

# **«Использование настольного игрового конструирования и моделирования в организации работы с одаренными детьми»**

## **(консультация для педагогов)**

### **Словарь терминов**

**Игра** – это есть универсальный способ освоения мира, в процессе которого каждый человек берет только то и только столько, сколько ему действительно необходимо. [7].

**Игровое конструирование** – вид индивидуального и коллективного, социального и педагогического творчества, ориентированного на разработку, оформление, апробацию и распространение новых форм игровой деятельности, наиболее оптимальных для осуществления в определённых организационных и психолого-педагогических условиях[7].

**Игровое моделирование** – вид творческой деятельности, направленный на воссоздание реальных или придуманных (в том числе фантастических, сказочных) ситуаций и событий, проигрывание которых целенаправленно и разумно регламентируется (контролируется) определёнными условиями и правилами, ограничивается рамками пространства и времени, различными количественными и качественными показателями[7].

**Конструирование** (в пед.) — создание новых дидактических материалов, новых форм и методов организации педагогического процесса[6].

**Моделирование** — процесс создания моделей, объектов-аналогов исследуемому процессу или системе, отражающих структурные и (или) динамические характеристики исследуемого процесса (системы) в более доступном для изучения виде[5].

**Одаренные дети** — дети, обнаруживающие общую или специальную одаренность (к музыке, рисованию, технике и т.д.). Одаренность принято диагностировать по темпу умственного развития — степени опережения ребенком при прочих равных условиях своих ровесников (на этом основаны тесты умственной одаренности и коэффициент интеллектуальности IQ). Значение такого показателя не следует преувеличивать, поскольку первостепенное значение имеет творческая сторона ума. Раньше других можно обнаружить художественную одаренность детей (в области музыки, затем — в рисовании). В области науки быстрее всего проявляется одаренность к математике[9].

**Одаренность** — 1) качественно своеобразное сочетание способностей, обеспечивающее успешное выполнение деятельности; 2) общие способности или общие моменты способностей, обуславливающие широту возможностей человека, уровень и своеобразие его деятельности; 3) умственный потенциал, или интеллект, целостная индивидуальная характеристика познавательных возможностей и способностей к учению; 4) совокупность задатков, природных данных, характеристика степени выраженности и своеобразия природных предпосылок способностей; 5) талантливость; наличие внутренних условий для выдающихся достижений в деятельности[9].

## **Введение**

### **Одаренность и одаренные дети**

Американский психолог, один из создателей и лидеров гуманистической психологии Карл Роджерс утверждал: «Нельзя кого-либо изменить, передавая ему готовый опыт. Можно лишь создать атмосферу, способствующую развитию человека».

В настоящее время в образовании введено такое понятие, как инклюзия. Принято с этим словом связывать работу с детьми-инвалидами и детьми с ограниченными возможностями здоровья, при этом забывая о детях, которые делают что-либо лучше других учащихся, справляясь с выполнением заданий быстрее в несколько раз, чем остальные дети. Задача каждого педагога увидеть таких детей и не оставить без внимания дальнейшее развитие этих детей. На первый план встает необходимость реализации потенциальных возможностей учащихся с учетом их индивидуальных различий.

Речь пойдет об одаренности и одаренных детях. Одаренность как феномен по –прежнему остается неразгаданной загадкой для педагогов и для большинства членов современного общества.

В психологии под понятием одаренность принято понимать особый уровень развития личных способностей.

Для широкой общественности наиболее значимыми аспектами являются не столько понятие одаренности с научного обоснования, сколько, прежде всего реальное проявление одаренности в жизни, способность быстрого выявления одаренности, развития и реализации в социальном обществе.

**Одаренные дети** — дети, обнаруживающие общую или специальную одаренность (к музыке, рисованию, технике и т.д.).

В современном обществе и в сфере образования забота об одаренных детях, признание и развитие их способностей сводится к заботе о развитии науки, культуры и социума завтра.

Вопросами, связанными с одаренными детьми, занимались зарубежные психологи. Самые известные крупные исследования в области психологии творческой одаренности принадлежат американцам Дж. Гилфорду, П. Торренсу, Ф. Баррону, К. Тейлору.

