найбільш яскраво виражених здібностей. Після цього кожному учаснику необхідно надути кульки так, щоб їх розміри були пропорційні найсильнішим якостям. Наприклад, якщо обрано всі чотири якості у червоному секторі й лише одну в зеленому, синьому та дві в жовтому, потрібно надути кульки відповідного розміру: червона велика, жовта – середня, а зелена й синя - відповідно одна четверта від червоної. Після цього необхідно швидко сформувати команди, до складу яких повинні входити по одному учаснику з домінуючою якістю кожного кольору.

<p>Творчість (червоний) Широкий світогляд Різностороннє мислення Мозковий штурм Уміння передбачати майбутнє</p>	<p>Спілкування (синій) Пише Виступає Слухає Візуалізує</p>
<p>Адміністрування (жовтий) Фінансові здібності Структурованість Логіка Послідовність</p>	<p>Організація (зелений) Лідерство Доступність Делегування Людина дії</p>

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна:

1. Демчишин А.А. Рухливі і спортивні ігри в школі / А.А. Демчишин, В.М. Артюх, В.А. Демчишин. – К.: Освіта, 1992. – 156 с.
2. Дмитренко Т.І. Спортивні вправи і розваги для дітей дошкільного віку / Т.І. Дмитренко. – К.: Радянська школа, 1976. – 251 с.
3. Курило Л. В. Теория и практика анимации: Ч.1. Теоретические основы туристской анимации: учебное пособие / Л.В. Курило.- М.: Советский спорт, 2006.- 195 с.
4. Приезжева Е.М. Организация и методы игровой деятельности в туризме / Е. М. Приезжева.- М.: Советский спорт, 2005. – 132 с.
5. Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме / Т.Н. Третьякова. – М.: «Академия», 2008. – 272 с.
6. Ламкова О.І. 250 рухливих ігор та естафет для школярів / О.І. Ламкова, С.В. Дорофеева. - Х.: Веста: Видавництво «Ранок», 2005. - 128 с.
7. Цьось А.З. Українські народні ігри та забави. – Луцьк: Надстир'я, 1994. – 96 с.

Додаткова:

1. Нестуля О.О. Основи лідерства / О.О. Нестуля, С.І. Нестуля. – К.: Знання, 2013. – 287 с.
2. Омеляненко В.Л. Педагогіка: завдання і ситуації: практикум / В.Л. Омеляненко, Л.П. Вовк. – К.: Знання-Прес, 2006. – 423 с.
3. Приезжева Е. М. Социально-культурная анимация в туризме: учеб.-метод. пособие.- М.: РИБ «Турист», 2003.- 64 с.

4. Сидорук А.В. Методичні рекомендації з підготовки майбутніх фахівців фізичної культури до анімаційної діяльності / А.В. Сидорук. – Запоріжжя: ЗНУ, 2015. – 56 с.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин . – М.: Владос, 1999. – 360 с.

ДЛЯ НОТАТОК:

Навчальне видання
(українською мовою)

Сидорук Анна Вікторівна

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В АНІМАЦІЙНІЙ СФЕРІ

Практикум для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра
напрямку підготовки «Фізичне виховання»
денної та заочної форм навчання

Рецензент *Г.А. Омеляненко*
Відповідальний за випуск *Н.В. Маковецька*
Коректор *Д.А. Люта*

Підп. до друку . Формат 60×90/16. Папір офсетний.
Друк ризографічний. Умовн. друк. арк. 4,3.
Замовлення № 213. Наклад 20 прим.

Запорізький національний університет

69600, м. Запоріжжя, МСП-41
вул. Жуковського, 66

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготівників
і розповсюджувачів видавничої продукції
ДК № 2952 від 30.08.2007