Краевое государственное бюджетное учреждение социального обслуживания «Комплексный центр социального обслуживания населения «Рыбинский»

(КГБУСО «КЦСОН «Рыбинский»)

**Содержание и формы организации досуга детей и подростков в рамках летней игровой площадки**

(методические рекомендации)

 г. Заозерный - 2023

ВВЕДЕНИЕ

 Летние каникулы для каждого ребенка или подростка – это особенное время. Каждый день может произойти какое-нибудь увлекательное и необычное событие! Недаром, дети летних каникул ждут целый год! В период каникул, ребенок или подросток получает возможность ощутить свободу и самостоятельность.

 В настоящее время, к сожалению, происходит рост асоциального поведения, ухудшение здоровья детей и молодежи, распространение подростковой преступности, широкая доступность информации, которая оказывает негативное влияние на развитие детей. Эта проблема становится особенно важной в летнее время, когда дети предоставлены сами себе. Поэтому нам, взрослым, участвующим в организации летней занятости детей, необходимо направить их деятельность в нужное русло, помочь организовать свободное время (активный досуг), при этом сохранить желание ребят к самореализации.

 Детский досуг – это своеобразная зона, необходимая для самопроверки ребёнка, оценки его собственного «Я». Досуг для детей, подростков и юношества – это сфера, в которой, они могут выступить в каких-то новых социальных ролях, которые отличаются от семейных и школьных. Здесь дети раскрывают свои естественные потребности. Поэтому, детскому досугу свойственна функция самореализации.

 Существует множество вариантов организации летнего отдыха в соответствии с досуговыми предпочтениями. Имея большой опыт работы с детьми и подростками, специалисты КГБУСО КЦСОН «Рыбинский» разработали проект «Отличное лето», главная задача которого - создать наиболее благоприятные условия для жизнедеятельности детей в летний период, организовать досуг в культурном и творческом ключе, с целью отвлечения детей и подростков от пагубных пристрастий и асоциального поведения.

 В названии площадки «Отличное лето» была заключена триединая концепция проекта: отличное – как очень хорошее, превосходное; отличное – как иное, отличающееся от прежнего; и ОТ - личное – как личный выбор каждого участника проекта, где можно самому решить, на что потратить силы и время.

 Игровые встречи проходили в течение всего лета, 2 раза в неделю, на базе КЦСОН «Рыбинский», как на уличной территории, так и в помещении. В течение летнего периода в игровых встречах приняли участие 56 человек. Это дети и подростки от 7 до 15 лет.

 С целью повышения мотивации участников, предоставления им права выбора, игровые направления площадок были различными:

* квест-игры (ролевые, поисковые, квест-комнаты, лабиринты);
* тимбилдинг (классический, творческий, спортивный, интеллектуальный);
* дворовые игры (включая народные);
* настольные игры.

 В рамках проекта было проведено 24 игровые встречи, участие в которых помогло детям и подросткам обрести навыки общения и взаимодействия, получить положительный опыт социализации. Участвуя в коллективных играх, направленных на командообразование, дети и подростки научились способам коммуникации в обществе. Дворовые игры научили участников проявлению доброты и дружелюбия во взаимоотношениях, способствовали сплочению и взаимопониманию между детьми и взрослыми.

 Обобщая собственный опыт организации досуга детей и подростков в летний период, хотим предложить педагогическим работникам, социальным педагогам, а также родителям некоторые идеи рекомендательного характера, которые помогут в организации собственной деятельности с детьми летом.

ИГРА – КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ДЕТЕЙ И СВОБОДНОЕ САМООБУЧЕНИЕ

 Основной формой организации детей и подростков в рамках летней площадки мы выбрали игру, так как именно эта деятельность наиболее целесообразна для данной возрастной категории.

Объясним почему.

 Игровые методы, основаны на интересе детей и развивают все высшие психические функции ребенка. Игра — это самостоятельный и важный для детей вид деятельности, равноправный со всеми иными.

