

**Создание настольной игры «С Днем Рождения, школа!»
в рамках совместной творческой деятельности обучающихся**

Актуальность

На протяжении многих лет в ГБОУ школа № 584 «Озерки» педагогами-психологами проводятся групповые и индивидуальные занятия по развитию и коррекции эмоционально-волевой и личностной сферы учащихся с ДЦП. В работе используются различные коррекционные методы и приемы с учетом индивидуальных возможностей и особенностей наших детей. Анализируются инновации современного образования, некоторые из них адаптируются и используются на занятиях с учащимися.

Одним из дидактических средств, обладающих значительным развивающим потенциалом, являются настольные игры. В наше время настольные игры перестали быть элементом домашнего досуга, мы считаем их использование очень эффективным для социализации детей в условиях школьной жизни. Настольные игры открывают перед педагогами более широкие горизонты работы с детьми, такие особенности как простота, многообразие возможных активностей, положительная эмоциональная мотивация, позволяет использовать их как средство для развития и коррекции ребенка с ДЦП.

У каждого ребенка можно воспитывать способность к творчеству, в том числе и у наших детей с церебральным параличом, у которых имеются в одном случае двигательная несостоятельность, в другом – несформированность пространственных представлений, в третьих - личный эмоциональный опыт их уплощен и в значительной мере искажен, в четвертом – низкий уровень развития воображения – все это может тормозить проявления творческого начала, но не являться препятствием для реализации себя в творчестве.

Процесс совместной творческой деятельности по созданию игры позволяет включить самые разнообразные виды деятельности, обеспечить решение разных психологических, педагогических и коррекционных задач. Кроме того, для детей с двигательными нарушениями огромное жизнеутверждающее значение имеют те достижения, которые будут сделаны непосредственно их руками.

Мы считаем деятельность по созданию самодельных настольных игр перспективной, поскольку

с одной стороны - она может быть реализована в работе с различными возрастными группами детей, с учетом их особенностей и возможностей;

с другой стороны – является эффективным приемом в работе с учениками в рамках технологий развивающего обучения, необходимых каждому современному педагогу;

с третьей стороны – результативной, т.к. в результате деятельности создаются настольные игры, которые можно использовать в дальнейшей психолого-педагогической работе.

К 30-летию юбилею школы педагогами-психологами была организована работа по созданию настольной игры для проведения школьного праздника.

Цель работы: организация совместной творческой деятельности обучающихся для создания коллективного продукта «Настольная игра»

Задачи:

1. привлечение к совместной творческой деятельности каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей;
2. развитие познавательной активности, интереса обучающихся к школьной жизни, другим людям;
3. работа над самооценкой, умением адекватно оценить свои возможности, свои сильные и слабые стороны;
4. развитие творческого мышления обучающихся;

5. развитие у обучающихся умения слушать и слышать сверстников, учитывать их точку зрения;
6. развитие групповой сплоченности.

Участники: обучающиеся начальной и основной школы.

Этапы работы:

1. Создание базы вопросов о школе и творческих заданий для выполнения командами.
2. Изготовление игрового поля.
3. Проведение игры в рамках праздника к юбилею школы.

Этап 1. Создание базы вопросов о школе и творческих заданий для выполнения командами

На данном этапе в работе принимали участие обучающиеся 4 – 11 классов школы. На групповых занятиях с педагогами-психологами в разных класс-группах проводился мозговой штурм по теме «Какие интересные вопросы про школьную жизнь можно задать ученикам, педагогам и выпускникам школы?»

«Какие задания вам было бы весело и интересно выполнять в командах?»

В результате была сформирована база вопросов и заданий по 4 категориям:

1. Вопросы «Внимание» - вопросы о школе, ее помещениях, оборудовании. В том числе фото-вопросы «Где это находится?» и «Найди ошибку». Всего было придумано 18 вопросов.



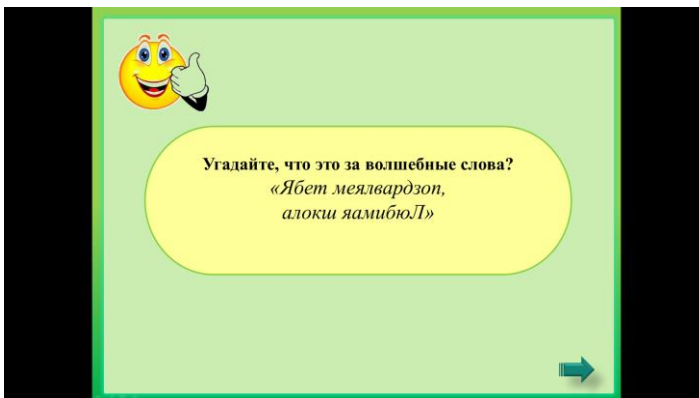
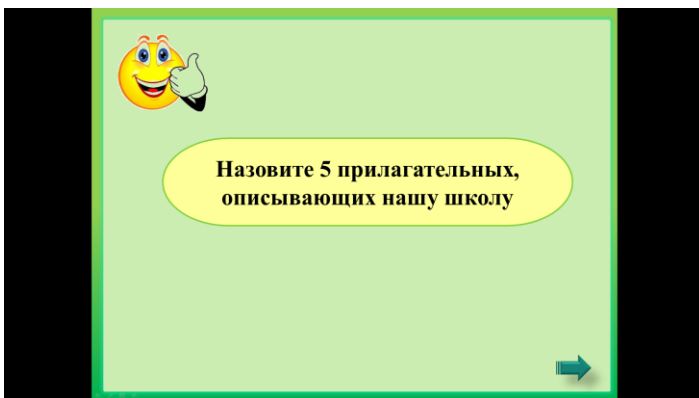
2. Вопросы «Кто это?» - включали в себя вопросы о сотрудниках школы, их увлечениях и интересах. В этом блоке оказалось 16 вопросов.



