

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа №509
Красносельского района
ГБОУ № 509**

**Воспитательная практика
на тему:
«Игра — школа жизни и практика развития»**

**Составитель:
учитель ГБОУ № 509,
классный руководитель,
А.Д. Насырова**

Санкт-Петербург, 2026 г

Аннотация воспитательной практики

Высказывание «Игра — школа жизни и практика развития» принадлежит Гильермо Оуэну.*

Идея этой фразы в том, что игра служит своеобразной «школой»: в ней человек (ребёнок) моделирует жизненные ситуации, приобретает опыт, отрабатывает навыки и таким образом развивается. То есть, игра не просто развлечение — она готовит ребенка к реальным задачам реальной жизни, является непосредственной практикой для личностного роста, одним из путей к самосовершенствованию и, как прямое следствие, повышает шанс ребенка стать успешным, активным членом общества.

В основе дружного, здорового коллектива всегда лежит совместная деятельность ради общей, общественно значимой цели. Для наиболее эффективного формирования школьного коллектива необходимо решить ряд образовательных задач.

Помимо образовательных задач, я создаю дружную команду, не формальный класс из обучающихся общеобразовательного учреждения, а людей, которые всегда помогут не только друг другу, но и другим, будут отзывчивыми, честными, достойными гражданами своей страны. Я стараюсь прививать детям любовь к Родине, уважение к родителям и старшему поколению.

Для того, чтобы достичь данных результатов в своей воспитательной практике я использую различные методы: это и постоянный контакт с учащимися (разговоры, беседы, шутки, взаимодействия и другое), наблюдение за взаимодействием и общением в своем классе (выявление лидеров, ведомых, приспособляющихся, отстраняющихся детей), регулярное взаимодействие и диалог с родителями (регулирование отношений, распределение зон ответственности, моментальное реагирование на различные ситуации), а главное стараюсь достичь всего этого через игровую деятельность, так как считаю, что это самый доступный, интересный и действенный метод воздействия на детей.

Моя воспитательная практика через игровую педагогику воспринимается детьми легко и непринужденно, учащиеся активно и с удовольствием включаются в игровую деятельность.

Игровая педагогика позволяет комплексно решать вопросы воспитания, обучения, развития и нравственного обогащения обучающихся на основе создания педагогически организованной воспитательной среды.

* Гильермо Оуэн-известный американский математик, считается одним из основателей современной теории игр. Родился в 1938 г. Боготе (Колумбия). Окончил в 1958 г. Фордэмский университет (Нью-Йорк). В 1962 г. успешно защитил диссертацию в Принстонском университете. Читал лекции и вел семинары по этой дисциплине во многих университетах США, Европы и Латинской Америки.

Актуальность: игровая деятельность-одна из основных деятельности детей школьного возраста, поэтому она всегда вызывает интерес, повышает мотивацию к общению, обучению и воспитанию нравственных качеств. Любому человеку, особенно ребенку, проще раскрыться в игре, проявить свои таланты и возможности, отразить свое эмоциональное состояние, побороть страх и неуверенность.

Цель воспитательной практики: формирование сплоченного, психологически устойчивого коллектива для гражданско-патриотического, духовно - нравственного, эстетического развития личности учащихся с моделированием и внедрением различных игровых практик.

Задачи воспитательной практики:

1. Формировать ценность и важность каждого члена в коллективе, обществе;
2. Создавать устойчивый интерес к живому общению, отвлечь от виртуальной реальности;
3. Воспитывать добросовестного, честного, всесторонне-развитого члена общества;
4. Развивать социальное партнерство.

Сроки реализации воспитательной практики:

Долгосрочный (5 лет).

