

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования  
Кафедра психологии и педагогики детства

**ГУТОРОВ ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ**


ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ПОВЫШЕНИЕ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ  
КОМПЕТЕНТНОСТИ РОДИТЕЛЕЙ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ  
В ОРГАНИЗАЦИИ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА  
НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

Направление подготовки 44.04.02 Психолого-педагогическое образование  
Направленность (профиль) образовательной программы  
Психология семьи и семейное консультирование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И. о. заведующего кафедрой  
канд. пед. наук, доцент Шкерина Т.А.

20.05.2024г. 

Руководитель магистерской программы  
канд. психол. наук, доцент Арамачева Л.В.


20.05.2024г. 

Научный руководитель  
канд. психол. наук, доцент Арамачева Л.В.

20.05.2024г. 

Обучающийся

Гуторов Е.А.

  
Дата защиты

26.06.24

Оценка

Красноярск 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРОБЛЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ РОДИТЕЛЕЙ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ В ОРГАНИЗАЦИИ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР .....	7
1.1. Понятие «психолого-педагогическая компетентность родителей» в научных исследованиях .....	7
1.2. Семейный досуг как способ организации семейного общения .....	17
1.3. Возможности настольных игр в организации семейного досуга.....	29
1.4. Практика работы с родителями младших подростков по вопросам организации семейного досуга .....	40
Выводы по главе 1.....	51
ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ПОВЫШЕНИЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ РОДИТЕЛЕЙ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ В ОРГАНИЗАЦИИ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР .....	53
2.1 Организация и методы исследования.....	53
2.3 Система психолого-педагогической работы, обеспечивающей повышение психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр ....	67
2.4 Анализ полученных результатов .....	74
Выводы по главе 2.....	83
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	87
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	91
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	97

## ВВЕДЕНИЕ

Психолого-педагогическая компетентность родителей является одной из значимых составляющих в процессе воспитания собственных детей. Воспитание детей неразрывно связано с педагогическими знаниями у родителей. Именно родители с раннего возраста детей формируют у них особенности взаимоотношений с окружающими людьми. Это происходит через непосредственное взаимодействие и, в большинстве случаев, происходит через игровую деятельность [18].

Важнейшую роль в создании психологически благополучной семьи несет семейный досуг. Семейный досуг – это свободное времяпрепровождение, которое предполагает совместное участие всех членов семьи в различных видах активной и пассивной деятельности, которое способствует сплочению семьи, помогает лучше узнать друг друга, является мощным средством для восстановления физических и духовных сил человека, формирование его личности.

Семейный досуг является важным компонентом жизни семьи [31]. Однако, в настоящее время все больше наблюдается тенденция, что в организации семейного досуга родители отдают предпочтения современным гаджетам. Ребенок с раннего детства научается пользоваться планшетом, смотреть мультфильмы, играть в компьютерные игры, а не исследовать и взаимодействовать с внешним миром.

С взрослением ребенка подобное положение дел ухудшается, что ведет к нарушению контакта со сверстниками, слабой социализации, а также приводит к сложностям во взаимоотношениях между родителем и ребенком, которые становятся эмоционально холодными, характеризуются закрытостью, недоверием.

Родитель нуждается в психологической поддержке с целью формирования психологической компетентности, осознания ценности

собственного родительского опыта, приобретения новых знаний и навыков эффективной коммуникации, взаимодействия с ребенком.

Опираясь на Федеральный государственный образовательный стандарт, в котором идет речь о необходимости создания условий для развития психолого-педагогической компетентности не только педагогических работников, но и родителей, а также на концепцию развития психологической службы образования в Российской Федерации на период до 2025 года, где одной из целей является повышение уровня психологической культуры и компетентности родителей как участников образовательного процесса, мы считаем, что повышение и развитие психологической компетентности родителей – одна из задач психологической службы образовательного учреждения [29].

Вопросами психологической компетентности родителей занимались такие ученые как Н.Г. Кормушина, М.М. Мизина, Е.В. Руденский, Н.Ф. Талызина, С.С. Пиюкова. Существенный вклад в проработке проблем и исследований в области семейного досуга внесли Т.В. Кудренко, Т.В. Мамченко, М.А. Арианский, А.Ф. Воловик. Однако в ходе изучения научной литературы по теме повышения психологической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр, был сделан вывод, что данный вопрос недостаточно изучен.

Анализ научной литературы позволил выявить следующие противоречия:

Определяется противоречиями:

– между потребностями общества и государства в формировании психолого-педагогической компетентности родителей обучающихся и недостаточной разработанностью теоретических и методических аспектов сопровождения современного родительства;

– между имеющими досуговыми ресурсами и отсутствием психолого-педагогических технологий формирования психолого-педагогической компетентности родителей в организации семейного досуга.

Указанные противоречия позволяют выделить проблему исследования: каковы психолого-педагогические условия повышения родительской компетентности в организации семейного досуга?

Цель исследования: выявить возможности повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр.

Задачи исследования.

1. Изучить научную литературу по исследуемой проблеме: раскрыть понятие психолого-педагогической компетентности родителей; охарактеризовать понятие, содержание семейного досуга; рассмотреть настольные игры как средство организации семейного досуга в семьях с младшими подростками.

2. Провести эмпирическое исследование: определить особенности психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга, выявить имеющиеся дефициты.

3. Разработать и реализовать программу повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр.

4. Оценить эффективность проведенной работы.

Объект исследования: психолого-педагогическая компетентность родителей в организации семейного досуга.

Предмет исследования: психолого-педагогические условия повышения компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр.

Гипотеза исследования: повышение психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного

досуга на основе использования настольных игр будет эффективным при реализации следующих психолого-педагогических условий:

- просвещения родителей о роли семейного досуга в формировании благоприятных семейных отношений, возможностях настольных игр в организации семейного досуга.

- формирования понимания значимости семейного досуга в обеспечении эмоциональной атмосферы в семье, активной позиции в организации семейного досуга.

- освоения способов организации семейного досуга с использованием настольных игр.

Теоретико-методологическая основа исследования:

- компетентностный подход (Т.В. Афанасьева, Н.Ю. Васютина, И.А. Зимняя, Г.И. Ибрагимов);

- деятельностный подход (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн);

- исследования, рассматривающие возможности формирования психолого-педагогической компетентности родителей (В.В. Селина, А.В. Минина, Р.В. Овчарова, К.А. Лебедева, В.А. Сластенин);

- исследования в области семейной психологии, в том числе вопросов организации семейного досуга как способа общения членов семьи (М.В. Фирсов, Е.Г. Студенова, Т.В. Кудренко).

Методы исследования.

Теоретические: анализ научной литературы по проблеме исследования.

Эмпирические: анкетирование, тестирование, контент-анализ

Статистические: расчет Т-критерия Вилкоксона.

Методики исследования.

1. Анкета для родителей «Досуг вашей семьи» (на материалах исследований Т.В. Тарасенко, О.В. Волокитиной) – для выявления представлений о семейном досуге, возможностях настольных игр в организации семейного досуга, вовлеченности родителей в процесс организации семейного досуга.

2. Методика «Незавершенные предложения» (на материалах исследования А.М. Щетиной) - для выявления особенностей эмоционального отношения родителей к совместному с семьей времяпрепровождению.

3. Методика «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин – для выявления преобладающего типа родительского отношения к ребенку, выраженности готовности взаимодействовать и сотрудничать с ребенком.

4. Методика «Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми (Т.Ю. Андрющенко, Г.М. Шашловой) – для оценки содержания и характера общения родителей с ребенком.

База исследования: МАОУ СШ № XX г. Красноярск.

Эмпирическая выборка: родители, воспитывающие детей младшего подросткового возраста – 45 человек (33 матери и 12 отцов).

Теоретическая значимость исследования. Уточнено понятие «психолого-педагогическая компетентность родителей»; охарактеризованы особенности психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга.

Практическая значимость исследования обусловлена возможностью применения положений и выводов диссертации психологами образовательных организаций с целью формирования психолого-педагогической компетентности родителей в сфере организации семейного досуга.

Научная новизна исследования.

1. Установлено, что родители понимают значимость семейного досуга в обеспечении благоприятной семейной атмосферы, в то же время личная вовлеченность родителей в организацию семейного досуга низкая. Родители демонстрируют низкую осведомленность о возможностях настольных игр в проведении совместного досуга.

2. Доказано, что просвещение родителей о роли семейного досуга в формировании благоприятных семейных отношений; повышение значимости

семейного досуга для родителей в обеспечении эмоциональной атмосферы в семье, освоение родителями способов организации семейного досуга с использованием настольных игр – способствует повышению психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга.

Структура диссертации: состоит из введения, двух глав с обзором литературы, описанием методов и результатов исследования, выводов по каждой из глав, заключения, библиографического списка и приложений.



# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРОБЛЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ РОДИТЕЛЕЙ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ В ОРГАНИЗАЦИИ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

## **1.1. Понятие «психолого-педагогическая компетентность родителей» в научных исследованиях**

Влияние семьи на растущего ребенка сильнее, чем всех других институтов социализации. Только в семье развиваются многие личностные качества, которые не могут быть воспитаны нигде, кроме родительского дома. Поэтому родители должны правильно, на научной психолого-педагогической основе, способствовать успеху своих детей в системе воспитания школьников. А это невозможно без психологической и педагогической компетентности, сформированной у родителей в области воспитания младших подростков.

Компетентностная модель в определении целей и содержания понятия не является абсолютно новым явлением. Компетентностный подход как предмет научного исследования в системе педагогики охарактеризовали Н. Бибик, А. Глузман, А. Лапша, А. Овчарук, А. Пометун, А. Савченко и др. Компетентностная модель образования разрабатывается такими исследователями, как А. Андреев, О. Зеер, И. Зимняя, Дж. Равен, В. Сериков, А. Соколова, А. Хуторской и др.

Ученые по-разному трактуют сущность компетентностного подхода. Л.А. Шипилина подчеркивает необходимость перехода в обучении с процесса на результат в деятельностном измерении, обеспечения способности выпускника отвечать новым запросам рынка труда, иметь соответствующий потенциал для практического решения жизненных проблем [52]. По мнению Б.М. Лаховой, компетентностный подход заключается в смещении акцента с накопления нормативно определенных знаний, умений и навыков к формированию и развитию у учащихся способности практически действовать,

применять индивидуальные техники и опыт успешных действий в ситуациях профессиональной деятельности и социальной практики [30]. По М.Н. Ветчиновой, общей идеей компетентного подхода является компетентно-ориентированное образование, направленное на комплексное усвоение знаний и способов практической деятельности, благодаря которым человек успешно реализует себя в различных отраслях жизнедеятельности [14].

В целом, применив вышеприведенные тезисы к категории родителей, мы можем сказать, что компетентная модель осуществляет попытку внести личностный смысл в образовательный процесс и противостоит «психологическому» подходу. «Личностные знания представляют собой не только использование усвоенного, воспринимаемого в качестве некоторой «ценности», но знание в смысле применения в своей жизни» [25].

Компетентная модель «...означает постепенную переориентацию доминирующей образовательной парадигмы с преимущественной трансляции и освоения знаний, умений и навыков на создание условий для овладения комплексом компетенций, способствующих формированию личности, способностей адаптироваться в условиях многофакторного социально-политического, экономического, информационно и коммуникационно насыщенного пространства» [26].

Анализируя мнения ученых о сущности понятия «педагогическая компетентность», следует определить суть понятий «компетенция» и «компетентность». Прежде всего, следует отметить, что понятие «педагогическая компетентность» в последнее время заняло свое приоритетное положение в системе базовых педагогических категорий. В то же время, семантические границы таких понятий, как «компетентность» и «компетентный», «квалификация» и «навыки» и т.п., еще недостаточно определены и дифференцированы [26].

Более того, в русском языке первые два явления – компетенция и компетентность – наиболее близки, и оба традиционно переводятся на

английский, одним и тем же словом, «компетенция». Компетенция (от лат. *competentia* – принадлежность по праву) – круг вопросов, в которых данное лицо обладает познаниями, опытом. А компетентность (от лат. *competens* – надлежащий, способный) – мера соответствий знаний, умений, опыта лиц определенного социально-профессионального статуса реальному уровню сложности выполняемых ими задач и решаемых проблем [41].

В целом, в педагогической литературе отсутствует единая точка зрения на содержание понятий «компетенция», «компетентность». В самом общем виде, компетенция – личностные и межличностные качества, способности, навыки и знания, которые выражены в различных формах и ситуациях и социальной жизни [10].

Также в этой работе мы разграничиваем два разных термина: квалификация – способность, характеристика или опыт, которые делают вас подходящим для определенной работы или вида деятельности [16]; и компетентность – способность делать что-то хорошо. Сегодня понятие «компетентность» расширено, в него включены личностные качества человека. Под компетентностью подразумевается владение человеком соответствующей компетенцией, включающей личностное отношение к нему и предмету деятельности.

Компетентность, как отмечает Е.В. Мирончук, охватывает не только когнитивную и операционально-деятельностную составляющие, но и мотивационную, этическую, социальную, поведенческую, содержит результаты обучения, систему ценностных ориентаций, поэтому компетентность формируется не только во время непосредственного обучения, но и под влиянием семьи, друзей, работы, политики, религии и тому подобное [35].

В целом, педагогические компетенции рассматриваются либо как совокупность потенциальных моделей поведения/способностей, позволяющих эффективно проявлять активность, или как минимальный профессиональный стандарт, часто установленный законом, который

профессионалы должны охватить. Так, понятие педагогической компетентности также имеет тенденцию использоваться в значении минимальный профессиональный стандарт, часто установленный законом, который должен воспитывать человека в выполнении определенной роли преподавателя [16]. Нас в данной работе интересует первый случай понимания указанного термина. Общеизвестно, что для родителей не существует образовательного стандарта или минимальных требований, для измерения психолого-педагогической компетенции.

Именно с этой точки зрения теоретики пытались создать все более и более сложные определения, включающие несколько переменных, которые приведут к лучшему описанию психолого-педагогических моделей поведения/способностей родителей через компетенции.

Одно из первых определений построено с учетом ресурсов, используемых в образовательный процесс, начинающийся с развития компетенций и основанный на них. Таким образом, этот подход рассматривает педагогическую компетентность как «способность человека использовать скоординированное, синергетическое сочетание материальных ресурсов (например, учебных материалов, таких в виде книг, статей, кейсов и технологий, таких как программное и аппаратное обеспечение) и нематериальных ресурсов (например, знания, навыки, опыт) для достижения эффективности и/или эффективность в педагогике» [10]. То есть предполагается, что психолого-педагогическая компетентность родителей – это сумма усвоенных знаний и навыков.

Понятие реляционной компетентности отличается от приведенного выше представления о компетентности, основанного на навыках. С этой точки зрения, компетентность возникает из социальных взаимодействий и отношений: «способность – это не то, что просто появляется, а то, что развивается через общение, объяснение и взаимодействие с другими» [6]. В таком понимании компетентность может принимать повествовательную форму. Следовательно, следует оценивать компетентность не как статус или

навык, которым человек обладает, а как развивающий процесс, в котором разные стороны — здесь дети, родители и другие взрослые – играют важную роль. Поскольку компетентность может быть повышена и усвоена, это не объективное свойство, которым кто-то обладает, а социально получаемая способность и социальная конструкция [14]. Поскольку воспитание детей по самой своей природе в значительной степени связано с отношениями, индивидуальная автономия родителей обычно рассматривается в их контексте; следовательно, реляционный взгляд на компетентность вполне естественно встроен в семейное воспитание детей.

Другие попытки определить компетенцию рассматривают это понятие с точки зрения управления человеческими ресурсами, психолого-педагогической подготовкой и образованием, в попытке обратить внимание на важность взаимозависимости между личностными характеристиками, уровнем владения языком и контекстом [49].

Акцент в деятельностном понимании педагогической компетентности основывается на интегрированных характеристиках, которые определяются способностью решать проблемы и типичные возникающие задачи воспитания в ситуациях реальной жизнедеятельности путем применения психологических знаний, жизненного опыта, ценностей и талантов в творческой манере, чтобы получить соответствующие и эффективные результаты воспитания ребенка [24].

У каждого родителя есть свой собственный способ стимулировать развитие своих детей. В целом, эту компетенцию называется навыком воспитания. Родительская компетентность – это главная опора в воспитании детей. Е.О. Прохоренко определяют родительскую компетентность как заинтересованность родителей в воспитании детей, которая включает в себя навыки, которые управляют, контролируют и обостряют чувствительность в воспитании [43]. Родительская компетентность проявляется во взаимодействии детей и родителей в семейной деятельности.

Воспитание в семье предполагает, что родители воспитывают, направляют, обучают и защищают своих детей от влияния неблагоприятных социальных факторов [11]. Хорошая родительская компетентность оказывает положительное влияние на развитие и рост ребенка [48].

Компетентность в качестве родителя можно увидеть в том, как родители поддерживают хорошее поведение детей. Благодаря поддержке, оказываемой родителями детям, они становятся более уверенными в совершении хороших поступков, ранее неосознаваемых. Дети совершенствуются, чтобы повторить свое хорошее поведение из-за оказания родительской поддержки.

Родительскую компетентность в воспитании также можно увидеть в способности родителей устанавливать границы. Ограничения здесь также могут быть истолкованы как правила, которым должны подчиняться сами дети и родители. Это ограничение направлено на то, чтобы разъяснить, как должны вести себя члены семьи. Это также сводит к минимуму возможность недопонимания и выстраивает открытое общение между родителями и детьми.

Локус контроля может быть признаком родительской компетентности. Благодаря осознанию родительских обязанностей родители могут контролировать свое поведение по отношению к своим детям. Это осознание также влияет на мудрость родителей, когда у них возникают проблемы с детьми. Локус контроля у родителей также можно оценить по обязанностям, возложенным на них по уходу за ребенком. Родители, которые ответственны и способны сталкиваться с проблемами в воспитании детей, обеспечат детям чувство безопасности. Родители, которые являются компетентными, также чувствуют ответственность и стараются исправить отклоняющееся поведение детей.

Что касается компетенции в активном воспитании, то родители играют главную роль в принятии решения о том, какой способ воспитания детей считается подходящим. При проактивном воспитании родители предоставляют детям возможности для изучения, а также приводят причины, если существуют ограничения, которым дети должны подчиняться.

Как уже было сказано ранее, знание стадий развития детей и способность обеспечивать правильную поддержку будет способствовать росту и развитию детей. Родительские компетенции – это глубокие и широкие знания, которыми обладают родители, начиная, в первую очередь, с осознания аспектов развития, стадий и норм, которые помогают поддерживать здоровье и развитие детей [43].

Родительские компетенции включают понимание того, как воспитывать детей, как дети развиваются, и различных ролей, которые родители играют в жизни своих детей. Однако знания о воспитании детей также не всегда в достаточной степени известны родителям. Это ограничение возникает из-за того, что им не обучают в рамках формального образования. Сегодня родительская компетентность чаще всего формируется только благодаря опыту родительства, окружающей среды и различным средствам массовой информации, содержание которых не структурировано [2]. Таким образом, уровень психолого-педагогической компетентности родителей зависит от уровня их образования, общей культуры, индивидуальных особенностей и склонностей, определяется уровнем их собственного воспитания, а также накопленным жизненным опытом.

Низкий уровень знаний влияет на неправильные решения родителей об уходе и воспитании своих детей, что, в свою очередь, влияет на развитие детей. Поэтому родителям необходимо научиться воспитывать и направлять своих детей, специально формировать родительскую компетентность [40].

Независимо от уровня, на котором анализируется педагогическая компетентность родителей, особое внимание уделяется результатам, полученным в любом воспитательном процессе, разработанном с помощью перспективы примененных компетенций, таким образом, подчеркивая эффективность, с которой выбираются различные методические алгоритмы для решения воспитательных задач, в зависимости от изменений ситуационного контекста. Строго говоря, педагогическая компетентность

отражает компетентность родителя в отношении своего ребенка, его всестороннего развития и вклада в обучение и воспитание.

Научный анализ определений этого понятия показал, что педагогическая компетентность определяется как «интегральное проявление культуры, опыта, продолжительности деятельности как родителя и воспитательного творчества» [13]; «интегрированные социальные и личностные характеристики, определяющие готовность и способность выполнять педагогические функции в соответствии с конкретными историческими нормами, стандарты и требования, принятые в обществе, основой которых является отношение человека» [28].

Трактовка педагогической компетентности как обладание «необходимым объемом знаний и умений, определяющих формирование психолого-педагогической деятельности, воспитательного общения и личности родителя как носителя определенных ценностей, идеалов и разностороннего сознания; совокупность знаний, опыта, навыков грамотного владения методами воспитания, нахождение оптимальных средств воздействия на ребенка, учета его потребностей и интересов, прав и свободного выбора способов деятельности и поведения» [20] также представляется весьма интересной.

Следовательно, педагогическая компетентность – это социальная и личностная характеристика родителя, обеспечивающая высокий уровень воспитательной деятельности. Педагогическая компетентность родителя представляет собой многогранную систему. Как правило, она состоит из двух основных компонентов: педагогической и психологической.

Исследователи Е.А. Иванова и Д.А. Кузьмина выделяют следующие основные компоненты указанного понятия: педагогическая компетентность родителей к выполнению воспитательных функций и определенный объем педагогических, психологических, медицинских, экономических и некоторых других знаний; обязательные практические умения родителей по воспитанию детей; желательность умения родителей решать разнообразные



педагогические задачи, умение использовать опыт воспитания детей предыдущих поколений [24].

Исследователи Ж.Н. Тельнова, Е.Г. Ожогова в сущность педагогической компетентности родителей в вопросах организации игровой деятельности с детьми, включают следующие основные компетенции: информационную, характеризующуюся наличием определенных знаний родителей; мотивационную, характеризующуюся осознанным отношением к воспитанию и развитию ребенка в игре, осознанием родительской роли; операционально-деятельностную, предполагающую наличие практических умений в организации игры, а также умение осуществлять анализ собственной деятельности [48].

По мнению исследователей, психолого-педагогическая компетентность – это составная часть общей культуры родителей, в которой заложен опыт воспитания детей в семье. Ш.И. Джанзакова, Д.Р. Муталиева, А.А. Мурзашева отмечают, этот опыт приобретается разными категориями родителей непосредственно в своей семье, в своей стране и даже в других странах. Имеет отношение к этой компетентности и народная семейная педагогика, реализуемая как правило в народных традициях этнокультуры [19].

Современные ученые трактуют психолого-педагогическую компетентность родителей как широкое общекультурное понятие, являющееся частью педагогической культуры (М.А. Евдокимова, Е.А. Иванова, Д.А. Кузьмина); как систему личностных образований: набор личностных и деятельностных характеристик, определяющих способность эффективно осуществлять процесс воспитания ребенка в семье (О.В. Лозгачева, К.В. Адушкина, Э.А. Сысолятина). В целом, это совокупность личностных и деятельностных черт родителя, которые определяют способность эффективно осуществлять процесс воспитания ребенка в семье и включать: готовность и способность воспринимать ребенка как ценность; владение основными психолого-педагогическими знаниями;

умение искать, воспринимать и отбирать информацию по обучению и воспитанию.

Таким образом, в нашем исследовании, психолого-педагогическая компетентность родителя определяется как социально-педагогический феномен, содержащий совокупность интегративных качеств личности родителя, а также компонентов и свойств (когнитивно-информативных, ценностно-мотивационных, эмоционально-поведенческих, коммуникативно-рефлексивных, методологических), адресованных их ребенку и необходимых для успешной реализации процесс воспитания.

## 1.2. Семейный досуг как способ организации семейного общения

Прогресс и высокие темпы жизни дали нам возможность для разнообразного проведения досуга. Однако, многие люди выбирают времяпровождение, которое останавливает и разрушает культуру человека, ведет в деградации, не задумываются о саморазвитии. Это все потому, что современная культура не требует интеллектуального напряжения. В результате создан новый «массовый» образ жизни, который ведет людей к физическому и духовному нездоровью [54].

Досуг – это целенаправленное нахождение свободного времени от работы и бытовых дел. Понятие «досуг» относится к категории свободного времени, подразумевает свободный выбор человеком видов и форм своей досуговой деятельности или поведении, с учетом потребностей, а также материального и физического состояния.

Целью досуга является восстановление физических и духовных сил, самосовершенствование, воспитание, просвещение, развлечение, отдых и социализация, и другие [21].

Э.В. Соколов определил понятие «досуг» как время «когда возможен свободный выбор занятий, в котором отдых перемежается с физической и умственной активностью».

Семейный досуг определяется как «время, которое родители и дети проводят вместе в свободное время или в развлекательных мероприятиях». Успех воспитания в семье зависит от времени, проведенного родителями с ребенком, разнообразного и содержательного досуга. Отсутствие занятий для детей обычно порождает множество социальных проблем. Организация и содержание семейного досуга зависят от умения вовлекать детей в разнообразные виды деятельности в соответствии с их интересами и потребностями. Правильно организованный досуг отвлекает детей от бессмысленного проведения времени, вредных привычек, дает возможность развивать различные навыки, общаться с членами семьи.

Семейный досуг предоставляет семьям возможность сблизиться друг с другом, решить проблемы и укрепить свои отношения. Недавние исследования выявили множество преимуществ, которые досуг имеет для семей. Эти преимущества включают повышение навыков общения и эффективность решения проблем, удовлетворенность семейной жизнью и другие положительные результаты в семейном взаимодействии и стабильности. При изучении с помощью базовой и сбалансированной модели функционирования семейного досуга было также обнаружено, что досуг положительно коррелирует с сплоченностью семьи, адаптивностью семьи и общим функционированием семьи. При этом, необходимо отметить, что полноценный семейный досуг часто ограничен определенными препятствиями: составом семьи, возрастом детей, материальное положение, график работы родителей, обеспеченность развлечениями и др.

Вовлечение детей в досуговые мероприятия чрезвычайно важно для их развития, просвещения, взросления, социализации и усвоения культуры и ценностей. Право детей на досуг закреплено в Конвенции Организации Объединенных Наций о правах ребенка. В нем признается право ребенка на отдых и досуговую деятельность, участие в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, культурной жизни и т.д. [9].

Семейный образ жизни, способы проведения досуга и свободного времени, а также родительское влияние играют важную роль в процессе формирования привычек детей, в том, как проводить свой досуг и свободное время, и в формировании их личного образа жизни как будущих взрослых.

Ключевой целью семейного досуга в социальной системе является обеспечение его качество досуга, которое позволило бы развить разнообразные навыки и компетенции ребенка и способствовало бы его интеграции в общество и адаптации к быстрым и постоянным изменениям.

Семейный досуг можно рассматривать как деятельность, которую члены семьи предпочитают проводить вместе в свободное время. Примеры

семейного досуга могут включать совместную игру, совместное чтение, совместную прогулку или составление планов похода в фильмы. Таким образом, основные семейные виды досуга – это обычные, недорогие повседневные занятия, такие как совместная трапеза, прогулка по окрестностям, просмотр телевизора или игра в настольные игры, которые, как было установлено, удовлетворяют потребности в знакомстве, стабильности и структуре. Основные виды деятельности поддерживают сплоченность семьи и развитие личности. При этом с развитием информационных технологий пассивные формы проведения досуга становятся проблемой не только для взрослых, но и для детей [21].

Досуг детей обычно зависит от их ближайшего окружения – семьи, образовательных учреждений и других организаций [33]. Поэтому планирование семьи в организации досуга имеет большое значение.

На культуру досуга ребенка младшего школьного возраста большое влияние оказывает стиль отношения к нему родителей. Семья является фундаментальной ячейкой общества и была таковой на протяжении всей истории. Во все времена семья является создателем и хранителем культурных ценностей, творцом цивилизации. В эпоху модернизации всех сфер экономики необходимость понимания направлений развития семьи как основы общества находит отражение в деятельности государственных, законодательных и муниципальных органов власти, общественных организаций, основных религий и т.д. Основной упор направлений развития государственной семейной политики России делается на повышении ценности семейного образа жизни, сохранении духовно-нравственных основ в семейных отношениях и воспитании детей, создании качественной и доступной социальной инфраструктуры дополнительного образования и досуга семей [52].

Важным компонентом семейной жизни, который дает членам семьи возможность взаимодействовать, общаться и учиться вместе во время приятных семейных мероприятий является свободное время. Совместному

досугу, который представляет собой часть свободного времени, используемого для общения, потребления духовных и культурных ценностей, любительского творчества, прогулок, развлечений и других форм нерегулируемой деятельности, принадлежит особая роль в реализации функции домашнего обучения. Эти виды деятельности помогают защищать, восстанавливать и развивать физическое и психическое здоровье членов семьи.

Серьезная озабоченность по поводу использования досуга в течение последних двух десятилетий сосредоточена особенно на досуге детей. Основной вопрос заключается в том, проводят ли они свое время здоровым, творческим и конструктивным образом. Среди многих факторов большой интерес представляет изучение серьезности влияния семьи, поскольку по мере того, как ребенок вступает в подростковый возраст, он получает все большую свободу в самостоятельном проведении досуга, потому что родители начинают ослаблять свою власть и оставляют место для растущей потребности своих подростков в автономии и ответственности [37].

Младший подростковый возраст – это этап жизни, когда дети создают свой «капитал досуга», понимаемый как набор навыков, вкусов и интересов, на которых они основывают свои хобби и будущий опыт. Хотя досуг может оказывать положительное влияние на личностное развитие, он также может быть связан с нездоровыми или потенциально опасными практиками. В то время как досуг является защитным фактором для некоторых младших школьников, следовательно, для других он может быть источником риска. В связи с этим, именно родители являются важными источниками обучения в свободное время, помогая своим детям формировать ценности досуга.

Чем ярче ценностно-ориентировочное единство семьи, тем выше ее воспитательный потенциал. Почти в каждой семье присутствуют такие виды семейного досуга, как праздники, посещение театров, концертных залов и музеев, туризм, творческая деятельность. Но, к сожалению, с каждым годом уровень культуры досуга становится ниже. Социально-педагогическая

ценность культуры досуга в семье заключается в том, что она способствует всестороннему развитию и воспитанию ребенка, охватывая многогранные стороны его жизнедеятельности. Помимо этого, способствует возрождению национальных и семейных традиций, совершенствует и развивает нравственные ценности семьи, формирует культуру досуга ребенка, начиная с самого раннего возраста [52].

Основными критериями, характеризующими эффективность организации культурного досуга, являются: наличие у родителей системных знаний о воздействии досуга на ребенка, соотнесенных с потребностями и интересами взрослых, а также практических умений в организации совместной культурно-досуговой деятельности; творческое отношение к формированию культуры досуга; демократический стиль отношения к ребенку и его поведению, восприятие внутреннего мира своего ребенка таким, какой он есть; развитие познавательных интересов ребенка, формирующее потребность в самореализации своего творческого потенциала и содействующее формированию способности преодолевать ограничения и трудности; сознательно значимая направленность совместной культурно-досуговой деятельности, наличие национальных и семейных традиций, способствующие ценностно-ориентационному единству семьи.

Таким образом, особую роль в формировании досуга играет педагогическая культура родителей, их достаточная подготовленность, личностные качества, отражающие уровень совершенства воспитателя, их психолого-педагогическая компетентность [54].

Психолого-педагогическая компетентность родителей интегрирует совокупность специальных знаний и умений (знание методологических основ и категорий педагогики и психологии, понимание законов социализации и личностного развития; представление о природе, целях и технологиях личностного воспитания и образования; понимание не только закономерности его анатомо-физиологического, но и психического развития на разных возрастных этапах и т.д.), методические навыки (умение самостоятельно

находить способы решения сложных родительских проблем, навыки самообразования и саморазвития как родителя).

Уровень психолого-педагогической компетентности родителей зависит от уровня их образования, общей культуры, индивидуальных особенностей и склонностей, определяемых уровнем их собственного воспитания, а также накопленным жизненным опытом.

