

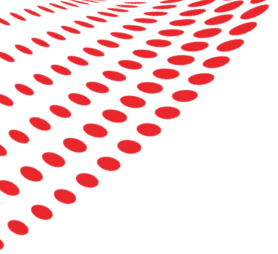


GO.ONLINE
для детских садов и родителей детей до 7 лет



НАШЕ МЕСТО

креативное
пространство для детей
и подростков

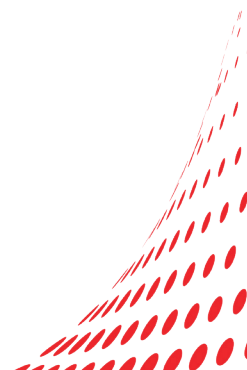


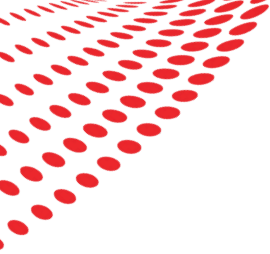
Что такое Креативные пространства для игры «Наше место»?

Игра является неотъемлемой частью любой традиционной народной культуры. Ее удивительные свойства и потенциал состоят в том, что, являясь, с одной стороны, формой праздного времяпрепровождения, доставляющего удовольствие самим процессом, с другой стороны, является специфической формой познания, осмысления, исследования и освоения окружающего мира, развития широкого спектра способностей, наработки практического опыта.

«Наше место» – креативное игровое пространство для развития способностей и талантов детей, получения навыков социального взаимодействия, формирования культуры через игровую деятельность.

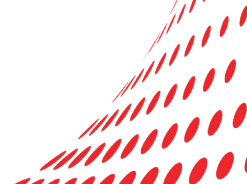
- В совместных играх дети нарабатывают опыт межличностного взаимодействия при игре друг с другом.
- В играх без участия взрослых дети учатся самоорганизации.
- В играх со взрослыми выстраиваются доверительные партнёрские отношения, помогающие взаимопониманию.
- В игре ребёнок самостоятельно анализирует ситуацию, принимает решение и действует.
- Игра – это действие по правилам, которые участники должны соблюдать, развивает самодисциплину.
- В процессе многих игр, и не только подвижных, необходимо выполнять самые разнообразные движения и манипуляции, что помогает развитию моторных навыков.
- Игра способствует развитию коммуникативных навыков, развитию эмоционального интеллекта.







ΔO.ONLINE
ДЛЯ ДЕТСКИХ САДОВ И РОДИТЕЛЕЙ ДЕТЕЙ ДО 7 ЛЕТ





1. Фактор среды

Организация предметно-игрового пространства, его визуальное оформление, наполнение игровыми предметами, мебелью создаст атмосферу территории игры, где принято заниматься, творить, общаться.

2. Доступность

- С одной стороны функционирует на регулярной основе, имея постоянное расписание, что позволяет планировать время посещения.
- С другой стороны реализует принцип «свободного посещения», когда посетители сами определяют сколько времени они посвятят играм.
- Пространство доступно и интересно детям до 99+ лет, что позволяет формировать преемственность игрового опыта, выстраивать межвозрастные отношения.