 Универсальность игры в том, что она востребована на каждом возрастном этапе развития личности. В любой возрастной период игра значима и необходима. Для дошкольника – это смысл его жизни, его ведущая деятельность и вне игры личность дошкольника значительно теряет в своем развитии. Для младшего школьника игра – это потребность реализовать свою личностную активность, переключиться от учебной деятельности. Для подростков и юношей - игра способ познания действительности, способ реализации потребности в общении и развлечениях, облегчает процесс передачи социально ценных отношений, позволяет включиться в общение, дает возможность научиться проигрывать сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем предстоит столкнуться.

 *Психологическое значение игры:*

* Игра – изменение отношений с действительностью.

Феномен игры состоит в том, что для детей игра создает возможность смоделировать условия реальной действительности, а взрослым, напротив, дает возможность “уйти” от этих условий. В игре моделируются условия, отличные от условий деятельности в реальной действительности. Для ребенка игра предоставляет возможность выбора и принятия ответственности, что является для него самым значимым в игре.

* Игра - способ управления эмоциональным состоянием.

 Эмоции отражают степень удовлетворения потребностей человека. В то же время эмоциональные состояния могут быть созданы без непосредственного включения в деятельность. Игра является одним из наиболее эффективных способов управления эмоциональным состоянием. Благодаря своим значимым функциям в жизни человека игра является мощным средством воздействия на него.

* Игра – средство самоанализа.

 В игре ребенок или подросток постоянно сравнивает себя с другими, сопоставляет, анализирует и на основе этого анализа корректирует свое поведение. Это касается не только его физических качеств, но и таких, как ум, смелость, коммуникабельность.

* Игра – способ достижения эмоциональной близости.

Игра дает участникам больше возможностей для достижения эмоциональной близости, путем его вовлечения в совместную значимую деятельность.

* Игра - приобретение социального опыта.

 В игре дети и подростки приобретают опыт улаживания конфликтов, справедливого распределения результатов совместной деятельности, опыт распределения социальных ролей.

* Игра - средство преодоления комплексов и страхов.

 В игре детям и подросткам легче преодолеть собственные страхи, поскольку моделируемая действительность управляется тем, кто ее моделирует. Игра способствует созданию детьми своего особого мира, отличного от мира взрослых. В этом мире есть свои правила, традиции, свой язык, секреты, тайны, особые отношения. В эмоционально-психологическом смысле наличие такого особого мира уравнивает взрослых и детей.

ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОДБОР ИГР

 Игры в организации детского досуга могут использоваться спонтанно, но для постоянно действующей площадки лучше продумывать и планировать подборку игр заранее.

 *Чтобы правильно подобрать игру нужно ответить на ряд вопросов и учесть некоторые параметры:*

1. Какая цель игры или, другими словами, для чего вы ее проводите?

Создание и развитие коллектива; выявление и развитие талантов и способностей (интеллектуально - познавательные игры, спортивные игры, упражнения на снятие зажимов);  занять паузу.

 2. Возраст, на который вы собираетесь проводить игру?  Многие игры интересные для детей старшего возраста малышам покажутся очень сложными и, наоборот, многие игры, в которые с удовольствием играют малыши, для старших будут не интересны. Поэтому иногда целесообразно (если на площадку пришли разновозрастные дети) делить детей на подгруппы младших и старших и проводить разные игры для этих подгрупп.

 3. Условия, которыми Вы располагаете для проведения игры: помещение или улица; территория передвижения; возможность сидеть в кругу; актовый зал; спортивная площадка.

 4. Количество участников игры.

 5. Каким реквизитом располагаете: бумага, ручка, скрепки, маркеры, мячи, обручи, скакалки, песок.

 6. Сколько у Вас свободного времени для проведения игры?

 7. Какой итог игры Вам нужен: победители; номинации; одобрение; анализ и др.

 Под любой из заданных параметров можно подобрать игру.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАЛЕНДАРЯ ДАТ И СОБЫТИЙ КАК СОДЕРЖАТЕЛЬНОЙ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ**

 В календаре есть как официальные всеми признанные праздники, так и фантазийные. Выбирайте вместе с детьми, какие дни календаря вам хотелось бы прожить вместе. Обязательно расскажите ребятам идею дня и попробуйте совместно с детьми творчески реализовать её на практике - это поможет вам организовать тематическую встречу, подобрать соответствующую игру и сделать игровое событие ярким и содержательным.