На основе идей психологов Дж. Кэррола и Б. Блума их последователями была разработана и внедрена в работу методика обучения одаренных детей. Изучением особо одаренных детей занимался Ж. Брюно. Его известный научный труд: «Одаренные дети: психолого-педагогические исследования и практика».

Проблемами одаренности занимались и отечественные психологи: Матюшкин А.М. в работе «Концепция творческой одаренности» и др., Шумакова Н.Б. в ряде своих работ, Чистякова Г.Д. в статье «Творческая одаренность в развитии познавательных структур», Юркевич В.С. в «Проблемах диагноза и прогноза одаренности в работе практического психолога».

Задача современного педагога увидеть и выявить как можно раньше из общей массы детей, тех детей, которые находятся в существенном отрыве в различных направлениях от своих одноклассников, одноклассников. Одаренность ребенка выявляется в процессе обучения и воспитания, при организации и в ходе выполнения им определенной содержательной деятельности.

Умственная одаренность у детей проявляется уже в раннем возрасте и связано это с условиями и возможностями, которые организуются в семье, в образовательном учреждении. Задача педагогов и родителей развивать эту одаренность у ребенка на протяжении всего детства и юности.

Обычно одаренные дети, показывая свои выдающиеся способности в каком-то одном направлении развития, не отличаются от своих сверстников в других направлениях развития.

Ошибкой среди взрослых является то, что такие дети не нуждаются в помощи взрослого, в организации внимания и руководстве их деятельностью. Не следует забывать, что исходя из индивидуальных особенностей такие дети наоборот наиболее чувствительны к оцениванию своей деятельности, организации поведения и мышления. Таким детям нужны сенсорные стимулы и мотивация для дальнейшего развития своей одаренности. Педагог должен помнить, что даже одаренного ребенка нужно постоянно учить.

Нельзя забывать о том, что ребенок, проявляющий высокие возможности в какой-либо области, не может принять давления, притеснения, окриков. Эти особенности могут вылиться в огромную проблему. Такими действиями можно заглушить у ребенка стремление к проявлению активности, он может замкнуться в себе. Такой ребенок нетерпелив, неусидчив, ненавязчив, поэтому перечисленные качества трудно развить. Необходимо загружать ребенка, приобщать к творчеству и создавать условия для этого.

Несомненно, образовательная организация должна работать с одаренными детьми, создавать условия для их дальнейшего самоопределения, самореализации и социализации на всех этапах развития. У педагогов должен присутствовать профессиональный интерес, который направлен на выявление, поддержку и развитие детской одаренности. Вместе с образовательной организацией на развитие одаренности должна работать и семья таких детей.

### **Цель работы с одарёнными детьми:**

Создание условий для выявления, поддержки и развития одаренных детей, их самореализации, профессионального самоопределения в соответствии со

способностями, а также создание условий для оптимального развития детей с использованием игрового конструирования и моделирования.

**Задачи:**

1. Выявить среди массы детей одарённых детей и создать систему работы с детьми.
2. Отобрать средства обучения, способствующие развитию самостоятельности мышления, инициативности и научно-исследовательских навыков, творчества в урочной и внеурочной деятельности.
3. Формировать у одарённых детей качественно высокого уровня представлений о картине мира, используя игровое конструирование и моделирование.
4. Организовать разнообразную внеурочную деятельность.

В условиях семьи можно использовать настольное игровое конструирование и моделирование. Для этого педагог может порекомендовать родителям определенные игры, исходя из индивидуальных особенностей ребенка и его проявлении одаренности в определенной области развития.

В условиях образовательной организации педагог может использовать классные часы, игровые студии для вовлечения одаренных детей в настольное игровое конструирование и моделирование.

## **Использование настольного игрового конструирования и моделирования в организации работы с одаренными детьми**

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Сознательная цель выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета.

Игра – самый естественный и мотивирующий для детей вид деятельности, и основная естественная функция игры – именно обучение. В отличие от выполнения формальных заданий, игра воспринимается детьми как важная и полная смысла деятельность.

Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе [8].

При применении игровых методов в обучении появляется активная деятельность самого ребенка, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Итак, игровое конструирование и моделирование отличается от других педагогических технологий тем, что включая в процесс игру, видно, что она:

- 1) хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности;
- 2) одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой

игровой ситуации, и способное вызывать высокое эмоциональное и физическое напряжение;

3) мотивационна по своей природе;

4) позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие;

5) многофункциональна;

6) преимущественно коллективная форма деятельности;

7) нивелирует значение конечного результата;

8) в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата[2].