Родительская компетентность определяется как социально-педагогический феномен, содержащий совокупность интегративных качеств личности родителя, а также компонентов и свойств (когнитивно-информативных, ценностно-мотивационных, эмоционально-поведенческих, коммуникативно-рефлексивных, технологических), адресованных их ребенку и необходимых для успешной реализации процесс воспитания.

Семейный досуг – основа для возможностей обучения, психосоциального развития и социализации детей и подростков. Это также основа для развития навыков социального общения и основа, позволяющая расслабиться от ежедневного стресса. Семейный досуг, выступая пространством взаимодействия родителей и детей, укрепляет сплоченность семьи.

Роль родителей - доминирующий фактор, влияющий на выбор досуга детьми. В контексте досуга родители и дети, занимающиеся общими делами и интересами, отражают родительские роли и значение, которое придает им семья. В частности, семейный досуг считается основой для развития и поддержания позитивного взаимодействия, а также формирования качественных отношений между детьми и родителями. Это также основа для здорового развития, социализации детей и насыщения жизни ребенка позитивными впечатлениями.

Участие родителей в детском досуге имеет два измерения. С одной стороны, они участвуют в качестве гидов в организации досуга детей, а с другой стороны, они участвуют в этих мероприятиях вместе со своими детьми. Таким образом, с одной стороны, они влияют на выбор своих детей и



расширяют их интересы, в то время как с другой стороны, они организуют и финансируют досуг и выступают образцами для подражания для своих детей. Роль родителей – доминирующий фактор, влияющий на выбор досуга детьми. Желание поощрять, укреплять и помогать детям развивать интересы в свободное время – важный компонент общего воспитания и пример для подражания.

Культура семейного досуга, несомненно, зависит от культуры родителей, и это зависит от того, как и чем они заполняют свое свободное время. Если свободное время в семье будет примитивным, это скажется на ребенке. Поэтому самая важная задача для родителей – научить своих детей тому, что отдых полезен для здоровья. Если у родителей есть какие-то увлечения, дети охотно ими делятся. То, как родители проводят время в компании, оказывает огромное влияние на их детей. Если материнская компания организует совместные походы, семейные спортивные праздники и разнообразит их детскими играми, то это наложит отпечаток на детский групповой досуг.

В организации свободного времени в семье это в основном не важное средство, а знание того, как заполнить свободное время. У каждого всегда есть возможность провести свое свободное время с пользой. Совместное развлечение – это особенно выгодная возможность реализовать функцию образования. Совместный семейный отдых – это удивительная возможность для всей семьи побыть вместе, лучше узнать друг друга и быть более близкими. Семейный отдых – это возможность для родителей лучше понять своего ребенка, увидеть и услышать, как он живет. Совместное развлечение помогает укрепить дружбу и доверие между родителями и детьми. Если провести свободное время неординарным образом, то это произведет яркое впечатление на всю семью. Счастливые воспоминания о детстве сохраняются на всю жизнь. Так рождаются семейные традиции, которые передаются из поколения в поколение, формируя семейные ценности [54].

Рассмотрим виды совместного досуга родителей и детей младшего школьного возраста.

1. Совместная готовка. Кулинария – очень хороший способ для детей узнать о правильном питании и важности здорового питания. Это также помогает детям свести к минимуму использование смартфонов и других электронных устройств, поскольку они становятся более вовлеченными в деятельность. Можно позволить своим детям присоединиться и помочь в приготовлении специальных блюд на обед и ужин.

2. Игры на воображение идеально подходят для детей, чтобы играть в свободное время. Эти игры развивают их когнитивные способности, и в то же время им весело играть в них. Они поощряют детей использовать свое воображение и творчество для разработки новых идей и решения задач в веселой и безопасной обстановке.

3. Помощь в домашних делах. Дети могут помогать по дому, выполняя простые обязанности. Это дает им чувство ответственности и в то же время учит их тому, как делать что-то для себя.

4. Совместное чтение книг. Совместное чтение поможет развить детям необходимые навыки самостоятельного чтения. Можно постепенно переходить к более сложным книгам по мере того, как дети становятся старше и развивают навыки чтения. Чтение также поможет улучшить словарный запас и языковые навыки, потому что они узнают новые слова и фразы, читая вместе с родителями.

5. Создание нового ремесленного проекта. Дети лучше всего учатся, делая. Они будут больше заниматься деятельностью, если будут создавать что-то новое. Сделать свободное время ребенка дома более содержательным, можно, создав вместе с детьми новый интересный поделочный проект. Например, они могут сделать кормушку для птиц из переработанных материалов или скворечник из переработанной пластиковой бутылки.

6. Родители также могут поощрять детей проводить свободное время за рисованием. Это поможет им выразить себя и одновременно развить

моторику. Они могут рисовать то, что видят вокруг себя, или пускать в ход свое воображение, рисуя то, что задумали.

7. Игры в обучающие настольные игры и головоломки. Игра в настольные игры и головоломки в свободное время – отличный способ для детей учиться и развивать свой юный ум. Настольные игры бросят вызов мыслительным способностям детей и помогут им развить социальные навыки. Головоломки также отлично подходят для развития навыков решения задач у детей младшего школьного возраста.

8. Домашнее садоводство. Садоводство в помещении поможет детям младшего школьного возраста оценить важность природы. Кроме того, это хороший способ научить детей выращивать что-то от рассады до зрелости. Дети могут выращивать свежие травы или овощи в небольших горшках или контейнерах, расставленных на подоконнике, кухонном столе или в гостиной [54].

Таким образом, совместный семейный досуг позволяет развивать моторику, когнитивные навыки ребенка, учит решать сложные задачи. Вовлечение детей в совместные досуговые мероприятия позволят им насладиться моментом и поможет им вырасти как личность и стать ответственными взрослым в будущем.

Однако, необходимо отметить, что распространение Интернета привело к трансформации социокультурной ситуации в области досуга, что актуализирует важность его глубокого научного осмысления. Одна из самых серьезных цифровых проблем, с которой сталкиваются современные дети и их родители – это зависимость от Сети и гаджетов.

Детство современного ребенка пронизано новыми технологиями. Уже в полтора года дети берут в руки гаджеты, садятся за компьютеры и проводят с ними большую часть своей жизни. Дети проводят с телефонами в руках все больше времени. Особенно заметным это стало во время пандемии. По данным МегаФон ТВ, просмотр детского контента вырос в 2021 году на 18 процентов по сравнению с 2020 годом. По данным исследования Лаборатории

Касперского, уже в начальной школе собственный смартфон есть у 93 % детей. А подростки без него и шагу ступить не могут: почти 80 % опрошенных ребят уверены, что не смогут обойтись без этого гаджета.

Сегодня 90% детей и каждый второй взрослый являются интернет-пользователями. В выходные дни 16% детей погружаются в интернет на 5-8 часов. Треть детей в субботу и воскресенье проводят за компьютером по 3-5 часов. В будние дни, несмотря на учебу в школе, каждый четвертый – 27% детей – проводят в интернете те же 3-5 часов.

Большинство детей пользуется интернетом с домашнего компьютера (52,7%), но популярность гаджетов стремительно растет: 12,8% юных пользователей выходят во всемирную паутину с мобильных телефонов, 5,4% – с планшетов.

Таким образом, все больше времени дети проводят вне общения с родителями, в мире, где нет указаний от старших, относительно образа жизни и правил поведения. Пока не совсем ясно, как действует на детей такое погружение в цифровой мир.

При этом, родители сами борются со своими собственными отвлекающими устройствами. В дополнение к мониторингу экранного времени своих детей и использованию цифровых устройств родители также признают, что их собственные телефоны привели к отвлеченному воспитанию.

Большинство родителей также сообщают, что их телефон может помешать проводить время со своими детьми. Примерно семь из десяти родителей (68%) говорят, что они хотя бы иногда отвлекаются на свой смартфон, а 17% говорят, что это происходит часто [54].

Таким образом, использование Интернета становится все более распространенным видом досуга как среди детей, так и среди родителей. К сожалению, одним из негативных последствий влияния Интернета на качество жизни является несбалансированное распределение времени между использованием Интернета и другими регулярными досуговыми мероприятиями.

Несмотря на то, что мало исследований систематически фокусировалось на взаимосвязи между использованием Интернета и участием в досуге, есть данные, свидетельствующие о влиянии использования Интернета на деятельность пользователей в свободное время.

Так результаты одних исследований указывают на то, что увеличение использования Интернета приводит к снижению взаимодействия с членами семьи в домашнем хозяйстве и сокращением круга общения, понижением уровня физической активности [52].

При этом, другие исследования отмечают, что развитие интернет пространства благоприятно сказывается на досуге современной семьи. Так, потребление впечатлений больше не является однородным среди членов домохозяйства, и люди теперь имеют большую свободу в выборе домашних видов досуга. Например, досуговые мероприятия, которые ранее требовали денег и физического перемещения, теперь можно проводить временно, регулярно и виртуально дома, а также с лицами, отсутствующими дома: частичными примерами, являются видеоконференции с друзьями и игры с друзьями через подключенные к Интернету видеоплееры. Это не только увеличивает разнородность впечатлений, но и удовлетворение, получаемое от проведения досуга [52].

Соответственно, может быть сделан вывод о том, что современная практика семейного досуга, в большинстве, сводится к пассивному досугу. При этом результаты исследований подтверждают, что спокойный и пассивный досуг коррелирует с меньшим удовлетворением и благополучием по сравнению с более активным или физическим досугом [52].

При этом, именно в младшем школьном возрасте закладываются основы нравственного поведения, усваиваются модели и нормы поведения, общения, взаимодействия. Досуг в существенной степени важен для формирования характера ребенка. Он развивает многие положительные качества, например, инициативность, уверенность в себе, сдержанность, мужественность, выносливость, настойчивость, искренность, честность. В связи с чем,

проблема активного совместного семейного досуга приобретает особую значимость.

Реализация плана мероприятий по формированию культуры досуга в начальной школе во внеурочное время позволяет ребенку и их родителям осуществлять процесс досугового общения с искусством, техникой, спортом, природой, другими людьми и т.д. При этом очень важно, чтобы досуг выполнялся рационально, продуктивно и творчески [21].

Культура досуга в семье и школе передает социокультурный опыт молодому поколению. Большинству родителей не хватает знаний по организации правильно досуга своего ребенка и времени, поэтому есть необходимость в организации мероприятий в свободное время по формированию культуры досуга родителей и их детей.

Таким образом, семья, как первичная группа, из поколения в поколение передает своим членам стандарты поведения и устанавливает систему ценностей, обеспечивающую базовые физические, социальные и психические условия для адаптации. Принимая во внимание возраст развития ребенка, задачи развития семьи меняются, что делает роль родителя изменчивой. Интерес родителей к развитию потенциала относится не только к тому, чтобы быть направленным на школьные успехи детей и подростков, но и к тому, чтобы быть заинтересованным в развитии в целом. Они должны проявлять интерес к досуговому пространству, где интеллектуальный потенциал и интересы могут развиваться через игры, хобби, внеклассные мероприятия, посещение учреждений культуры (библиотек, театров, музеев), совместный выбор и просмотр качественных телевизионных программ, а также беседы об увиденном и пережитом. Досуг положительно коррелирует с показателями качества жизни и субъективного благополучия. Проведение свободного времени оказывает большое влияние на оценку качества жизни.

### 1.3. Возможности настольных игр в организации семейного досуга

Еще в начале XVI в. итальянский естествоиспытатель Джироламо Кардано (1501–1576) произвел первую классификацию настольных игр, в которых применялись костяные фишки или фигуры. Он разделил их на три группы: «первая группа игр – типа шахмат, победа в них зависит и определяется искусством игрока. Вторая группа игр – кости, здесь результат игры полностью зависит от случая. Третья группа игр, где результат зависит как от искусства игрока, так и от случая, игры типа современных нард» [44].

К.А. Руденко считает, что эта классификация весьма удачна и ее можно лишь дополнить в деталях, с учетом ряда моментов, связанных с современной ментальностью. Исследователь соотносит типологию с практикой и целью применения настольных игр: их, по мнению ученого, можно условно разделить на две группы: для взрослых и для детей. Для взрослой аудитории «это чаще всего азартные (в их числе так называемые «зернь» и «бабки», с XIV в. – карты) и интеллектуальные, основанные на принципе состязательности (например, шахматы или шашки). Детские игры - развивающие и обучающие» [44].

И.В. Герлах классифицирует настольные игры таким образом:

- по наличию игровых предметов (игры с карточками, игры миниатюр, настольные игры с игровым полем, ролевые игры, словесные игры);
- по количеству игроков (для фиксированного числа игроков - от 2 до 10 человек и для произвольного количества игроков);
- по степени кооперации игроков (каждый сам за себя, команда на команду, коалиционные игры - по ходу действия игроки могут самостоятельно объединяться в группы (коалиции) и действовать совместно, кооперативные игры: игроки играют на общий результат – вместе выигрывают или проигрывают);

– по области использования: для досуга, развлечения, для общения, коммуникации, соревновательные, головоломки, для разминки мозгов, обучающие, тренинговые, образовательные [17].

Развлекательные ресурсы, специализирующиеся на настольных играх, предлагают такую типологию [15].

1. Классические настольные игры. Это и шашки, и шахматы, и нарды, и знакомое с детства домино, и классические восточные игры, такие как Го и Маджонг.

2. Интеллектуальные (развивающие) настольные игры. Они помогают игрокам узнавать новое, развивать различные навыки и расширять свое мировоззрение. Благодаря этим играм у пользователей развиваются ловкость и мелкая моторика, внимание и скорость мышления, навыки счета, память, воображение и образное мышление и многое другое.

3. Логические игры. Исторически восходят к классическим настольным играм. Обычно такая игра, как шашки или шахматы.

4. Головоломки. В эти игры обычно играет один игрок. В эту категорию также входит такая популярная головоломка, как Кубик Рубика.

5. Настольные игры – бродилки. Этот вид игры был известен и в Средние века, хотя, конечно, с тех пор он сильно изменился. В этих играх понятные правила и простой игровой процесс – в основном вы бросаете кубики, перемещаете обозначение себя, как игрока, на выпавшее число, а затем выполняете назначение выпавшего квадрата/клетки.

6. Экономические настольные игры. «Монополия» известна всем игрокам по всему миру. Но, помимо этого, есть еще множество игр, предлагающих участникам проверить свои навыки финансовой грамотности и умело распоряжаться капиталом, приумножая его и обходя в этом вопросе конкурентов. Конечно, такие игры не заменят учебники по финансам, но познакомят детей с основами финансового управления.

7. Стратегические игры. Что касается стратегии, то игрокам предстоит оценивать и взвешивать варианты, планировать действия и анализировать



общую ситуацию на поле, следить за действиями соперников и иногда менять свою тактику прямо в процессе игры.

8. Карточные игры. В большинстве случаев в таком виде игры вообще нет поля – вы просто выкладываете свои карты на стол и выполняете условия игры. Например, всем известная «Мафия».

9. Игры для большой компании. Для них характерны простые правила, возможность игры большими командами (даже незнакомыми). Такие настольные игры выступают объединяющим механизмом для участников. например: «Диксит Одиссея» – творческая ассоциативная игра для компаний до 12 человек.

10. Настольные игры в дорогу. Например, «Квадригами» – бумажная головоломка-оригами, которая идеально помещается в вашем кармане и не требует места для игры.

11. Квесты и детективные игр. Сюда включают настольные игры, в которых вам нужно преодолевать определенные препятствия или раскрывать преступления, такие как серия игр «Элементарно».

12. Игры с механикой «легаси» (наследие). Например, в серии игр «Пандемия: Наследие» подзаголовок говорит сам за себя. В этих играх вы не только будете спасать мир, как в обычной Пандемии, но и будете делать это последовательно на протяжении всего игрового года (12 сюжетных игр).

В зарубежной практике также существуют различные классификации настольных игр. Так, М.Дж. Роджерсон и М. Гиббс рассматривают три различных типа настольных игр [59]:

- классические настольные игры «те непатентованные игры, которые передавались из поколения в поколение и, как предполагается, появились в результате многократных интерактивных изменений с течением времени»;

- игры массового рынка «относятся к тем коммерческим брендам, которые производятся и продаются в больших количествах и которые составляют общее представление о коммерческих настольных играх»;

– игры, связанные с хобби, «которые отличаются от других форм своей привлекательностью только для определенного сегмента пользователей». Игры, связанные с хобби, далее подразделяются на различные типы: военные игры, ролевые игры, коллекционные карточные игры, евроигры и американские игры или Америтреш [56].

Аналогичным образом, Дэвид Парлетт [58] классифицировал настольные игры по типу производства, а именно:

- классические, включая традиционные игры и игры массового рынка (например, Монополия и Скрэббл);
- специализированные или запатентованные - продукты, связанные с навыками и стратегией использования, привлекательные для более конкретной, иногда более искушенной, аудитории;
- семейные игры для всех возрастов, включающие ролевые игры и подвижные игры, а также развивающие игры;
- игры, созданные по мотивам произведения, такие как фильмы, книги и телешоу, практически без инноваций в игровой механике.

Как мы писали в предыдущем параграфе, в нашей работе мы представляем структуру психолого-педагогической компетентности родителей, состоящую из трех компонентов:

- когнитивный;
- эмоциональный;
- коннотативный.

Раскроем подробнее, как игровая деятельность повышает психолого-педагогическую компетентность родителей в рамках организации семейного досуга.

Коннотативный компонент (действия родителей, направленные на оптимизацию взаимодействия в ходе осуществления родительского воспитания).

Физическая близость относится к доступности других людей для взаимодействия. Многочисленные исследования, например, [Зотова: 22],

показали, что дети, находящиеся в пределах физической досягаемости, увлеченные совместной деятельностью плечом к плечу с большей вероятностью станут друзьями. Физическую близость часто описывают как «закон» принадлежности, поскольку она позволяет партнерам по взаимодействию вступать в контакт друг с другом. Физическая близость не гарантирует взаимопонимания, однако чувство принадлежности и симпатия с большей вероятностью возникают у физически близких, чем у физически удаленных партнеров по взаимодействию.

В сфере повседневной жизни семьи, родителя кажутся вполне доступными в физическом плане и с точки зрения тактильного взаимодействия для детей, но обычно это не так. Родители могут не находить времени сесть с ребенком, обнять его, установить визуальный контакт. Е.Г. Уманская отметила, что отсутствие физической близости может быть решающим фактором, сдерживающим потенциал глубокой эмоциональной поддержки в семье [51].

Если требование для формирования коннотативного компонента психолого-педагогической компетентности родителей является способность получать эмоциональную, практическую или физическую поддержку, то именно настольные игры очень хорошо подходят для этой задачи. Для сравнения, хотя глубокие эмоциональные отношения между игроками в режиме онлайн возможны, они с меньшей вероятностью принесут тот же спектр преимуществ, что и отношения в реальном мире, из-за территориальной удаленности игроков.

Таким образом, можно предположить, что физический контакт друг с другом является важнейшей предпосылкой для формирования психолого-педагогической компетентности родителей. Чтобы приобрести устойчивые социальные связи в семье, кажется достаточным или даже более эффективным играть в настольные игры со своими детьми. Садиться близко, приобнимать в порыве эмоций, игриво подталкивать. Следовательно, мы предполагаем, что преобладание физической близости в досуговом общении должно

генерировать связующий социальный капитал, напрямую влияющий на психолого-педагогическую компетентность родителей.

Социальная близость относится к близости социальных связей, которые характеризуют личностные и вообще социальные отношения. Люди считаются социально близкими, если они взаимно открыты для общения и взаимодействия. Лица, занимающие центральные позиции в сети, обычно более доступны, чем другие, более удаленные партнеры по взаимодействию. Социальная близость облегчает первоначальный контакт, например, посредством соблюдения общих социальных норм [55].

Подобно физической близости, в многочисленных исследованиях было показано, что социальная близость положительно влияет на взаимоотношения и принадлежность [45]. Интуитивно понятно, что родители должны быть близки со своими детьми. Играющие в настольные игры, вовлеченные в семейный досуг, могут ощутить увеличение социального капитала, поскольку они вступают в контакт со значимыми членами семьи и, более тесно, с теми игроками, которые демонстрируют наибольшую вовлеченность в совместную деятельность (следовательно, увеличивая психолого-педагогическую компетентность).

Вместе с тем, О.Н. Новикова исследовала общение и поведение пользователей в онлайн-играх и критически отметила, что акцент в современных играх поставлен на личном прогрессе и «прокачке» своего «аватара», что противоречит потребности большинства людей в досуге, в котором игроки могут успокоиться, расслабиться и пообщаться друг с другом. Другими словами, социальное пространство игры может быть легко захвачено своеобразной формой «игровой работы», характеризующейся постоянной потребностью в выполнении миссий и улучшении своего персонажа, что «становится некой ценностной моделью предъявления себя» [38]. Следовательно, при выборе деятельности, повышающей психолого-педагогическую компетентность родителей, в рамках организации семейного досуга, следует выбирать именно настольные игры.

Как исследования по формированию дружбы, так и результаты по приобретению социального капитала предполагают, что дружеские отношения, а также ослабленные социальные связи, по-видимому, возвращаются к жизни в настольных играх, если участники продолжают взаимодействовать за пределами игры. Такая деятельность может включать участие в организационных и повседневно-бытовых задачах, которые необходимы для поддержания семьи в комфортном состоянии. Так, А.А. Сычев пишет, что «наличие доверия к институту игры является одним из факторов укрепления доверия и к другим социокультурным институтам», в нашем случае - к институту семьи [47]. Таким образом, социальная близость, формируемая в ходе досуга, может распространяться в дальнейшем и на другие сферы деятельности родителей и детей.

Эмоциональный компонент (оценка себя как родителя, отношение к воспитательным процессам, степень удовлетворенности основными характеристиками социальной среды своего ребенка (атмосфера в семье, родительской диаде, в паре ребенок-родитель).

Исследования моделей поведения в групповой беседе обнаруживают, что люди борются за то, чтобы стать центром внимания. Например, групповой разговор может закончиться как «игра в пинг-понг» между двумя центральными участниками, в то время как другие участники отступают, чтобы быть зрителями. В настольных играх predetermined пошаговая структура процедуризировала проблему переключения внимания, позволяя каждому по очереди становиться центром группового внимания. Этот ритм переключения предотвращает возникновение доминирующего поведения [17]. Таким образом, каждый участник игрового процесса может чувствовать себя значимым и услышанным.

В некоторых случаях ход одного игрока может занять гораздо больше времени, чем ожидалось, играющие часто комментируют это и используют юмор по этому поводу. Например, игра «Цитадели» позволяет игрокам постоянно долго обдумывать свою стратегию, что иногда приводит к

длительному ожиданию. Взаимодействия и коммуникации в ожидании, пока кто-нибудь сделает ход в настольной игре, по-видимому, могут быть дополнительным фактором формирования эмоционального компонента. Так, в ожидании играющие обсуждают последний ход, болтают на неигровые темы и обсуждают саму игру. Предопределенная структура ходов не только предоставляет время для беседы, но и позволяет игрокам гибко переключаться между центром группового внимания или, выражаясь с точки зрения производительности, ролями исполнителей и зрителей. Данный аспект, на наш взгляд, вносит свой вклад в формирование психолого-педагогической компетентности родителей в ходе использования настольных игр в семейном досуге.

Понятие стабильности и зоны комфорта относится к социально-психологическому представлению о том, что людям нравится все знакомое. При этом Е.В. Боронина, А.Е. Лепещенко, Е.В. Сычева пишут, что «очень часто речь идет не о внешних обстоятельствах, создающих человеку комфорт, а о внутренних рамках жизни, внутри которых человек ощущает комфорт и безопасность» [8].

Было показано, что эффект простого контакта с кем-то вызывает привыкание и большее доверие к этому человеку [4]. Чем больше людей общаются друг с другом, тем ближе они становятся и комфортнее чувствуют себя. На наш взгляд, обеспечение стабильности и комфорта является одной из основополагающих функций семьи. Понимание этого способствует развитию эмоционального компонента в структуре психолого-педагогической компетентности родителей.

Таким образом, включение настольных игр в семейный досуг способствует приобретению стабильных отношений из-за сходства ожиданий партнеров по взаимодействию. В целом, сходство установок, интересов и хобби влияет на привлекательность и симпатию в межличностных отношениях [34]. Традиции организации досуга, такие как настольные игры, могут служить предиктором для формирования психолого-педагогической

компетентности родителей, как в наведения мостов в родительской диаде, так и в установления связей в паре ребенок-родитель.

Игроки могут также придумывать и договариваться о правилах игры посредством переговоров, что увеличивает напряженность социального взаимодействия. Например, игроки пытаются создать союз против другого игрока, который был близок к победе в настольной игре. Такое взаимодействие меняет роли с соперников, назначенных правилами игры, на роль сотрудников, единомышленников. В приведенном выше примере игроки переназначают свои роли посредством социальных переговоров. Например, в то время как игрок «А» пытается убедить других работать сообща, чтобы помешать «В» выиграть, игрок «С» пытается подчеркнуть важность соблюдения правил.

Это возникающее поведение является примером социального соглашения о гибком применении правил, не только в настольной игре - правила служат цели поддержки более приятного социального опыта; и границы правил изгибаются и даже отбрасываются, чтобы обеспечить этот опыт [7]. Таким образом, компетентность родителя заключается в понимании, что ребенок тоже может устанавливать правила, менять их или отбрасывать после переговоров. Этот аспект влияет, на наш взгляд, на эмоциональный компонент психолого-педагогической компетентности родителей: готовность договариваться в паре ребенок-родитель.

Когнитивный компонент (представления о природе общего образования и воспитания детей, особенности взаимодействия в школьной образовательной среде, социуме и семье, специальные условия воспитания и обучения для детей с конкретными индивидуальными потребностями).

Изучение сложных правил в новой игре отнимает время у игрового процесса и может быть утомительным, но беседы и взаимодействия между игроками (например, вопросы и ответы, исправление незаконных ходов, объяснение правил, наблюдение за ходами других) способствуют совместному обучению и делают его частью игрового процесса. Игроки,

которые быстрее усваивают правила, могут как передать свое понимание другим игрокам, так и закрепить свои собственные знания. Мы обнаружили, что сборники правил, которые часто представляют собой многостраничные буклеты, обычно не читаются постранично как руководство по эксплуатации. Вместо этого игроки кратко читают их в начале и возвращаются к ним, когда возникает невидимая ситуация или чтобы устранить путаницу. Например, родители, в большинстве случаев, читают правила и пересказывают их детям, адаптируя их и излагая понятным языком.

Этот пример показывает, что совместное обучение может быть предназначено не только для выяснения правил конкретной игры. Игроки могут включать в обсуждение свои собственные интерпретации и чувства, напоминания о сложностях и сфере действия правил и даже случайные ремарки для сложных концепций и взаимосвязей. Игроки могут несколько раз обсуждать одно игровое правило, что чаще всего привлекает внимание членов семьи. В этом случае словесные высказывания, преувеличения, язык тела и мимика - все это является частью взаимодействия, которое облегчает обучение и делает его более запоминающимся.

Таким образом, связь между совместным обучением и социальным взаимодействием является взаимной. Изучение правил – это общая тема, которая интересна каждому игроку, а социальные взаимодействия делают обучение более эффективным и увлекательным. В нашем представлении, обучение правилам – одна из составляющих психолого-педагогической компетентности родителей в рамках когнитивного компонента.

Обеспечение соблюдения правил – это задача, которая обычно решается в игре, поскольку такая деятельность требует времени и лояльна к ошибкам, которые совершаются игроками. Например, забавная игра с игровым полем может сделать рутинную работу по изучению новых правил более увлекательной. В некоторых других случаях работа по дому становится забавой благодаря совмещению с настольными играми. Таким образом,



домашние дела в настольной игре могут служить основой для других видов социальных взаимодействий и запускать их.

С другой стороны, социальные взаимодействия и игры также могут быть менее утомительными, а скорее источником удовольствия. То есть, сначала родители учат детей соблюдать правила в игре, а потом переносят этот механизм в реальную жизнь. Благодаря этому дети соглашаются о приемлемости определенных правил или требований в ходе социального взаимодействия, что дает повод привлечь настольные игры в практику семейного досуга. Компетентность родителей в этом плане нельзя переоценить.

Подводя итог, наш анализ показывает, что настольные игры в семейном досуге являются хорошим источником развития психолого-педагогической компетентности родителей подростков.

#### **1.4. Практика работы с родителями младших подростков по вопросам организации семейного досуга**

Исследование показывает важность модели партнерства семьи и образовательного учреждения на уровне средней школы. Не только с точки зрения интеллектуального развития обучающегося, но и с точки зрения организации семейного досуга.

Формирование у родителей навыка организации семейного досуга с детьми младшего подросткового возраста – непростая задача. Участие семьи в образовательной деятельности в школе, а также в обучении дома указывает на то, что оно является общей ответственностью педагогов и родителей. Так, положительные привычки, такие как дисциплинированность, умение с пользой потратить свое свободное время, ответственность за собственное развитие, формируются, если окружающие взрослые систематически предъявляют образцы такого поведения. Положительное отношение к культурному досугу – иметь интересы, хобби и т.д. – демонстрирует детям наглядный пример эффективного самосовершенствования [1].

В результате обобщения и систематизации теоретических, методических и практических подходов к организации работы с родителями младших подростков по вопросам формирования семейного досуга, мы выделили три модели такого взаимодействия: информационно-консультативную модель, модель разно-уровневого взаимодействия и модель партнерских отношений [46].

В современной практике взаимодействия с родителями младших подростков по вопросам организации семейного досуга перечисляются следующие формы работы: коллективные, индивидуальные и наглядно-информационные формы; а также традиционные и нетрадиционные [32].

К.А. Любицкая выделяет формы индивидуальной работы с родителями.

1. Демонстрация родителям способов взаимодействия с ребенком с целью формирования культуры семейного досуга. Например, разъяснение

правил настольных игр для родителей. Каждое занятие может быть посвящено игре, в которую раньше не играли родители и их дети. Вначале учитель может брать на себя роль изучения и объяснения правил. Потом можно предложить, чтобы один из родителей потратил время на чтение книги правил, чтобы преобразовать игровую систему в игровой опыт для всех остальных родителей.

Постепенно в процессе игры родители начинают по очереди демонстрировать свое лучшее понимание игры. Настольные игры рекурсивны системы, поэтому игроки повторяют один и тот же порядок хода в каждом раунде. Это позволяет взрослым достаточно хорошо изучить систему после 2-3 раундов, чувствовать уверенность в своей процедурной способности играть в игру. И, впоследствии, научить новой игре своих детей в рамках организации досуга.

2. Наблюдение родителей за ребенком на занятиях специалистов с целью развития навыков досуговой деятельности при организации свободного времени и семейного времяпровождения.

3. Выполнение домашних рекомендаций родителями совместно с собственными детьми с целью отработки дома изученного материала [32].

Отметим, что партнерские отношения семьи и школы, основанные на долгосрочном, отзывчивом и последовательном сотрудничестве, становятся самыми сильными предикторами академических достижений детей средней школы. Также благоприятные семейные отношения увеличивают воспитательный потенциал педагогического воздействия.

Индивидуальная работа с родителями служит базой определения личного контакта между педагогом и родителем.

Формы работы с родительской группой обобщают М.Р. Илакавичус и М.С. Якушкина.

1. Родительские собрания. На собраниях рассматриваются такие темы как: «Как помочь ребенку самореализоваться», «Что интересно вашему ребенку?» и др.

3. Для того, чтобы родители выступали не просто как пассивная аудитория, следует проводить семинары-практикумы, такие, как: «Интересы ребенка + мои интересы = наше хобби», «Знаете ли вы собственного ребенка?» [25].