Планируемые результаты:

В результате реализации данной воспитательной практики можно ожидать:

Развитие у детей коммуникативных навыков (дети научатся формулировать и задавать вопросы, отвечать на них, уметь ответить на неудобный вопрос, вопрос с «подвохом»);

Развитие у детей критического мышления (уметь мыслить нестандартно, иногда предугадывая ситуацию, иметь логическое и рациональное мышление, выявлять «верную» линию событий и уметь отличить ее от «ложной», уметь подобрать нужные и правильные слова, описание предмета или ситуации за короткий промежуток времени, уметь размышлять о ситуациях, которые происходят с другими людьми, наблюдать за поведением, отношением, общением своих одноклассников и других людей);

Воспитание нравственных качеств (доброжелательное и уважительное отношение друг к другу, взаимоподдержка, толерантность);

Воспитание патриотизма через призму исторических событий культуры нашей страны (знать историю родного края, историю страны; познакомиться с обычаями, бытом, традициями, устоями народов России)

Целевая аудитория:

- возраст обучающихся 10-15 лет;
- кол-во обучающихся: классный коллектив.

Кадровые ресурсы:

- классный руководитель,
- родители;
- учителя-предметники;
- педагоги дополнительного образования;
- прочие педагогические работники школы.

Научно-методические ресурсы:

- популярные телевизионные игры («100 к 1», «Своя игра», «Где логика?» «Умники и умницы» и другие);
- методические пособия (Психологические игры для детей: Т.Н. Образцова; Игры в работе с детьми и подростками: педагог-психолог Будник И.Б.);
- анкетирование, опрос, диагностика;
- публикации;
- интернет-ресурсы.

Материально-технические ресурсы:

- кабинет;
- актовый зал;
- спортивный зал;
- спортивная площадка;
- спортивный инвентарь;
- компьютерное оборудование;
- мультимедийный проектор;
- настольные игры;
- костюмы;
- лофт-пространство.

Формы реализации воспитательной практики:

Принято считать, что игра -это деятельность, характерная лишь для детей дошкольного и младшего школьного возраста, однако, этой деятельностью с удовольствием занимаются и подростки, и молодые люди, и даже взрослые, нужно лишь грамотно определить возрастную категорию, методы и обозначить задачи.

Существует множество категорий игр, которые применимы в различных ситуациях, например, для знакомства, которые единожды сыграв свою роль и выполнив поставленные задачи, впредь не возобновляются.

Есть ситуативные игры, например, для снятия психологического напряжения, раскрепощения и пр. Их используют не на регулярной основе, а по мере необходимости.

Кроме того, в своей практике я использую базовые игры, которые варьируются в зависимости от внешних факторов или различных вводных (модифицируются в зависимости от целей, задач и возраста обучающихся).

Есть также специальные игровые практики, которые нацелены на формирование определенных навыков (коммуникация, социализация и другие). Они могут быть использованы как единожды, так и повторяться при необходимости. Игровые технологии очень гибки, что является их большим преимуществом и достоинством.

С этого учебного года у моего класса появился новый курс внеурочной деятельности «Россия-мои горизонты», в связи с чем, я включила в свою воспитательную практику игровую деятельность, направленную на раннюю профориентацию детей.

Примеры игровых практик

Название	Кратность	Задачи	Период проведения	Описание
«А ты кто?»	однократно	✓ Познакомить ся с учащимися класса	Начало года	Ученик называет свое имя и одну характеристику про себя, далее обращается к любому из класса и спрашивает: «а ты кто?». Второй отвечает сначала своим именем, а потом тоже говорит характеристику о себе и так далее.
«Бинго знакомств»	однократно	✓ Узнать личные интересы и приоритеты одноклассников, научиться понимать те или иные поступки окружающих	Начало года	Для коллектива, члены которого знакомы друг с другом. Учитель может провести опрос заранее или придумать факты и написать их на карточках (например - эта личность обладает искрометным чувством юмора, имеет кота, любит поест и т.п.)

