



# Программа внеурочной образовательной деятельности «Школа как игра»

**С.М. МАШЕВСКАЯ,**

*кандидат педагогических наук, доцент кафедры психологии и социальной педагогики,  
Шуйский филиал Ивановского государственного университета*

Целью нашей программы внеурочной образовательной деятельности (ВОД) «Школа как игра» (с подзаголовком «Курс для маленьких творцов, которым хочется сыграть все, что они узнали на уроке») является создание дополнительных условий в освоении учащимися основной образовательной программы общеобразовательного учреждения и становление культурного поля школьника в процессе культуросообразной созидательной театральной деятельности. Программа разработана для образовательной системы (ОС) «Диалог», учебники которой построены в русле единой концепции [1]<sup>1</sup>. Двигаясь вместе с детьми по страницам учебников ОС «Диалог» — своего рода «энциклопедии», мы проигрываем то, что узнали на уроках текущей недели. В соответствии с идеями и опытом Я.А. Коменского, впервые в истории педагогики превратившего материал учебника латинского языка в пьесы, а затем и в спектакли [2], мы организуем итоговый праздник, на котором проводим игры по темам всего учебного года. Это способствует созданию целостного представления о пройденном за год материале, осмыслению значимости полученных знаний.

Ведущим средством обучения в нашей программе являются драматические игры — вид детской театральной деятельности, в котором на первый план выходят игра и импровизация, а не репетиционный процесс; игровое пространство, а не сцена; процесс совместного игрового творчества, а не спектакль для зрителя.

Смысл введения курса внеурочной деятельности «Школа как игра» в том, чтобы выйти, с одной стороны, за рамки обязательной урочной деятельности, а с другой

стороны, за рамки одного школьного предмета, преодолеть разрыв между школьным обучением и жизнью ребенка, дать возможность получить опыт творческой культуросообразной созидательной театральной деятельности.

Материалом для драматических игр являются темы различных учебных дисциплин. Все занятия разделены на блоки, которые представлены в таблице.

Взаимосвязь урочной и внеурочной образовательной деятельности осуществляется в двух направлениях: материал, изучаемый на уроке, становится темой для драматических игр, и наоборот, созданные учениками драматические игры могут использоваться на уроке в качестве иллюстративного средства, переводящего научные знания в формат художественного творчества. В то же время знания о театральном искусстве, полученные в процессе занятий драматическими играми, и специфические актерские умения будут востребованы в досуговой деятельности учеников.

Программа выстроена на основе системно-деятельностного, личностно-ориентированного, культурологического, метаметодического подходов, а также принципов диалогизации, вариативности, доступности, ответственности и перспективности обучения.

Предметом оценки освоения данного курса является достижение личностных и метапредметных результатов, подробно изложенных в программе. Также он будет способствовать и повышению качества предметных образовательных результатов.

Курс «Школа как игра» относится к внеурочной деятельности, направленной на духовно-нравственное развитие личности. Программа рассчитана на 1 час в

<sup>1</sup> В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — *Ред.*



| Класс | Название блока занятий  |
|-------|---|
| I     | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Введение в драматические игры.</li><li>2. Секреты хорошей дикции.</li><li>3. Тайны страны букв.</li><li>4. Зимние истории.</li><li>5. Драматические игры на материале литературных произведений.</li><li>6. Диалог искусств.</li><li>7. Живые страницы учебника</li></ol>  |
| II    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Введение в невербальные драматические игры.</li><li>2. Драматические игры на материале скороговорок, колыбельных, потешек и закличек.</li><li>3. Времена года.</li><li>4. Если бы я был цветком...</li><li>5. Если бы я был животным...</li><li>6. Путешествие в доисторические времена.</li><li>7. Живые страницы учебника</li></ol>  |
| III   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Введение в драматические игры.</li><li>2. Большие драматические игры на тему «Природные сообщества».</li><li>3. Драматические игры на тему «Человек и природа» (по произведениям художественной литературы).</li><li>4. Когда оживают сказки.</li><li>5. Драматические игры на тему «Человек среди людей» (по произведениям художественной литературы).</li><li>6. Живые страницы учебника</li></ol> |
| IV    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Космические игры.</li><li>2. Большие драматические игры на тему «Планета жизни».</li><li>3. Волшебница интонация.</li><li>4. Сказки и природа разных стран.</li><li>5. Богатырская сила.</li><li>6. Женские судьбы.</li><li>7. Тело — инструмент актера.</li><li>8. Живые страницы учебника</li></ol>  |