Отдельно отметим, что проведенный анализ выявил специфическое состояние, характерное для большинства реализуемых форм сотрудничества школы и семьи, а именно ограничение сотрудничества только случаями проблемного поведения учащихся. На наш взгляд, отношения между родителями и школой не должны ограничиваться только контактами в случае возникновения проблем. Такой подход не соответствует потребности формирования культуры досуга у младших подростков.

Также подчеркнем, что наиболее распространенными формами контактов в российских школах являются родительские собрания: в этом случае сотрудничество реализуется в смысле проявления регулярного интереса к академическим успехам и поведению ребенка в школе и семье, однако информация о его развитии как личности, способах раскрытия творческого потенциала, внеучебных успехах и т. д. является фоном.

Положительными примерами в этом отношении, с нашей точки зрения, являются ситуации, в которых родители сами проявляют инициативу и формируют единую систему взаимодействия: посещают занятия для родителей, предоставляют ресурсы по вопросам организации семейного досуга, входят в круг лиц, участвующих в школьных мероприятиях и занятиях по творческому развитию детей. Этому могут способствовать информационно-просветительские мероприятия.

Данный вид работы начинается с исследования родителями информации, размещенной в родительском уголке. Здесь в интересной форме педагоги и другие специалисты выставляют полезную информацию о том, какие способы организации семейного досуга существуют, как через них развивать позитивные качества у детей, развить гуманистические идеалы, и в частности, развить ответственность, отзывчивость, толерантность. Рубрики

могут быть следующими: «Духовно-нравственное развитие ребенка и его хобби», «Значение игры в семье при создании мотивации к учению», «Как с пользой провести выходной день» и др.

Следует отметить, что к новым информационно-просветительским формам работы относят:

- интернет-рассылка с рекламой действующих детских клубов и организаций, специализирующихся на семейном досуге;
- интернет-страничка для родителей с отзывами от участников различных форм семейного досуга;
- чаты и форумы. Примерами активности, в которой может быть задействована семья учеников, является присоединение к классной группе в WhatsApp, активность на родительском форуме школы, присоединение к родительским тематическим группам с приглашенными психологами;
- вебинары для родителей о новых видах детских хобби;
- интернет-тренинги для родителей по организации семейного досуга;
- «Круглые столы» и конференции с участием родителей по вопросам организации семейного досуга;
- родительские школы, семейные клубы, родительские клубы, которые помогают в целом понять интересы ребенка и направить его активность в продуктивное русло, консультируют по различным вопросам воспитания [50].

Также школы могут вовлекать родителей в школьную жизнь, позволяя им организовывать внеклассные мероприятия и участвовать в пропагандистских мероприятиях, направленных на изменения в системе досуга, социальной жизни; организации посещений музеев, кинотеатров и т.п.; популяризацию волонтерской деятельности и т.п.

Приведем пример организации работы клуба «Внимательные родители». Целью работы клуба может стать реализация тесного контакта между родителями и специалистами школы, что содействует получению дополнительных познаний родителями в сфере организации семейного досуга.

Например, развитие ценностного отношения к семейным взаимоотношениям, совместных интересов и хобби с собственным ребенком.

Тематика работы клуба может быть разнообразна: «Ваш ребенок – спортсмен, музыкант или руководитель: интересы и ценности детей», «Ценность детско-родительских взаимоотношений», «Как объяснить ребенку ценность времени, проведенного с родителями?», «Гуманистическая педагогика для всех» и т.д. Участники выступления отбирают материал по проблеме с реальными примерами. Теоретический вопрос, как правило, готовят педагоги, а практические представляют специалисты (школьные методисты, психологи и т.д.). Они показывают видеоматериалы уроков, демонстрируют фрагменты индивидуальной и групповой работы с детьми, представляют наглядные пособия, которые просто изготовить дома для занятий с ребенком в процессе организации семейного досуга. Как итог, по каждой встрече такого клуба, педагоги выставляют печатный материал в родительские уголки.

Далее опишем досуговые формы работы. Наиболее благоприятно на формирование семейного досуга воздействует, на наш взгляд, коллективное проведение досуга (праздников, развлечений, спортивных мероприятий). Целью такого рода работы считается оптимизация детско-родительских взаимоотношений, исследование способностей взрослых к выбору путей помощи собственному ребенку, наглядный пример поведения значимых взрослых [24].

Приведем пример реализации такой технологии опосредованно, через самих подростков. На каждую четверть родители получают «семейный гид» со всеми занятиями и мероприятиями по формированию семейного досуга для возраста их ребенка. К каждому уроку в классе есть рекомендации по проведению мероприятия или игры дома.

Фрагмент из такого проекта: первый урок посвящен спортивным мероприятиям. Учитель спрашивает младших подростков: «Каким спортом вы можете заниматься вместе со своей семьей?» Дети озвучивают свои идеи.

Затем учитель дает каждому ребенку личный лист досуговой деятельности, который является частью более крупного плана по развитию и который дети забирают домой в конце дня.

Учитель говорит: «В верхней части рабочего листа нарисуйте то, что вы можете делать каждый день, чтобы весело провести время со своей семьей». Под картинками есть дни недели с промежутками, в которых дети могут отметить, чтобы показать, что они воплотили свои идеи в данный день.

Наконец, на классном часе учитель подводит итоги проекта, хвалит детей за то, что они проводили больше времени с родителями, научились чему-то сами, а может быть, научили чему-то и родителей. Также педагог собирает обратную связь от родителей: какие варианты досуга были наиболее интересными, что удалось, как соответствовал досуг «семейному гиду» и т.п.

Такие привычки, систематически реализуемые педагогами, интегрированные в несколько школьных мероприятий, подкрепленные положительным опытом дома, доказывают их ценность для младшего подростка. Без поддержки и сотрудничества родителей усилия и влияние педагогов будут ограничены. Даже если школы проводят тематические занятия, «вероятность долговременного воздействия на характер ребенка меньше, если школьные ценности не закрепляются дома» [27].

В целом, это один из самых надежных способов помочь родителю в вопросах организации семейного досуга – сделать инициаторами совместного времяпровождения их детей. Обучение уважению родителей через уважение к самим обучающимся, их интересам, безусловно, является способом обучения на личном примере. Когда мы уважаем детей, мы позволяем своим действиям говорить о том, что, по нашему мнению, является правильным отношением к другим людям. Формированию семейных ценностей нужно учить с точки зрения «делай, как я», а не «делай, как я говорю».

Примером таких занятий также считаются: коллективное рисование, творческие мастер-классы, настольные игры и др.

Чтобы способствовать ценности семейного досуга, взрослые должны уважительно относиться к младшим подросткам, а для воспитания ответственности за собственное времяпровождение и культурное развитие они должны возлагать ответственность на учащихся [24]. Поэтому для формирования практики работы с родителями младших подростков по вопросам организации семейного досуга необходимо, на наш взгляд, найти возможности для совместного обучения детей и их родителей. К примеру, выбрать новые настольные игры в качестве предмета изучения. Сегодня это особенно интересно, потому что именно учащиеся имеют преимущество в усвоении новинок игровой индустрии и могут взять на себя роль лидера в обучении.

Благодаря такому подходу улучшится понимание родителями потребностей детей; учащиеся смогут выступать в качестве учителей своих родителей в определенных вопросах; учителя, которые отвечают за организацию и контроль проекта, смогут получить опыт по важнейшему вопросу – сотрудничеству между школой и семьей.

Взаимодействие родителей, учащихся и учителей в организованных исследовательских группах для совместных действий, направленных на улучшение сотрудничества между школой и семьей по вопросам организации семейного досуга, является продуктивным, поскольку в процессе совместного обучения участники получают опыт внедрения новых методов досуговой деятельности, принятия решений вместе с другими членами группы, улучшения навыка диалога и применения методологии исследования. У детей-участников формируются представления о возможностях помощи родителей в процессе развития и ценности совместного времяпровождения с близкими людьми. Родители начинают придумывать и обсуждать, как помочь своим детям самореализовываться эффективно, не оказывая на них слишком большого давления.

Младшие подростки хорошо воспринимают такую возможность обучения, как игровая с включением родителей, поскольку она оценивается



как более интересная и значимая для них [4]. Для всех участников в процессе партнерского образования должна преобладать позитивная психологическая атмосфера. При этом каждый участник может пробовать новые для себя роли при изучении новой настольной игры: родители и дети становятся «одноклассниками», а учителя – «наблюдателями» за образовательным процессом. Партнерское обучение будет способствовать развитию и укреплению не только детских интересов и навыков, но и интересов и навыков родителей по вопросам организации семейного досуга. Учителя при этом должны проявлять особое внимание к динамике каждой семьи: оценивать, каким образом реализованный метод влияет на семейные отношения, и, в результате, на педагогический потенциал родителей.

Таким образом, организация семейного досуга через практику работы с родителями младших подростков в ходе сотрудничества школы и семьи абсолютно необходима. Взаимодействие на основе партнерских отношений между школой и семьей возможно не только при совместном обучении родителей и детей по вопросам организации семейного досуга. Его можно реализовывать также, например, в образовательных поездках, при посещении культурных объектов и т. п.

Также проверенными временем методами могут стать мероприятия, направленные на организацию семейного досуга через формирование культуры семейных отношений, «осознание безусловной ценности семьи как первоосновы принадлежности к народу, Отечеству» [24]. Так, наибольшей популярностью пользуются классный праздник «Семейные традиции», цикл круглых столов для родителей и детей, обучающихся в школе: «Альбомная летопись семьи», «Род и семья – источник нравственных отношений», «Формирование генеалогической культуры в семье» и др.

Также К.Н. Поливанова, А.А. Бочавер, К.В. Павленко, Е.В. Сивак приводят пример инновационных форм досугового взаимодействия:

- совместная проектная деятельность;
- семейный фотостенд, фотовыставка;

- выставки семейных коллекций;
- спектакли, остановка домашних спектаклей;
- акции и дни добрых дел;
- коворкинг, «семейные мастерские» и мастер-классы;
- конкурсы творчества;
- подготовка и проведение русских народных праздников и посиделок с участием бабушек и дедушек [39].

Анализ передового педагогического опыта позволяет сделать вывод о том, что среди технологий, позволяющих организовать эффективное партнерское взаимодействие ОУ с родителями по вопросам организации семейного досуга, лидирующее положение занимает совместная игровая деятельность. Среди нестандартных форм партнерского взаимодействия с родителями младших подростков – ведение «летописей» (альбом, на страницах которого описываются события, связанные с семейным досугом).

В целом, наиболее эффективными с точки зрения реализации, на наш взгляд, способами работы с родителями младших подростков по вопросам организации семейного досуга являются следующие.

1. Включение в качестве домашнего задания досугового компонента: поиск новых форм совместной деятельности или актуализация существующих совместных интересов. Родителей в чате или на собрании следует попросить поделиться тем, что они делают каждую неделю со своими детьми, как проводят досуг, чтобы помочь наладить партнерские отношения между домом и школой.

2. Обмен с родителями информацией, которую учителя предлагают в классе для формирования культурного досуга. Это позволяет родителям следить за актуальными направлениями развития. Как следствие, детям и родителям будет проще договориться о совместных формах проведения свободного времени.

3. Информирование родителей, через группу в социальных сетях или веб-сайт учителя, по вопросам организации семейного досуга, коллективных мероприятий, в которых они могут помочь вместе с детьми.

4. Приглашение родителей работать в качестве волонтеров на школьных мероприятиях, чтобы они постоянно оставались в курсе жизни в классе или школе. Так родителям будет проще понять таланты и интересы своих детей.

5. Планирование мероприятий, связанных с формированием культуры и практики семейного досуга. На этих мероприятиях родители и дети могут обсудить то, чему они научились, какие новые хобби они освоили; дать отзыв новым местам для семейного досуга.

Выгоды от сотрудничества по вопросам организации семейного досуга очевидны как для школы, так и для родителей. Мы подчеркивают тот факт, что, с одной стороны, родители приобретают партнеров в лице школьной системы для участия в решении проблем своих детей, что снимает бремя чувства неразделенной ответственности в поиске ответов на различные вопросы организации досуга их детей. С другой стороны, школа приобретает партнеров для организации различных мероприятий для учеников, может более глубоко взаимодействовать с семейной средой воспитания и получать информацию, необходимую для развития индивидуально-личностного подхода к ученикам.

Общая картина успешного сотрудничества в условиях повышенного интереса к семейной и школьной жизни отражается также на положительном образе школы в глазах детей, уважении детей к учителям; является фактором, влияющим на их школьную успеваемость и самореализацию.

Школа может быть партнером семьи в практике работы с родителями младших подростков по вопросам организации семейного досуга, потому что без поддержки родителей возможности педагогов ограничены. Именно семья и опыт положительного взаимодействия с родителями имеют решающее значение в воспитании школьников.

## Выводы по главе 1

В ходе теоретического анализа литературы было установлено, что, как отечественные, так и зарубежные исследователи уделяют особое внимание такому явлению как психолого-педагогической компетентность и предлагают разные подходы к пониманию рассматриваемого явления. В рамках данной работы предлагается взять за основу определение Е.О. Прохоренко, и Е.К. Погодиной, которые определяют психолого-педагогическую компетентность как заинтересованность родителей в воспитании детей, которая включает в себя навыки, которые управляют, контролируют и обостряют чувствительность в воспитании [43]. Родительская компетентность проявляется во взаимодействии детей и родителей в семейной деятельности. Подводя итог исследователей в этой области, мы можем выделить следующее структурные компоненты этого образования, которые выделяют большинство ученых.

1. Когнитивный компонент (представления о природе общего образования и воспитания детей, особенности взаимодействия в школьной образовательной среде, социуме и семье, специальные условия воспитания и обучения для детей с конкретными индивидуальными потребностями).

2. Эмоциональный компонент (оценка себя как родителя, отношение к воспитательным процессам, степень удовлетворенности основными характеристиками социальной среды своего ребенка (атмосфера в семье, родительской диаде, в паре ребенок-родитель)).

3. Поведенческий компонент (действия родителей, направленные на оптимизацию взаимодействия в ходе осуществления родительского воспитания).

В самом общем виде понятие психолого-педагогической компетентности родителей (или родительской компетентности) в области воспитания младших подростков можно определить, как способность (наличие знаний, навыков, опыта – «мастерство пути») и готовность

(намерение, эмоциональное состояние, открытость к новому опыту) решать проблемы воспитания и обучения детей в различных сферах жизнедеятельности [42].

Мы предполагаем, что мероприятия повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр, которые будут направлены на расширения знаний о том, как организовать свой досуг при помощи настольных игр, изменении эмоционального отношения к совместному времяпровождению со своим ребенком, а также выработки конструктивных стратегий поведения при организации досуга на основе использования настольных игр будут эффективны за счет привлечения родителей в образовательную организацию и проведение совместных сессий в формате родительского клуба, в котором формат работы будет представлять для родителей большой интерес.

## **ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ПОВЫШЕНИЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ РОДИТЕЛЕЙ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ В ОРГАНИЗАЦИИ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

### **2.1. Организация и методы исследования**

Теоретический анализ изучаемой проблемы позволил наметить направление собственного эмпирического исследования.

В эмпирическом исследовании решались следующие задачи.

1. Осуществить отбор и обоснование диагностического инструментария, релевантного объекту и предмету исследования.
2. Сформировать выборку.
4. Провести сбор эмпирических данных и дифференцировать выборку на группы сравнения.
5. Осуществить анализ и интерпретацию эмпирических данных.
6. Разработать систему психолого-педагогической работы, обеспечивающей повышение психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр.

Эмпирическая база исследования: МАОУ СШ № XX г. Красноярск.

Эмпирическое исследование включало в себя проведение анкетирования, тестирования, контент-анализ.

Описание выборки. В исследовании приняли участие родители, воспитывающие детей младшего подросткового возраста – 45 человек (33 матери и 12 отцов).

Методики исследования.

Анкета для родителей «Досуг вашей семьи» (на материалах исследований Т.В. Тарасенко, О.В. Волокитиной) – для выявления представлений о семейном досуге, возможностях настольных игр в

организации семейного досуга, вовлеченности родителей в процесс организации семейного досуга.

Методика «Незавершенные предложения» (на материалах исследования А.М. Щетининой) - для выявления особенностей эмоционального отношения родителей к совместному с семьей времяпрепровождению. Основная задача методики закончить предложенные предложения (время выполнения: 25-30 минут). Методика дает возможность исследователя достаточно быстро оценить уровень межличностных отношений и наметить психологические мишени для их коррекции.

Нормативно-оценочные значения шкал.

+2 -максимальное, отчетливо выраженное, сильно положительное отношение к объекту или субъекту, о котором идет речь в предложении;

+1 - положительное отношение;

0 - нейтральное отношение к тому, о чем идет речь, отсутствие выраженности каких-либо эмоций;

-1 -отрицательное отношение;

-2 - максимальное, отчетливо выраженное, сильно отрицательное отношение к объекту или субъекту, о котором идет речь в предложении".

В рамках магистерской диссертации методика «Незавершенные предложения» была использована для оценки межличностных отношений между младшим подростком и его родителями в зависимости от социального статуса семьи.

Методика «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столина – для выявления преобладающего типа родительского отношения к ребенку, выраженности готовности взаимодействовать и сотрудничать с ребенком. Задача испытуемых ответить на представленные утверждения «да» или «нет».

Опросник включает в себя 61 утверждение и 5 шкал.

Шкала «Принятие отверждение» имеет нормативные значения от 8 до 24 баллов.

Шкала «Кооперация» имеет нормативные значения от 3х до 6 баллов.

Шкала «Симбиоз» имеет нормативные значения от 3 до 5-ти баллов.

Шкала «Авторитарная гиперсоциализация» имеет нормативные значения от 3х до 5-ти баллов.

Шкала «Маленький неудачник» имеет нормативные значения от 3 до 6-ти баллов.

Значения ниже нормативных единиц интерпретируются, как низкие, если значения выше, то является показателем высокого балла.

Методика «Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми (Т.Ю. Андрющенко, Г.М. Шашловой) – для оценки содержания и характера общения родителей с ребенком.

Методика включает 10 номинальных шкал оценивающихся по 4х бальной оценочной системе:

- шкала удовлетворения воспитательных потребностей;
- шкала ситуативно-бытовых действий;
- шкала формальной совместной деятельности;
- шкала содержания познания;
- шкала процесса познания;
- шкала формальной школьной действительности;
- шкала норм социального взаимодействия;
- шкала мира мыслей ребенка;
- шкала мира чувств ребенка;
- шкала концепции ребенка.

При обработке данных первоначально вычисляется алгебраическая сумма плюсов и минусов по каждой шкале. Окончательный (общий) результат представляет соотношение четырех выделенных авторами сфер содержания общения. Сфера «Быт» объединяет три шкалы; сфера «Познание» – две шкалы; сфера «Социальный мир» – две шкалы; сфера «Внутренний мир ребенка» – три шкалы. В результате диагностики выявлено: в сфере «Быт» по шкале «Витальные потребности» (ВП) 62% родителей обсуждают с детьми



вопросы физического самочувствия ребенка, выясняют предпочтения в питании, интересуются его физическим здоровьем, рассказывают ребенку о средствах гигиены, о реальных и возможных опасных ситуациях в быту и жизни и о способах их преодоления.

Процедура исследования: исследование проводилось в 2023 году. Респонденты заполняли электронные опросники на русском языке в индивидуальном порядке без участия исследователя. Участие в исследовании носило добровольный характер.

Для обеспечения достоверности результатов исследования применен критерий Т-критерий Вилкоксона, который предназначен для сопоставления показателей, измеренных в двух разных условиях на одной и той же выборке испытуемых. Он позволяет установить не только направленность изменений, но и их выраженность, то есть способен определить, является ли сдвиг показателей в одном направлении более интенсивным, чем в другом. Расчеты проводились с помощью программы Microsoft Excel и программной платформы статистического анализа SPSS Statistics.

## 2.2. Анализ эмпирических данных

С целью изучения выраженности когнитивного компонента психолого-педагогической компетентности родителей в организации семейного досуга проведено анкетирование родителей (методика «Досуг вашей семьи» Т.В. Тарасенко, О.В. Волокитиной).

Исследование осуществлялось в 2-х направлениях.

1. Оценка представлений родителей о семейном досуге, их вовлеченности в организацию семейного досуга.

2. Оценка представлений родителей о возможностях настольных игр в организации семейного досуга.

Таким, образом, представления родителей о семейном досуге характеризуются следующим (рисунок 1, 2).



Рисунок 1. Выраженность способов организации семейного досуга

Наибольшее количество респондентов понимают значимость семейного досуга в обеспечении благоприятной семейной атмосферы.

Личная вовлеченность родителей в организацию семейного досуга низкая (большинство респондентов считают оптимальным проведением семейного досуга - раз в неделю или несколько раз в месяц осуществлять прогулки на природе (78%), посещать социокультурные учреждения (поход в кино, музеи, театры, парки, каток, бассейн)) – 71%.

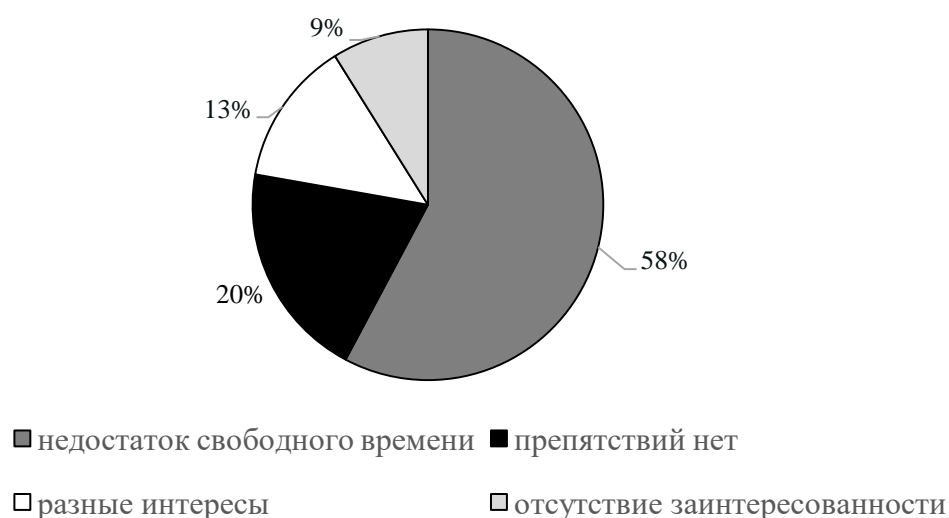


Рисунок 2. Анализ затруднений родителей в организации семейного досуга

В качестве основной причины низкой вовлеченности в совместное с семьей времяпрепровождение родители (57%) отмечают дефицит свободного времени, часть родителей выделяют «разные интересы» (13%) и «Отсутствие заинтересованности» (9%).

Выделим особенности представлений родителей о возможностях настольных игр в организации семейного досуга (рисунок 3, 4).

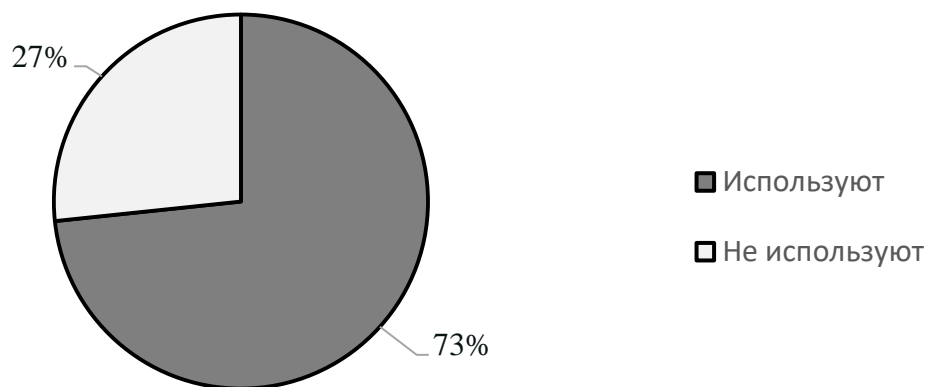


Рисунок 3. Оценка родителями возможностей настольных игр в организации семейного досуга



Рисунок 4. Выявление преобладающих видов настольных игр, используемых родителями в организации семейного досуга

В целом, родители демонстрируют низкую осведомленность о настольных играх в проведении совместного досуга (73% респондентов не используют игры).

Наиболее распространенные игры, в которые играют родители с детьми: «Монополия», «Уно», «Шашки», «Шахматы», «Мафия», «Лото». В основе выбора игр часто лежит собственный детский опыт родителей.

Эмоциональный компонент психолого-педагогической компетентности родителей в организации семейного досуга оценивался с помощью методики «Неоконченные предложения» (А.М. Щетининой).

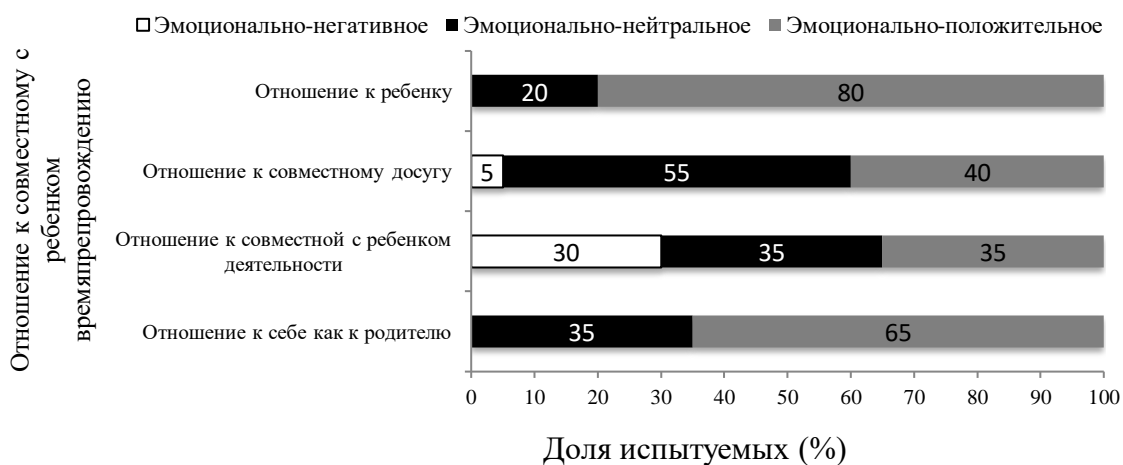


Рисунок 5. Распределение выборочной совокупности родителей по типам эмоционального отношения к совместному с ребенком времяпрепровождению (методика А.М. Щетининой)

По методике «Неоконченные предложения» (А.М. Щетинина) показатели эмоционального отношения родителей к совместному с ребенком времяпровождению делится на следующие четыре категории:

- отношение к себе как к родителю;
- отношение к ребенку;
- отношение к совместному с ребенком досугу;
- отношение к совместной с ребенком деятельности.

По показателю «отношение к ребенку» 80% родителей дали положительно окрашенные ответы, 20% нейтрально, это может говорить о том, что у большинства родителей их дети вызывают положительные эмоции, и они оценивают своего ребенка как приятного для взаимодействия. По показателю «отношение к себе как к родителю» 65% опрошенных дали положительно окрашенную оценку, что может говорить об их удовлетворенность данной ролью, и 35% нейтрально, что может говорить либо об амбивалентном отношении к себе в данной роли, либо о том, что родителю

сложно оценить себя. По показателю «отношение к совместному досугу» 40% родителей дали положительно окрашенную оценку, им нравится проводить время со своим ребенком, 55% опрошенных респондентов дали нейтральную оценку, что может говорить либо о формальном отношении к данной форме взаимодействия, которая может быть результатом их эмоционального истощения как родителей, либо о недооценки важности семейного досуга, либо о его привычности для данной группы родителей.

Негативно окрашенную оценку совместному времяпрепровождению дали 5%, родители указывают на свое неудовлетворенность или трудности в проведении совместного досуга. По показателю «отношение к совместной с ребенком деятельности» родители примерно одинаково распределились по всем трем эмоциональным оценкам, по 35% на положительно и нейтрально окрашенное отношение и 30% - негативно. Это может говорить о том, что при детальном рассмотрении вопроса о качестве проведения совместного времени только треть родителей могут организовать его так, чтобы испытывать положительные эмоции, остальные же либо подходят к этому формально, либо им не нравится проводить время вместе занимаясь чем-либо с ребенком. Возможно, это связано с тем, что 65% родителей не умеют организовывать совместный досуг с ребенком, не знают, что младшие подростки могут интересоваться увлечениями родителей, это и ведет к неудовлетворенности тем, как проходит семейных досуг.

Поведенческий компонент психолого-педагогической компетентности родителей в организации семейного досуга оценивался с помощью методик: «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столина и «Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми (Т.Ю. Андрющенко, Г.М. Шашловой).

Результаты проведения диагностики с помощью «Опросника родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столина. представлены на рисунке 6.

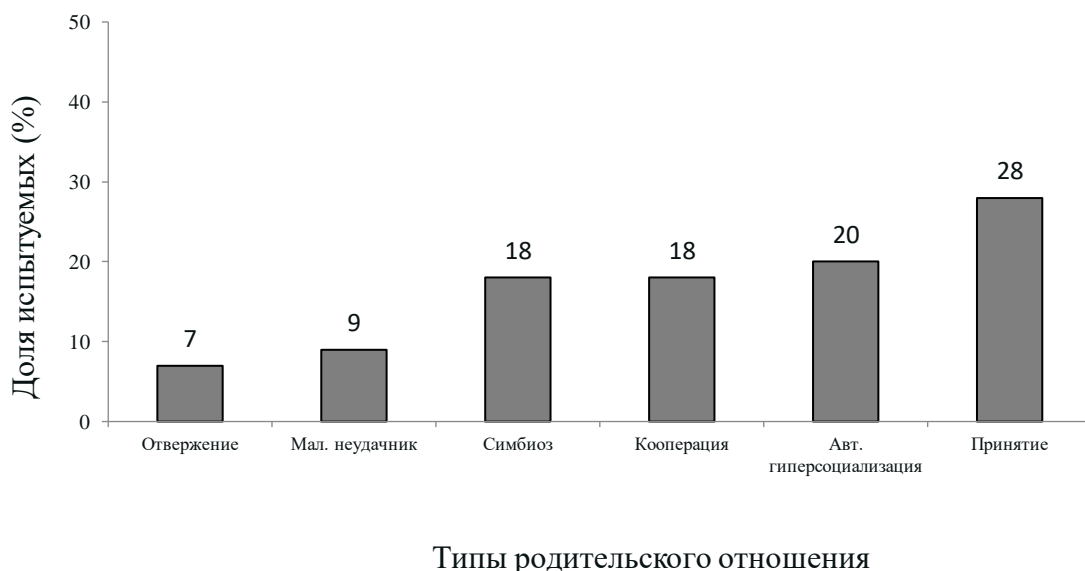


Рисунок 6. Распределение выборочной совокупности родителей по преобладающим типам родительского отношения к ребенку (методика А.Я. Варга, В.В. Столина)

Было выявлено, что:

- 7% родителей (3 человека), которые отвергают своего ребенка и вследствие чего испытывают раздражение и злость, низко оценивают способности ребенка;

- 9% родителей (4 человека) не верят в своего ребенка и относятся к нему как к несмышленому существу, интересы, увлечения, мысли и чувства ребенка кажутся взрослому человеку несерьезными, и он игнорирует их.