В процессе изучения материала по теории игр и игровых методов обучения, видно, что игра может быть эффективным средством развития детской одаренности и повышения его мотивации к учёбе.

Безусловно, важнейшей задачей всех обучающих игр является *развитие логики и общего интеллекта, умения анализировать информацию, оценивать вероятности и принимать решения*. Все новые навыки и знания тут же применяются в деле, что делает обучение осмысленным и приносящим радость.

Настольные игры можно разбить на группы в зависимости от приоритетной сферы, на развитие которой они направлены например:

1. Развитие речи и воображения: «Имаджинариум», «Активити», «Диксит», «Экивоки», «Алиас».

2. Устный счёт: «Халли Галли», «Шустрый садовник», «7на9».

3. Память: «Кортекс», «Сюрпризы», «Аллес Тролли».

4. Внимательность и реакция: «Кортекс», «Каркассон», «Дикие Джунгли», «Барабашка».

5. Координация движений, мелкая моторика: «Дженга», «Гоббит».

6. Координация движений, крупная моторика: «Твистер».

7. Пространственное воображение: «Тантрикс», «Блокус», «Катамино».



8. Логика: «Кварто», «Квиксо», «Сет».
9. Коммуникативные навыки: «Колонизаторы».
10. Сенсорное развитие: «Контуры», «Марракеш».
11. Знакомство с мировой культурой: «Го», «Нарды», «Калах», «Мемо».

## SWOT – анализ настольных игр



### 1. SWOT-анализ настольной игры «Каркассон»

**Каркассон** (нем. Carcassonne) — настольная стратегически-экономическая игра немецкого стиля. Разработана Клаусом-Юргеном Вреде в 2000 году.

Простой, быстрый, азартный игровой процесс захватывает всех, независимо от пола, возраста и игровых предпочтений. Каждый ход игроки присоединяют участок местности к общей карте, населяют земли подопечными и получают за это победные очки. Логическое и стратегическое мышление, расчетливость и удача – вот что нужно, чтобы одолеть соперников.

#### Варианты игр:

##### 1. *«Каркассон. Охотники и собиратели»*

Сохранена механика базовой версии и внесены новые усложняющие элементы. В данной версии вместо дорог — реки с озёрами, вместо городов — леса. Дополнительные очки приносят рыбы в озёрах и дополнительные тайлы — самородки в лесах. В целом, «Охотники и Собиратели» более сложный вариант игры по сравнению с базовой, и она меньше подходит для детей.

##### 2. *«Каркассон. Новые земли»*

В данной версии очень много отличий от базовой механики: в распоряжении игрока имеется гораздо меньше подданных, и они не снимаются по факту завершения строительства, более сложные правила подсчёта очков с массой нюансов. Кроме того уменьшается масштаб карты строительства — перед нами горы и моря, а города выглядят лишь точками на карте.

##### 3. *«Каркассон. Город»*

Самый красивый вариант игры. Каждое издание игры содержит деревянные элементы городской стены. Сам процесс игры разбивается на три этапа, где, начиная со второго, можно строить стены города и размещать стражников.

#### 4. «Дети Каркассона» – детский вариант игры

Упрощённые правила и игра более напоминает двухмерное домино. Основным строительным элементом являются улицы. Комплект игры содержит 36 тайлов, за счёт этого партия обычно укладывается в 30 минут.

**Таблица 1**

<b>Сильные стороны:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Развитие творческих навыков;</li><li>– Развитие мелкой моторики;</li><li>– Развитие пространственного мышления, логики;</li><li>– Умение управлять ресурсами;</li><li>– Умение замечать детали;</li><li>– Умение выстраивать план действий и думать наперёд;</li><li>– Выработка сосредоточенности, внимательности;</li><li>– Прокачка визуальной памяти.</li></ul>	<b>Слабые стороны:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Короткая партия игры (переиграть в нее можно легко и просто);</li><li>– В игре легко проиграть (если ничего не делать);</li><li>– В игре имеет место быть везению/невезению.</li></ul>
<b>Возможности:</b> <p>Погружение в мир средневековья – пробуждение у ребёнка интереса к историческому периоду – саморазвитие.</p> <p>Самостоятельный выбор игрового поля (игровое поле изначально отсутствует. Оно выкладывается в процессе игры самими игроками из карточек-тайлов, благодаря чему каждый раз в каждой новой игре создаётся мир, отличный от предыдущего).</p>	<b>Риски:</b> <p>Может вызвать конфликтную ситуацию (когда мешаешь строительству своих конкурентов, отбираешь их очки, пристраиваешься к чужим постройкам).</p>