неделю. Она может быть реализована в одном классе в течение нескольких лет. Модульная структура курса (где каждый учебный год рассматривается как самостоятельный модуль) дает возможность подключения к программе на разных годах обучения.

К программе ВОД «Школа как игра» разработаны методические рекомендации по ее реализации, включающие конспекты занятий на 4 года обучения. Методика организации драматических игр составляет важнейшее условие эффективности программы. Опишем ее ключевые позиции.

**1.** Драматические игры всегда идут вслед за пройденным учебным материалом, программа синхронизирована со всеми учебными курсами. Занятие всегда содержит актуализацию знаний и представлений, полученных на уроке. Это может про-

исходить как в форме беседы, так и игры. Примером может служить игра «Летающая лиса», используемая на занятии по теме «Лиса в сказках народов мира». Суть ее в том, что педагог бросает по очереди (или вразброс) ученикам, стоящим в кругу, небольшую мягкую игрушку-лису. При этом он называет предмет, используемый лисой в какой-то сказке, например: «Тарелка». В ответ ученик, поймавший игрушку, должен назвать сказку «Лиса и журавль». Эта игра легко поддается модификации: летающим может быть любой предмет, подходящий к теме занятия.

Кроме того, синхронизация тем всей ОС «Диалог» позволяет органично вплетать в драматические игры общие проекты. Например, в проект «Лиса в сказках народов мира» учащиеся, занимающиеся по программе «Школа как игра», внесут свой вклад



драматическими играми-загадками по сказкам о лисе.

2. В занятие обязательно включаются игры, создающие атмосферу и вводящие в тему занятия. Переход от урока к внеурочной деятельности творческого игрового характера не прост. Он обеспечивается иначе построенным пространством, располагающим к общей игре. В идеале это должен быть кабинет для драматических игр, в котором есть ковер, стулья, несколько столов и много свободного места. Но и в условиях обычной классной комнаты можно проводить занятия, сместив столы на периферию. Ученики располагаются на стульях в кругу. Занятие начинается с приветствия «Добрый день в ладошку!», которое передается по кругу из ладошки в ладошку и выпускается в воздух в конце этого объединяющего и настраивающего к дружескому общению ритуала. Прощание в конце занятия проводится в таком же ключе.

Влияет на создание соответствующей атмосферы и такая игра-знакомство, как «Я — Катя. Ты — Катя!», также проходящая в кругу, но теперь уже стоя. Первый ученик называет свое имя говоря, например: «Я — Катя». Остальные школьники одновременно говорят: «Ты — Катя!», повторяя интонацию и жест представившегося. Далее то же самое повторяется с каждым участником игры-приветствия. В этой игре есть изменяемая часть текста: к своему имени (на занятии по теме «Домашние животные») добавляется: «И мое любимое домашнее животное умеет делать вот так...» (школьник показывает жест или действие). На занятии, связанном со стихотворениями, используется другая вторая часть: «Мое любимое стихотворение...» За счет этой изменяемой части речевой формулы игра решает и задачи введения в тему занятия.

На каждом занятии используется тематическая композиция, созданная из платочков, игрушек, аксессуаров. Рассматривая ее, ученики определяют тему занятия. Этот визуальный образ темы занятия, на наш взгляд, способствует развитию диалогового мышления, поликультурного восприятия мира.

3. Подготовительные драматические игры предваряют основные драматические игры, способствуют вхождению в образ, игровому перевоплощению. К ним относятся различного рода пластические игры-превращения, игры-загадки, пластические разминки, напрямую связанные с идущими за ними основными драматическими играми. Прежде чем играть эпизод из сказки или придумать и сыграть свою историю, ученики пробуют освоиться в образах, которые предстоит сыграть, примерить на себя их пластику и действия.