- симбиотические отношения с ребенком устанавливают 18% родителей (8 человек), это проявляется в отсутствии или малой психологической дистанции с ребенком, постоянном стремлении быть ближе и оградить от неприятностей;

- стремление к сотрудничеству выявлено у 18% опрошенных (8 человек), этим родителям искренне интересуются ребенком и его делами, принимают участие в его жизни и выстраивают партнерские отношения, поощряют самостоятельность и инициативу ребенка;

– 20% родителей (9 человек) проявляют по отношению к ребенку строгость, требуют безоговорочного послушания, стремятся контролировать жизнь ребенка, решать за него;

– 28% родителей (13 человек) принимают своих детей, что проявляется в явном положительном отношении к своему ребенку, признании его индивидуальности, стремлении и желании проводить с ним время;

Результаты по диагностике родителей с помощью методики «Содержание общения детей с близкими взрослыми» Т.Ю.Андрющенко, Г.М. Шашловой представлены на рисунке 7.

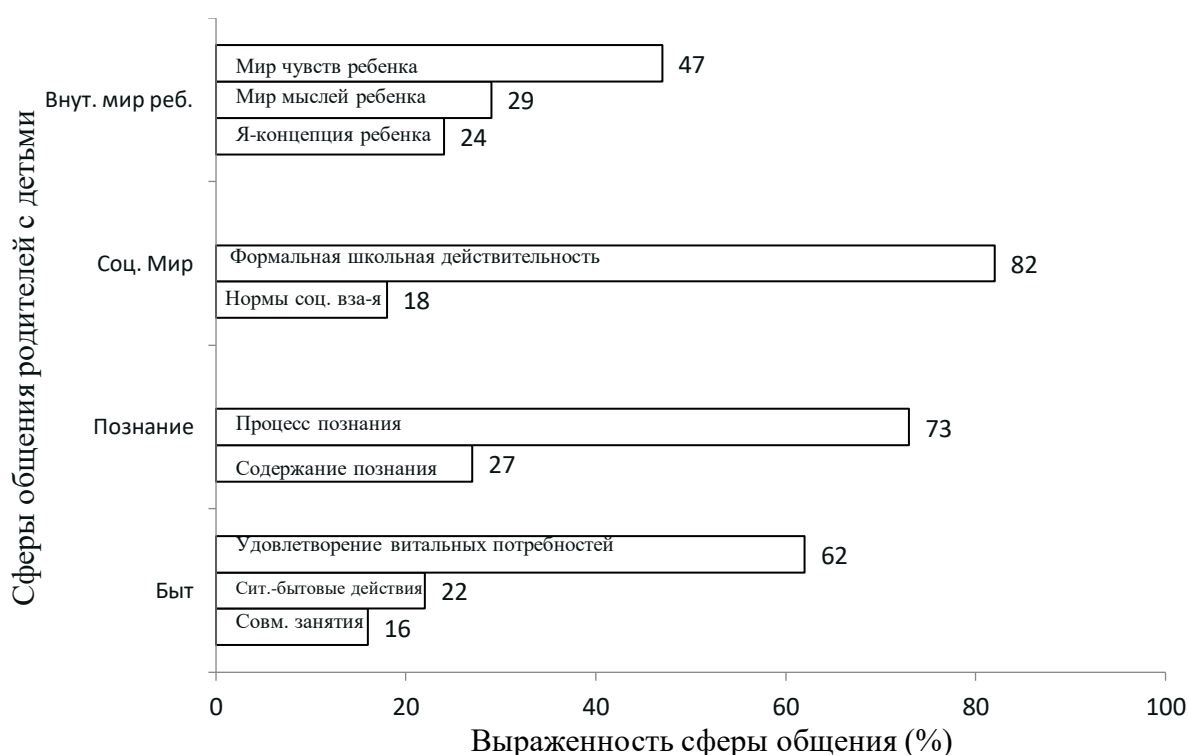


Рисунок 7. Выраженность сфер общения родителей с детьми (методика Т.Ю. Андрющенко и Г.М. Шашловой)

По шкале «Ситуативно-бытовые действия» (СБД) респонденты 22% обсуждают с детьми их домашние обязанности, навыки самообслуживания, говорят с ребенком о бережном отношении к материальным вещам. Анализ содержания общения ребенка и родителей по шкале «Формальные совместные занятия» (ФСЗ) показал: 16% родителей постоянно разговаривают с ребенком в процессе чтения, рисования, письма, совместной игры, лепки, участвуют в



совместном обсуждении телепередач; Выбор утверждений, раскрывающих специфику общения родителей с детьми в сфере «Познание», позволил установить, что по шкале «Содержание познания» (СП) 27% опрошенных родителей беседуют с ребенком о писателях, поэтах, живой природе, законах природы.

По шкале «Процесс познания» (ПП) достаточно большое число родителей (73%), которые посредством коммуникации удовлетворяют потребность детей в познании окружающих предметов и явлений, обсуждают с ними проявление любознательности, познавательного интереса, самостоятельности в познании окружающего мира. В сфере «Социальный мир» по шкале «Формальная школьная действительность» (ФШД) также большое количество респондентов 82% обсуждают с детьми их успехи и достижения в школе, взаимоотношения с друзьями, интересуются их поручениями, участием на занятиях.

По шкале «Нормы социального взаимодействия» (НСВ) 18% родителей выбрали ответы, касающиеся обсуждения последствий асоциального поведения людей (воровства, лжи, хулиганства), поведения ребенка, его поступков с точки зрения соответствия нормативным правилам и этическим нормам (честности, справедливости и т. д.).

Изучая содержание коммуникации родителей, касающееся сферы «Внутренний мир ребенка», установили по шкале «Мир мыслей ребенка» (ММР) следующее: 29% родителей принимают участие в совместном обсуждении с детьми их проблемы, способы выполнения заданий, их мнение и представления о различных вещах. По шкале «Мир чувств ребенка» (МЧР) 47% родителей разговаривают с ребенком о причинах его переживания, настроения, симпатии и антипатии к другим людям. Результаты выбора ответов по шкале «Я-концепция ребенка» (ЯКР), входящей в сферу «Внутренний мир ребенка», небольшой процент родителей (24%) обсуждают с ребенком его отношение к себе, его изменения за определенный промежуток времени, сравнивают его достижения в прошлом, настоящем и будущем,

представления о его индивидуальных особенностях и качествах, особенностях и возможностях.

Таким образом, содержание общения родителей с ребенком характеризуется, в основном, обсуждением: его школьной действительности; процесса познания; витальных потребностей (здоровья, питания, безопасности). Общение, включенное в совместную досуговую деятельность (совместные занятия, общение в бытовых ситуациях), а также интерес к внутреннему миру ребенка (его чувствам, мыслям, проявлениям «Я»)-свойственно незначительной доле родителей.

### **2.3. Система психолого-педагогической работы, обеспечивающей повышение психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр**

Результаты диагностики показали необходимость разработки программы повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга посредством использования настольных игр.

Становление и развитие человека начинается именно в семье, и главная роль на развитии и социализации подрастающего поколения лежит именно на ней. Именно семья помогает усваивать нравственные ценности, которые так необходимы для каждого ребенка по мере взросления. Рассматривая младший подростковый возраст, можно отметить, что все, что недополучает он по мере взросления, во взрослой жизни достаточно сложно восполнить или вообще не восполнить. Большую роль на социализации подрастающего поколения является организация семейного досуга, которая в большинстве современных семьях полностью отсутствует, так как родители уделяют много времени работе или личным проблемам, а дети большое время проводят со своими друзьями или просиживая в мобильном телефоне, компьютере. Именно правильно организованный семейный досуг несет в себе восстановительную функцию, то есть помогает восстановить и поддержать здоровье всех членов семьи, удовлетворить их различные потребности.

Содержание семейного досуга должно быть основано на учете интересов каждого члена семьи. Интересы у всех очень разные, но при этом достаточно разные интересы и увлечения можно объединить в одну идею времяпровождения. В данном случае, все будет зависеть от того, как подходить к организации дела и на сколько каждый член семьи действительно заинтересован в совместном времяпровождении. Совместный семейный досуг должен доставлять всем удовольствие, только в этом случае он сможет оказать

полезное развивающее воздействие на каждого члена семьи и повысить их духовный и культурный уровень, сплотить семью.

Отдельно стоит обратить внимание на то, что уровень культурного и духовного развития детей полностью зависит от родителей и от их развития. Стоит отметить, что родители, которые имеют собственные интересы, увлекают и детей чем-либо, что помогает выстроить в семье более доверительные отношения и сплотить семью, каждый член семьи становится активным участником данного процесса.

Большое внимание на младших подросток, которые так активно познают мир, оказывает влияние то, как родители проводят время в кругу собственной компании. Дети активно перенимают их опыт и вносят потом в собственную жизнь.

Большое значение в организации семейного досуга оказывают те традиции, которые сформированы в семье и совместные дела. К семейным традициям относятся те, что передаются из поколения в поколение или те, что выработались именно в определенной ячейке и которых она четко придерживается. Семейные традиции помогают заполнить свободное время, помогает устранить какие-то возникшие трудности или неприятности. У подростков, которые растут в добрых традициях и умеют проводить время с семьей. формируются положительные мировоззренческие установки на семью.

Проблема отсутствия организации семейного досуга заключается в том, что большинство родителей просто не знают, как правильно спланировать время и интересы каждого члена семьи. Чаще всего в семьях преобладает пассивный отдых у телевизора среди рабочей недели или приеме гостей по выходным для застолья. Дети большую часть времени предоставлены сами себе, что для родителей является определенной нормой.

Основная идея программы заключалась в том, чтобы показать родителям, что можно по-разному проводить досуг и при этом он будет

организован так, что каждому из участников будет интересно проводить время совместно.

Новизна программы заключается в том, что будут применяться настольные игры, они будут использованы как знакомство с правилами организации семейного досуга и эти настольные игры будут интересны взрослым и младшим подросткам, основаны на совместном сотрудничестве старшего и младшего поколения.

Цель программы: повышение психолого-педагогической компетентности родителей в рамках организации семейного досуга с применением настольных игр.

Достижение поставленной цели предусматривает решение следующих задач.

1. Расширить представления родителей: о роли семейного досуга в формировании благоприятных семейных отношений, возможностях настольных игр в организации семейного досуга.

2. Сформировать позитивное отношение к совместному с детьми времяпрепровождению, активную позицию в организации семейного досуга.

3. Способствовать освоению эффективных способов общения и взаимодействия с ребенком в процессе совместной игровой деятельности.

Целевая аудитория программы являются обучающиеся 12-14 лет и их родители. Программа разработана на 6 месяцев и проводилась в удобное для участников время (выходные дни). Всего было разработано 24 занятия, периодичность занятий – 1 раз в неделю по 1-2 часа.

Кадровые условия реализации программы. Реализовывать данную программу в образовательном учреждении может педагог-психолог, педагог, который соответствует ниже представленным требованиям. Администрация образовательной организации, которая сможет оказывать содействие в организации обучающихся и сведения расписания, в котором указано время занятий.

Должностные обязанности: осуществлять реализацию внеурочной программы в ОУ.

Требования к уровню квалификации: высшее профессиональное образование, знания в области общей и возрастной психологии, умение организовывать совместную деятельность обучающихся и родителей, умение работать с настольными играми.

В основе программы лежит компетентностно-деятельностный подход, который предполагает:

- овладение навыками в непосредственном включении в деятельность;
- развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- акцентирование внимание на результате, в качестве результата рассматривается не сумма усвоенной информации, а способность человека эффективно действовать.

Данная программа мероприятий базируется на следующих принципах.

1. Активность обучаемых как ориентация на высокую активность участников.
2. Доступность как предоставление материала, соответствующего возрастным особенностям целевой аудитории.
3. Субъектность как опыт самостоятельной деятельности через совершение конструктивного выбора, осознание мотивации собственного поведения, выявление проблем и целенаправленно преодолевать препятствия.

Программа предполагает следующие формы работы: коллективная, групповая, работа в малых группах, индивидуальная и самостоятельная. Формы работы определяются целями конкретного занятия и выполняемыми заданиями.

В работе используются следующие методы: словесные (лекция, беседа, дискуссия и др.), наглядные (демонстрация видеосюжетов, обзоров и др.), практические (упражнения и др.).

Средства: наглядный материал, видеоматериал, схемы, рисунки и др.

Материально-технические условия реализации программы.

Оборудование, необходимое для реализации программы: компьютер с доступом в Интернет, колонки для компьютера, используемые для занятий настольные игры, которые предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

Программа имеет следующую структуру.

Первый блок «Информационный». Цель – просвещение родителей по вопросам организации семейного досуга (что такое семейный досуг, в чем его значимость, возможности настольных игр при организации семейного досуга), формирование мотивации к совместной с ребенком деятельности.

Второй блок «Практический». Цель – ознакомление родителей со способами организации семейного досуга на основе использования настольных игр (формирование умений: подбирать игры, полезные для развития ребенка; организовывать и осуществлять совместную игровую деятельность).

Третий блок «Рефлексивный». Цель – обсуждение и анализ приобретенного опыта совместной с ребенком деятельности.

Особенностью программы является ее практико-ориентированный характер. Главной особенностью программы является использование настольных игр как средства для совместной деятельности между обучающимися и их родителями, которые можно использовать для разных предметов и задач, в том числе и семейного досуга исходя из применяемого ассортимента различных жанров настольных игр.

Ожидаемые результаты: родители младших подростков имеют положительную динамику по показателям: Сформированы знания о явлении досуга, семейного досуга, а также о правилах организации семейного досуга с применением настольных игр. Сформировано положительное эмоциональное отношение организации семейного досуга с применением настольных игр. Сформированы представления позитивного и конструктивного

взаимодействия между всеми членами семьи, что подтверждается диагностическими методиками.

Организационный раздел.

Таблица 1

Учебно-тематический план (24 часа)

Тема занятия	Цель	Краткое содержание	Часы	Ответственные
Блок I «Информационный»	Просвещение родителей по вопросам организации семейного досуга; формирование мотивации к совместной с ребенком деятельности	Регламент (цель создания, правила работы, график занятий, расписание); Введение в тему лекции; мозговой штурм «Актуальные проблемы организации досуга в семье», Теоретический материал социальные явления (что такое семейный досуг, в чем его значимость, возможности настольных игр при организации семейного досуга)	2	Педагог-психолог
Блок II «Практический»	Ознакомление родителей со способами организации семейного досуга на основе использования настольных игр	Формирование умений: подбирать игры, полезные для развития ребенка; организация и осуществление совместной игровой деятельности обучающихся и родителей.	21	Педагог-психолог
Блок III «Рефлексивный»	Обсуждение и анализ приобретенного опыта совместной с ребенком деятельности	Подготовка и проведение выбранной настольной игры среди родительских мини-групп	1	Педагог-психолог



## 2.4. Анализ полученных результатов

Для подтверждения эффективности апробированной программы повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр был произведен контрольный срез. Использовались следующие методики.

1. Анкета для родителей «Досуг вашей семьи» (на материалах исследований Т.В. Тарасенко, О.В. Волокитиной).

2. Методика «Незавершенные предложения» (на материалах исследования А.М. Щетининой).

3. Методика «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин.

4. Методика «Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми (Т.Ю. Андрющенко, Г.М. Шашловой).

По результатам проведения контрольного среза были получены следующие результаты.

1. Анкета для родителей «Досуг вашей семьи» позволила установить результаты, которые представлены на рисунках ниже.

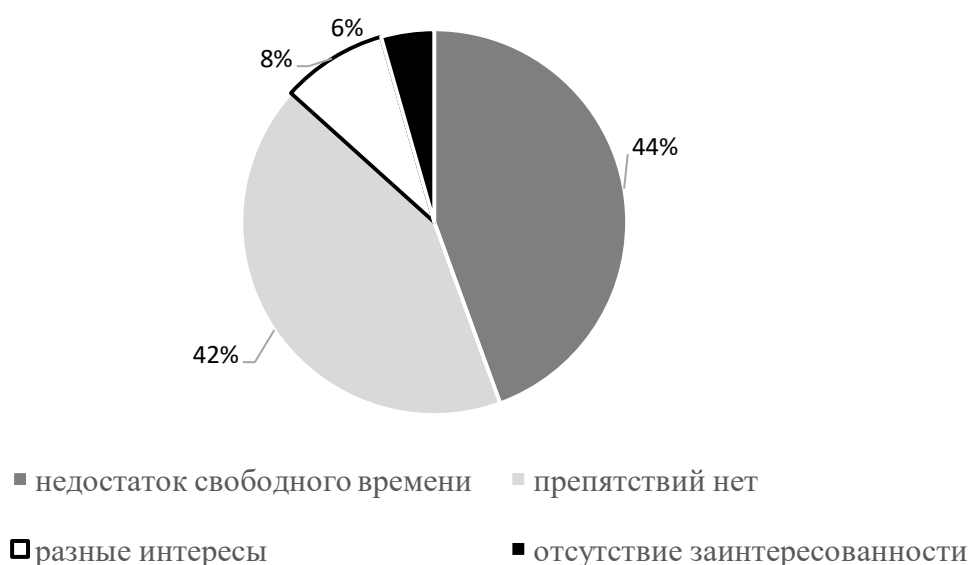


Рисунок 8. Анализ затруднений родителей в организации семейного досуга



Рисунок 9. Выраженность способов организации семейного досуга

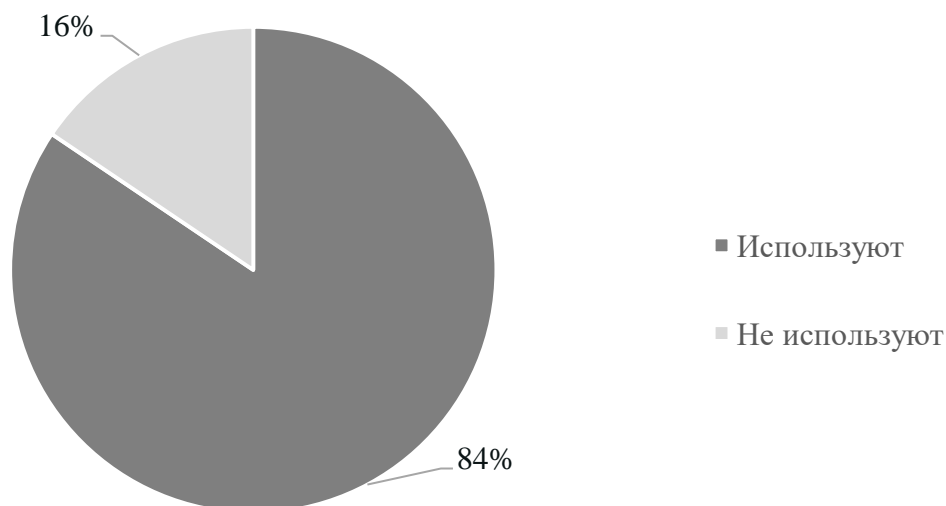


Рисунок 10. Оценка родителями возможностей настольных игр в организации семейного досуга

Анализ результатов итогового среза (рисунок 8) показал, что на 3% уменьшилось количество исследуемых, у которых нет заинтересованности в организации совместного досуга со своим ребенком, на 5% уменьшилось количество исследуемых, у которых имелись разные интересы со своим ребенком при организации семейного досуга. На 22% увеличилось количество

исследуемых у которых перестали появляться затруднения, препятствия в организации совместного досуга со своими детьми, также на 14% уменьшилось количество исследуемых у которых имелся недостаток свободного времени и таким образом увеличилась вовлеченность в организации семейного досуга со своим ребенком.

На рисунке 9 можно отметить, что значительно увеличился процент использования настольных игр как один из способов организации семейного досуга на 19%, а также следует отметить, что и на рисунке 10. оценка родителями возможностей настольных игр в организации семейного досуга увеличилась по итогу проведение программы на 11%.

С помощью методики «Незавершенные предложения» (на материалах исследования А.М. Щетининой) были получены результаты, представленные на рисунке 11.

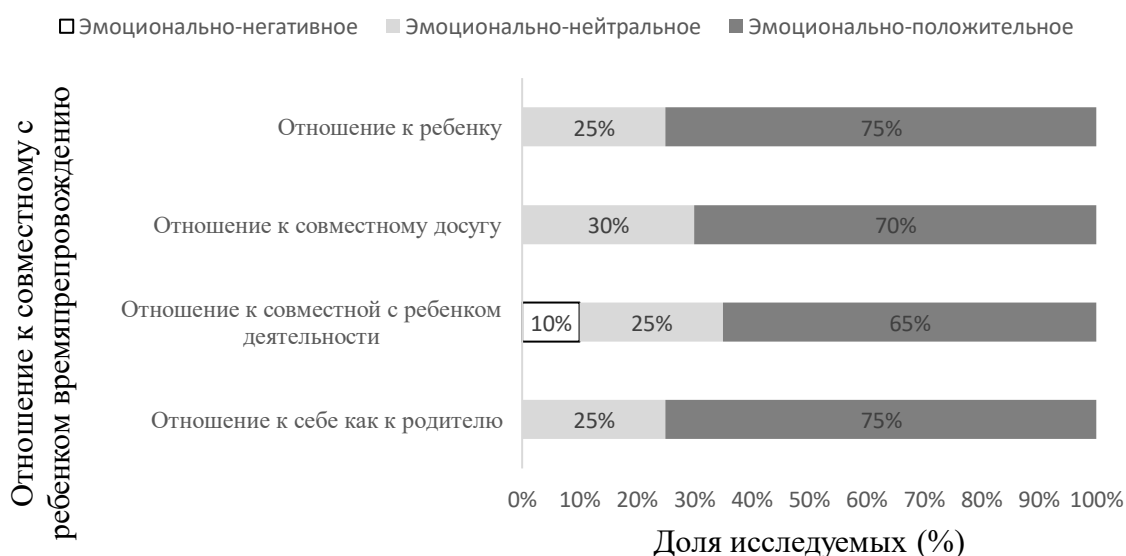


Рисунок 11. Распределение выборочной совокупности родителей по типам эмоционального отношения к совместному с ребенком времяпрепровождению на контрольном этапе (методика А.М. Щетининой)

Анализ итогового среза показал, что на 5% увеличилось эмоционально-нейтральное отношение к самому ребенку, что может говорить о большем количестве вариантов ситуаций в которых родители стали пребывать со

своими детьми, в следствии чего их эмоциональное отношение к самим детям стало незначительно меняться в нейтральную сторону, однако по прежнему по результатам итогового среза, положительная оценка значительно преобладает, а негативного отношения к ребенку выявлено не было ни у одного из исследуемых.

По критерию «отношение к совместному досугу» значительно выросла эмоционально-положительная оценка родителей, на 30%, что может говорить о том, что совместный досуг с семьей приносит преимущественно положительные эмоции по итогам таких мероприятий. По критерию «отношение к совместной с ребенком деятельности» также значительно выросло эмоционально-положительное отношение родителей, на 30%, однако негативное эмоциональное отношение по прежнему остается, но уже на отметке в 10% от общего числа опрошенных, что совместно с эмоционально-нейтральным отношением в 25% может говорить о том, что у родителей по итогам курса все еще не сложилось взаимопонимание со своими детьми, общего интереса при выборе семейного досуга и в том числе настольных игр.

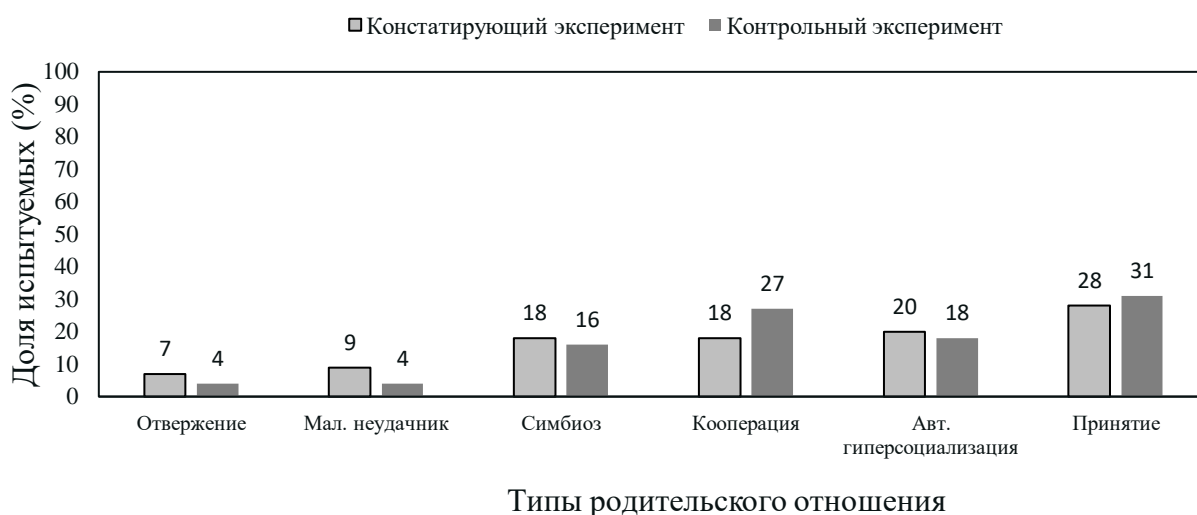


Рисунок 12. Распределение выборочной совокупности родителей по преобладающим типам родительского отношения к ребенку до и после формирующего эксперимента (методика А.Я. Варга, В.В. Столина)

Анализ итогового среза (рисунок 12) показал, что на 3% уменьшилась шкала «Отвержение» среди опрошенных, а также незначительно уменьшились показатели по шкале «Маленький неудачник» на 5% и шкале «Симбиоз», всего на 2%. Шкала «Кооперация» возросла до 27%, а также увеличились показатели по шкалам «Авторитарная гиперсоциализация» выше на 2% и «Принятие» на 3%, что может говорить о существенном сдвиге типа родительского отношения в сторону совместной деятельности родителей со своими детьми, незначительном повышении контроля со стороны родителей и в то же время большем положительном проявлении к своему ребенку, признании его интересов.

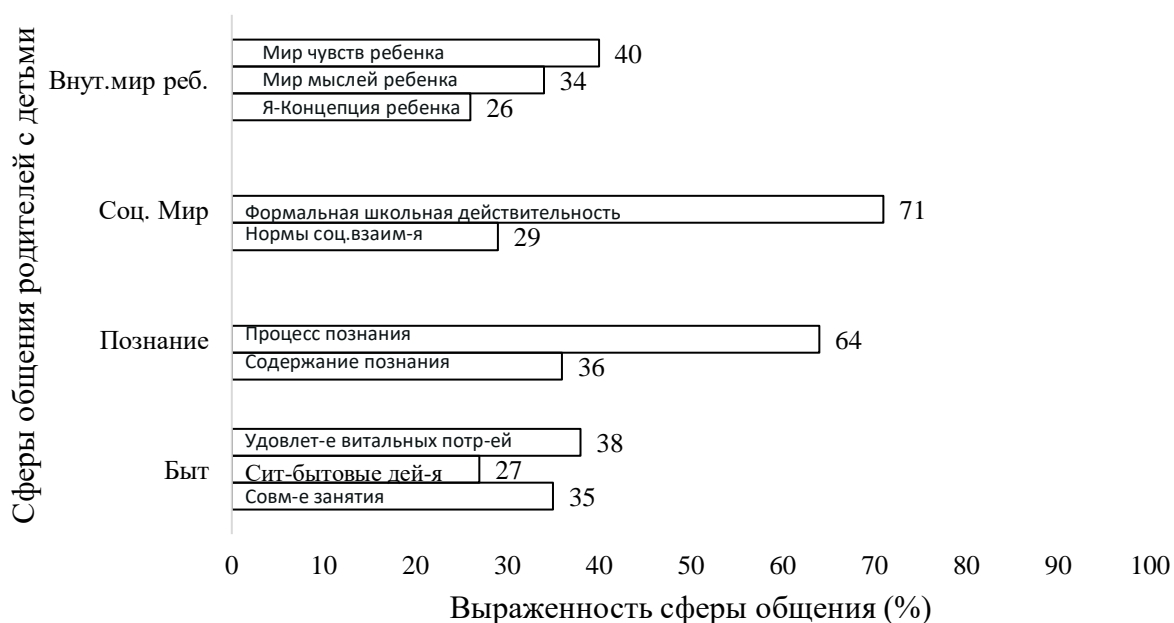


Рисунок 13. Выраженность сфер общения родителей с детьми Т. Ю. Андрущенко и Г.М. Шашловой (контрольный этап)

По результатам итогового среза по методике «Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми» (Т.Ю. Андрущенко, Г.М. Шашловой) можно утверждать, что в сфере «Внутренний мир ребенка» по шкале «Мир чувств ребенка» уменьшились показатели на 7%, в то же время повысились показатели по шкале «Мир мыслей ребенка» и «Я-концепция ребенка», что может говорить о незначительном понижении шкалы где родители интересуются мыслями и переживаниями ребенка, однако родителей стало

интересовать взаимоотношения с ребенком, их стали интересовать изменения в детях и сравнение их в разных временных промежутках, можно предположить, что это связано с более частой организацией семейного досуга, где в более приятной обстановке ребенок и родитель стали открываться друг другу и высказывать свои собственные переживания и интересы.

В сфере «Социальный мир» по шкале «Формальная школьная действительность» показатели снизились на 11% и повысились показатели по шкале «Нормы социального взаимодействия» на 11%, что может говорить о том, что родители стали чаще обсуждать с детьми нормы поведения, чаще обсуждать что «плохо» и что «хорошо» с точки зрения этики и нормативных правил. В сфере «Познание» уменьшились показатели по шкале «Процесс познания» на 9% и повысились показатели на эти 9% уже по шкале «Содержание познания» - это может говорить о том, что родители стали отмечать у себя не только то, что они и так часто удовлетворяют потребность детей в том, чтобы отвечать на их интересующие вопросы, а скорее всего родители в процессе семейного досуга стали немного чаще обсуждать и беседовать со своими детьми о разных предметах и явлениях.

В сфере «Быт» уменьшились показатели по шкале «Удовлетворение витальных потребностей» на 24%, в то же время повысились показатели по шкалам «Ситуативные бытовые действия» на 5% и «Совместные занятия» на 19% — это может говорить о том, что среди опрошенных родителей увеличилось количество родителей которые стали чаще общаться со своими детьми, обсуждать с ними не только о быту и физическом самочувствии, а также включаться в совместную деятельность по дому, просматривать телепередачи, играть в настольные игры и тд.

Для установления достоверных изменений уровня изучаемых шкал был применен критерий сравнения Т-Вилкоксона.

При расчетах была принята статистическая гипотеза, говорящая о том, что достоверные сдвиги по уровню измеряемых шкал с уровня первичной диагностики к уровню вторичной диагностики существует.

Для проверки статистической гипотезы, и определения в каком случае до или после, значение значимо выше, проведем анализ полученных с помощью критерия Т-Вилкоксона результатов.

Таблица 2

Достоверность изменений по типам родительского отношения и содержанию общения детей с близкими взрослыми до и после проведения программы

Шкала	Т-эмп	Т-кр	р	Зона значимости
«Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин				
Отвержение	452	371	p>0,05	незначимый
Маленький неудачник	530	371	p>0,05	незначимый
Кооперация	215	312	p<0,01	значимый
Принятие	197	312	p<0,01	значимый
Авторитарная гиперсоциализация	426	371	p>0,05	незначимый
Симбиоз	443	371	p>0,05	незначимый
Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми» (Т.Ю. Андрущенко, Г.М. Шашловой)				
Мир чувств ребенка	386,5	371	p>0,05	незначимый
Мир мыслей ребенка	372	371	p>0,05	незначимый
Я-концепция ребенка	379,5	371	p>0,05	незначимый
Формальная школьная действительность	382	371	p>0,05	незначимый
Нормы социального взаимодействия	395	371	p>0,05	незначимый
Процесс познания	79	312	p<0,01	значимый
Содержание познания	165	312	p<0,01	значимый
Удовлетворение витальных потребностей	380,5	371	p>0,05	незначимый
Ситуативно-бытовые действия	234,5	312	p<0,01	значимый
Совместные занятия	116	312	p<0,01	значимый

С помощью критерия Т-Вилкоксона нам удалось установить, что по методике «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин по таким шкалам как: «Кооперация»; «Принятие», а по диагностике содержания общения детей с близкими взрослыми» Т.Ю. Андрущенко, Г.М. Шашловой: «Процесс познания»; «Содержание познания»; «Ситуативно-бытовые действия»; «Совместные занятия»; в шкалах выделены высоко значимые различия на уровне значимости  $p < 0,01$ .