				Далее учитель показывает карточку классу, а ребята догадываются о ком идет речь. Игра помогает детям по-новому посмотреть друг на друга, учит видеть в окружающих позитивные черты
«Живая статуя»	однократно	✓ Выразить свое эмоциональное состояние, отразить чужое. ✓ Научиться чувствовать настроение другого человека, сопереживать	В течение года	Работа в парах или группах. Партнер (партнеры) передают действиями, мимикой, жестами эмоциональное состояние другого (себя). Допустимы варианты (глухонемой-неподвижная фигура, громогласный-динамическое выражение эмоции (крик, возглас, вздох, смех и т.д). Можно добавить вариацию: пары создают «эмоцию», показывают другим и отгадывают.
«Крокодил» (игра в слова)	многократно	✓ Расширять кругозор, развить скорость принятия решения, быстроту реакции	В течение года	Работа в парах или группах(командах). Партнеру необходимо объяснить слова на карточке, не называя их (однокоренные слова использовать нельзя). Вариации: слова можно рисовать или показывать, не говоря. В усложненном варианте это уже словосочетания.
«Категории профессий»	многократно	✓ Расширить представление о мире профессий ✓ Начать знакомить учащихся с рынком труда	В течение года	Работа в группах. Учитель определяет группы для профессий (популярные, высокооплачиваемые, модные, устаревшие, редкие, важные, вредные и прочее). Дает также карточки с названиями профессий (на обратной стороне карточки описание профессии). Учащиеся в процессе обсуждения подбирают подходящие под каждую категорию профессии. (Можно каждой команде предоставить по одной категории, можно устроить батлы).
«Ассоциации. Мир профессий»	многократно	✓ Расширить представление о мире профессий	В течение года	Учитель(учащийся) загадывает другому название профессии, а партнер пытается охарактеризовать данную профессию приходящими в его голову ассоциациями. Угадавший становится следующим человеком, описывающим профессию. (Можно также играть в

				командах и устраивать соревнования между командами)
«Рекламщик»	многократно	✓ Расширить представление о мире профессий. ✓ Выявить индивидуальные особенности и предпочтения в дальнейшем выборе профессии	В течение года	Работа в группах (командах). Распределить учащихся на «работодателей» и «соискателей». Группы должны подготовить аналитику выбранной профессии, проработать план выступления и разрекламировать свою профессию на рынке труда.
«Против террора»	многократно	✓ Учить детей противостоять терроризму ✓ Развивать память и наблюдательность ✓ Развивать аналитическое мышление и логику. ✓ Уметь определять ложь и достоверно ее доказывать. ✓ Противостоять психологическому напряжению и давлению со стороны. ✓ Уметь убеждать, грамотно строить свою речь и вести диалог. ✓ Проводить анализ собственных действий. ✓ Не допустить вовлечения детей в террористическую деятельность.	В течение года	Игра в команде. Ролевая игра: • горожане; • террористы (бандиты); • доктор (мед. работник); • полицейский (следователь, участковый, инспектор); • журналист(аналитик).

В основу игры «Против террора» заложена всеми известная игра «Мафия». Это одна из самых популярных игр не только у детей, но и среди взрослых. В связи с участвовавшими случаями вовлечения молодежи в террористическую деятельность, эта игра весьма актуальна. Она позволяет моделировать реальные ситуации, происходившие с детьми, а также в очередной раз проговаривать обстоятельства, анализируя свои действия и предостерегая от возможных последствий. Дети, проигрывая разные роли, оказываясь в разных ситуациях, связанных с современными реалиями, погружаются в реальные события, учатся грамотно реагировать на те или иные угрозы и вызовы.

В процессе игровой деятельности ведущий (часто это учитель-первый пример, далее ведущим может быть любой учащийся и ход игры будет зависеть от его фантазии) рассказывает предысторию, в каком городе

происходят события, в следствие каких обстоятельств возникают бандиты, как их зовут, какие цели они преследуют. Можно использовать реальные или вымышленные города (различных эпох и времени), события. Можно брать сюжеты, близкие к реальным событиям настоящей действительности. Например, взрыв конюшни, башни, почты или отравление источника воды. Роли основных участников распределяются также в зависимости от проигрываемой ситуации и определяются ведущим (педагогом) с обязательным пояснением, что, как и в какой ситуации делает тот или иной игрок. Например, доктор, открыв новую формулу лекарственного препарата, может спасти любого, если угадает цель бандитов. Журналист освещает события. Аналитик дает оценку событий. и т.д. Главное, чтобы в процессе игры дети усвоили, что любое преступление неизбежно наказуемо, что справедливость обязательно будет восстановлена, что не существует безвыходных ситуаций.