3. Разнообразие выбора игр

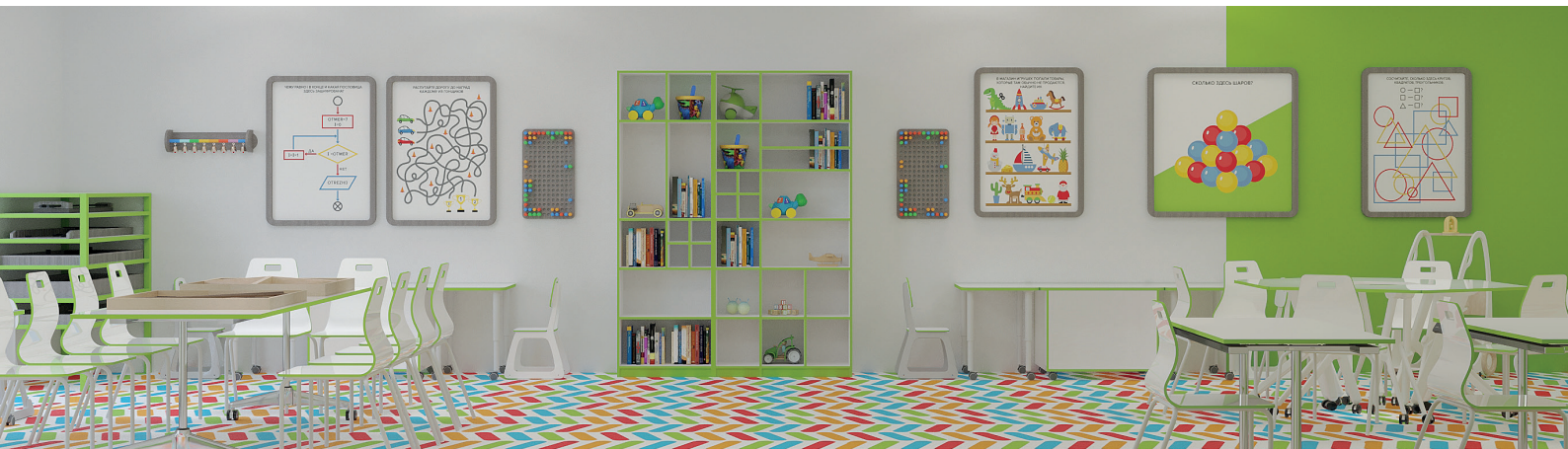
- Разнообразие игр даёт ребёнку возможность выбора игровой активности, в соответствии с его предрасположенностью и желанием в данный момент: индивидуальные, парные, групповые, короткие, длинные, интеллектуальные, подвижные, соревновательные, строительные и др.
- Избыточное количество игр и регулярное пополнение игрового фонда помогает поддерживать интерес и познавательную активность на протяжении длительного времени.

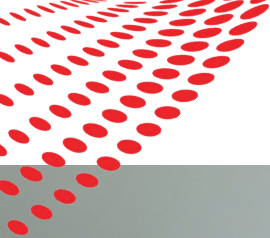
4. Свобода выбора и самоорганизации

- Педагог (специалист, игропрактик) в «Нашем месте» осуществляет опосредованное влияние, организует игровой процесс в ненавязчивой форме, заинтересовывает, объясняет сложные правила, решает спорные ситуации, оставляя детям максимально возможную свободу самоорганизации в игровом пространстве.
- Посетители самостоятельно выбирают игры, большая часть из которых находится в свободном доступе.

5. Пространство-загадка

В «Нашем месте» играми, игровыми стендами, реквизитом занято всё пространство: столы, пол, стены, потолок, шкафы и витрины. Ребенок получает неограниченные возможности исследования креативного пространства, открывает интересные для себя игры, окунается в современную образовательно-развлекательную среду. Растет мотивация детей к развитию, даже сложные игры постепенно будут освоены.





Игры для наполнения игрового пространства можно разделить на несколько модулей:

1. Место дошкольников

«Сюжетно-ролевые игры»

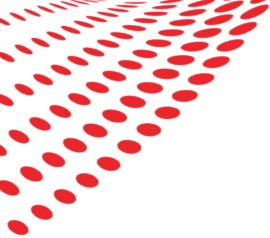
- Тематические наборы игровой мебели и ростовых игрушек: кухня, гостиная, домашний быт, больница, мастерская и т.д.
- Элементы одежды и атрибутика представителей разных профессий.
- «Дочки-матери»: куклы, коляски, кукольная одежда, средства ухода.
- Транспортные игрушки: машины, строительная техника, железная дорога.

«Центры конструирования»

- Ростовые конструкторы из деревянных кубиков.
- Ростовые конструкторы из пластиковых деталей.
- Геометрические конструкторы.
- Интерактивные песочницы.

«Творческие игры»

- Музыкальные игрушки, шумовые инструменты.
- Реквизит для кукольных театров (перчаточных, пальчиковых, теневых, магнитных и т.д.).
- Карнавальные костюмы.
- Песочные световые столы.

- 
- Кинетический песок.
 - Студии мультипликации.
 - Мозаики.

«Комнатные аттракционы»

- Сухие бассейны с шариками.
- Горки, физкультурные комплексы.
- Домики.
- Сенсорные дорожки.
- Большие машинки и техника.