## 2. SWOT-анализ настольной игры «Кортекс»



**Кортекс** – это занимательная игра-викторина, которая отлично развивает различные навыки и отделы мозга. Игрокам предстоит выполнять задания восьми типов на скорость.

Варианты игр: Кортекс для Детей, Кортекс «Стиль жизни».

**Таблица 2**

<b>Сильные стороны:</b>	<b>Слабые стороны:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>– Тренировка памяти – закрываем рукой карту и на память называем пять объектов, которые были на ней нарисованы;</li><li>– Тренировка скорости мышления – мысленно выходим из лабиринта и называем правильный выход;</li><li>– Тренировка скорости реакции – нужно определить, какое из разноцветных слов окрашено в свой цвет, слово "Синий" может быть напечатано красным цветом, а нужно найти соответствие цвета и значения;</li><li>– Тренировка координации – нужно верно выполнить задание по схеме, прикоснуться правильным пальцем верной руки к определённому месту, например, лбу;</li><li>– Тренировка внимательности – на картинке со множеством объектов вам нужно найти тот, который повторяется дважды;</li><li>– Тренировка устного счёта – на картинке со множеством объектов надо найти тот, который встречается чаще всех;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Ограниченность карточек и в связи с этим законченность игры;</li><li>– Карточки направлены на выполнения различных сложностей заданий по разным направлениям развития. Это может препятствовать выполнению заданий, так как у одаренных детей не всегда уровень развития высок по всем направлениям.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Тренировка логики и пространственного мышления – нужно подобрать самый подходящий к рисунку блок;</li> <li>– Тренировка мелкой моторики и тактильности – необходимо определить, что нарисовано на карточке, используя только свои тактильные ощущения.</li> </ul>	
<p><b>Возможности:</b> Погружение в мир оригинальных заданий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ориентирование – по направлению отыскать загаданное;</li> <li>– Отличие цвета – проверить соответствие цвета, отыскать последовательность;</li> <li>– Метод исключения – найти «чужого среди своих»;</li> <li>– Пространственное мышление – определить наложение геометрических фигур.</li> <li>– Координация – задачи на жестикуляцию типа «Камень. Ножницы. Бумага»;</li> <li>– Арифметика – тренинг устного счета.</li> </ul>	<p><b>Риски:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Быстрая утомляемость;</li> <li>– Большой объем заданий;</li> <li>– Не принятие поражений;</li> <li>– Конфликтные ситуации.</li> </ul>

### 3. SWOT-анализ настольной игры «Имаджинариум»



**Имаджинариум** - очень простая и очень интересная игра, в которой нужно придумывать ассоциации к необычным картинкам из коробки. Картинки рисовали сумасшедшие художники, поэтому ассоциаций — от самых простых, вроде «любовь», «зима», «принципиальность», до самых сложных и безумных, в духе «Всё правильно сделал», «Где драма? Опять нет драмы!», «Чак-чак! Беги быстрее!», может быть просто море.

**Правила игры:** участники игры имеют на руках по несколько карт с абстрактными, а точнее сюрными, картинками. Один из игроков назначается Ведущим. Он выбирает одну из картинок со своих карт и придумывает к ней ассоциацию, которую озвучивает всем игрокам. Ассоциацией может быть что угодно выраженное вслух: высказывание, песня или любой звук. После этого Ведущий выкладывает карту на стол в закрытую, а остальные игроки подбирают к озвученной ассоциации подходящую картинку на своих картах, и докладывают их к карте Ведущего.