По методике «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин по таким шкалам как: «Маленький неудачник»; «Отвержение»; «Симбиоз»; «Авторитарная гиперсоциализация», а также по диагностике содержания общения детей с близкими взрослыми» Т.Ю. Андрущенко, Г.М. Шашловой в шкалах: «Мир чувств ребенка»; «Мир мыслей ребенка»; «Я-концепция ребенка»; «Формальная школьная действительности»; «Нормы социального взаимодействия»; «Удовлетворение витальных потребностей» получены незначимые различия.

Таким образом установлена положительная динамика в следующих шкалах: «Кооперация»; «Принятие» «Процесс познания»; «Содержание познания»; «Ситуативно-бытовые действия»; «Совместные занятия», что дает нам основания считать программу результативной.



## Выводы по главе 2

На этапе эмпирического исследования нами была разработана схема диагностического обследования, а также проведен анализ полученных результатов.

В эмпирической части нами были решены следующие задачи: осуществить отбор и обоснование диагностического инструментария, релевантного объекту и предмету исследования; сформировать эмпирическую выборку среди родителей воспитывающих младших подростков на базе среднеобразовательной школы г. Красноярска; провести сбор эмпирических данных и дифференцировать выборку на группы сравнения; осуществить анализ и интерпретацию эмпирических данных; разработать авторскую модель повышения уровня психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков при организации семейного досуга на основе использования настольных игр; провести оценку изменений психолого-педагогической компетентности в группе родителей воспитывающих младших подростков по когнитивному, эмоциональному и поведенческому компонентам; установить изменения шкал по опроснику типа родительского отношения и содержанию общения взрослых с детьми через сравнения значений до и после проведенной работы.

Таким образом целью нашего исследования исследовать возможности повышения психолого-педагогической компетенции родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр. Для достижения цели исследования были подобраны следующие стандартизированные методики.

1. Анкета для родителей «Досуг вашей семьи» (на материалах исследований Т.В. Тарасенко, О.В. Волокитиной) – для выявления представлений о семейном досуге, возможностях настольных игр в организации семейного досуга, вовлеченности родителей в процесс организации семейного досуга.

2. Методика «Незавершенные предложения» (на материалах исследования А.М. Щетининой) - для выявления особенностей эмоционального отношения родителей к совместному с семьей времяпрепровождению.

3. Методика «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин – для выявления преобладающего типа родительского отношения к ребенку, выраженности готовности взаимодействовать и сотрудничать с ребенком.

4. Методика «Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми (Т.Ю. Андрющенко, Г.М. Шашловой) – для оценки содержания и характера общения родителей с ребенком.

На когнитивном уровне было установлено следующее.

1. Родители понимают значимость семейного досуга в обеспечении благоприятной семейной атмосферы, в то же время личная вовлеченность родителей в организацию семейного досуга низкая (большинство респондентов считают оптимальным проведением семейного досуга - раз в неделю или несколько раз в месяц посещать культурно-оздоровительные учреждения (кинотеатры, музеи, театры, парки, каток, бассейн).

2. Родители демонстрируют низкую осведомленность о возможностях настольных игр в проведении совместного досуга. Наиболее распространенные игры, в которые играют родители с детьми: «Монополия», «Шашки», «Шахматы», «Лото». В основе выбора игр часть лежит собственный детский опыт.

На эмоциональном уровне.

Отношение родителей к совместному с ребенком досугу (55%) и совместной с ним деятельности (30%) – у значительной доли родителей эмоционально-нейтральное (недостаточно заинтересованное, формальное), в то же время большинство родителей (80%) демонстрируют в целом, эмоционально положительное отношение к ребенку и позитивно оценивают себя как родителя (65%).

На поведенческом уровне.

1. Готовность к взаимодействовать и сотрудничать с ребенком проявляется у незначительного числа респондентов (доминирующий тип родительского отношения «Кооперация» отмечен лишь у 18% родителей). Преобладающими типами родительского отношения являются: «Принятие» (28%) – в основе – стремление к эмоциональному контакту и «Авторитарная гиперсоциализация» (20%) – в основе – стремление к контролю жизни ребенка.

2. При этом, содержание общения родителей с ребенком характеризуется, в основном, обсуждением: его школьной действительности (выполнение требований учителя, успехи и неудачи школе) - 82%; процесса познания (самостоятельного изучения ребенком окружающей действительности) – 73%; витальных потребностей (здоровья, питания, безопасности) – 62%. Общение, включенное в совместную досуговую деятельность (совместные занятия – 16%, общение в бытовых ситуациях – 22%), а также интерес к внутреннему миру ребенка (его чувствам, мыслям) - свойственно незначительной доле родителей.

На основе анализа выявленных дефицитов разработана и реализована программа повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр.

Цель программы: формирование психолого-педагогической компетентности родителей в организации семейного досуга на основе применения настольных игр.

Достижение поставленной цели осуществлялось посредством решения следующих задач.

1. Расширить представления родителей: о роли семейного досуга в формировании благоприятных семейных отношений, возможностях настольных игр в организации семейного досуга.

2. Сформировать позитивное отношение к совместному с детьми времяпрепровождению, активную позицию в организации семейного досуга.

3. Способствовать освоению эффективных способов общения и взаимодействия с ребенком в процессе совместной игровой деятельности.

Для подтверждения эффективности апробированной программы повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков при в организации семейного досуга на основе использования настольных игр был проведен итоговый срез с применением статистического анализа (вычисление критерия Т-Вилкоксона).

Отмечено достоверное (на уровне 99% -й значимости ( $p \leq 0,01$ )) повышение психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга:

Когнитивный компонент:

– увеличилась доля родителей, понимающих необходимость организации семейного досуга с детьми. Возросло число родителей, рассматривающих настольные игры как один из способов организации семейного досуга.

Эмоциональный компонент:

– увеличилась доля родителей, проявляющих эмоционально-положительное отношение к совместному досугу, к совместной с ребенком деятельности, а также к себе как к родителю.

Поведенческий компонент:

– возросла доля родителей, проявляющих типы родительского отношения «Кооперация» и «Принятие» - родители стали более ориентированы на общение и взаимодействие с ребенком, демонстрируют в процессе совместной деятельности позицию эмоционального принятия.

– изменилось содержание общения детей с близкими взрослыми - родители интересуются мыслями и переживаниями ребенка, чаще обсуждают с детьми различные жизненные ситуации, стремятся организовать взаимодействие, в том числе с использованием настольных игр.

2. Полученные результаты говорят об эффективности проведенной работы. Гипотеза подтверждена. Цель достигнута.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе теоретического анализа было установлено, что психолого-педагогической компетентность определяют как заинтересованность родителей в воспитании детей, которая включает в себя навыки, которые управляют, контролируют и обостряют чувствительность в воспитании [43]. Психолого-педагогическая компетентность может проявляться во взаимодействии детей и родителей в семейной деятельности, тогда, когда родители вместе с детьми организуют совместную деятельность в том числе. В данном явлении как психолого-педагогическая компетентность ученые выделяют следующие структурные компоненты:

- когнитивный компонент;
- эмоциональный компонент;
- коннотативный или же поведенческий.

В самом общем виде понятие психолого-педагогической компетентности родителей (или родительской компетентности) в области воспитания младших подростков можно определить, как способность (наличие знаний, навыков, опыта — «мастерство пути») и готовность (намерение, эмоциональное состояние, открытость к новому опыту) решать проблемы воспитания и обучения детей в различных сферах жизнедеятельности [42].

Нами была предложена и реализована программа по повышению психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр, которая была направлена на расширения знаний о том, как организовать свой досуг при помощи настольных игр, изменении эмоционального отношения к совместному времяпровождению со своим ребенком, а также выработке конструктивных стратегий поведения при организации досуга на основе использования настольных игр исходя из результатов констатирующего

исследования и выявленных дефицитов в компонентах психолого-педагогической компетентности.

Таким образом в ходе работы были решены следующие задачи.

1. Изучить научную литературу по исследуемой проблеме раскрыть понятие психолого-педагогической компетентности родителей; охарактеризовать понятие, содержание семейного досуга; рассмотреть настольные игры как средство организации семейного досуга в семьях с младшими подростками.

2. Организовать эмпирическое исследование психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга

3. Разработать и реализовать систему мероприятий с родителями младших подростков, направленную на повышение их психолого-педагогической компетентности в организации семейного досуга на основе использования настольных игр.

4. Оценить эффективность проделанной работы.

На основе теоретического анализа было спланировано эмпирическое исследование, которое позволили получить следующие результаты.

На когнитивном уровне: родители понимают значимость семейного досуга в обеспечении благоприятной семейной атмосферы, в то же время личная вовлеченность родителей в организацию семейного досуга низкая. Родители демонстрируют низкую осведомленность о возможностях настольных игр в проведении совместного досуга. В основе выбора игр часть лежит собственный детский опыт.

На эмоциональном уровне: отношение родителей к совместному с ребенком досугу и совместной с ним деятельности – у значительной доли родителей эмоционально-нейтральное, в то же время большинство родителей демонстрируют в целом, эмоционально положительное отношение к ребенку и позитивно оценивают себя как родителя. На поведенческом уровне: готовность к взаимодействовать и сотрудничать с ребенком проявляется у

незначительного числа респондентов, стремление к контролю жизни ребенка. При этом, содержание общения родителей с ребенком характеризуется, в основном, обсуждением: его школьной действительности процесса познания (самостоятельного изучения ребенком окружающей действительности); витальных потребностей (здоровья, питания, безопасности). Общение, включенное в совместную досуговую деятельность, а также интерес к внутреннему миру ребенка (его чувствам, мыслям) - свойственно незначительной доле родителей. Результаты входного исследования обозначили актуальность проведения программы по повышению психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков.

Была разработана программа, направленные на то, чтобы просветить родителей о досуге в целом и о семейной досуге в частности; сформировать представления позитивного и конструктивного взаимодействия между всеми членами семьи с учетом возраста, пола, индивидуальных особенностей; сформировать достаточную базу знаний у родителей по правилам организации семейного досуга с применением настольных игр; сформировать положительное эмоциональное отношение к семейному досугу на основе использования настольных игр.

Для подтверждения эффективности апробированной программы повышения психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр с целью определения достоверных изменений уровня изучаемых шкал был применен критерий сравнения Т-Вилкоксона.

С помощью критерия Т-Вилкоксона удалось установить, что по методике «Опросник родительского отношения» А.Я. Варга, В.В. Столин по таким шкалам как: «Кооперация»; «Принятие», а по диагностике содержания общения детей с близкими взрослыми» Т.Ю. Андрущенко, Г.М. Шашловой: «Процесс познания»; «Содержание познания»; «Ситуативно-бытовые действия»; «Совместные занятия»; в шкалах выделены высоко значимые различия на уровне значимости  $p < 0,01$ . Таким образом, цели и задачи



исследования были достигнуты, гипотеза исследования нашла свое подтверждение.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Альмишева А.Ж. Взаимодействие семьи и школы в контексте инклюзивного образования / А.Ж. Альмишева, У.О. Кенжесарина // Образование лиц с особыми образовательными потребностями: методология, теория, практика: сб. науч. ст. Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 19–20 нояб. 2020 г. / Белорус. гос. пед. ун-т; редкол.: В.В. Хитрюк [и др.]. Минск, 2020. С. 20–25.
2. Анашкина М.В., Оноприенко Д.В. Проблемы формирования родительской компетентности на современном этапе развития информационного общества // Гуманитарные науки. 2021. №3 (55). URL: <https://clck.ru/3BF5Do> (дата обращения: 28.01.2023).
3. Андронникова О.О., Евдокимова М.А. Методические основы организации и проведения программы психолого- педагогической поддержки формирования родительской компетентности // Вестник КемГУ. 2018. №2 (74). URL: <https://clck.ru/3BF5Ga> (дата обращения: 28.01.2023).
4. Антоненко И.В. Психология личности: генезис доверия // Ярославский педагогический вестник. 2019. №1. URL: <https://clck.ru/3BF7ar> (дата обращения: 18.03.2023).
5. Антонова Л.Ю. Игра как вектор формирования досуговой культуры учащейся молодежи / Л.Ю. Антонова, А.Ю. Лосинская // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2019. №47. URL: <https://clck.ru/3BF5JL> (дата обращения: 20.02.2023).
6. Ахмедова Э.И., Клещицкая К.А. Генезис понятий «компетенция» и «компетентность» в российском образовании // Вестник молодежной науки. 2021. №5 (32). URL: <https://clck.ru/3BF5K3> (дата обращения: 28.01.2023).
7. Бисингалиева Ж.А. Исследование взаимосвязи психологических границ и суверенности психологического пространства / Ж.А. Бисингалиева // Мир науки. Педагогика и психология. 2019. Т. 7, №3. С. 29.

8. Боронина Е.В., Лепещенко А.Е., Сычева Е.В. Психологический комфорт на уроке как условие развития личности ребенка // Проблемы Науки. 2018. №11 (131). URL: <https://clck.ru/3BF5LB> (дата обращения: 18.03.2023).

9. Бочарова, Н.И. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье: учебное пособие для вузов / Н.И. Бочарова, О. Г. Тихонова. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2022. 218 с.

10. Булгакова Д.В. К вопросу о дифференциации понятий «компетентность» и «компетенция» в образовании // Гаудеамус. 2021. №2 (48). URL: <https://clck.ru/3BF5MB> (дата обращения: 28.01.2023).

11. Быкова Е.А., Истомина С.В., Самылова О.А. Особенности родительской компетентности современной российской семьи // ПНиО. 2020. №4 (46). URL: <https://clck.ru/3BF5XN> (дата обращения: 28.01.2023).

12. Векилова С. А. Психология семьи: учеб. и практикум для вузов / С.А. Векилова. М.: Юрайт, 2020. 308 с.

13. Веретенникова В.Б., Шихова О.Ф., Шихов Ю.А. Технология развития базовых компетенций педагогов и родителей дошкольников // Образование и наука. 2019. №9. URL: <https://clck.ru/3BF5YZ> (дата обращения: 28.01.2023).

14. Ветчинова М.Н. Ретроспективные аспекты и перспективные направления развития ключевых идей компетентного подхода // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2020. №4 (56). URL: <https://clck.ru/3BF5aR> (дата обращения: 28.01.2023).

15. Виды и классификация настольных игр // Игровед. URL: <https://clck.ru/3BF5bc> дата обращения: 19.03.2023).

16. Галустьян О.В., Радченко Л.А., Плешаков М.А., П.Г. Сергеевна. Понятия компетенции и компетентности в современной педагогике // Гуманитарные науки. 2019. №2 (46). URL: <https://clck.ru/3BF5cT> (дата обращения: 28.01.2023).

17. Герлах И.В. Организация воспитательно-развивающей работы клуба настольных интеллектуальных игр // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2018. №1. URL: <https://clck.ru/3BF5dB> (дата обращения: 19.03.2023).

18. Гусева Ю.Е. Отношение родителей к игровой деятельности детей 2018. № 1-2. С. 215–221.

19. Гриневич И.М. Компетентностная модель дошкольного образования: Монография / И.М. Гриневич, А.А. Чуприна, М.А. Тоторкулова, Н.Ю. Москвитина, Г.В. Гриневич, О.А. Матяжова. Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2018. 94 с.

20. Джанзакова Ш.И., Муталиева Д.Р., Мурзашева А.А. Этнокультурные традиции казахской семьи в духовно-нравственном воспитании детей и подрастающего поколения // МНКО. 2021. №6 (91). URL: <https://clck.ru/3BF5du> (дата обращения: 28.01.2023).

21. Евдокимова М.А. Программа организации психологической поддержки родителей в формировании родительской компетентности // Сибирский педагогический журнал. 2018. №4. URL: <https://clck.ru/3BF5eu> (дата обращения: 28.01.2023).

22. Зверева О.Л. Семейная педагогика и домашнее воспитание детей раннего и дошкольного возраста: учеб. для вузов / О.Л. Зверева, А.Н. Ганичева. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2020. 177 с.

23. Зотова И.В., Гинятова Н.И. Особенности формирования дружеских взаимоотношений у детей старшего дошкольного возраста // European science. 2018. №4 (36). URL: <https://clck.ru/3BF5g2> (дата обращения: 17.03.2023).

24. Иванова А.В. формирование системно-смысловых связей между духовно-нравственной и ценностно-ориентационной структурой личности в условиях досуга // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2018. № 3. С. 112-117.

25. Иванова Е.А., Кузьмина Д.А. Анализ уровней психолого-педагогической компетентности родителей в воспитании детей младшего

подросткового возраста // Вестник Амурского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2022. №96. URL: <https://clck.ru/3BF5hD> (дата обращения: 28.01.2023).

26. Илакавичус, М.Р. Психолого-педагогическое просвещение как средство развития родительских сообществ: опыт государств-участников СНГ / М.Р. Илакавичус, М.С. Якушкина // Человек и образование. 2022. № 3(72). С. 45-56.

27. Когаловский С.Р. Компетенции против компетентности? // Вестник ИВГУ. Серия: Гуманитарные науки. 2019. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompetentsii-protiv-kompetentnosti> (дата обращения: 28.01.2023).

28. Короленко А.В. «Время на детей»: ресурсные возможности современных родителей / А.В. Короленко, О.Н. Калачикова // Социальное пространство. 2019. № 5(22). С. 1.

29. Концепция развития психологической службы в системе образования в Российской Федерации на период до 2025 года // утв. Минобрнауки России от 19.12.2017.

30. Кочнева Е.М., Гришина А.В. О создании модели психолого-педагогического сопровождения позитивного родительства // Вестник Мининского университета. 2019. №3 (28). URL: <https://clck.ru/3BF5jW> (дата обращения: 28.01.2023).

31. Крюкова Т.Л., Екимчик О.А., Опекина Т.П., Шипова Н.С. Стресс и совладание в семье в период самоизоляции во время пандемии COVID-19 // Социальная психология и общество. 2020. Т. 11, № 4. С. 120-134.

32. Кудрявцева Т.А. Организация семейного досуга в молодых семьях // Молодой ученый. 2017. № 4 (138). С. 571-573.

33. Лахова Б.М. Компетентностный подход в современном образовательном процессе // Colloquium-journal. 2020. №1 (53). URL: <https://clck.ru/3BF5nQ> (дата обращения: 28.01.2023).

34. Лозгачева О.В., Адушкина К.В., Сысолятина Э.А. Психолого-педагогическая компетентность родителей, воспитывающих ребенка с генетическим заболеванием // Педагогическое образование в России. 2019. №5. URL: <https://clck.ru/3BF5oX> (дата обращения: 28.01.2023).

35. Любичкая К.А. Родительская вовлеченность в формирование образовательного пространства детей: дис. ... канд. пед. наук: М., 2020. 159 с.

36. Маленкова Л.И. Основы родительской педагогики: учеб. метод. Пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2020. 142 с.

37. Мамченко Т.В. Семейный досуг как средство укрепления внутрисемейных отношений // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2016. №1. URL: <https://clck.ru/3BF6RB> (дата обращения: 18.03.2023).

38. Мирончук Е.В., Мирончук Д.Э. Понятия «компетентность» и «компетенция» в системе педагогического и общенаучного знания // Наука и школа. 2022. №5. URL: <https://clck.ru/3BF6Q6> (дата обращения: 28.01.2023).

39. Моисеенко Ю.О., Хоровинников А.А. Компетентностный подход в образовании: проблемы определения // Вестн. Сам. гос. техн. ун-та. Сер. Психолого-педагогич. науки. 2012. №1 (17). URL: <https://clck.ru/3BF6PY> (дата обращения: 28.01.2023).

40. Мусина В.Е., Ефремов И.И. Педагогические аспекты организации досуга обучающихся // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации. Сборник статей XXXIV Международной научно-практической конференции. 2020. С. 12-16.

41. Новикова О.Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. №6 (74). URL: <https://clck.ru/3BF6NL> (дата обращения: 17.03.2023).

42. Образование за стенами школы. Как родители проектируют образовательное пространство детей / К.Н. Поливанова, А.А. Бочавер, К.В. Павленко, Е.В. Сивак; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2020. 381 с.

43. Панкратова И.А., Ибаходжиева Л.А. Развитие родительской компетентности при психологическом сопровождении с применением коуч-технологий // Ученые записки университета Лесгафта. 2019. №4 (170). URL: <https://clck.ru/3BF6Mg> (дата обращения: 28.01.2023).

44. Педагогический словарь: словарь / авт.-сост. И.П. Андриади, С.Ю. Темина. Москва: ИНФРА-М, 2022. 224 с.

45. Погодина Е.К. Формирование психолого-педагогической компетентности родителей, учащихся // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2019. №4 (44). URL: <https://clck.ru/3BF6Lu> (дата обращения: 28.01.2023).

46. Прохоренко Е.О. Психолого-педагогическая характеристика феномена «родительская компетентность» // Проблемы современного образования. 2021. №5. URL: <https://clck.ru/3BF6VH> (дата обращения: 28.01.2023).

47. Руденко К.А. Игровая культура народов Среднего Поволжья в эпоху Волжской Булгарии // Вестник КазГУКИ. 2017. №3. URL: <https://clck.ru/3BF6UT> (дата обращения: 19.03.2023).

48. Сапоровская М.В., Екимчик О.А., Опекина Т.П. Близкие отношения: теоретический обзор исследований и концептуализация модели // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. №4. URL: <https://clck.ru/3BF6SN> (дата обращения: 17.03.2023).

49. Сидорова Т.В. Родительское просвещение в современной школе: опыт социального партнерства // Воспитание школьников. 2020. №1. С. 40-45.

50. Сычев А.А. От игры к доверию: роль игровых практик в формировании социального капитала // Этическая мысль. 2018. №2. URL: <https://clck.ru/3BF6TJ> (дата обращения: 17.03.2023).

51. Тельнова Ж.Н., Ожогова Е.Г. Родительская компетентность в области современной детской игрушки и игры // Проблемы современного

педагогического образования. 2019. №65-3. URL: <https://clck.ru/3BF6Hy> (дата обращения: 28.01.2023).

52. Торпой И.Л., Молчанов С.Г. Активизация участия педагогов во внедрении новых форм работы с родителями // Вестник ЮУрГГПУ. 2020. №5 (158). URL: <https://clck.ru/3BF6HH> (дата обращения: 28.01.2023).

53. Тращенко С.А. Педагогические стратегии развития межпоколенных взаимоотношений в детско-взрослых семейных сообществах: дис. ... д-ра пед. наук: Великий Новгород, 2019. 391 с.

54. Уманская Е.Г. Развитие личности в условиях депривации. М.: «Прометей», 2020.

55. Черняк Е.М. Семейведение. М.: Дашков и К, 2020. 288 с.

56. Шипилина Л.А. Проблемы реализации компетентностно-ориентированного образования в методологическом контексте // Педагогический журнал Башкортостана. 2021. №3 (93). URL: <https://clck.ru/3BF6Fu> (дата обращения: 28.01.2023).

57. Шнейдер Л.Б. Семейное консультирование. Молодая семья и ребенок-дошкольник: учеб. пособие для вузов / Л.Б. Шнейдер, М.С. Рогач. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2020. 576 с.

58. Энциклопедический словарь по психологии и педагогике. 2013.

59. Arnaudo M. Storytelling in the Modern Board Game. McFarland, 2018.

60. Gibson, D.R. 2003. Participation shifts: Order and differentiation in group conversation // Social forces Vol. 81(4). P. 1335–1380.

61. Parlett D. History of board games. Random House (USA), 2018. 400 p.

62. Rogerson, M. J., & Gibbs, M.: Finding time for tabletop: Board game play and parent-ing // Games and Culture, 2018. Vol. 13(3). P. 280–300.



## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

### Анкета «Семейный досуг»

Уважаемые родители, просим вас ответить на вопросы анкеты.

1. Что такое, по Вашему мнению, «семейный досуг»?
2. Считаете ли Вы организацию семейного досуга необходимым условием гармоничного воспитания?
3. Какие варианты совместного семейного досуга вам известны?
4. Как часто Ваша семья проводит досуг вместе?
5. Как вы чаще всего проводите совместный семейный досуг?
6. Есть ли у Вас семейное хобби, если да, то какое?
7. Играете ли Вы всей семьей в настольные игры?
8. Какие жанры настольных игр для семейного досуга Вам известны?
9. Какие настольные игры для семейного досуга Вас больше привлекают?
10. Знаете ли Вы, какими настольными играми увлекается Ваш ребенок, если да, то какими?
11. Что Вы испытываете, когда проигрываете Вы или Ваш ребенок?
12. Что Вы чувствуете, когда победили Вы или Ваш ребенок?
13. Организуете ли Вы самостоятельно досуг своей семьи?
14. Что является препятствием для проведения совместного досуга в вашей семье?

### Опросник родительского отношения

(А. Я. Варга, В. В. Столин)

Тест-опросник родительского отношения (ОРО) представляет собой психодиагностический инструмент, ориентированный на выявление родительского отношения у лиц, обращающихся за психологической помощью по вопросам воспитания детей и общения с ними. Родительское отношение понимается как система разнообразных чувств по отношению к

ребенку, поведенческих стереотипов, практикуемых в общении с ним, особенностей восприятия и понимания характера личности ребенка, его поступков.

#### Текст опросника

1. Я всегда сочувствую своему ребенку.
2. Я считаю своим долгом знать все что думает мой ребенок.
3. Я уважаю своего ребенка.
4. Мне кажется, что поведение моего ребенка значительно отклоняется от нормы.
5. Нужно подольше держать ребенка в стороне от реальных жизненных проблем, если они его травмируют.
6. Я испытываю к ребенку чувство расположения.
7. Хорошие родители ограждают ребенка от трудностей жизни.
8. Мой ребенок часто неприятен мне.
9. Я всегда стараюсь помочь своему ребенку.
10. Бывают случаи, когда издевательское отношение к ребенку приносит ему большую пользу.
11. Я испытываю досаду по отношению к своему ребенку.
12. Мой ребенок ничего не добьется в жизни.
13. Мне кажется, что дети потешаются над моим ребенком.
14. Мой ребенок часто совершает такие поступки, которые, кроме презрения, ничего не стоят.
15. Для своего возраста мой ребенок немножко незрелый.
16. Мой ребенок ведет себя плохо специально, чтобы досадить мне.
17. Мой ребенок впитывает в себя все дурное, как губка.
18. Моего ребенка трудно научить хорошим манерам при всем старании.
19. Ребенка следует держать в жестких рамках, тогда из него вырастет порядочный человек.
20. Я люблю, когда друзья моего ребенка приходят к нам в дом.
21. Я принимаю участие в своем ребенке.
22. К моему ребенку «липнет» все дурное.
23. Мой ребенок не добьется успеха в жизни.
24. Когда в компании знакомых говорят о детях, мне немного стыдно, что мой ребенок не такой умный и способный, как мне бы хотелось.
25. Я жалею своего ребенка.
26. Когда я сравниваю своего ребенка со сверстниками, они кажутся мне взрослее и по поведению, и по суждениям.
27. Я с удовольствием провожу с ребенком все свое свободное время.
28. Я часто жалею о том, что мой ребенок растет и взрослеет, и с нежностью вспоминаю его маленьким.
29. Я часто ловлю себя на враждебном отношении к ребенку.
30. Я мечтаю о том, чтобы мой ребенок достиг всего того, что мне не

удалось в жизни.

31. Родители должны приспособливаться к ребенку, а не только требовать этого от него.
32. Я стараюсь выполнять все просьбы моего ребенка.
33. При принятии семейных решений следует учитывать мнение ребенка.
34. Я очень интересуюсь жизнью своего ребенка.
35. В конфликте с ребенком я часто могу признать, что он по-своему прав.
36. Дети рано узнают, что родители могут ошибаться.
37. Я всегда считаюсь с ребенком.
38. Я испытываю к ребенку дружеские чувства.
39. Основная причина капризов моего ребенка – эгоизм, упрямство и лень.
40. Невозможно нормально отдохнуть, если проводить отпуск с ребенком.
41. Самое главное, чтобы у ребенка было спокойное и беззаботное детство.
42. Иногда мне кажется, что мой ребенок не способен ни на что хорошее.
43. Я разделяю увлечения своего ребенка.
44. Мой ребенок может вывести из себя кого угодно.
45. Я понимаю огорчения своего ребенка.
46. Мой ребенок часто раздражает меня.
47. Воспитание ребенка – сплошная нервозность.
48. Строгая дисциплина в детстве развивает сильный характер.
49. Я не доверяю своему ребенку.
50. За строгое воспитание дети благодарят потом.
51. Иногда мне кажется, что я ненавижу своего ребенка.
52. В моем ребенке больше недостатков, чем достоинств.
53. Я разделяю интересы своего ребенка.
54. Мой ребенок не в состоянии что-либо сделать самостоятельно, а если и сделает, то обязательно не так.
55. Мой ребенок вырастет не приспособленным к жизни.
56. Мой ребенок нравится мне таким, какой он есть.
57. Я тщательно слежу за состоянием здоровья моего ребенка.
58. Нередко я восхищаюсь своим ребенком.
59. Ребенок не должен иметь секретов от родителей.
60. Я не высокого мнения о способностях моего ребенка и не скрываю этого от него.
61. Очень желательно, чтобы ребенок дружил с теми детьми, которые нравятся его родителям.

Ключи к опроснику

– Принятие-отвержение:

3, 4, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 24, 26, 27, 29, 37, 38, 39, 40, 42,

43, 44, 45, 46, 47, 49, 52, 53, 55, 56, 60.

– Образ социальной желательности поведения: 6, 9, 21, 25, 31, 34, 35, 36.

- Симбиоз: 1, 5, 7, 28, 32, 41, 58.
- Авторитарная гиперсоциализация: 2, 19, 30, 48, 50, 57, 59.
- «Маленький неудачник»: 9, 11, 13, 17, 22, 28, 54, 61.

Порядок подсчета тестовых баллов

При подсчете тестовых баллов по всем шкалам учитывается ответ «верно».

Высокий тестовый балл по соответствующим шкалам интерпретируется как:

- отвержение,
- социальная желательность,
- симбиоз,
- гиперсоциализация,
- инфантилизация (инвалидизация).

Тестовые нормы проводятся в виде таблиц процентильных рангов тестовых баллов по соответствующим шкалам = 160

### Методика «Неоконченные предложения»

(А.М.Щетинина)

Цель: определить, насколько принимается ребенок родителями, их позитивное или негативное отношение к нему, видение родителями перспектив развития ребенка, а также и принятие взрослым себя как родителя.

Данная методика направлена на определение характера отношений родителей к своему ребенку, отношения к его будущему, особенностей их самопринятия как родителей.

Интерпретация. Содержание окончаний предложений с 1 по 7 дает информацию о том, какие качества родитель видит в своем ребенке, что его радует, а что вызывает тревогу; окончания предложений с 8 по 14 являются показателями его родительского поведения и осознания им своей функции родителя; последние три предложения направлены на выявление того, каким человеком в будущем видят родители своего ребенка и каково это его будущее.

Инструкция. Закончите напечатанные ниже предложения. Делайте это как можно быстрее. Если начало какого-то предложения вызывает трудность

в его продолжении, то оставьте на время, поставьте возле него галочку, а в конце работы вернитесь к нему.

Больше всего в моем ребенке...

Когда я сравниваю своего ребенка с другими, то...

Иногда мне кажется, что мой ребенок...

Меня очень радует в ребенке...