 В качестве примера работы с календарем предлагаем несколько календарных дней  из летних месяцев с практическими подсказками как эти Дни календаря можно использовать в работе с детьми, если игровая встреча выпадет на такую дату.

 2 июня – День поисков кладов и секретов.

 Идея: искать клад можно во дворе и в здании. Практическое применение: организуйте приключенческий квест («Сокровища пиратов», «Приключения Гарри Поттера» и др.). Можно просто составить «фантастическую кругосветку» по территории, на которой реализуется площадка, цель которой - поиск волшебного клада! Кладом может служить всё что угодно: сувениры, сладости, пропавшие вещи героев квеста.

 9 июня – Международный день друзей.

 Идея: Все народы во все времена почитали дружбу величайшей социальной и нравственной ценностью. Практическое применение: «…если друг не смеётся, ты включи ему солнце, ты включи ему звёзды - это просто!». Здесь стоит попробовать веселые тимбилдинговые игры на сплочение и взаимопомощь: «Путаница», «Паровоз», «Пойми меня», «Найди пару», «Крокодил» - эти игры никого не оставят равнодушными, время пройдет весело, в дружественной обстановке.

 1 июля – День поиска новой звезды.

 Идея: новую звезду следует искать там, где совсем не ожидаешь найти. Звезды часто «находятся» в интеллектуальных или спортивных играх «Своя игра», «Джунгли зовут». В этот день вместо медалей можно подарить победителям звезды.

 11 июля – Всемирный день шоколада.

 Идея: в этот день в 1995 году французами впервые был придуман шоколад. Есть мнение, что первыми научились делать шоколад ацтеки, они называли его «пищей богов». Испанские конкистадоры, которые впервые доставили его в Европу, окрестили лакомство «чёрным золотом» и использовали для укрепления физических сил и выносливости. Практическое применение: «Кулинарный тимбилдинг». Откройте настоящую шоколадную фабрику: приготовьте командный торт из шоколадных конфет и окунитесь в игру по мотивам «Алисы в стране чудес».

 7 августа – День качания на качелях. Идея: как давно вы не катались на качелях?! Проходим мимо детской площадки, украдкой поглядывая на них, но не решаемся подойти и использовать по назначению - сесть, слегка оттолкнуться и взмыть в далёкий уже мир детства. Практическое применение: используйте сегодня этот шанс вернуть забытые мгновения детства! Играйте в забытые дворовые игры «Краски», «Резиночки», «Хали – Хало», «Колечко», «Выжигалы» и, если есть возможность, – покачайтесь все вместе на качелях.

 Поводы для праздников вы можете посмотреть на специальных информационных ресурсах: [www.calend.ru](http://www.calend.ru/), [www.kalen-dar.ru](http://www.kalen-dar.ru/).

 КОНСТРУКТОР ЛЕТНИХ ИДЕЙ

 Для творческого и интересного времяпровождения на игровой площадке предлагаем организаторам ознакомиться с очень полезной для всех взрослых детской книгой. Она называется “Грамматика фантазии”. Ее автор, итальянский писатель Джанни Родари, рассказывает о том, как научиться фантазировать “по правилам”, описывает несколько правил, дающих возможность придумывать все что угодно – от сказок до новых проектов. При помощи этих правил любой педагог может конструировать гениальные идеи о том, что и как делать с детьми. А научив детей этим правилам, можно создать целую коллекцию гениальных идей.

  *Некоторые правила конструирования новых игр:*

  **Салат.**

 **С**оздание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих). Попробуем “состряпать” салат из ... игр. Присоединим к игре “Кошки-мышки” игру “Заяц без домика” и получим следующее: “Кошки-мышки-2”. Играют 10 человек и более. Выбирают “кошку” и “мышку”. Играющие становятся в круг. Задача “кошки” - поймать “мышку”. Как в игре с обычными правилами, “кошка” и “мышка” могут бегать внутри круга и за его пределами. Находясь в кругу, “мышка” может встать впереди одного из играющих, и тогда тот становится “мышкой”.