*Таблица 3*

<b>Сильные стороны:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Тренировка воображения;</li><li>– Возможность изучить свои способности;</li><li>– Попытка понять, как мыслит оппонент;</li><li>– Развитие творческих навыков;</li><li>– Умение замечать детали;</li><li>– Развитие фантазии и воображения.</li></ul>	<b>Слабые стороны:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Описание неопишуемых картинок;</li><li>– Сюжет большинства карт мрачноват; мелкие детали невозможно различить, потому что они темные и на темном фоне;</li><li>– Требуется абстрактного мышления.</li></ul>
<b>Возможности:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Имаджинариум часто вызывает радость у игроков, бурные обсуждения и неподдельный смех; Хорошее настроение и немножко</li></ul>	<b>Риски:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Не принятие поражений;</li><li>– Конфликтные ситуации.</li><li>– Набор карт можно быстро запомнить, поэтому интерес к игре может пропасть. Для этого нужно</li></ul>

логики – вот главные условия для популярной игры.

– Имаджинариум привлекает внимание невероятно красочными, местами необычными и сюрреалистичными картинками с нотками безумной фантазии.

– Залог успеха - в использовании игровой механики на ассоциации с картинками, делающей процесс игры неспешным, и при этом очень увлекательным. Она помогает творчески взглянуть на обыденные вещи.

постоянно обновлять карты из разных наборов.

## Заключение

Исследование проблемы воспитания и развития одаренного ребенка с помощью настольного игрового конструирования и моделирования позволило решить поставленные задачи и сделать следующие выводы:

1. Одним из эффективных средств социализации, развития и воспитания одаренного ребенка является современная настольная игра. Ее воспитательный потенциал заключается в том, что она предъявляет ценность сотрудничества и игры как совокупности значимых для современного общества идей, свойств, функций через содержание и выразительные средства, обуславливающие переживание учащимися важности общения как нормы жизни; формирует целостное представление об игре как способе физического, психического и социального развития личности через описание всех сфер жизнедеятельности современного человека.
2. Настольная игра не только помогает формированию и развитию у ребенка внимания, памяти, воображения, ассоциативного и абстрактного мышления, но и помогает ему легко, в игровой мотивирующей форме адаптироваться к регламентированию собственной деятельности определенными правилами.
3. Применение разнообразных моделей реализации игрового подхода обеспечивает формирование у учащихся памяти, внимания, воображения, мышления.
4. Применение комплекса педагогических условий обеспечивает эффективность процесса воспитания и развития в процессе обучения, так как охватывает все стороны изучаемых явлений и учитывает возрастные особенности и интересы учащихся. Такими условиями являются содержательный отбор современных настольных игр, каждая из которых имеет приоритетную направленность воспитательного и развивающего потенциала; установление



диалогичных взаимоотношений между учителем и учениками; культивирование у родителей и педагогов аксиологического подхода, направленного на освоение приоритетных ценностей, связанных с сохранением и укреплением здоровья и психолого-педагогической поддержкой одаренных учеников в выстраивании жизненной позиции.

Играя, одаренный ребёнок не просто приятно проводит время, а оттачивает и развивает навыки, которые пригодятся ему в жизни: память, внимание, воображение, ловкость, мелкую моторику, устный счёт, умение концентрироваться и принимать решения, ораторское мастерство и ещё множество полезных умений. Другими словами, игра для одаренного ребёнка - это очень серьёзное занятие. И грамотный выбор настольных игр поможет развить именно те качества, которые наиболее актуальны.

## Список литературы

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. — М.: Просвещение, 2008.
2. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. — М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2013.
3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. — Изд. 2-е, испр. и доп. — М., 2003.
4. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. — М: Знание, 1986.
5. Загвязинский В.И., Закирова А.Ф. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. [Текст] / Под ред. В.И. Загвязинского, А.Ф. Закировой - М.: Издательский центр «Академия», 2008. — 352 с.
6. Коджаспирова Г.М., Коджаспирова А.Ю. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений. [Текст] /Под ред. Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспирова – Российский НИИЦ «Евразия», 2019 – 360 с.
7. Кудашов Г.Н. Игровое конструирование и моделирование [Текст] / -ЛитРес: Самиздат», – 2018, – 162 с.
8. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983 - Т. I.
9. Олешко М.Ю., Уваров В.М. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. [Текст] / Авторы-составители М.Ю. Олешков и В.М. Уваров. — М.: Компания Спутник+, 2006. - 191 с.
10. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005.