Я был(а) бы доволен(на), если бы мой ребенок...

Меня тревожит, что мой ребенок...

Мой ребенок вызывает у меня...

Когда у моего ребенка возникают в чем-то затруднения...

Я нередко ловлю себя на мысли, что я к своему ребенку...

Я думаю, что я как родитель...

Когда ребенок не выполняет моих требований, то я...

Мне как родителю хотелось бы перестать бояться...

Я думаю, что моему ребенку со мной...

Воспитывая своего ребенка, я больше всего хотел(а) бы, чтобы...

Будущее моего ребенка кажется мне...

Я надеюсь, что ребенок станет...

В будущем я представляю своего сына (дочь) очень...

## Методика

«Диагностика содержания общения детей с близкими взрослыми»

Т.Ю. Андрущенко и Г.М. Шашловой

Данная методика была разработана Т.Ю. Андрущенко и Г.М. Шашловой для диагностики детско-родительского общения. По мнению авторов, позволяет выявить тенденции перестройки социальной ситуации развития и спрогнозировать варианты ее благоприятного или неблагоприятного

становления уже на этапе школьного обучения. С нашей точки зрения, методика может быть вполне релевантна и за пределами кризиса 6–7 лет, например, ее можно использовать и на семьях с детьми младшего школьного возраста.

При построении диагностической процедуры авторы исходили из представлений об общении как двустороннем процессе взаимной направленности действий людей, считая необходимым исследование обеих сторон коммуникативного взаимодействия. Были разработаны два опросника следующей диагностической направленности:

- 1) анкета-опросник для взрослых, направленная на выявление содержания общения родителей с ребенком («ОСОР-В»);
- 2) тест-опросник для детей, выявляющий представления о содержании их общения с родителями («ОСОР-Д»), включающий беседу с ребенком.

Опросники построены на основе выделения и изучения основных видов содержания общения ребенка со взрослым при переходе от дошкольного к младшему школьному возрасту.

Показаниями к применению данных методик, по мнению ее авторов, могут выступать:

- диагностика социальной ситуации развития как показателя психологической готовности ребенка к поступлению в школу;
- оценка уровня актуального и прогноз уровня ближайшего коммуникативного развития;
- трудности возрастного развития дошкольника при переходе к младшему школьному возрасту (симптоматика кризисного поведения);
- межличностные конфликты, проявляющиеся в непонимании, отвержении дошкольника родителями.

Анкета-опросник «ОСОР-В» построена на десяти номинальных шкалах, каждая из которых состоит из четырех утверждений, касающихся определенного содержания общения взрослого с ребенком. Задание представлено в виде 40 закрытых утверждений. Психолог в процессе прямого опроса предлагает родителям четыре варианта ответов, отражающих меру того, как часто они во взаимодействии с детьми обсуждают ту или иную тему. Оценки фиксируются на специальном бланке, в котором имеется 40 пронумерованных клеточек. Для записи ответов используется 4-балльная шкала, с помощью которой испытуемые отмечают степень выраженности оцениваемого качества. Если та или иная тема, представленная в коммуникативном опыте взрослого, обсуждается с детьми часто, то в

соответствующей графе листа ответов взрослый ставит два плюса: «++»; если обсуждается, но нечасто – один плюс «+»; если о чем-то говорят редко, то один минус «-»; если никогда – два минуса «--». При обработке данных первоначально вычисляется алгебраическая сумма плюсов и минусов по каждой шкале. Окончательный общий результат представляет соотношение четырех выделенных авторами сфер содержания общения. Сфера «Быт» объединяет три шкалы; сфера «Познание» – две шкалы; сфера «Социальный мир» – две шкалы; сфера «Внутренний мир ребенка» – три шкалы.

Конкретно авторы выделяют для анализа содержания общения ребенка и родителей следующие шкалы.

#### 1. Сфера быта:

- шкала удовлетворения витальных потребностей (ВП) ребенка – здоровья, гигиены, питания, безопасности;
- шкала ситуативно-бытовых действий (СБД) – помощи по дому, домашних обязанностей, бережного отношения к домашним вещам, самообслуживания;
- шкала формальных совместных занятий (ФСЗ) – совместных видов игры, конструирования, рисования, чтения, счета, письма, просмотра телепередач.

#### 2. Сфера познания:

- шкала содержания познания (СП) – законов природы, растений, животных, анатомо-физиологических сведений о человеке, информации об известных ученых, писателях, путешественниках и др.;
- шкала процесса познания (ПП) – способов самостоятельного изучения ребенком окружающих предметов и явлений, использования окружающих предметов и др.

#### 3. Сфера социального мира:

- шкала формальной школьной действительности (ФШД), отражающая выполнение ребенком требований воспитателя (учителя), его детсадовские (школьные) отношения со сверстниками, участие в ходе организованных взрослыми занятий, выполнение их поручений, успехи, неудачи в детском саду (школе);
- шкала норм социального взаимодействия (НСВ), где обсуждается соответствие поведения правилам, этическим нормам с точки зрения того, что «хорошо», что «плохо», взаимоотношения людей, последствия асоциального поведения.

#### 4. Сфера внутреннего мира ребенка:

- шкала мира мыслей ребенка (ММР) – особенностей представлений ребенка о тех или иных вещах, его мнений, взглядов по тем или иным вопросам, того, что и как он придумывает, сочиняет, способов решения тех

или иных заданий, которые ребенок сам нашел;

– шкала мира чувств ребенка (МЧР) – обсуждение переживаний, настроений ребенка и их причин, его отношения к людям (симпатии, антипатии) и др.;

– шкала Я-концепции ребенка (ЯКР), касающаяся обсуждения перспектив общего развития ребенка, его представлений о себе, об изменениях, произошедших в нем за какой-то промежуток времени (каким он был и каким стал), отношении ребенка к себе.

Опросник позволяет получить информацию о специфике содержания общения 6–7-летних детей с близкими взрослыми с позиции самих детей. Осуществить это с помощью прямого опроса очень сложно, поэтому использовалась непрямая (игровая) техника, заимствованная из теста «Диагностика эмоциональных отношений в семье». Процедура была модифицирована применительно к задачам исследования детских представлений о содержании общения с близкими взрослыми.

#### Материал для проведения обследования

Как и в «материнской» методике, сначала ребенок материализует свою семью с помощью 20 фигур, представляющих людей различных возрастов (форм, величин), достаточно стереотипных для идентификации их с членами семьи ребенка. В наборе обычно присутствуют фигуры от дедушек и бабушек до новорожденных детей. Введена также фигура человека «Никто» с целью выявления содержания

общения, которое отсутствует в семье. Каждая фигура снабжается коробочкой — «почтовым ящиком».

В комплект материала также входят напечатанные на карточках

«письма» с короткими «посланиями», в которых отражено адаптированное для детей содержание различных коммуникативных ситуаций. Коммуникативные ситуации представлены в 40 «посланиях», которые соответствуют ранее описанным сферам содержания общения и отдельным шкалам.

#### Процедура проведения обследования

После установления контакта с ребенком психолог просит его рассказать о людях, с которыми он живет в своей семье. Далее с помощью специально создаваемой игровой ситуации испытуемый из всего набора фигур выбирает те, которые, по его мнению, представляют семью. Ребенку предлагается в дальнейшем обращаться к ним как к членам семьи. Затем



рядом с каждой из выбранных фигур, изображающих членов семьи ребенка, ставится коробочка («почтовый ящик») и ребенку объясняется, что ему предстоит «посылать письма» своим близким. При этом ребенку показывают карточки и говорят, что они содержат «послания» и его задача положить каждое из них в ящик той фигуры, к которой «послание» подходит больше всего. Если «послание» на карточке, по мнению ребенка, никому не подходит, то его надо отдать фигуре человека «Никто» (психолог вводит соответствующую фигуру). Если же ребенок считает, что послание подходит нескольким членам семьи, то данную карточку он должен отдать психологу.

Взрослый сам зачитывает детям «послания» с целью уточнения понимания ребенком содержания представленного фрагмента общения. Например: «... рассказывает мне о растениях и животных. Кто рассказывает тебе о растениях и животных? Давай ему отошлем это письмо. Если в твоей семье тебе никто не рассказывает об этом, то отдай это письмо фигуре «Никто». А может быть и так, что тебе об этом рассказывают сразу несколько человек, тогда отдай карточку мне, а я отмечу, что это письмо получили несколько человек».

#### Интерпретация результатов методики

При обработке результатов детского варианта опросника («ОСОР-Д») авторы предлагают рассматривать распределение внимания к тому или иному содержанию общения между членами

семьи, а также соотношение коммуникативных ситуаций, отданных персонажу «Никто» и семье в целом.

Показатели, отражающие особенности содержания общения родителей с детьми, ранжируются. Предварительно рассчитываются средние арифметические баллы по каждой группе шкал (сфере содержания общения), которые затем располагаются в последовательности от большего к меньшему. Им присваиваются ранги от первого до четвертого. Меньшему значению ранга соответствует наибольшая степень выраженности в общении того или иного содержания общения. При этом появляется возможность выделить доминирующие сочетания тех или иных видов содержания общения. По итогам ранжирования у родителя определяется индивидуальное сочетание видов содержания общения, присутствующее в его реальном взаимодействии с ребенком. Эти данные сопоставляются с результатами детского теста-опросника, в котором аналогично, путем применения процедуры ранжирования, выявляется уже с точки зрения ребенка

соотношение видов содержания общения, которое предлагают ему родители.

### Инструкция

Уважаемые родители!

Вам предлагается список утверждений, касающихся различных ситуаций Вашего общения с детьми. Прочтите, пожалуйста, утверждения, данные ниже, и оцените каждое из них следующим образом:

«++» часто это обсуждаю;

«+» обсуждаю это, говорю об этом;

«-» редко говорю об этом;

«--» никогда не говорю об этом.

Здесь нет «хороших» или «плохих» ситуаций общения. Пожалуйста, отвечайте так, как это складывается у Вас в реальном взаимоотношении с ребенком. Очень важно, чтобы Вы оценили все утверждения.

### Текст опросника «ОСОР-В»

1. Обсуждаем вопросы самочувствия ребенка (жалобы на нездоровье, сон, необходимость лечебных процедур и др.).
2. Обсуждаем реальную и возможную помощь ребенка по дому (уборка квартиры, мытье посуды и др.).
3. В разговорах с ребенком планируем совместные просмотры телепередач.
4. Разговариваем с ребенком об известных ученых, писателях, путешественниках и др.
5. Рассказываем ребенку о тех или иных способах изучения окружающих предметов и явлений.
6. Говорим о выполнении требований учителя (воспитателя).
7. Обсуждаем последствия асоциального поведения людей (лжи, воровства, хулиганства и др.).
8. Обсуждаем особенности представлений ребенка о тех или иных вещах.
9. Говорим с ребенком о его переживаниях (грусти, радости, гнева и др.).
10. В разговоре с ребенком обсуждаем возможные перспективы его общего развития.
11. Говорим о реальных и возможных опасностях, с которыми сталкивается ребенок, их предотвращении.
12. Говорим с ребенком о его самообслуживании (одеваться,

содержать в порядке свои вещи, убирать за собой и др.).

13. Разговариваем с ребенком в ходе совместных занятий конструированием, рисованием и др.

14. Беседуем с ребенком об окружающей живой природе (растениях, животных).

15. Отвечаю на различные вопросы ребенка: почему? зачем? для чего? и др.

16. В разговоре с ребенком интересуюсь проблемами его друзей (одноклассников).

17. Обсуждаем поведение ребенка с точки зрения его соответствия правилам общения в гостях, детском саду, поликлинике, на прогулке и др.

18. Обсуждаем с ребенком, что и как он придумывает, сочиняет.

19. Разговариваем с ребенком о тех или иных людях, обсуждаем его отношение к ним: симпатию (любовь, привязанность и др.), антипатию (неприязнь, отвержение и др.).

20. Обсуждаем с ребенком его представление о себе (или как об умном, красивом и др., или как о глупом, неряхе и др.).

21. Говорим с ребенком о вопросах гигиены (уход за телом, своевременность физиологических отправления и др.).

22. Говорим с ребенком о выполнении им (ею) домашних обязанностей и поручений (выносить мусор, ходить в магазин, ухаживать за животными и др.).

23. Разговариваем с ребенком, когда вместе с ним занимаемся чтением, счетом, письмом.

24. Беседуем с ребенком по поводу сведений об анатомии и физиологии человека (части тела, основные органы, деторождение и др.).

25. Обсуждаем попытки самостоятельного изучения ребенком окружающих предметов и явлений.

26. Расспрашиваю ребенка о его участии в ходе учебных школьных (детсадовских) занятий, выполнении поручений в школе (детском саду).

27. Обсуждаем поступки ребенка с точки зрения того, что «хорошо», что «плохо».

28. Обсуждаем с ребенком его мнение, взгляды на те или иные проблемы.

29. Подмечаем и обсуждаем в разговорах с ребенком то или иное его настроение.

30. Подмечаем и обсуждаем изменения, произошедшие с ребенком за какой-то промежуток времени, соотносим, каким он был и каким он стал.

31. Говорим с ребенком о вопросах питания (регулярность приема пищи, предпочтения в еде и др.).

32. Говорим о бережном отношении ребенка к домашним вещам.

33. Разговариваем с ребенком в ходе совместной игры (обсуждаем правила, использование игрушек и др.).

34. Беседуем с ребенком о законах природы (сезонных изменениях,

круговороте веществ и др.).

35. Беседуем с ребенком по поводу использования различных окружающих предметов.

36. Обсуждаем с ребенком школьные (детсадовские) успехи и неудачи (оценки взрослого, качество выполнения работы и др.).

37. Обсуждаем взаимоотношения людей и поступки ребенка с точки зрения этических норм (честность, справедливость и др.).

38. Обсуждаем с ребенком его способы решения того или иного задания.

39. Обсуждаем с ребенком причины его переживаний.

40. Обсуждаем с ребенком его отношение к себе (недовольство собой, гордость за себя и др.).

БЛАНК РЕГИСТРАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ МЕТОДИКИ «ОСОР-В» Ф. И. О.

Статус в семье

Возраст Ф. И. О. ребенка Дата рождения ребенка Дата опрос

ВП	СБД	СЗ	СП	ПП	ФЩД	НСВ	ММР	МЧР	ЯКР
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Программа по повышению психолого-педагогической компетентности родителей младших подростков в организации семейного досуга на основе использования настольных игр

### Целевой раздел

Становление и развитие человека начинается именно в семье, и главная роль на развитии и социализации подрастающего поколения лежит именно на ней. Именно семья помогает усваивать нравственные ценности, которые так необходимы для каждого ребенка по мере взросления. Рассматривая младший подростковый возраст, можно отметить, что все, что недополучает он по мере взросления, во взрослой жизни достаточно сложно восполнить или вообще не восполнить. Большую роль на социализации подрастающего поколения является организация семейного досуга, которая в большинстве современных семьях полностью отсутствует, так как родители уделяют много времени работе или личным проблемам, а дети большое время проводят со своими друзьями или просиживая в мобильном телефоне, компьютере. Именно правильно организованный семейный досуг несет в себе восстановительную функцию, то есть помогает восстановить и поддержать здоровье всех членов семьи, удовлетворить их различные потребности.

Содержание семейного досуга должно быть основано на учете интересов каждого члена семьи. Интересы у всех очень разные, но при этом достаточно разные интересы и увлечения можно объединить в одну идею времяпровождения. В данном случае, все будет зависеть от того, как подходить к организации дела и на сколько каждый член семьи действительно заинтересован в совместном времяпровождении. Совместный семейный досуг должен доставлять всем удовольствие, только в этом случае

он сможет оказать полезное развивающее воздействие на каждого члена семьи и повысить их духовный и культурный уровень, сплотить семью.

Отдельно стоит обратить внимание на то, что уровень культурного и духовного развития детей полностью зависит от родителей и от их развития. Стоит отметить, что родители, которые имеют собственные интересы, увлекают и детей чем-либо, что помогает выстроить в семье более доверительные отношения и сплотить семью, каждый член семьи становится активным участником данного процесса.

Большое внимание на младших подростков, которые так активно познают мир, оказывает влияние то, как родители проводят время в кругу собственной компании. Дети активно перенимают их опыт и вносят потом в собственную жизнь.

Большое значение в организации семейного досуга оказывают те традиции, которые сформированы в семье и совместные дела. К семейным традициям относятся те, что передаются из поколения в поколение или те, что выработались именно в определенной ячейке и которых она четко придерживается. Семейные традиции помогают заполнить свободное время, помогает устранить какие-то возникшие трудности или неприятности. У подростков, которые растут в добрых традициях и умеют проводить время с семьей. формируются положительные мировоззренческие установки на семью.

Проблема отсутствия организации семейного досуга заключается в том, что большинство родителей просто не знают, как правильно спланировать время и интересы каждого члена семьи. Чаще всего в семьях преобладает пассивный отдых у телевизора среди рабочей недели или приеме гостей по выходным для застолья. Дети большую часть времени предоставлены сами себе, что для родителей является определенной нормой.

Поэтому нами была разработана и внедрена программа для повышения психолого-педагогической компетентности родителей в рамках организации семейного досуга. Суть работы по программе заключалась в том, чтобы показать родителям, что можно по-разному проводить досуг и при этом он будет организован так, что каждому из участников будет интересно проводить время совместно.

Всего было разработано 24 занятия, которые проводились 1 раз в неделю.

Новизна программы заключается в том, что будут применяться настольные игры, они будут использованы как знакомство с правилами организации семейного досуга и эти настольные игры будут интересны взрослым и младшим подросткам, основаны на совместном сотрудничестве старшего и младшего поколения.

Цель программы: формирование психолого-педагогической компетентности родителей в рамках организации семейного досуга с применением настольных игр.

Достижение поставленной цели предусматривает решение следующих задач:

1. Просветить родителей о досуге в целом и о семейной досуге в частности;
2. Сформировать представления позитивного и конструктивного взаимодействия между всеми членами семьи с учетом возраста, пола, индивидуальных особенностей;
3. Сформировать достаточную базу знаний у родителей по правилам организации семейного досуга с применением настольных игр;
4. Сформировать положительное эмоциональное отношение к семейному досугу с применением настольных игр

Целевая аудитория программы являются обучающиеся 12-14 лет и их родители.

Программа разработана на 6 месяцев и проводилась в удобное время многих участников. В основном это были выходные дни.

Периодичность занятий – 1 раз в неделю по 1-2 часа.

При разработке программы развивающих занятий использовалась психолого-педагогическая литература [Антонова, Л.Ю. Игра как вектор формирования досуговой культуры учащейся молодежи; Любичкая, К.А. Родительская вовлеченность в формирование образовательного пространства детей; Тращенко, С.А. Педагогические стратегии развития межпоколенных взаимоотношений в детско-взрослых семейных сообществах], эффективность содержания которой показана многократно на практике.

Кадровые условия реализации программы:

Реализовывать данную программу в образовательном учреждении может педагог-психолог, педагог, который соответствует ниже представленным требованиям. Администрация образовательной организации, которая сможет оказывать содействие в организации обучающихся и сведения расписания, в котором указано время занятий.

Должностные обязанности: осуществлять реализацию внеурочной программы в ОУ.

Требования к уровню квалификации: высшее профессиональное образование, знания в области общей и возрастной психологии, умение организовывать совместную деятельность обучающихся и родителей, умение работать с настольными играми.

В основе программы лежит компетентностно-деятельностный подход, который предполагает:



- овладение навыками в непосредственном включении в деятельность;
- развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- акцентирование внимание на результате, в качестве результата рассматривается не сумма усвоенной информации, а способность человека эффективно действовать.

Данная программа мероприятий базируется на следующих принципах:

1. Активность обучаемых как ориентация на высокую активность участников.
2. Доступность как предоставление материала, соответствующего возрастным особенностям целевой аудитории.
3. Субъектность как опыт самостоятельной деятельности через совершение конструктивного выбора, осознание мотивации собственного поведения, выявление проблем и целенаправленно преодолевать препятствия.

Программа предполагает следующие формы работы: коллективная, групповая, работа в малых группах, индивидуальная и самостоятельная. Формы работы определяются целями конкретного занятия и выполняемыми заданиями.

В работе используются следующие методы: словесные (лекция, беседа, дискуссия и др.), наглядные (демонстрация видеосюжетов, обзоров и др.), практические (упражнения и др.).

Средства: наглядный материал, видеоматериал, схемы, рисунки и др.

Материально-технические условия реализации программы

Оборудование, необходимое для реализации программы:

компьютер с доступом в Интернет, колонки для компьютера, используемые для занятий настольные игры, которые предусматривают применение специального инвентаря: карточек, карт, костей, игрового поля, фишек, фигур.

Программа имеет следующую структуру:

Первый блок «Информационный». Цель - просвещение родителей по вопросам организации семейного досуга (что такое семейный досуг, в чем его значимость, возможности настольных игр при организации семейного досуга), формирование мотивации к совместной с ребенком деятельности.

Второй блок «Практический». Цель – ознакомление родителей со способами организации семейного досуга посредством использования настольных игр (формирование умений: подбирать игры, полезные для развития ребенка; организовывать и осуществлять совместную игровую деятельность).

Третий блок «Рефлексивный» Цель – обсуждение и анализ приобретенного опыта совместной с ребенком деятельности.

Особенностью программы является её практико-ориентированный характер. Главной особенностью программы является использование настольных игр как средства для совместной деятельности между обучающимися и их родителями, которые можно использовать для разных предметов и задач, в том числе и семейного досуга исходя из применяемого ассортимента различных жанров настольных игр.

Ожидаемые результаты: родители младших подростков имеют положительную динамику по показателям: Сформированы знания о явлении досуга, семейного досуга, а также о правилах организации семейного досуга с применением настольных игр. Сформировано положительное

эмоциональное отношение организации семейного досуга с применением настольных игр. Сформированы представления позитивного и конструктивного взаимодействия между всеми членами семьи, что подтверждается диагностическими методиками.

## ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Таблица 1

Учебно-тематический план (24 часа)

Тема занятия	Цель	Краткое содержание	Часы	Ответственные
Блок I «Информационный»	<p>Просвещение родителей по вопросам организации семейного досуга;</p> <p>формирование мотивации к совместной с ребенком деятельности</p>	<p>Регламент (цель создания, правила работы, график занятий, расписание);</p> <p>Введение в тему лекции; мозговой штурм «Актуальные проблемы организации досуга в семье»,</p> <p>Теоретический материал социальные явления (что такое семейный досуг, в чем его значимость, возможности настольных игр при организации семейного досуга)</p>	2	Педагог-психолог
Блок II «Практический»	<p>Ознакомление родителей со способами организации семейного досуга посредством использования настольных игр</p>	<p>Формирование умений: подбирать игры, полезные для развития ребенка; организация и осуществление совместной игровой деятельности обучающихся и родителей.</p>	21	Педагог-психолог
Блок III «Рефлексивный»	<p>Обсуждение и анализ приобретенного опыта совместной с ребенком деятельности</p>	<p>Подготовка и проведение выбранной настольной игры среди родительских мини-групп</p>	1	Педагог-психолог

## СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Таблица 2

### Содержание занятий

Учебно-тематический план (24 часа)

№	Название	Цель
1	Вводное занятие	Создать настрой на работу, обсудить организационные вопросы по работе.
2	Лекция «Актуальные проблемы организации досуга в семье»	Просвещение родителей по ключевым вопросам, что такое семейный досуг, в чем его значимость и чем он отличается от обычного досуга, хобби, какими возможностями обладают настольные игры при организации семейного досуга
3	Каркассон	Развитие пространственного и стратегического мышления, умения сотрудничать
4	Колонизаторы	Обучить умению договариваться и идти на компромисс
5	Билет на поезд	Обучить семью умениям грамотного соперничества, организации сплочения для осуществления запланированных целей на игру
6	Имаджинариум	Работа развития аналитического и ассоциативного мышления.
7	Волки	Сформировать и развить умение планировать свои действия
8	Покорение Марса	Умение взаимодействовать в команде
9	Цитадели	Развитие логического мышления, оперативности, умения прогнозировать последствия собственных решений
10	Пандемия	Сплотить семью и научить совместно решать проблемы

11	За бортом	Умение договориться в коллективе и раскрытие возможностей работы в команде.
12	Игра престолов	Сформировать наблюдательность, так и харизматичность, логику, умение донести свое мнение до других игроков, тренирует коммуникативные навыки, предоставляет возможность для отработки техник убеждения с использованием как вербальных средств
13	Запретный остров	Умение договариваться, работать в команде, способствует развитию мышления и внимания, формированию навыков стратегического планирования, самоорганизации, принятия решений в экстремальных условиях и успешного баланса организаторских и исполнительских способностей.
14	Мачи Коро	Умение использовать имеющиеся ресурсы
15	7 чудес	Умение планировать свои действия, развитие стратегического мышления
16	Соппротивление	Освоение лидерских качеств и навыков, пониманию межличностных границ общения (формируется через понимания границ игрового пространства)
17	Red7	Направлена на развитие внимания, логики и реакции игроков
18	Эволюция	Развитие логики и нестандартных тактических решений
19	Доббль	Развитие зрительной памяти, слухового внимания и связной речи
20	Свинтус	Развитие умения «общаться», выразить свои мысли, чувства и при этом, слышать своего собеседника
21	Путь в будущее	Названия осознанного подхода к своей жизни и таких умений, как работа в команде, эффективная коммуникация, критическое мышление

22	Последний день Атлантиды	Умение коммуницировать, планировать свои действия, разрешать проблемы в экстремальных условиях
23	Тайные лидеры	Развитие социального взаимодействия и коммуникации
24	Заключительное занятие	Закрепление представлений у родителей о проведении совместного досуга с подростками

## СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### Содержание занятий

#### Блок I «Информационный»

##### Занятие 1 «Введение»

Цель: создать настрой на работу, обсудить организационные вопросы по работе.

##### Введение.

Семейное время – это отличный способ провести время с родителями и подростками, развлечься и укрепить связи. Одним из самых популярных и любимых всеми игровых вариантов является игра монополия. В этой программе предлагается провести вечер веселой игрой и приятным общением при помощи монополии.

Настольные игры не только развлекают, но и укрепляют связи между членами семьи. Приготовьте закуски, разложите игру и наслаждайтесь приятным времяпрепровождением, полным смеха и веселья.

«Настольные игры объединяют и помогают родителям выстроить более доверительные отношения с детьми. Важно, чтобы ребенок получал навык проигрыша, учился не только выигрывать, но и проигрывать. Когда он учится этому у родителя, этот навык менее травматичный, потому что родители могут и поддержать, и обнять, и найти правильные слова поддержки. Также в процессе игры в настольные игры у ребенка появляются навыки здоровой конкуренции, что тоже немаловажно. Настольные игры — это прекрасный способ для ребенка освоить правила очередности. Это важный навык, так как дети постоянно взаимодействуют друг с другом» — комментирует эксперт телеканала «МУЛЬТ», психолог, писатель, лауреат премии «Золотая Психея», Михаил Хорс.



Обучение.

С помощью игр дети незаметно учатся хорошо считать. Есть специальные математические «настолки», в других же нужно считать очки, ходы, количество точек на кубике. Есть игры для обучения английскому, чтению и даже программированию.

Развитие логики.

Игра дает некую среду, в которой не страшно действовать и без труда выстраиваются причинно-следственные связи. Чтобы победить противника, нужно продумывать свои действия, просчитывать стратегию на несколько шагов вперед, анализировать.

Зачем играть с детьми в настольные игры?

Настольные игры — прекрасный вид семейного досуга, который может объединить за одним столом всю семью. Игры — тренажёр для счёта, логического мышления и социальных навыков.

Семейный досуг.

Игры позволяют провести время вместе, посмеяться, посоревноваться. Многие рассчитаны на возраст «от 3 до 99 лет», интересны и взрослым, и детям. К тому же их можно брать с собой в путешествия и коротать время, например, в поезде.

«Настольные игры объединяют и помогают родителям выстроить более доверительные отношения с детьми. Важно, чтобы ребенок получал навык проигрыша, учился не только выигрывать, но и проигрывать. Когда он учится этому у родителя, этот навык менее травматичный, потому что родители могут и поддержать, и обнять, и найти правильные слова поддержки. Также в процессе игры в настольные игры у ребенка появляются навыки здоровой конкуренции, что тоже немаловажно. Настольные игры — это прекрасный способ для ребенка освоить правила очередности. Это важный навык, так как дети постоянно взаимодействуют друг с другом», — комментирует эксперт телеканала «МУЛЬТ», психолог, писатель, лауреат премии «Золотая Психея», Михаил Хорс.

### Обучение.

С помощью игр дети незаметно учатся хорошо считать. Есть специальные математические «настоики», в других же нужно считать очки, ходы, количество точек на кубике. Есть игры для обучения английскому, чтению и даже программированию.

### Развитие логики.

Игра дает некую среду, в которой не страшно действовать и без труда выстраиваются причинно-следственные связи. Чтобы победить противника, нужно продумывать свои действия, просчитывать стратегию на несколько шагов вперед, анализировать.

### Тренировка внимания.

Очень многие игры требуют наблюдательности: замечать мелкие детали, первым реагировать на определенный знак или картинку. Для тренировки внимания делать это нужно быстро.

### Развитие воображения.

В некоторых играх нужно сочинять истории, изображать фразы или предметы, находить ассоциации. Каждая игра имеет свой сюжет, который настроен на то, чтобы развить фантазию ребенка. Последняя напрямую задействует развитие интеллекта вперед. К тому же, развитое воображение помогает легче решать жизненные проблемы.

### Мелкая моторика.

Настольные игры, в отличие от компьютерных, можно пощупать: картонные карточки, пластмассовые фишки и кубики, тряпочные мешочки. Развитие моторики важно не только для малышей, но и для старшего поколения.

### Социальные навыки.

В игре ребёнку проще всего научиться следовать правилам, принимать поражения, достигать цели. Играя вместе, дети коммуницируют друг с другом, поддерживают в случае поражения. Сейчас есть игры на любой вкус.

Попробуйте купить «настолку», показавшуюся вам интересной, и выделите время, чтобы поиграть с ребёнком.

Занятие 2. Актуальные вопросы организации семейного досуга  
«Проблемы современных подростков».

Для любого ребенка игра – способ познания мира и своего места в этом мире. Именно в игре ребенок растет и развивается как личность, приобретает навыки общения и поведения в обществе. И с самых ранних лет жизни надо ставить ребенка в такие условия, чтобы он как можно больше играл. И задача взрослых не только не мешать играм ребенка, но и создавать развивающую игровую среду, учить ребенка играть в самые разные игры.

Именно участие в игре взрослого наравне с ребенком дает малышу возможность почувствовать, что мама и папа такие же, как он, им можно доверять.

Для ребенка игра - самый радостный и комфортный способ узнать мир. Если ребенок умеет играть, если его радует собственная ловкость и вдохновляет победа над трудностями, если он научился внимательно слушать и смотреть, ему никогда не будет скучно.

Сегодня, когда в каждом доме есть компьютер, настольные игры отошли на задний план. Во многих семьях родители не понимают, зачем покупать разнообразные игры, если в сети интернет полно доступных развлекательных и развивающих игр? Кроме того, ритм современной жизни настолько быстрый, что, порой, у взрослых нет времени выделить хотя бы полчаса, чтобы поиграть с детьми. А, иногда, к сожалению, и желания... Давайте сегодня все-таки остановимся и вспомним, с каким нетерпением в свое время мы ждали папу с работы, чтобы поиграть в «Домино» или «Лото». А помните, с каким удовольствием мы кидали кости, путешествуя фишками

по волшебной стране, и с каким ликованием выигрывали в «Поддавки»? Наши дети, хоть и живут в иных реалиях, также любят играть. Им также необходимо наше внимание и любовь. А любовь, кстати, не всегда проявляется покупкой шоколадки или сто двадцать пятой машинки.