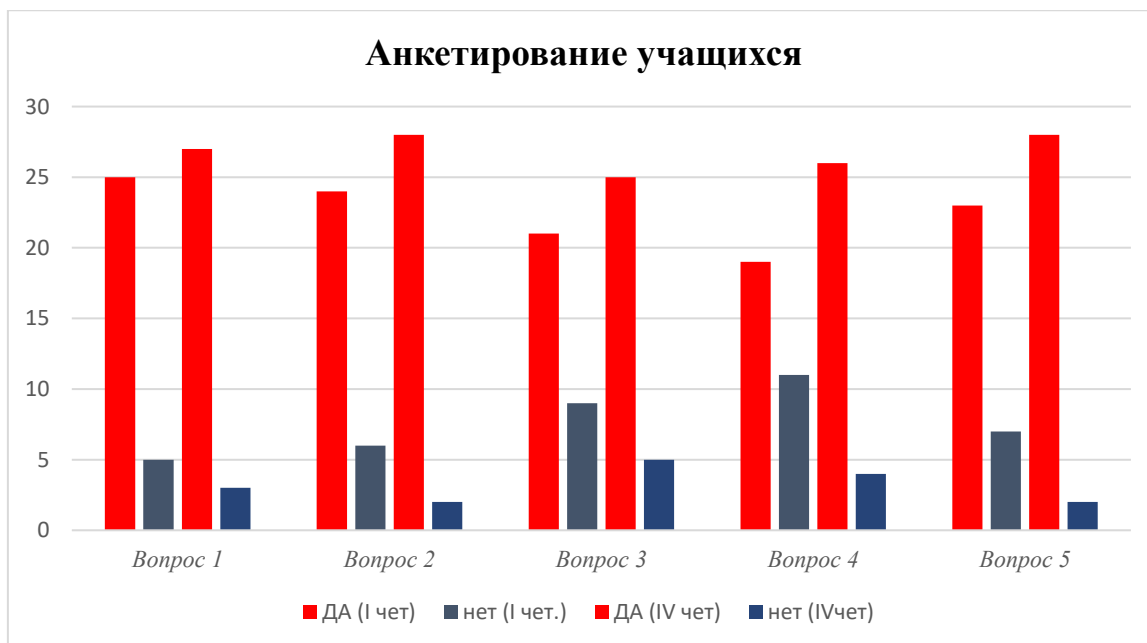
Большой яркости и правдоподобности этой игре придает атрибутика (маски, карты, звуковое и световое сопровождение).

Результаты реализации воспитательной практики:

В начале и конце учебного года 5 класса (2025-2026 учебный год) среди учащихся и родителей проводилось анкетирование. Детям раздавались анкеты очно (на бумажном носителе, родители отвечали на вопросы в гугл-таблице). Кол-во людей, принимающих участие в анкетировании со стороны детей-30 человек, со стороны родителей-30 человек.