 **Игра наоборот**.

 Как это? Очень просто. Например, перевернув  игру “ Крокодильчики”, попросить  играющих:

а) объяснять загаданное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов или

б) показывать слово всей командой для одного человека, мы получим новую форму.

 Или исходная игра – “Выжигалы”. Новая игра: играют “каждый за себя”. Выбитый игрок не выходит из игры, а становится в группу выбивающих.

 **Пятый элемент**.

 Введение в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, какое-либо новое место - все, что угодно. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для «Пятого элемента» придумывают добавочное правило. Так была придумана игра “Снежный ком с ассоциацией”, когда, представляясь, играющий называет, помимо имени, еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

 **Бином фантазии**. Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Положим бином в основу названия игры. Какие возникают у вас ассоциации, когда вы слышите выражение типа *“агрессивная вешалка”* или *“барабанный бег”*? Какие правила могут быть у игры с таким нелепым, на первый взгляд, названием? Надо заметить, что чем интересней, неожиданней получится название, тем больше у вас будет шансов придумать новую увлекательную игру.

 Чтобы придумать такое название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 2-3 самых неожиданных  и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

 Биномом могут быть и средства игры (придумайте нелепые пары - теннисная ракетка и ласты, шарик и платок), и действующие лица - их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек.

 **Модернизация игр.** У любого педагога есть набор игр, в которые он играл с детьми уже ни один раз, и дети знают их уже наизусть. Данное правило дает возможность вдохнуть вторую жизнь в уже известные игры, модернизировать их, осовременить, дать шанс каждому ребенку стать самому автором такой модернизированной игры. Это хорошо работает в дворовых играх, в настольных играх, где дети быстро и с удовольствием придумывают собственные новые игровые правила.

 КАК ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА ВЛИЯЕТ НА ДЕТЕЙ

* Физическое укрепление. Физкультурные игровые встречи, эстафеты соревнования, подвижные игры.
* Разрядка и перезагрузка после учебного года. Новая обстановка и позитивная атмосфера помогают ребенку полностью сбросить с себя накопившуюся усталость.
* Самоактуализация (самовыражение). Всегда модно выбрать такие игры, которые нравятся и подходят по возрасту.
* Социализация (навык коллективного проживания). Ребенку обязательно придется знакомиться с новыми людьми — взрослыми и детьми. Это ценнейший опыт для развития коммуникативных навыков.
* Возможность «начать все сначала». Ребенок может попробовать выстроить новые отношения с нуля и найти новых друзей. Это важно, если, например, у него не было контакта с одноклассниками. Тогда он может начать все с новыми людьми с чистого листа, попробовать разные роли и способы общения.
* Цифровой «детокс». Конечно, у ребенка будет с собой мобильный телефон, но не будет много времени для того, чтобы зависать в сети.
* Живое общение. Ребенку непременно придется общаться с большим количеством детей и взрослых. Он получит возможность сравнить, чем реальное общение отличается от виртуального.

 Таким образом, выстроенная на основе игры летняя площадка для детей и подростков, создает оптимальные условия для социализации личности ребенка; реализации потребностей в самосовершенствовании, самоактуализации и творческого взаимодействия временного детского коллектива.

Литература:

1. Воловик A.Ф., Воловик В.A. Педaгогикa досугa. М., 1998. 118 с.
2. Иванова Е.В. Специфика организации детско-юношеского досуга // Современная наука: проблемы и их решения: сборник научных трудов по материалам Международной заочной научно-практической конференции 27 апреля 2015 г., Липецк 2015. – С. 24-29.
3. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика М.: Флинта: МПСИ, 2010. 200 с.
4. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность. М., 2004.
5. Коротаева Е. В. Каникулярная педагогика: три источника и три составные части // Учёные записки ЗабГУ. Сер. Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2017. Т. 12, № 6. С. 161–166 с.
6. Радари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй»: Прогресс; М.; 1990.