«Развивающие и дидактические игры»

- Наборы познавательных игр с буквами, цифрами, словами.
- Настольные игры на память, внимание, скорость реакции.
- Логические задания и головоломки.
- Игры на развитие мелкой моторики.
- Настенные игровые модули.
- Интерактивные сенсорные стены и доски.
- Магнитно-маркерные доски.

«Реквизит для подвижных игр»

- Мячи надувные.
- Мячи и мешочки для метания.
- Кольцебросы.
- Веребочки, резинки.
- Скакалки.
- Обручи.





2. Место настольных игр

«Калейдоскоп настольных игр»

- Набор древних игр на досках: «Манкала», «Мельница», «Лиса и гуси», «Пачиси», «Тафл», «Дальдоза», «Ньют» и т.д.
- Набор настольных народных игр на развитие мелкой моторики: «Бирюльки-палочки», «Блошки», «Свинки», «Камешки».
- Набор объемных логических игр: «3D крестики-нолики», «Сого», «15 шариков», «Ханойская башня», «Четыре в ряд».
- Наборы простых настольных игр короткого цикла.
- Наборы современных настольных игр, требующих предварительной подготовки.
- Настольные игры: Шашки, Шахматы, Реверси, Го.

«Занимательные задания на стендах»

(графические задания печатаются на плоских панелях и могут занимать плоскость стен, монтироваться в специальные модульные конструкции).

- Серия «Прочитай ребус».
- Серия «Найди отличия».
- Серия «Реши головоломку».
- Серия «Отгадай загадку».
- Серия «Зрительные иллюзии».

«Механические головоломки»

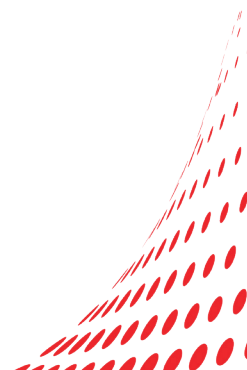
- Плоские головоломки на складывание.
- Головоломки на складывание объемных фигур.
- Головоломки-укладки.
- Проволочные головоломки.
- Шнурковые головоломки.

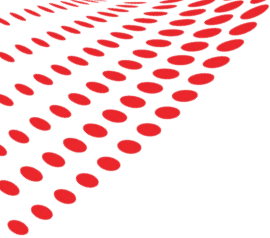
«Конструирование»

- Геометрические фигуры или плоские детали.
- Кубики.
- Блочные.
- Криволинейные (контурные).
- Лабиринты.
- Электронные.
- Магнитные.

«Спортплощадка на столе»

- «Настольный хоккей».
- «Настольный футбол».
- «Аэрохоккей».
- «Жульбак».
- «Корнхол».
- «Новус».
- «Настольный крокет».



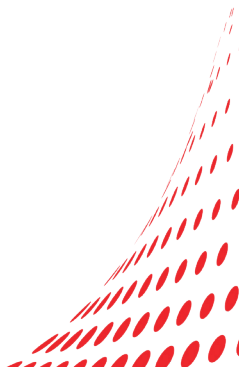


- «Дженга».
- «Качающийся лабиринт».
- «Избавься от шашек».
- «Рошфор».

«Игры ловкости и сноровки»

- Игры с юлами и волчками.
- «Проворные мотальщики»
- «Малечина-колечина».
- Наборы накидушек и закидушек разного уровня сложности.
- Палочки для жонглирования.
- Метание и перекидывание мешочков.
- Тир «Вишенка».
- «Скользкий тир».
- Игры-ловилки типа «Поймай рыбку».
- Игра «Веревочка».
- Игра «Подсекалочка».

Дополнительное оснащение

- Системы хранения игровых материалов.
 - Трансформируемая модульная мебель.
 - Складные стулья.
 - Проекционное оборудование.
 - Комплект мягкой мебели (кресла, пуфы).
- 



3. Шумное место

«Спортивный инвентарь»

- Система хранения
- Набор мячей (резиновые, футбольные, волейбольные, баскетбольные).
- Инвентарь для игры «Фрисби».
- Наборы для игр «Пинг-понг», «Бадминтон», «Теннис».
- Скакалки разные.
- Обручи-хулахупы.
- Элементы для разметки площадки.
- Разноцветные накидка для членов команд.

«Народные игры»

- Комплекты для игры «Чиж», «Жаворонок».
- Комплекты для игры «Городки», «Рюхи».
- Комплекты для игры «Лапта».
- Комплекты для игры «Кубарь».
- Комплект для игры «Гонок» (обруч гонять).
- «Ходули» традиционные.