#### 1. Влияние настольных игр на развитие детей.

Содержание настольных игр очень разнообразно. Сюда входят: вкладыши, пазлы, кубики, пирамиды, мозаика, различные шнуровочки, конструктор, лото, домино.

У детей развиваются память, внимание, воображение, логическое мышление. В процессе игры развиваются все стороны личности ребёнка: уступчивость, толерантность, сотрудничество, а также – сосредоточенность, усидчивость, умение доводить дело до конца, дисциплинированность – это те качества, которые необходимы детям при обучении в дальнейшем в школе.

Кроме того, что настольные игры помогают поддерживать общение с близкими людьми, учат лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Учтите, что детки учатся, играя. Поэтому они с удовольствием выучат цифры или буквы (или даже научатся читать), если время от времени вы будете играть с ними в соответствующие настольные игры. Играя с ребёнком, можно выявить и вовремя можно не только закрепить определенные знания, но и устранить недостатки в произношении, развить его фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью настольных игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий. Более того, настольные игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной

учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

## 2. На что обратить внимание, при выборе настольных игр?

Перед тем, как купить ту или иную игру, ознакомьтесь с ее правилами и убедитесь, что она понравится вашему малышу. Настольная игра должна соответствовать не только интересам, но и возрасту ребенка. Только в таком случае можно рассчитывать на успех. Как правило, возрастной диапазон, на который рассчитана игра, отмечается на коробке. Тем не менее, исходя из описания, вы должны решить, подойдет ли конкретный экземпляр именно вашему малышу. Ведь, к примеру, один малыш в трехлетнем возрасте свободно складывает «Пазлы», а для другого это непосильная задача. Кроме того, помните: если игра слишком легкая, ваш ребенок быстро потеряет интерес к ней, а если наоборот – слишком трудная – существует вероятность, что ребенок не поймет ее и, следовательно, не заинтересуется. Удачным решением является покупка игры, которая имеет разные уровни. Это дает игре шансы подольше быть востребованной, увеличивая ее «срок годности». Таким образом, можно сэкономить деньги. Кстати, одним из преимуществ покупки настольных игр является их невысокая цена.

## 3. Какие настольные игры покупать детям?

Одни игры рассчитаны на развитие наглядно-образного и словесно-логического мышления, другие – на обучение сравнению множеств, состоящих из однородных предметов. Есть игры, предназначенные для закрепления представлений о величине, форме, цвете предметов, есть категория, благодаря которой дети знакомятся с цифрами и математическими знаками. Естественно, что существует категория, расширяющая представления детей о предметах и явлениях окружающего мира, а также обогащающая и активизирующая словарный запас ребенка, развивающая его связную речь.

Настольные игры для самых маленьких должны быть несложными и яркими. Это могут быть кубики, из которых нужно сложить картинку. Для первого раза вполне достаточно четырех кубиков. С возрастом можно купить 9 кубиков, которые вместе образуют ту или иную картинку. Можно купить разнообразные карточки. Например, на одних изображены животные, а на других – их детеныши. Взрослый показывает маму, например, корову, а ребенок должен найти ее малыша – теленка. Такие игры смогут осилить даже двухлетние детки.

Деткам постарше понравятся пазлы. Сначала – простые, позже – более сложные. Отлично тренирует мелкую моторику, а также воображение, мозаика. С трехлетками смело можно играть в детское домино или лото. Дети старше 6 лет, особенно мальчики, любят настольный футбол и хоккей. Шашки и шахматы – придется по вкусу школьникам. Этой категории детей будет интересна всемирно известная монополия.

Отдельно можно выделить разнообразные наборы для творчества, книжки раскраски, конструкторы, пластилин или цветную глину для лепки.

Отличительная особенность и преимущество настольных игр заключается в том, что они не требуют много пространства, приносят пользу и скрашивают свободное время, например, когда за окошком надоедливый осенний дождик.

#### 4. Главные принципы игры с ребенком:

Играющий с ребёнком должен играть с удовольствием. Когда ребенок видит, что взрослый играет с ним неохотно, он думает, что «игра – это не интересно, раз взрослый это не любит» или еще хуже: «наверно, со мной играть неинтересно». Это совсем не то, что нам хотелось бы.

Не надо быть занудой. Если ребенок построил нечто и говорит, что это вертолет, а в вашем понимании это похоже на металлолом, не говорите, что

он не похож. Просто сами постройте вертолет таким, как вы его себе представляете, и восхищенно говорите, что теперь у вас два вертолета. И ребенка не обидите, и дадите ему правильное представление о том, как выглядит вертолет.

Если вы играете с ребенком в развивающие игры. Не надо спрашивать без конца у ребенка: а это какого цвета, а сколько здесь карандашей, если он явно не хочет на это отвечать, хотя еще вчера вам все это говорил. Но, если ребенок не справляется с заданием, значит, вы переоцениваете уровень его развития. Сделайте перерыв, а через некоторое время начните с более легких заданий. Еще лучше, если малыш сам начнет выбирать задания с учетом своих возможностей. Не торопите его.

Учите ребенка фантазировать. Даже из простых кубиков можно сделать теплоход, вообразить, будто это продукты или дрова для пикника. Рисование тоже повод научить ребенка фантазировать. Например, ребенок малюет желтым цветом, он сам не знает, что рисует. Помогите ему: «Ой, какой большой апельсин. Всем твоим друзьям хватит». И вырежьте большой круг из этого размалёванного листа. В следующий раз синие мазки станут дождем или снегопадом и т.д. Родители хотят, чтобы ребенок играл самостоятельно. Не торопитесь. Малыш не очень любит играть самостоятельно. Во-первых, он просто хочет быть с вами. Во-вторых, играть одному не очень-то интересно. Но ребенок, которого научили играть, обязательно научится играть и самостоятельно.

Занятие 3 Проведение семейного досуга с использованием настольной игры «Каркассон»

Вступление.

Время, проведенное вместе, является ценным и важным для развития семейных отношений. Игра в настольные игры не только способствует

укреплению связи между родителями и подростками, но и создает веселую и историческую атмосферу соперничества и взаимодействия. В этой программе семейного досуга мы рекомендуем использовать игру «Каркассон».

«Каркассон» — это настольная стратегическая игра с элементами экономики в немецком стиле. Ее релиз состоялся в 2000 году в Германии, издательством занималась компания Hans im Glück. Создателем игры является Клаус-Юрген Вреде, для которого ее разработка стала первым подобным опытом. Уже в 2001-м «Каркассон» завоевал в Германии звание «Игра года». В настоящий момент ее выпускают во всем мире самые разные издательства.

В России изданием занимаются Hobby World. Цель игрока в ней – освоить больше объектов, чем соперники. Чтобы добиться успеха, игрокам нужно внимательно следить за игрой, логически мыслить при совершении очередного хода и стараться помнить, какие квадраты еще остались неоткрытыми. Благодаря этому, «Каркассон» – не просто средство для приятного времяпровождения, но и неплохой тренажер для логики, памяти и внимательности. Если же мы говорим о юных участниках, то им игра поможет понять, что такое соперничество, а также научит выигрывать или же достойно проигрывать. Последнее качество тоже не станет лишним. Играть в «Каркассон» могут от 2 до 5 человек в возрасте от 7 лет.

Цель: развитие пространственного и стратегического мышления, умения сотрудничать.

Программа:

1. Подготовка.

Перед началом партии каждый участник выбирает себе цвет подданных (синий, зеленый, желтый, красный, черный), с помощью которых будет осваивать новые владения. После этого выставляется стартовая клетка (квадрат) на стол. Понять, что она стартовая, можно по цвету ее рубашки, который отличается от прочих. Остальные квадраты тщательно



перемешиваются и в несколько стопок выкладываются рядом рубашками вверх.

## 2. Основная часть программы.

Далее в установленном участниками порядке каждый игрок открывает новый квадрат и добавляет его к предыдущим таким образом, чтобы изображение на нем совпадало и продолжало картину. Например, дорога должна продолжать дорогу, средневековый город пристраивается к начатому селению, ну а поле становится продолжением уже имеющегося поля. Присоединять новый квадрат к предыдущим можно только боком (не углом), а один из объектов на нем игрок, выложивший клетку, может занять. Для этого ему нужно взять фигурку подданного и поставить на заинтересовавший объект. При этом нужно соблюдать правило: если на соседней клетке на таком же объекте уже стоит фигурка другого игрока, то занимать его продолжение на размещенном вами квадрате нельзя (при этом вы можете занять другой объект на клетке). Например, вы присоединяете квадрат с фрагментами города и дороги к клетке с городом, на которой стоит фигурка соперника. Занять в таком случае город на вашем квадрате вы не можете, но взять себе дорогу вам не запрещается.

Соответственно, дальше нужно стремиться завершить объект по описанным в инструкции правилам и не допускать, чтобы на нем оказалось больше фигурок вашего соперника, иначе очки за весь объект достанутся ему. Если же подданных будет поровну, вы получите одинаковое количество баллов. Естественно, каждый объект имеет свою ценность. Проще всего завершать дороги, однако за них дается меньше всего очков: одно за клетку дороги. В свою очередь, одна клетка города даст сразу два очка, а если на нее нанесен символ щита, вы получите еще два дополнительных очка.

После завершения строительства каждого объекта фигурки подданных с него возвращаются игроку, т.е. их можно использовать заново, а на поле для подсчета очков вы перемещаете свою фигурку на соответствующее количество клеток. Игра продолжается до тех пор, пока вы не откроете все

квадраты. Победителем становится тот, кто в конце партии набрал больше всего очков.

### 3. Рефлексия.

– По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

– Но важнее всего, отметьте добрую атмосферу и взаимодействие между участниками во время игры.

– Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

### Занятие 4. «Колонизаторы»

Цель: обучить умению договариваться и идти на компромисс

#### 1. Введение: Знакомство с игрой.

Catan – это мирная экономическая стратегия, в которой игрокам нужно получать ресурсы, заниматься торговлей и застраивать игровое поле дорогами, поселениями и городами. Военного контента нет – разве что разбойники, которые могут только заблокировать один из гексов, и из-за которых игроки потеряют часть своих ресурсов. Но при этом они никого не убивают, а армию для отражения их атак собирать не надо.

В игре объемные правила, которые написаны на 15 страницах Альманаха колонизатора – дословно пересказывать их я, конечно же, не буду. В комплекте также идет упрощенная версия правил на 4 страницы – ее будет достаточно, чтобы сыграть первую партию.

Комплектация включает 19 гексов ландшафта и 6 элементов морской рамки, которые образуют игровое поле; пластмассовые фигурки, карты сырья и развития, номерные жетоны, правила, альманах (те же правила, только

подробнее), два кубика. Фигурки оставляют спорное впечатление: они тонкие и легкие, в чем чувствуется дешевизна, однако детализация на высоте.

## 2. Основная часть:

Цель – набрать 10 очков. Для этого нужно размещать города и поселения на поле, а также получать бонусы за достижения. Игрок, первый набравший это количество, побеждает.

За ход участник совершает три действия:

1. Сбор ресурсов.
2. Торговля.
3. Строительство.

Шестиугольная игровая карта окружена морем со всех шести сторон, а внутри ее – пронумерованные гексы меньшего размера. Всего их 6 типов – леса, холма, пастбища, пшеничные поля, горы и пустыня. Пустыня находится в центре, это неигровая территория, на которой изначально обитают разбойники.

Первое действие – сбор ресурсов с этих гексов. С леса поступает древесина, с холмов добывают глину, пастбища приносят шерсть, пшеничные поля – зерно, а горы – руду. Ресурсы нужны для торговли, строительства и покупки карт развития.

Сбор ресурсов доступен, если на границе трех шестиугольников у игрока расположены поселение или город, которые соединяются дорогами. На старте у каждого участника уже размещены два поселения и по две дороги, дальше ему предстоит зарабатывать ресурсы и расширять свои владения. Для сбора игрок кидает кубик, и сумма выпавших очков означает гекс, с которого будет собран ресурс.

Второе действие – торговля. Она может быть внешней и внутренней. При внешней игрок просто скидывает от двух до четырех карт в банк, и вместо этого берет одну карту ресурса. Внутренняя же интереснее, поскольку в ней

участвуют сами колонизаторы. Они могут договариваться друг с другом, предлагать различные условия – в общем, типичные торговые отношения.

Третье действие – строительство. Ресурсы, полученные при сборе или торговле, направляются на покупку дорог, поселений и городов. Единственная сложность – понять правило расстояния, согласно которому поселения нельзя размещать, если на соседнем перекрестке уже есть постройка. Это сложно объяснить, но легко разобраться уже в процессе.

Упомянутые разбойники активизируются только если сумма кубиков составит 7. Тогда игроки лишатся части ресурсов, а тот, кто потревожил их, может переместить бандитов на любой из гексов и забрать одну карту у соперника, чьи постройки размещены рядом. При дальнейших сборах этот гекс не будет доступен.

Карты развития – это просто особые карты с бонусами на строительство, на победные очки и так далее. Они облегчат жизнь, но на их покупку тратятся ресурсы, а выбор происходит вслепую.

### 3. Рефлексия.

По окончанию игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

### Занятие 5. «Билет на поезд»

Цель: обучить семью умениям грамотного соперничества, организации сплочения для осуществления запланированных целей на игру

#### 1. Знакомство с игрой.

Железнодорожные билеты зачастую вызывают у людей приятные переживания — ожидания путешествий, дальние или не очень страны, новые

или уже знакомые города. Иногда они обещают отдых и удивительные открытия, иногда новые знакомства и приятные встречи, каждый раз это что-то необычное и волнующее. Вызывает ли такие же чувства настольная игра «Билет на поезд». В «Билете на поезд» нам предстоит стать железнодорожными магнатами, прокладывая своим путям сообщения через всю Европу, соединяя друг с другом маршрутами самые отдаленные уголки.

## 2. Основная часть.

Цель – набрать больше всего очков. Очки приносят карты цели, длительность перегонов (1 вагон приносит 1 победное, 2–2, 3–4, 4–7, 6–15, 8–21), самый длинный непрерывный маршрут по окончании (10 очков), каждая неиспользованная Станция (по 5 очков).

В начале игры всем выдаются 4 карты маршрутов (по 1 длинному и 3 коротких), оставить можно сколько угодно – остальные сбросить. За построенный маршрут игрок получит очки, указанные на карте, за не построенный эти же очки вычитаются.

В свой ход можно осуществить одно из четырех доступных действий:

– Набор карт – игрок берет две открытые карты с рынка (состоящего из пяти карт) или в закрытую (исключение составляют локомотивы — в случае, если локомотив берется из открытых карт, то он берется один).

– Строительство перегона – игрок скидывает с руки то число вагонов соответствующего цвета, которое указано на перегоне, учитывая, что карта локомотива может заменять любой цвет, а вместо перегонов серого цвета можно использовать одинаковые вагоны любого цвета. При строительстве перегонов-туннелей (обозначены черными контурами) необходимо делать проверку – из стопки карт достаются 3 карты, за каждую повторяющуюся со сброшенными нужно сбросить еще одну с руки.

Выбор нового маршрута.

Строительство станции – если перегон занят другим игроком, а Вам необходимо его использовать, чтобы построить маршрут, можно построить Станцию, однако, нужно учитывать, что станций всего три и каждая не построенная дает Вам 4 очка в конце игры.

Как только у одного из игроков осталось 2 вагончика или меньше – все делают еще по одному ходу и начинается подсчет победных очков.

3. Рефлексия.

– После завершения игр предложите всем поделиться своими впечатлениями и эмоциями от игры.

– Поблагодарите команды или участников, набравших наибольшее количество очков или демонстрирующих оригинальность.

Занятие 6. «Иманджинариум»

Цель нашего сегодняшнего занятия - создать особую атмосферу внутри семьи, где каждый сможет проявить свои таланты в области воображения и смелкалки. Игра «Иманджинариум» является отличным выбором для того, чтобы объединить всех членов семьи вокруг различных идей и тематик, а также является способом познакомиться с внутренним миром каждого участника.

1. Подготовка к игре.

Каждый игрок выбирает себе слона и набор карточек для голосования того же цвета, что и слон. Карточек для голосования семь. Вам пригодится столько карточек, сколько человек играет. Если играет 6 человек, карточка с номером 7 вам не нужна.

2. Правила игры «Иманджинариум».

Основная задача игроков — угадать, какую именно из выложенных на столе карточек загадал ведущий, и проголосовать за нее. Каждый игрок выбирает одну карточку для голосования с нужным номером и кладет рубашкой вверх. Ведущий не голосует и не комментирует выложенные на столе картинки. Голосовать за свою собственную картинку нельзя. Когда все приняли решение и проголосовали, карточки для голосования переворачиваются и происходит подсчет очков.

Если карточку ведущего угадали все игроки, то он идет на 3 хода назад, а остальные стоят на месте.

Если карточку ведущего никто не угадал, то ведущий идет на 2 хода назад. Плюс очки получают игроки, чьи карточки угадали.

В любом другом случае по 3 очка получают все игроки, правильно угадавшие карточку. Ведущий получает 3 очка плюс по очку за каждого угадавшего его игрока. Все игроки получают по одному очку за каждого игрока, который угадал их картинку.

Игроки передвигают свои фишки на игровом поле на количество шагов, соответствующее количеству выигранных очков. Каждый игрок берет по одной карте из колоды. Ведущим становится следующий игрок по порядку.

### 3. Организация досуга.

Слоны всех игроков выставляются на начало игрового поля. Колода с карточками-иллюстрациями перемешивается и каждому игроку выдается на руки по 6 карточек. Каждый ход один из игроков, по очереди, становится ведущим. Ведущий загадывает ассоциацию на одну из своих карточек, произносит её вслух и выкладывает на стол загаданную карточку рубашкой вверх. Остальные игроки ищут среди своих карточек один рисунок, который,

по их мнению, наилучшим образом подходит под загаданную фразу, и кладет её на стол рубашкой вверх.

Ведущий собирает карточки, перемешивает их и выкладывает на стол в линию в случайном порядке рисунком вверх. Карта, лежащая слева, считается картой номер 1, следующая – картой номер 2, и так далее. Где у вас лево, а где право – вы определяете сами.

Игра заканчивается, когда заканчиваются карты на руках у игроков. Победителем оказывается тот, кто заработал больше всего очков и продвинулся дальше всех.

#### 4. Рефлексия.

– После завершения игр предложите всем поделиться своими впечатлениями и эмоциями от игры.

– Поблагодарите команды или участников, набравших наибольшее количество очков или демонстрирующих оригинальность.

#### Занятие 7. Использование настольной игры «Волки»

Дорогие родители, мы рады пригласить вас на нашу специальную программу семейного досуга, где мы сосредоточимся на настольной игре «Волки». О чем игра? – это настольная игра на контроль территорий от 2 до 5 человек, где каждый игрок возглавляет стаю волков. В игре игроки будут управлять стайными волками и вожаками, строить им лёжки, логова, питаться другими обитателями леса, а также пополнять свою стаю.

#### Этап 1: Подготовка.

Мы начнем с знакомства с правилами и основными концепциями игры «Волки». Ведущие игры расскажут о ее истории, пояснят правила и



поделятся секретами успешной игры. Мы проведем небольшой тренировочный раунд, чтобы разобраться в механике и движении игры наглядным образом.

Каждый игрок будет управлять своей стаей, сила которой зависит от трех параметров: активность стаи, скорость стаи и дальность зова. В игре все действия завязаны на жетонах территорий. Именно переворачивая жетоны, игроки будут выполнять все действия. Всего в игре 5 видов действий:

– Перемещение: игрок может переместиться определенным количеством волков (активность стаи) на дальность показателя вашей скорости стаи.

– Лёжка: игрок может построить лёжку для своих волков на определенной территории. Для этого волк-вожак должен находиться на этой же или на соседней клетке.

– Логово: игрок может улучшить лёжку до логова. Для этого лёжка должна быть рядом с водоёмом, а волк-вожак игрока должен находиться на этой же клетке или рядом.

– Зов: волки-вожаки могут призывать одиноких волков в свою стаю. Для этого волк-вожак должен находиться на дальности зова стаи от одинокого волка.

– Покорение: игрок может присваивать себе лёжки и стайных волков других игроков. Для этого волк-вожак должен находиться на расстоянии уровня дальности зова.

Все жетоны одиноких волков и других игроков при покорении их волков/лёжек Вы убираете на лунный календарь. Как только деление доходит до новолуния/месяца/полнолуния, начинается битва за территории. Тут все просто: у кого больше силы, тот побеждает, так что надо готовиться к этому заранее.

Помимо всего этого на территориях проживают другие обитатели, которых мы можем съесть. Для этого необходимо окружить их волками с трех сторон, а обитатель автоматически переходит к нам на планшет, давая бонусное действие.

После третьей финальной битвы мы считаем очки. Набравший больше всех ПО, объявляется победителем.

Этап 2: Взаимодействие и обмен знаниями.

Помимо самой игры, мы предлагаем небольшие перерывы между раундами, во время которых родители и подростки смогут обсудить игровые тактики, делиться опытом и помогать друг другу развиваться. У нас будут групповые задания и задачи, которые позволят лучше узнать друг друга и создать более тесные связи внутри семьи.

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 8. «Покорение Марса»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Покорение Марса».

Этап 1: Подготовка.

Оговоримся что это будет не классическая настольная игра «Покорение Марса», а её аналог от тех же издателей. Скажу сразу что Арес предлагает

одновременное выполнение действий, но для многих также предпочитают играть поочередно, чтобы каждый видел кто что делает и следить чтобы игроки случайно не ошиблись при выполнении действий и скидок или даже напомнить о каком-нибудь свойстве разыгранной карты. Также при поочередном выполнении действий вы хоть ощущаете присутствие других игроков за столом, иначе каждый копошится в своей игровой области и не понятно кто что делает и зачем в это вообще играть.

## Этап 2: Ход работы.

– Игра поделена на раунды, состоящие из фаз (пять фаз на раунд). Но разыгрываются не все фазы, а только те, что игроки выбрали в начале раунда. В некоторых раундах у вас может не быть доступа к строительству или производству!

– Вы не выкладываете жетоны на поле: оно используется только для отслеживания параметров и «РТ» (Рейтинг Терраформирования). Вместо этого вы переворачиваете жетоны океана на поле, а также получаете жетоны лесов;

– Этапы и фазы раунда разыгрываются одновременно всеми игроками;

– Когда параметр достиг максимального значения, игрок может увеличивать за счет него свой «РТ» только в течение той же фазы. Когда перевернут последний жетон океана, в течение той же фазы еще можно выполнять это действия, увеличивая свой «РТ» и повторяя награду с последнего жетона;

– Вы не платите, когда берете карты проектов (проекты — это основные карты игры, которые вы как раз и разыгрываете за имеющиеся у вас в распоряжении ресурсы) в руку. Сбрасывая карты проектов из руки (это можно сделать в любой момент), вы получите 3 монетки (условно) за каждую;

– Сталь и титан перестали быть ресурсами: они используются для уменьшения стоимости определённых проектов. Также в этой игре нет ресурса энергии и жетонов городов;

– Карты, уровень производства которых зависит от количества определённых меток, увеличивают свою выгоду, когда вы разыгрываете другие карты с такими метками (вместо того чтобы учитывать метки только на момент розыгрыша карты).

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 9. «Цитадели»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Цитадели».

1. Введение в игру «Цитадели»:

Объяснение правил игры.

«Цитадели» – настольная игра, каждый участник которой берёт на себя заботу о развитии целого города. Состязание градостроителей завершается, когда в любом городе появится восьмой квартал, после чего победитель определяется по набранным очкам. Правда, нелегко создать такой город, чтобы соседям стало завидно. Добиться успеха можно только при поддержке вельмож, купцов и прочих влиятельных персон королевства.

– Демонстрация игрового поля и компонентов.

– Описание цели и задач каждого игрока.

– Показ примера игры на практике.

## 2. Разделение на команды и подготовка.

– Родителям и подросткам назначаются команды.

– Объяснение роли каждого игрока в команде.

– Распределение карт и персонажей равномерно среди команд.

## 3. Игровой процесс:

– Проведение нескольких раундов игры в «Цитадели».

– Наблюдение за ходом игры и поддержка команд.

– Предоставление советов и подсказок при необходимости.

– Запись результатов каждого раунда и подведение промежуточных итогов.

## 4. Взаимодействие и общение.

– Способы взаимодействия между участниками команд.

– Поддержка командного духа и сближение родителей с подростками.

– Проявление коммуникативных навыков и составление общих стратегий.

5. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не построит целевое количество кварталов, обычно это восемь, и объявляет тем самым что текущий раунд будет последним. Кондотьер может отменить это разрушив ему квартал и сократив количество кварталов ниже целевого. После завершения последнего раунда идет подсчет очков и объявление

победителя. Победитель может быть только один, однако так же возможна и ничья.

#### 6. Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 10. Использование кооперативной настольной игры «Пандемия».

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Пандемия».

#### 1. Представление игры.

Начнем с ознакомления с самой настольной игрой «Пандемия». Объясним основные правила, цель игры и как течет игровой процесс. Поделимся некоторыми полезными советами и стратегиями, чтобы каждый мог чувствовать себя уверенно на протяжении всей игры.

В пандемии вы и ваши соратники – члены одной исследовательской команды. Вам нужно работать сообща, чтобы изобрести лекарства и предотвратить вспышки болезней, пока 4 смертельные болезни (синяя, желтая, чёрная и красная) распространяются по планете. Пандемия – кооперативная игра. Все игроки или выигрывают, или проигрывают одновременно.

Цель игры – изобрести лекарства от всех 4 болезней. Игроки проигрывают, если:

Случилось 8 вспышек болезней (мировая паника)

Кубиков болезней осталось меньше, чем нужно (болезнь распространяется слишком быстро)

Не осталось карт игроков (у вашей команды кончилось время)

У каждого игрока есть своя роль с особыми способностями, помогающими команде победить.

2. Взаимодействие и командная работа: В этой части программы предложим участникам обсудить основные принципы командной работы и взаимодействия.

3. Стратегическое мышление.

Предложим участникам решить несколько стратегических задач, связанных с игрой «Пандемия». Спланируем, какие шаги предпринять во время игры, чтобы справиться с вирусом и победить. Обсудим, какие альтернативные варианты решения могут быть применены, и проведем обмен опытом между семьями, чтобы каждый мог найти свою уникальную стратегию. Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 11. Программа семейного досуга с использованием игры «За бортом»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «За бортом».

Этап 1: Подготовка.

Раздайте каждому игроку по одной карте персонажа в открытую, а карты друзей, врагов и припасов в закрытую, также по одной. После этого возьмите карты банок (еще одни карты с персонажами) и разложите их одну за другой слева направо именно в таком порядке: миледи, сноб, капитан,

боцман, черпак, шкет. Справа от персонажей, разложенных в линию, положите колоду навигации, а слева колоду с припасами.

Каждый ход в игре следует принимать за один день в море, который делится на три этапа: раздача припасов, действия и навигации.

Первый этап – раздача припасов: игрок, который является «миледи» берет в закрытую карты припасов в количестве персонажей, находящихся в сознании (об этом позже, на начало игры все в сознании), смотрит их, выбирает одну себе и передает в закрытую оставшиеся карты «снобу» и так далее по порядку, пока последняя карта не дойдет до «шкета».

Второй этап – действия: он подразделяется на 5 видов, одно из которых вы можете выполнить в свой ход. Первый вид действия – погрести, это означает, что вам нужно будет вытянуть две карты из колоды навигация, посмотреть на них и определиться, будете ли вы класть карты рубашкой вверх или уберете их вниз колоды. Вы можете использовать одну карту из двух. После этого нужно положить на своего персонажа маркер усталости (синего цвета). Это нужно для того, чтобы в конце хода определить игроков, которые гребли, возможно они будут испытывать жажду.

Выбранная карта навигации, лежащая в открытую, действует следующим образом. На данной карте нарисована птица – чайка. Она означает, что вы приблизились к земле, поэтому эту карту нужно отложить. Как только наберется 4 такие карты, игра считается законченной.

Также на карте написан персонаж, который вылетает за борт. Соответственно он теряет все открытые припасы, за исключением круга, и получает одно ранение. Но персонаж Черпак, имеет свойство – он отлично плавает, поэтому ранение он не получает. Ну и те, у кого есть спасательный круг, тоже.



Кто-то из игроков может в этот момент сыграть карту «приманка для акул». А это значит, что все, кто за бортом получит дополнительное ранение. Также это случится, если в момент попадания за борт, у персонажа была открыта такая карта.

И на карте изображены и написаны те, кто должен испытать жажду. То есть если у вас нет карты с водой, то вы получаете ранения, если она есть, то вы ее отдаете.

Второй вид действия – поменяться местами. Вы можете попросить игрока поменяться местами, если он согласился без проблем, то вы меняете своих персонажей местами в разложенной линии. Если нет, то вы можете вызвать его на бой. Для этого вы двигаете своего персонажа чуть вверх, а тот, на кого вы напали, двигает своего чуть вниз. Каждый из вас может попросить помощи у других, если кого-то из вас поддержали, то они тоже выдвигают своих персонажей в соответствующие стороны.

На каждом персонаже написана сила, это же число является и его здоровьем. Чтобы победить, ваша сила или совместная сила вас с вашим помощником должна превышать силу персонажа, на которого вы напали. Если это так, то вы меняете местами персонажей, если нет, то все остаются на своих местах. При этом вне зависимости от того удалось ли вам победить или нет, все персонажи, участвующие в бою, получают усталость. Поэтому положите синий жетон на персонажа.

А те, кто проиграл, получает ранение и должен положить еще красный жетон на своего персонажа. Когда количество ранение становится равно силе, то ваш персонаж теряет сознание, соответственно он больше не может выполнять действия. А значит теперь другие могут меняться с вашим персонажем и даже забирать вещи. Вы конечно же не можете ввязываться в драки.

Кстати, если силы равны, то побеждают те, кто защищался.

Третий вид действия – ограбление. Все аналогично с действием – поменяться местами. Можете забрать карту припасов добровольно, если персонаж, у которого вы хотите ее забрать, не против, а можете начать драку. Но здесь персонаж «Шкет» обладает особым навыком. Он крадет закрытые карты припасов без начинания драк.

Четвертый вид действия – специальное действие. Оно заключается в том, что вы можете использовать аптечку, зонтик или сигнальный пистолет. При этом зонтик остается в игре до того момента, пока вы не упадете за борт, остальные же сразу скидываются.

Это нужно для того, чтобы, если вдруг вы выпали за борт, вы не погибли. Например, если вы падаете за борт без сознания и на вас заранее не надет спасательный круг, вы умираете.

Также, если количество ранений превышает вашу силу, вы тоже умираете. А значит вы не можете ничего делать, кроме как дожидаться конца плавания, чтобы понять, было ли что-то оставлено наследникам.

В конце игры мертвые персонажи получают очки за припасы, за смерть врага и за выживание друга.

Если вы потеряли сознание, то другие персонажи могут помочь вам аптечкой, но вот бросить вам спасательный круг никто не сможет. Ну и пятое действие – это пропустить ход и не делать ничего. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество очков.

Этап 2: Ход работы.

Суть игры – в разделении припасов, взаимодействии на борту шлюпки, выборе курса и взаимопомощи для выживания. В случае игры как в абстракцию, становится достаточно простой технически. В случае игры в

психологию, то есть с учётом сюжета, превращается в остросюжетный детектив с достаточно продолжительным временем партии и практическим отсутствием жертв на борту.

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 12. Использование жанровой вар-гейм настольной игры «Игра Престолов»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Игра Престолов».

Этап 1: Подготовка.

Вы выбираете один из шести домов, упоминаемых в книгах и сериале. Перед вами карта континента Вестерос, на которой будут разворачиваться события. Важно: захватывать всю карту не обязательно. Для победы одного из игроков достаточно захватить и удержать семь замков, а это даже не половина всего ассортимента.