Приведем пример пробной игры «Тетерева» к русской народной сказке «Лиса и тетерева», которая проводится со всей группой учеников.

— Приготовьте каждый по дереву (стулу), на который вы взлетите, когда услышите тревожный шум. Представьте, что тут большая поляна, на которой растут ягоды. Тетерева приходят и едят их.

Уйдите пока на соседнюю полянку. На ней кончились ягоды, и вы выходите сюда в поисках других ягод.

Звонит колокольчик. Этот звук обозначает начало игры. Дети-тетерева ищут и едят ягоды, двигаясь в поисках по всей поляне. Тетерева могут подсматривать за другими, если те нашли ягоды, и приходиться туда же, отгонять от своих ягод и т.п. Ведущий внезапно и тихо начинает шуршать чем-то, изображая шаги лисы. Тетерева должны среагировать и взлететь на дерево. Если у детей сразу не получится, то ведущий может схватить этих зазевавшихся тетеревов и утащить.

— Сыграем еще раз.

Теперь тетерева будут и есть ягоды, и держать уши востро.

Когда дети наиграются, звонит колокольчик.

В ходе работы над сказкой «Лиса и тетерева» надо провести и пробную игру «Лиса», которая позволит учащимся освоиться в пластике и характере действий этого персонажа до встречи с тетеревом.

4. Основные драматические игры по теме занятия занимают на нем главное место. В них в полной мере решается задача эмоционального образно-действенного освоения учебного материала. Приведем пример



занятия по русской народной сказке «Лиса и тетерев».

— Мы разделили игру по сказке на два эпизода. В первом эпизоде происходит то, что не описано в сказке: действия тетерева до того, как взлетел на дерево; чем занималась лиса, прежде чем подошла к тетереву. Мы сыграли это в предыдущих играх.

Второй эпизод игры по сказке состоит из диалога лисы и тетерева. Здесь они действуют словом. Сначала активна лиса. Она объясняет, как здесь оказалась, скрывая истинные намерения: *«Здравствуй, тетеревочек, мой дружок! Как услышала твой голосочек, так и пришла проведать»*. Затем она просит тетерева спуститься с дерева, притворяясь глуховатой: *«Что говоришь? Не слышу. Ты бы, тетеревочек, мой дружок, сошел на травушку погулять, поговорить со мной, а то я с дерева не расслышу»*. Далее лиса упрекает тетерева в трусости, тем самым давая на его самолюбие: *«Или ты меня боишься?»* Потом лиса обманывает тетерева, рассказывая об указе: *«Нынче указ объявлен, чтобы по всей земле мир был. Нынче уж звери друг друга не трогают»*.

Теперь тетерев переходит к нападению. Он обманывает лису: *«Вот это хорошо. А то вот собаки бегут. Кабы по-старому, тебе бы уходить надо, а теперь тебе бояться нечего»*. После того как лиса поверила и собирается бежать, он издевается над ней: *«Куда ж ты? Ведь нынче указ, собаки не тронут»*.

Лиса пытается не выглядеть трусихой, практически на бегу бросает: *«А кто их знает! Может, они указ не слышали»*. После того как лиса убежала, тетерев удовлетворенно бормочет и спускается на землю к иградам.

— Теперь нам ясны все действия героев сказки. Обратите внимание, что с ответами торопиться не надо: сначала подумайте, как ответить, а потом говорите. Оба героя сказки (лиса и тетерев) умны и сообразительны. Но тетерев, наверное, мудрее. Он и говорит как мудрая старая птица, умеет держать себя в руках. Он с самого начала понял, к чему ведет лиса, а виду пока не подает. А лиса, скорее всего, еще молода и неопытна. Она не ожидала, что и ее кто-то может обмануть. Речь лисы может быть бо-

лее быстрой, вряд ли она может стоять на одном месте, когда говорит с тетеревом. Учитите эти особенности героев сказки. Говорить реплики сегодня можно близко к тексту и даже импровизируя. Главное попробовать действовать в соответствии с тем, что мы с вами только что определили.