4. Кибер место

- Мощные игровые компьютеры – 5-6 комплектов.
- Комплекты оборудования дополненной реальности.
- Высокоскоростной интернет.
- Специализированная мебель.





5. Место творить

«Создание настольных игр»

- Компьютерная техника с графическими редакторами.
- Цветной принтер.
- Ламинатор пакетный А3.
- Резак для бумаги и картона.
- Лазерный плоттер.
- Режущий плоттер.
- Оборудование для 3D прототипирования.

«Мастерская игр»

- Учебная столярная мастерская.
- Наборы ручного инструмента.
- Токарные станки по дереву.
- Сверлильный станок.
- Фрезерный станок по дереву.

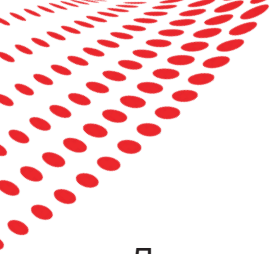
6. Место общения

- Мягкие кресла и пуфы.
- Трансформируемые столы.
- Проектор и экран.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Работа по организации игровой деятельности требует специальной профессиональной подготовки.

За кажущейся простотой здесь кроется много нюансов, не учитывание которых может свести все усилия и затраты.



Для успешной и эффективной работы необходимо проводить подготовку специалистов и их ежегодное (регулярное) повышение квалификации, обеспечить систему сопровождения.

Необходимые знания:

- Психология игры.
- Педагогика игры.
- Методика организации игровой деятельности.
- История возникновения и развития игр.
- Типология игр и игровых механик.
- Игровая культура своего региона.

Единственное сохранившееся в России пространство игры – это Игротека Московского дворца пионеров, которая продолжает традиции, заложенные много десятилетий назад, находится в постоянном поиске новых решений, позволяющих в современных реалиях достигать намеченных целей по формированию и развитию игровой культуры подрастающего поколения.

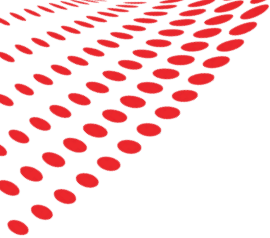
Для специалистов, которые будут работать в «Нашем месте» может быть открыто методическое объединение на площадке Игротеки Московского дворца пионеров. Семинары, практикумы, конференции, курсы повышения квалификации, практические занятия, другие варианты взаимодействия помогут вывести работу на высокий профессиональный уровень.

История создания игротек в СССР

Середина XX столетия в СССР характеризовалась расширением сети внешкольных учреждений и решала задачи организации детского населения (борьба с детской беспризорностью, идейно-политическое влияние на детей в духе революционных преобразований, привлечение к культурному наследию).

В конце 1931 г. в г. Загорске (сейчас Сергиев-Посад) при Музее игрушки был создан научно-экспериментальный институт, который имел целью сбор и изучение игр и игрушек, разработку образцовых (педагогически целесообразных и нужных ребенку) игрушек, а также подготовку специалистов по изготовлению игрушек.

Идея создания и распространения среди детей образцовых игрушек была реализована в открытии специальных учреждений, подобных которым не было нигде в мире, – игротек. Они были своеобразными «библиотеками игр», которые в своей работе ориентировались на привлечение детей к игровому общению, обучение играм детей, родителей и педагогов, развитие самостоятельности и социальных навыков детей, организацию детского досуга. Игротеки начали возникать при клубах и парках культуры в 1933 г. в виде небольших игровых комнат. Первая игротека широкого профиля была открыта в апреле 1934 г. в научно-экспериментальном институте игрушек в г. Загорске при образцовой школе-семилетке. В 1935–1936 гг. в Одессе была организована Центральная детская игротека (ЦДИ), которая представляла собой «прокатный пункт детских игр, игрушек и спортивного инвентаря», позже (на протяжении 1930–1940 гг.) были организованы игротeki в других городах.



Основными задачами игротек были:

1. Расширение работы по организации культурного досуга детей;
2. Повышение идейно-политического уровня детских развлечений и игр.