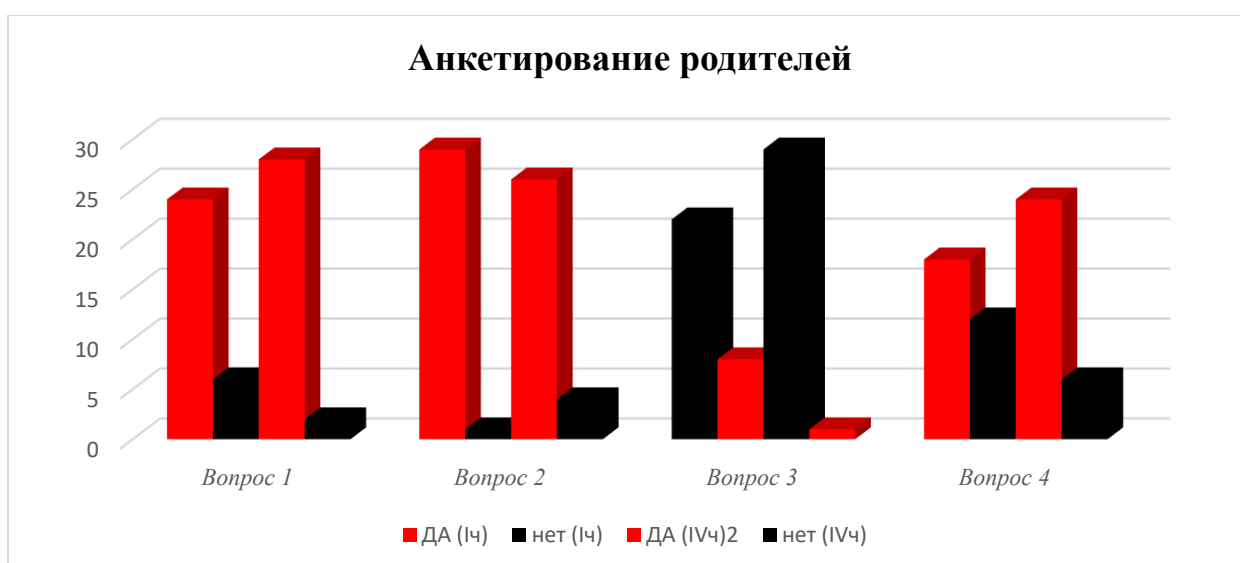
Вопросы в анкете детей (приложение 1,2):

1. Чувствуешь ли ты себя в школе безопасно?
I четверть да- 25 человек; I четверть нет-5 человек;
IV четверть да- 27 человек; IV четверть нет-3 человека.
2. Комфортно ли тебе в классе?
I четверть да- 24 человека; I четверть нет-6 человек;
IV четверть да- 28 человек;- IV четверть нет-2 человека.
3. Есть ли у тебя друзья в классе?
I четверть да- 21 человек; I четверть нет-9 человек;
IV четверть да- 25 человек; IV четверть нет-5 человек.
4. Принимаешь ли ты участие в классных мероприятиях?
I четверть да- 19 человек; I четверть нет-11 человек;
IV четверть да- 26 человек; IV четверть нет-4 человека.
5. Нравятся ли тебе классные мероприятия?
I четверть да- 23 человека; I четверть нет-7 человек;
IV четверть да- 28 человек; IV четверть нет-2 человека.



Вопросы в анкете родителей:

- Удовлетворены ли Вы образовательным процессом в школе?
I четверть да- 24 человека; I четверть нет-6 человек;
IV четверть да- 28 человек; IV четверть нет-2 человека.
- Волнуетесь ли ВЫ за своего ребенка в школе?
I четверть да- 29 человек; I четверть нет-1 человек;
IV четверть да- 26 человек; IV четверть нет-4 человек.
- Удовлетворены ли Вы внутриклассными мероприятиями?
I четверть да- 22 человека; I четверть нет-8 человек;
IV четверть да- 29 человек; IV четверть нет-1 человек.
- Считаете ли Вы отношение детей в нашем классе благоприятным?
I четверть да- 18 человек; I четверть нет-12 человек;
IV четверть да- 24 человека; IV четверть нет-6 человек.



На протяжении учебного 2025-2026 года (5 класс) дети принимали участие в школьных, классных и выездных мероприятиях