Разбейтесь на пары и подготовьтесь к игре.

Дети, объединившись в пары, расходятся по помещению и обсуждают ход своей игры, при желании проигрывают ее до показа.

Когда все подготовились, начинаются основные драматические игры в парах. Сыграть свою версию эпизода должны все пары по очереди.

Отметим разнообразие драматических игр в программе, проявляющееся в тематике: истории из жизни животных, о жизни природных сообществ (лес, луг, море и т.п.) и видах игр: игры по текстам художественных произведений (басням, сказкам, стихам, былинам, рассказам), живые картины на материале произведений живописи и др.).

Важно, что драматические игры используются в разных формах: индивидуальных, групповых и массовых.

**5.** Подведение итогов занятия и рефлексия — немаловажный и обязательный элемент каждого занятия. Он позволяет осуществлять обратную связь, оценивать комфорт в игре каждого участника, взаимодействие в процессе игры и периоде подготовки, соответствие игры замыслу автора и многое другое. Необходимо отметить актерские и режиссерские находки в играх групп.

Так как игра предполагает перепланировку помещения, декорирование пространства и игроков, то уборка игрового пространства всеми вместе также обязательна.

**6.** В конце каждого учебного года проводится игровой праздник «Живые страницы учебника». Этот заключительный аккорд и готовится в игре (а не в репетициях и натаскиваниях), и проводится как игра, в которой принимают участие все (дети и гости). На праздник отбираются лучшие, по мнению учеников, драматические игры года, готовятся и новые на те темы, которые были изучены, но не проиграны на занятиях ранее.



Таким образом, в процессе драматических игр достигается цель занятия, решаются его задачи. Обеспечивается это перекодированием текстов с языка одного искусства (науки) на язык другого; использованием приемов речевой импровизации; анализом поступков персонажей драматических игр, выявлением мотивов их поступков; использованием выразительных возможностей языка и пластики для решения коммуникативных и творческих задач; тем, что учащиеся предлагают идеи замысла игры, активны в организации игр, проявляют режиссерские склонности, учатся сглаживать конфликты и направлять внимание группы на

достижение результата игры. В целом это способствует созданию дополнительных условий в освоении учащимися основной образовательной программы и влияет на становление культурного поля школьника.

#### ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. *Бордовский Г.А., Воюшина М.П., Суворова Е.П.* Концепция образовательной системы «Диалог» // Начальная школа. 2015. № 2.
2. *Машевская С.М.* Очерки по истории детской театральной деятельности. М., 2015.
3. *Машевская С.М.* Методика организации драматических игр // Научный поиск. 2013. № 4 (2).

## Подготовка учителя начальной школы к организации внеурочной краеведческой работы

**Т.М. СТРУЧАЕВА,**

*кандидат педагогических наук, профессор кафедры начального и дошкольного образования, Белгородский институт развития образования*

**В.В. СТРУЧАЕВ,**

*кандидат биологических наук, методист, Белгородский областной детский эколого-биологический центр*

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования расширил требования к профессиональной подготовке учителя, к его компетентности в области реализации различных направлений внеурочной деятельности младших школьников.

Ведущим направлением в формировании личности гражданина России является духовно-нравственное воспитание. Важную роль в формировании у младших школьников базовых национальных ценностей играют уроки окружающего мира и внеурочная работа по изучению родного края, его природы, истории, культуры.

В Белгородской области разработана и успешно апробирована программа, предусматривающая проведение в начальной шко-

ле уроков окружающего мира и внеурочных занятий краеведческой направленности. В составе творческой группы работали специалисты Белгородского института развития образования, Белгородского национального исследовательского университета, педагоги начальных школ области. В 2014 г. были изданы примерная программа внеурочной деятельности «Мой край — родная Белгородчина», методическое пособие для учителя и рабочая тетрадь по окружающему миру для учащихся I–IV классов [1–3]<sup>1</sup>. В данном комплексе обобщен региональный опыт образовательных учреждений по включению краеведческого материала в уроки окружающего мира и организации внеурочных занятий по изучению родного края в начальной школе.

<sup>1</sup> В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — *Ред.*