3. Вопросы-задания – веселые задания для развития групповой сплоченности (например, вспомнить «самый большой успех класса», или придумать танцевальные движения и провести совместную физкультминутку). Таких заданий получилось 18.

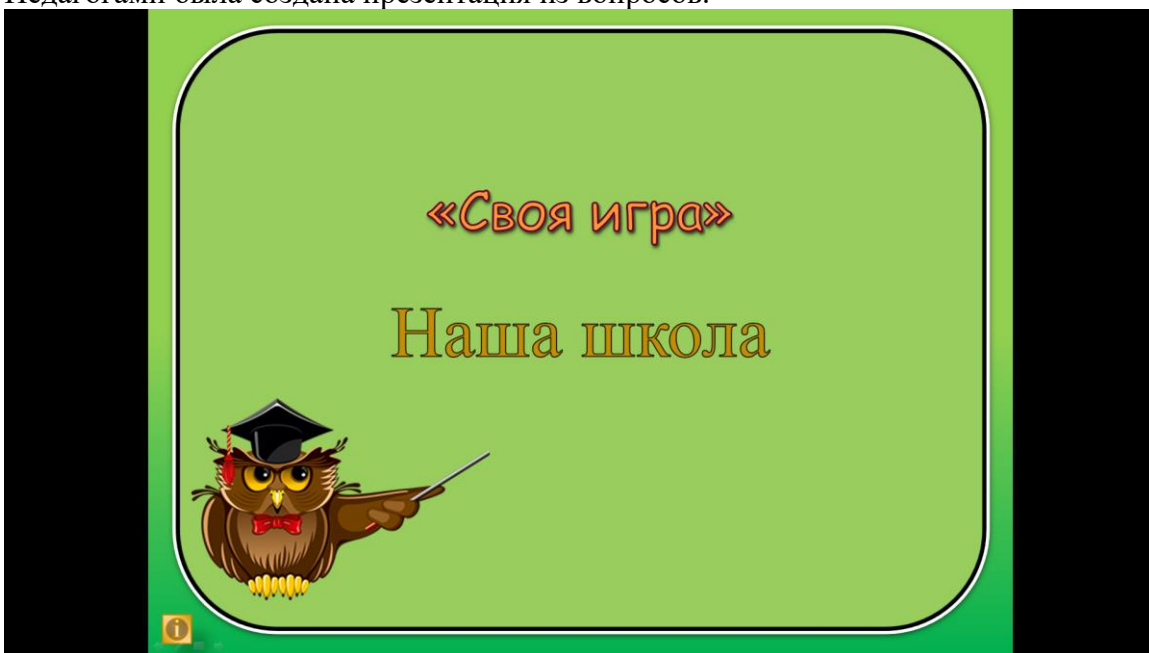


4. Задания «Подарок школе» - групповые задания для поздравления школы, ее учеников и педагогов. В этом блоке было придумано 18 заданий.



4 категориям заданий соответствовало 4 цвета – красный, желтый, зеленый и оранжевый.

Педагогами была создана презентация из вопросов.



Задание	Внимание	Кто это?	Подарок школе
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12

Этап 2. Изготовление игрового поля

В данном этапе приняли активное участие обучающиеся и начальной, и основной школы.

Для настольной «игры-ходилки» был выбран формат ватмана А1. На совместное обсуждение был вынесен вопрос – каким должен быть фон этого поля.

На групповых занятиях дети сначала придумывали «Символы нашей школы», то, что лично для них является важным и ценным в школе. Был составлен список «символов», и каждый ребенок рисовал рисунок или раскрашивал раскраску. Раскраски были подобраны для детей, имеющих серьезные нарушения моторных функций.

Все картинки были наклеены на лист ватмана, а затем сформирована дорожка из кружков 4 цветов, по которым должны двигаться игроки.





После игры, на групповых занятиях с педагогами-психологами, мы получили обратную связь от участников, которые отмечали, что игра была очень необычной и интересной для них. Они были удивлены тем, что их собственная активность принесла им массу приятных эмоций, что продукт, в создании которого они сами принимали участие, так понравился другим. Большинство из них изъявили желание продолжить совместную творческую деятельность и провести эту игру с педагогами и выпускниками школы.