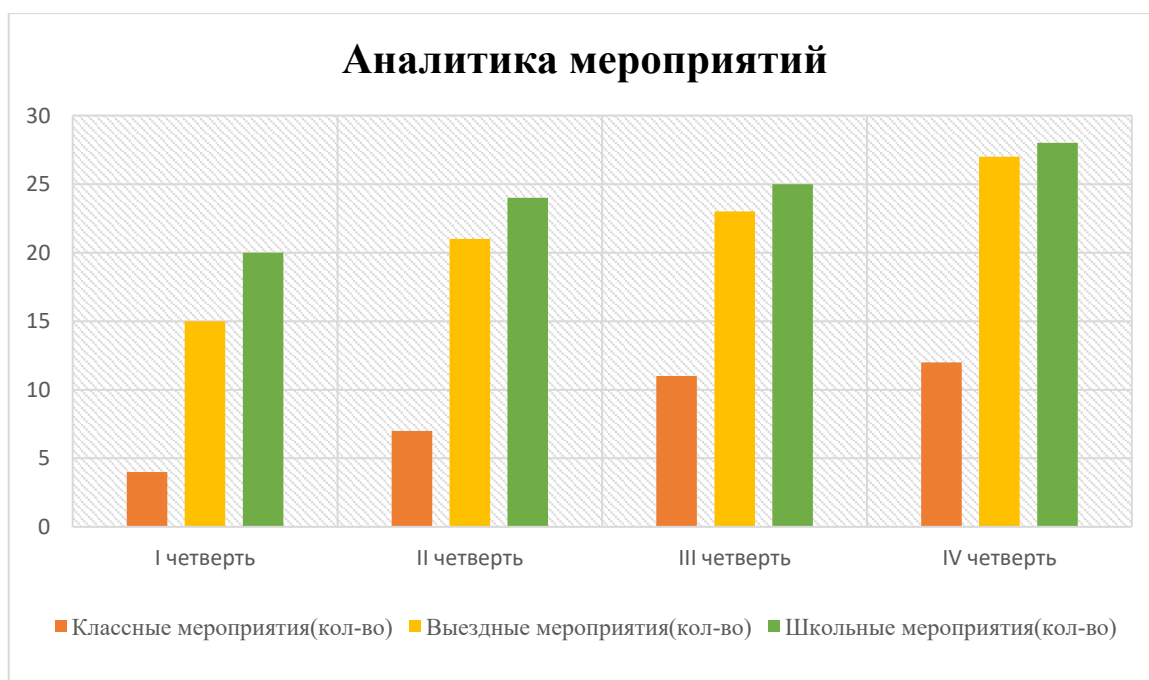
Классные мероприятия-мероприятия, организованные детьми совместно с классным руководителем:

- «День пожилого человека»
- «Новогодний переполох»
- «Международный женский день»
- «День Победы»

Школьные мероприятия-участие всего класса по плану воспитательной работы в общеобразовательном учреждении:

- «Единство народов», «день учителя»;
- «День матери», «битва хоров», «день Конституции», подготовка к новому году;
- «День снятия блокады», «День защитника Отчества», «Международный женский день», «Мама, папа, я- спортивная семья»;
- «Смотр строя и песни», «Праздник весны и труда», «День Победы», завершение года.

Выездные мероприятия- мероприятия, запланированные и согласованные с администрацией школы в конце учебных четвертей при участии родителей.



Классные мероприятия: I четверть- 4 человека; II четверть -7 человек; III четверть- 11 человек; IV четверть -12 человек.

Выездные мероприятия: I четверть- 15 человек; II четверть -21 человек; III четверть-23 человека; IV четверть -27 человек.

Школьные мероприятия: I четверть- 20 человек; II четверть -24 человека; III четверть-25 человек; IV четверть -28 человек.

Анкетирование в начале года

The image shows four overlapping survey forms for a school safety check at the beginning of the year. Each form contains the following questions and response options:

- 1. Чувствуешь ли ты себя в школе безопасно? (Do you feel safe in school?)
☒ да (yes) ☐ нет (no)
- 2. Комфортно ли тебе в классе? (Are you comfortable in class?)
☒ да (yes) ☐ нет (no)
- 3. Есть ли у тебя друзья в классе? (Do you have friends in class?)
☒ да (yes) ☐ нет (no)
- 4. Принимаешь ли ты участие в классных мероприятиях? (Do you participate in class activities?)
☒ да (yes) ☐ нет (no)
- 5. Нравятся ли тебе классные мероприятия? (Do you like class activities?)
☒ да (yes) ☐ нет (no)

Some forms also include a question about feeling safe in the schoolyard (на школьном дворе) with a 'нет' (no) response option.

Анкетирование в конце года