Основные направления работы игротеки в СССР

1. Организационная работа:

- создание игротек или комнат игр во всех дворцах и домах пионеров;
- сотрудничество с предприятиями, которые изготовляли детские игры;
- внедрение игр и игрушек в работу детских секторов рабочих клубов, домов культуры и сельских клубов;
- организацию филиалов игротеки в пионерских лагерях, детских санаториях, садах и парках, детских домах, школах и других местах;
- обеспечение материалами отделов, филиалов и выставок игротеки;
- проведение педагогических совещаний работников игротек;
- проведение работы по повышению политических знаний сотрудников игротек и др.

2. Методическая работа:

- разработка и издание методических материалов по детским развлечениям и их рассылка педагогическим училищам, органам власти;
- проведение выставок игр и игрушек.

Игротека координировала деятельность работников игрушечной промышленности на основе рекомендованных, педагогически оправданных игр и игрушек, привлекала новых авторов и художников к созданию игр и игрушек, написанию книг по организации детского досуга.



Игротека разрабатывала методические материалы по формам организации игр и развлечений среди детей, в частности:

- программу игр и развлечений во время каникул;
- массовые школьные игры-конкурсы по решению заданий и головоломок (описание проведения игры и необходимое оборудование);
- пособия для вечеров интересной науки (описания и чертежи);
- описание игр, забав и развлечений возле елки, настольных игр (например, «Отвечай четко», «Разрезная географическая карта», «Кто останется» и др.), подвижных и малоподвижных игр, игр пионерского отряда;
- самодельные елочные игрушки, маски и украшения (образцы и шаблоны);
- брошюру «Самодельные игры для школьной игротеки» для издания через Министерство просвещения.

3. Инструктивная и консультационная работа:

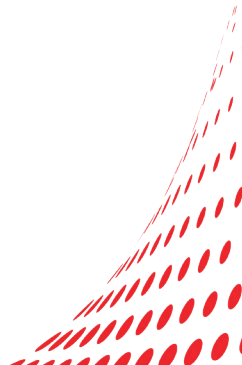
- помощь детям, детским учреждениям и руководителям (учителям и пионервожатым) в организации развлечений дома и в детских заведениях.

4. Массовая учебно-воспитательная работа:

- выдача детям игр и игрушек домой (через отделы выдачи игр детям домой);
- участие в организации детского отдыха и развлечений на протяжении каникул (организовывали дополнительные игровые площадки);
- проведение массовых учебно-воспитательных мероприятий:

- * соревнования, викторины и турниры по играм, которые проводили в садах, пионерских лагерях, дворах жилых домов;
- * конкурсы (на находчивость, решение интересных заданий и головоломок, новые игры, ребусы и др.);
- * вечера научных развлечений;
- * экскурсии;
- * беседы («Правила пользования настольными играми», «Как самому изготовить простые игры» и др.);
- * игры, в частности: познавательные (игры-загадки, игры с карандашами и др.), литературные («Литературные змейки», «Пословицы и поговорки» и др.), творческие («Рассказ по рисунку», «Рассказ многих авторов», «Синонимы», «Антонимы», «Крылатые слова», «Откуда эти выражения» и др.), подвижные и малоподвижные (эстафеты, «Море волнуется» и др.);
- * демонстрация интересных опытов;
- * научно-фантастические «путешествия»;
- * выставки, демонстрирующие достижения игрушечной промышленности;
- * праздники (игр и игрушек).

Некоторые школы и детские дома создавали самодельные игры для школьных клубов и игровых комнат, а также пособия для игр.





5. Экспериментальная работа:

- изучение потребности детей в играх, разработка и изготовление игр;
- апробация ю новых игр, наблюдение за реакцией детей, их активностью и интересом во время игр (лучшие из разработанных игр утверждались в Министерстве просвещения и шли в массовое производство);
- ремонт игр и игровых пособий, которые возвращали пионерским лагерям, площадкам и индивидуальным абонентам;
- пересмотр настольных игр с целью их улучшения и творческой переработки, изготовление игрового оборудования и оформления для массовых праздников, семинаров и курсов по подготовке организаторов игр и развлечений, летних игровых площадок игротек.

Трудности в организации работы игротек:

- низкая информированность педагогического сообщества о возможностях использования опыта игротек;
- слабая организация воспитательной деятельности в некоторых образовательных учреждениях;
- отсутствие необходимого количества игр и игрушек в свободной продаже;
- неэффективность инструкторской работы;
- недостаточная издательская деятельность;
- отсутствие собственных помещений.