Этап 2: Ход работы.

Для управления армиями игра использует интригующую систему приказов. В тех местах, где расставлены войска, участники раскладывают специальные жетоны-приказы рубашкой вверх. До определенного момента никто не знает, какой приказ отдан тому или иному подразделению – кроме тех, кто только что их отдал. Единоновременно открывшись, игроки всматриваются в карту Вестероса, где у каждой боевой единицы теперь есть

четкое задание: поход, набег, оборона и так далее. Внести коррективы в этот рисунок уже практически невозможно (есть исключение для обладателя специальной карты, но лишь на один приказ). Далее эти приказы начинают исполняться. Каждый из игроков по очереди берет за фигурку своего цвета и выполняет предписание приказа. Вместо «похода» можно дать приказ «сбора власти» – местная валюта и главный ресурс, от количества которого в вашей казне зависит многое.

Так выглядит активная фаза игры, но крики и экшн не стихают и во время «мирных» фаз, когда игроки, например, торгуются за Железный Трон, пуская вход ту самую «власть». Или решают, как бороться с нашествием Одичалых. Если вы смотрели сериал, то помните, что это публика из-за Стены – с каждым ходом их активность в настольной игре растет; это *deus ex machina*, отмахиваться от которого придется практически всем сообща.

Игра зачастую сама подсказывает следующее действие, большинство действий игроков так или иначе проиллюстрировано на всевозможных индикаторах игровой карты. Главный ресурс, которого вам может не хватить для победы – это время. Битва за Вестерос может занять у вас от трех до пяти или даже семи часов – зависит от того, как часто вы спорите за столом.

### Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 13. Использование кооперативной настольной игры «Запретный остров»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Запретный остров».

Этап 1: Подготовка.

Настольная игра «Запретный остров» – это самое настоящее приключения в поисках артефактов. Механика игры «Запретный остров» создана таким образом, что здесь Вы играете не против друг друга, а против игры. Соответственно «Запретный остров» – это кооперативная игра.

Этап 2: Ход работы.

Маркер уровня воды установите на водометр на самый начальный уровень, если хотите посложнее игру, то установите его выше. Но для первого освоения игры «Запретный остров» лучше начинать с легкого уровня. Затем каждый игрок берет себе карту искателя приключений (случайным образом) и фишку такого же цвета. Фишки размещаются на острове на соответствующих участках острова (на них будет нарисована Ваша фишка).

В настольной игре «Запретный остров» есть карты затопления – колода синего цвета и карты оранжевого цвета – колода артефактов и специальных действий. Эти колоды расположите рядом с игровым полем. В начале игры сразу затапливаются 6 участков острова. Чтобы определить какие – возьмите верхние 6 карт из колоды затопления и переверните эти участки на острове не цветной стороной вверх. Как только в процессе игры выпадет карточка с уже перевернутым участком острова, этот участок вместе с карточкой выбывает из игры. После того как 6 участков затоплено, каждый игрок берет себе 2 карты из колоды артефактов и специальных действий. Их нужно положить перед собой в открытую, так как игра «Запретный остров» –

кооперативная. Если же в первых двух картах, попалась «вода пребывает», то замешайте ее обратно в колоду, а вместо нее возьмите другую.

Игру начинает тот, кто последний был на острове. Далее ход переходит по часовой стрелке. Ход состоит из 3 шагов. Первый шаг – выполнить до 3 действий. Они включают в себя – перемещение (переместиться с одного участка запретного острова на другой влево или вправо или вниз или вверх, не по диагонали), осушение (перевернуть затопленный участок острова, на котором стоите или соседний с вами), передача карты артефактов (можете передать одну или более карт артефактов игроку, который находится на том же участке острова, что и Вы, 1 карта = 1 действие), получение артефактов (когда вы соберете 4 одинаковые карты артефакты, находясь на участке острова, где он изображен, вы можете их скинуть и взять данный артефакт).

Второй шаг в настольной игре «Запретный остров» – вытянуть 2 карты из колоды артефактов и специальных действий – означает, что после совершения действия Вы обязаны взять 2 карты и добавить их к своим открытым. Нужно тянуть по одной, так как если выпала карта «вода пребывает», нужно не добавлять ее на руку, а переместить маркер пребывания воды на одно деление, карты из сброса стопки затопления перемешать и положить их рубашкой вверх на колоду затопления. В руке должно остаться максимум 5 карт. Вытянули 2 карты подряд «вода прибывает»? Перемешивайте стопку сброса затопления один раз, а маркер передвиньте дважды. В данной колоде еще есть карты «взлет вертолета» и «мешки с песком». Для их использования действие не тратится. Если они скидываются, то можно использовать их эффект перед тем, как сбросить. Как только закончилась колода артефактов и специальных действий, перемешайте ее и сформируйте новую. То же самое касается и колоды затопления.

Третий шаг в «Запретном острове» – это поиграть за остров, а точнее вытянуть карты затопления в таком количестве, на которое указывает маркер воды. Переверните соответствующие участки запретного острова или уберите их совсем вместе с соответствующей карточкой, если участок уже был перевернут, то есть затоплен. Ваша фишка стоит на тонувшем участке? Ничего страшного, просто переверните участок острова и поставьте на нее свою фишку. А вот если фишка стоит на участке, который должен сейчас исчезнуть, а переместиться нельзя, то это проигрыш.

Победить в настольной игре «Запретный остров» можно, если Вы собрали 4 артефакта и можете добраться до участка круг авантюристов, и у кого-то из вас есть карта взлета вертолетов. Тогда Вы победили.

Если же участок запретного острова погрузился в пучину, а артефакт, который исчез Вы не успели еще собрать, значит проигрыш.

Тоже самое – участок острова круг авантюристов исчез, игрок утонул вместе с островом или уровень воды достиг черепа на водометре.

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 14. Программа семейного досуга с использованием настольной игры «Мачи Коро»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Мачи Коро».

Этап 1: Подготовка.

Настольная игра «Мачи Коро» – это место, где Вы становитесь мэром города, и теперь можете застраивать его, как хотите. В игре «Мачи Коро» Вам предстоит строить магазины и кафе, развивать предприятия и успевать следить за другими «мэрами», с которыми Вы и соперничаете!

Этап 2: Ход работы.

Если это Ваша первая партия, то отложите карточки расширения, обозначенные значком города в кружочке. Если решили играть с ними, то правила по этим картам будут чуть ниже. После того как определились с составом карт, каждый игрок должен взять себе 2 стартовые карты предприятия «пекарня» и «пшеничное поле». Их нужно положить перед собой лицевой стороной вверх. Далее каждый игрок берет 4 стартовые карты достопримечательностей «вокзал», «торговый центр», «парк развлечений» и «радио-вышка». Их нужно также положить перед собой, но лицевой стороной вниз. Теперь из этих карт сформирован город каждого игрока, который будет расширяться в течении игры.

Если Вас меньше 5 человек, то отложите лишние стартовые карты в коробку. Затем дайте каждому игроку 3 монеты номиналом 1. Остальные монеты сложите так, чтобы каждый мог до них легко дотянуться.

После этого отсортируйте карты резерва по видам и выложите их так, чтобы они были в доступности любого игрока. Можете их разложить прямоугольником 5 на 3. Теперь все готово, и можно начинать. Первым ходит игрок, который последним выезжал за город. Ход передается по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Тот, кто делает ход, называется активным игроком. Каждый ход активного игрока стоит из двух фаз: первая – фаза доходов, вторая – фаза строительства.

Фаза доходов. Активный игрок бросает один кубик (если у игрока в городе есть «вокзал», то он может выбрать – бросать один кубик или два. По результатам броска все игроки получают свой доход. На карте города, в верхней ее части, Вы уведите число, которой указывает какой результат



должен быть, чтобы эффект карты сработал. Снизу карты указано условие, когда срабатывает эффект – в свой ход, в чужой ход или в ход любого игрока. Также в описании эффекта на карте будет сказано откуда игроку получит деньги – из банка или заберет у соперника.

Карты резерва, точнее предприятий подразделяются на 4 вида в зависимости от цветов – синие – сырьевые предприятия, которые приносят владельцу доход из банка в ход любого игрока; – зеленые – магазины, фабрики, рынки, которые приносят владельцу доход только в свой ход из банка; – красные – заведения общепита, которые приносят владельцу доход из средств активного игрока; – фиолетовые карты – крупные предприятия, которые приносят доход владельцу из средств соперников, но только в свой ход.

Фаза строительства. В этой фазе активный игрок может совершить одно из трех действий: построить 1 новое предприятие, построить 1 достопримечательность, отказаться от строительства. Если активный игрок выбирает первый вариант – постройку нового предприятия, то он должен заплатить в банк цену выбранного предприятия (указана внизу слева) и взять себе эту карту из резерва, положив ее у себя в городе. Теперь эта карта также может приносить доход (если эффект сработал). За один ход нельзя строить несколько предприятий.

Одно замечание – игрок может разместить только 1 предприятие каждого вида со значком кружочка, внутри которого изображена высотка. Если же такой значок отсутствует, то таких предприятий может быть сколько угодно. Небольшая подсказка – свои карты с одинаковыми предприятиями кладите друг под друга с небольшим сдвигом, таким образом все поместиться на столе.

Если же Вы выбрали второй вариант – постройку достопримечательности, то Вы должны оплатить в банк цену строительства (указана внизу слева) и перевернуть эту карту в своем городе лицевой стороной вверх. После этого можно применять эффект этой карты.

Соответственно, пока карта строительства лежит в городе лицевой стороной вниз, ей эффект недоступен. За один ход нельзя строить несколько достопримечательностей. Также одновременно (в один ход) строить предприятия и достопримечательности тоже нельзя.

Если же Вы выбрали третий вариант – отказ от строительства – то Вы ничего не делаете. И ход передается следующему игроку. Игра заканчивается, когда один из игроков построил свою четвертую достопримечательность. Он и становится победителем. Игроки могут держать у себя любое количество монет и могут их разменивать в любой момент игры. Также все монеты всегда должны быть видны соперникам. Когда игрок бросает 2 кубика, то результат – это сумма обоих кубиков. Если в резерве закончились карты какого-то предприятия, то больше это предприятие строить нельзя. Если у игрока недостаточно средств, чтобы расплатиться с соперником, то он отдает все монеты, какие есть, а остаток долга списывается. Игрок, который не дополучил монеты, не получает их из какого-то другого места. Если монет нет совсем, чтобы расплатиться, значит Вы не платите. Когда в один ход игрок и получает монеты и платит сопернику за эффект его карты, то сначала он платит, а потом получает. Если же нужно платить сразу нескольким игрокам, то оплата происходит против часовой стрелки.

#### Расширенные правила.

Если Вы решили играть по расширенным правилам, то добавьте в игру все карточки расширения, обозначенные значком города в кружочке. Затем к обычному раскладу, каждый игрок получает 1 дополнительную стартовую карту «ратуша» и кладет ее также лицевой стороной вверх. Кроме этого, каждый игрок еще получает 2 дополнительные карты достопримечательностей «порт» и «аэропорт» и кладет их перед собой лицевой стороной вниз. Также лишние карты, если Вас меньше 5 игроков, уберите в коробку.

Затем рассортируйте карты резерва по видам из колоды расширения и выложите их рядом с картами резерва из базовой колоды.

Ход также передается по часовой стрелке, начиная с первого игрока. И фазы хода полностью совпадают с фазами базовой игры. При этом в данном случае игра заканчивается, когда игрок построил шестую достопримечательность в своем городе. Он и становится победителем. При игре по расширенным правилам эффекты от карт фиолетового цвета могут срабатывать одновременно с эффектами других карт. В таком случае эффекты срабатывают в следующем порядке – сначала красные карты (выплаты соперникам), затем синие и зеленые карты (получение дохода из банка), и только потом фиолетовая карта (доход из средств соперников).

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 15. Использование экономической настольной игры «7 чудес»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «7 чудес».

Этап 1: Подготовка.

В этой игре вы возглавите одну из семи цивилизаций, которые будут возводить свое чудо света. Основа игры - драфт, то есть выбор карт. Играя по одной выбранной карте каждый ход, вы будете выстраивать свою цивилизацию.

Этап 2: Ход работы.

В начале игры каждый игрок получает случайное чудо света, на котором указаны эффекты за построенные уровни и стартовый ресурс. В центр стола выкладываются 3 колоды – первой, второй и третьей эпохи. С каждой новой эпохой карты становятся все сильнее и дороже. Карты первой эпохи случайно распределяются между игроками и начинается сам драфт. Драфт – это механика, при которой игроки получают карты на руку, оставляют себе одну, а остальные передают игроку слева, при этом получая карты от игрока справа, затем выбирают еще одну, и так пока все карты не разберут. Разные игры немного изменяют эту механику, но суть примерно та же. В этой игре выбранные карты разыгрываются сразу. Эти карты могут вам давать ресурсы, требуемые для разыгрывания других карт, монеты, победные очки, военную мощь, скидку на определенные действия. Ну или победу, да-да победу. На картах науки (зеленых) могут быть изображены три разных символа, наборы которых вам могут принести ох как много очков. Но вместо того, чтобы просто играть карту вы можете ее сбросить за 3 монеты или подложить под свое поле чтобы построить один из уровней чуда света. Это также стоит ресурсов, а при постройке чудо света может давать вам те же самые ресурсы, военную мощь и все остальное что дают карты, а может давать уникальные эффекты. Например, возможность разыграть карту из сброса бесплатно. Когда карты первой эпохи будут разыграны, начнется война, путем сравнения военной мощи и получения штрафа либо награды, затем все получают карты второй эпохи, потом третьей, а потом подсчет очков. Набравший больше остальных побеждает.

### Этап 3: Рефлексия.

По окончанию игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

## Занятие 16. Использование полукооперативной настольной игры «Сопrotивление»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Сопrotивление».

### Этап 1: Подготовка.

Настольная игра «Сопrotивление» отлично развивает переговорные навыки. В отличие от Мафии, здесь можно играть небольшой компанией (от 5 человек), плюс все игроки остаются в игре до конца.

### Этап 2: Ход работы.

Приготовьте игровое поле, отметив черным маркером первую миссию на нем. Маркеры результата, карты персонажей и карты миссий положите в центре стола. Затем раздайте каждому игроку по 2 карты для голосования («за» и «против») и выберите лидера, и дайте ему соответствующую карту (карту-лидера). Далее нужно перемешать персонажей, и каждый игрок в закрытую вытягивает одну карту. Лидер также тянет карту. Вам попадет либо карта шпиона, либо карта члена сопротивления. После того, как все посмотрели свои карты, лидер должен познакомить шпионов между собой. Он говорит: все закрывают глаза. Теперь шпионы открывают глаза. Посмотрите друг на друга и закрывайте глаза. Теперь открывайте все глаза. Лидер в этот момент делает все тоже самое, что и другие участники, то есть он точно также участвует в знакомстве, если он шпион или сидит с закрытыми глазами все время, если он у него карта члена сопротивления. После этого лидер решает, кого он отправит на миссию. Всего в игре 5 миссий, в зависимости от того, какая миссия идет по счету, набирается различное количество человек. Чем миссия позже идет, тем больше человек в ней принимают участие. Так же количество человек зависит от полного игрового состава. Чем больше игроков, тем больше людей должно участвовать в миссии. Он так же может выбрать и

себе. Тем людям, которых он выбрал, он дает карточки. После этого всем игрокам, и выбранным тоже, раздаются по две карты, одна из которых «за» то, чтобы именно эти игроки пошли на миссию, другие против. Все карты с голосованием открываются одновременно. После того, как карты голосования открылись, становится видно, состоится миссия или нет. Если миссия не состоится, то карточка лидера переходит игроку слева, заново определяются те, кто пойдут выполнять миссию и также проходит голосование. Если же за 5 кругов миссия так и не состоялась, то очко засчитывается шпионам. После того, как большинством голосов решили, что эти люди идут на выполнение миссии начинается определяться: состоялась успешная миссия или произошло поражение. При этом сопротивленцы могут голосовать только «за», а вот шпионы могут голосовать и так, и так. Эти карты вскрываются вслепую, то есть они перемешиваются между собой, чтобы никто не знал, кто какую карту положил. Если обе карты «за», то миссия пройдена и на поле кладется синяя фишка. Она кладется на номер соответствующей миссии. Миссия считается не пройденной, если была хотя одна карта «против». Тогда кладется красная фишка на эту миссию.

После этого карта лидера переходит игроку, сидящему слева. И теперь он назначает тех, кто идет выполнить на миссию. Происходит такое же голосование. При этом, количество людей, идущих на миссию, уже увеличилось, в связи с тем, что идет уже вторая миссия. После того, как игроки проголосовали «за» или «против», игроков, идущих на миссию, наступает голосование за «удачу» или «поражение». Конечно же, это голосование наступает в том случае, если людей утвердили на миссию. После голосований или перед ними, вы обсуждаете их итоги, почему каждый игрок проголосовал именно так и выстраиваете свои теории.

Теперь наступает следующий кон и все повторяется. Только теперь идут уже 4 человека. Если до этого миссия была выполнена 2 раза, то есть сейчас, одному шпиону придется проголосовать за поражение миссии. Потому что

игра считается законченной, если три миссии выполнены (победили сопротивленцы) или провалены (победили шпионы).

Этап 3: Рефлексия.

По окончанию игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 17. Использование настольной игры «Red 7»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Red 7».

Этап 1: Подготовка.

В колоде карт памятка по правилам игры, 49 карт для игры, 1 карта для старта игры, 6 карт с напоминанием основных тезисов игры.

Для начала выкладываем изначальное правило и памятки для меня и моего противника. Далее раскладываем по 7 карт мне и противнику взакрытую. Также по 1 карте выкладываем воткрытую передо мной и перед противником. Это начало моей палитры и начало палитры противника.

Этап 2: Ход работы.

Карты для игры: 7 цифр семи цветов радуги. Карты не повторяются. 7 карт умножаем на 7 цветов и получаем 49 карт разного номинала и разных цветов. Карта для старта игры: каждая игра начинается с неё, в начале каждой игры побеждает игрок с максимальной картой. Если у двух игроков карты с одинаковым номиналом, побеждает тот, у кого цвет теплее (выше по градации). Карта-шпаргалка по цветам: чтобы не забывать, какой цвет теплее (старше/выше/главнее). Памятка по возможным действиям: возможно 4

варианта действий. Можно выложить карту в палитру, можно выложить карту в правила, можно выложить по карте и в палитру, и в правила, можно спасовать (это значит проиграть). Градация карт идёт по цветам радуги. Фиолетовые-самые слабые карты, красные-самые сильные. Так, например, красная единица самая сильная, сильнее всех остальных единиц. Оранжевая четвёрка сильнее синей четверки. Ну и соответственно по номиналу: любая четвёрка сильнее любой единицы. Все карты фиолетового цвета имеют правило победы: больше всего карт номиналом меньше 4. Если в правила выложить любую фиолетовую карту, то это правило незамедлительно вступит в силу. Все карты синего цвета имеют правило победы: больше всего карт, идущих по порядку. Если в правила выложить любую синюю карту, то это правило незамедлительно вступит в силу. Все карты голубого цвета имеют правило победы: больше всего карт разных цветов. Если в правила выложить любую карту голубого цвета, то это правило незамедлительно вступит в силу. Все карты зелёного цвета имеют правило победы: больше всего четных карт. Если в правила выложить любую карту зелёного цвета, то это правило незамедлительно вступит в силу. Все карты желтого цвета имеют правило победы: больше всего карт одного цвета. Если выложить в правила любую карту желтого цвета, то это правило незамедлительно вступит в силу. Все карты оранжевого цвета имеют правило победы: больше всего карт одного номинала. Если выложить карту оранжевого цвета в правила, то это правило незамедлительно вступит в силу. Все карты красного цвета имеют самое простое правило победы: побеждает самая старшая карта из выложенных на столе перед игроками. Если выложить карту красного цвета в правила, то это правило незамедлительно вступит в силу.

### Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.



Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

### Занятие 18. Использование настольной игры «Эволюция»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Эволюция».

Этап 1: Подготовка.

Игра рассчитана на 2-4 игроков. Время партии – 40 минут.

Разнообразие живых организмов, населяющих нашу планету, поистине поражает. Теория эволюции объясняет эти различия тем, что, стремясь к выживанию, различные виды использовали разные подходы: одни приспособлялись использовать в пищу ранее недоступные пищевые ресурсы, другие – получали преимущество, научившись эффективно защищаться от хищников, третьи – переселялись в места, где никто кроме них не мог выжить.

Новые приспособления возникли в различных группах животных: так, например, полет независимо появился у динозавров, птиц и млекопитающих. Все «изобретенные» эволюцией приспособления комбинировались и подвергались проверке естественным отбором. В результате некоторые биологические виды вымирали, а другие занимали доминирующее положение на планете.

В игре «Эволюция» вам предлагается самим комбинировать различные свойства (приспособления) животных и развить собственную популяцию в условиях постоянно меняющегося количества ресурсов – еды. Регулируя численность животных, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, популяция игрока должна выжить и к концу игры занять доминирующее положение в экосистеме.

Этап 2: Ход работы.

Победителем становится игрок, получивший к концу игры наибольшее количество очков. Очки игроки получают каждый ход – за всех своих выживших животных и некоторые обретенные ими свойства.

Тщательно перемешайте колоду и выдайте каждому игроку с верха колоды по шесть карт – это будет рука игрока. Колоду положите в центре стола изображением животного вверх. Рядом разместите фишки еды: красные – «кормовая база», синие – «дополнительная еда» и желтые – «жировой запас». Затем жребием определите, кто из игроков будет ходить первым (далее – первый игрок).

Вариант с персональным запасом еды: Выдайте всем по 1 красной фишке еды, это – персональный запас еды каждого игрока.

Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделен на фазы:

- фаза развития;
- фаза определения кормовой базы;
- фаза питания;
- фаза вымирания и получение новых карт.

В каждой фазе игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фаза развития и фаза питания животных включают в себя несколько кругов: после окончания первого круга снова действует первый игрок, и так далее. Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущей фазе, пропускает свою очередь.

Фаза развития.

В этой фазе хода игроки могут выкладывать карты из руки на стол. Карты, используемые в игре, имеют с одной стороны изображение животного, а с другой описание какого-то свойства. Каждая карта может быть сыграна либо как животное и в этом случае кладется изображением животного вверх, либо как свойство. В этом случае карта со свойством подкладывается под карту того животного, на которое она сыграна.

Некоторые карты содержат два свойства (второе свойство указано в нижней части карты, например, «Хищник»). Выкладывая такую карту, игрок должен решить, какое из двух свойств он будет использовать, и положить карту вверх той стороной, на которой указано нужное свойство. Это решение игрока окончательно, в дальнейшем он не сможет перевернуть карту и использовать второе свойство.

Карты, играемые на пару животных, например, «Взаимодействие», размещаются между картами животных, на которые они сыграны.

Фаза развития включает в себя несколько кругов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй круг, и т.д. Таким образом, игрок может сыграть из руки любое количество карт. Если игрок не хочет вводить в игру новое животное или новое свойство, он говорит «пас». Спасовавший игрок не может выкладывать в эту фазу хода новые карты, и будет пропускать свою очередь. Если у игрока кончились карты в руке – он обязан сказать «пас». Когда все игроки спасовали, данная фаза хода завершается.

Фаза определения кормовой базы.

В этой фазе определяется, сколько еды будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результатов бросков шестигранных кубиков:

2 игрока – результат броска одного кубика +2

3 игрока – результат броска двух кубиков

4 игрока – результат броска двух кубиков +2

Кубики бросает первый игрок. Когда определено количество еды, соответствующее число красных фишек кладется отдельной стопкой в центр стола – это кормовая база на этот ход.

Фаза питания.

В этой фазе игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут ее на одно из своих животных. Данная фаза включает

в себя несколько кругов. Сначала фишку берет первый игрок и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй круг, и т.д.

За раз игрок должен взять только одну красную фишку из кормовой базы, но некоторые свойства, например, «Взаимодействие», позволяют брать несколько фишек.

В результате действия определенных свойств животных игрок может в этой фазе получать также синие фишки дополнительной еды.

Животное, на котором лежит одна фишка еды, считается накормленным, если не имеет свойств, повышающих потребность в пище. На картах таких свойств цифра в верхнем левом углу указывает, сколько еще требуется фишек еды, чтобы животное было накормлено. Например, животное (требует одной фишки еды) со свойством «Большое» (+1) и с «Паразитом» (+2) будет считаться накормленным, если на его карте будет лежать 4 фишки еды.

Любое животное может быть накормлено красными и/или синими фишками еды, их цвет в данном случае не имеет значения.

Важно упомянуть, что накормленное животное не может получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «Жирового запаса» (см. «Жировой запас»). Если все животные игрока накормлены, а их «Жировой запас» заполнен, игрок больше не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате применения каких-либо свойств.

Когда все животные накормлены и их «Жировой запас» заполнен либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели сыграть в этой фазе хода – фаза питания завершается. Если в кормовой базе остались красные фишки – они сбрасываются.

Фаза вымирания, получения новых карт и начисления очков.

Вариант с персональным запасом еды: в начале этой фазы игроки по очереди могут применить свой персональный запас еды, чтобы накормить животных, оставшихся ненакормленными. У каждого игрока есть всего 1 фишка еды в персональном запасе на всю партию – этот запас не восполняется. При использовании персонального запаса свойства, приносящие животным

дополнительную еду (сотрудничество, взаимодействие), не срабатывают. Свойство «Симбиоз» учитывается – если симбионт остался ненакормленным, его партнёра накормиться персональным запасом нельзя.

Карты всех животных, оставшихся ненакормленными, поворачиваются на 90 градусов, чтобы обозначить, что эти животные остались голодными.

Если ненакормленным остались голодные животные (карты которых были повернуты в предыдущем ходу), такие животные, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в общий снос рубашкой вверх. Игроки могут просматривать карты в общем сносе.

Затем игроки получают новые карты с верха колоды. Карты раздаются по одной, начиная с первого игрока. Каждый игрок получает из колоды по 4 карты. Если после раздачи новых карт у кого-то из игроков в руке осталось больше 6 карт, он должен поместить лишние карты в снос, так, чтобы у него на руке осталось 6 карт. Если колода кончилась, перемешайте отбой и сформируйте из него новую колоду.

Каждый игрок также получает из колоды дополнительно по 1 карте за каждое своё существо, которое было съедено чужим хищником или умерло от голода, при условии, что у этого существа было хотя бы одно свойство (в том числе парное). Эти дополнительные карты в этом ходу игроки могут держать в руке сверх обычного лимита в 6 карт.

За гибель существ безо всяких свойств дополнительные карты игроки не получают. Также игроки не получают дополнительных карт за своих существ, которых съели сами своими же хищниками.

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

## Занятие 19. Использование настольной игры «Доббль»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Доббль».

### Этап 1: Подготовка.

«Доббль» – это динамичная, увлекательная настольная игра, развивающая внимательность и остроту реакции. Специфические правила также тренируют навыки общения и умение проявлять самоконтроль. Эта азартное карточное соревнование надолго увлекает вашего ребенка, сколько бы лет ему ни было.

### Этап 2: Ход работы.

В небольшую жестяную коробочку сложены круглые картонные карточки. На них изображены разнообразные предметы, животные и символы. Картинки расположены таким образом, что на любой отдельно взятой паре кружков обязательно присутствует один совпадающий рисунок. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее обнаружить его и назвать вслух. Цель зависит от варианта соревновательного процесса. Игрокам предлагается попробовать 5 возможных сценариев: 1. Башня – каждый участник получает по одной карточке и в закрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и стараются как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек. 2. Подарочек – вся механика такая же, как и в предыдущем варианте за одним исключением: игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскав повторяющийся элемент быстрее всех, ребенок «подкидывает подарочек» сопернику,

складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится меньше карточек. 3. Колодец – все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками. 4. Горячая Картошка – игра идет раундами. Каждый раз участникам раздается по одной карте. Одновременно они открывают свои карточки и на скорость ищут совпадения между ними. Кто находит их первым, кладет свою карту поверх карты соперника. Тот, кому по итогам раунда все скинули карточки, оставляет их себе. Начинается новый тур. Побеждает игрок, накопивший меньше всех штрафных карточек. 5. Собери их всех – на стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз), в центре формируется колода. По команде все карточки одновременно открываются. Цель – собрать больше всех карточек, находя совпадения между центральной и любой другой из них.

### Этап 3: Рефлексия.

По окончанию игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

### Занятие 20. Использование семейной настольной игры «Крылья»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Крылья».

### Этап 1: Подготовка.

Настольная игра Крылья поможет вам почувствовать себя орнитологом, заселяющим в различные ареалы обитания разнообразнейший

перечень птиц. У игры уникально низкий порог вхождения благодаря понятным правилам и малым выбором возможных действий. Процесс заиклен, новых действий до конца игры не появится.

### Этап 2: Ход работы.

Однако возможности обязательно расширят птички, заселенные к вам на планшет. И вот тут учитывая, что в игре 170 карт птиц возможностей у вас появляется более чем достаточно. Добор карт, яиц, корма и даже новых заданий делает партии разнообразными и даже уникальными.

Механика отточена, дружелюбна. Настолько, что игра сама всегда подскажет вам какую птицу лучше заселить в соответствии с заданием, целями раунда и ситуацией на планшете. Вам остается набрать корм и сделать это.

Выиграть вам мешает сама игра. Вы не сможете выполнить выбранные вами цели игры или задачи раунда если игра попросту не даст вам необходимых птиц или корма. Абсолютный рандом карт птиц призван решить базар, в котором открыто три птицы изначально. В большинстве случаев этого недостаточно. Нужно смириться с тем, что не вы выбираете стратегию в игре, а сама игра. И она справляется с этим примерно, как рулетка в казино.

### Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 21. Для подростков с родителями с использованием настольной игры «Путь в будущее»



Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Путь в будущее».

#### Этап 1: Подготовка.

Игра помогает подросткам самостоятельно строить образовательные и карьерные траектории с учетом личностных ресурсов, определяться с выбором сферы интересов. Настольная игра входит в состав УМК «Развитие личностного потенциала подростков» и дополняет его в части работы по профориентации.

#### Этап 2: Ход работы.

Создать героя и организовать его жизнь с 11 до 40 лет. Выбрать и получить профессию, использовать появляющиеся возможности, решать проблемы. Задача играющего: вырастить счастливого и всесторонне развитого человека. Движение вперед осуществляется посредством ходов. Временной промежуток между ходами – пять часов. Ты будешь выбирать между тремя сферами деятельности: карьера, бизнес и самозанятость. Как бизнесмен, ты будешь собирать команду, и развивать свой проект. Как самозанятый, ты будешь работать на себя, и весь твой доход тоже, в основном, будет зависеть от тебя. Как карьерист, ты будешь развивать новые и новые навыки, и расти по карьерной лестнице вплоть до руководителя. Возможна одиночная и командная игра. В командной игре общая сумма баллов набирается общими усилиями, а в одиночной же игре ты только сам за себя. В этой игре единственный критерий удачного или неудачного хода - принесли ли твои действия тебе деньги. Деньги будут зачисляться на виртуальный счёт, и ты сможешь расплачиваться ими по ходу игры. В некоторых случаях, оба варианта ответа на вопрос правильные. Помни об этом.

Игра учит: работать в команде, эффективно общаться с разными людьми, придумывать новые идеи, выбирать лучший из нескольких вариантов, уважать чувства других людей и лучше понимать их эмоции.

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 22. Программа семейного досуга для подростков с родителями с использованием настольной игры «Последний день Атлантиды»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Последний день Атлантиды».

Этап 1: Подготовка.

Последний день Атлантиды, настольная игра в которой вам предстоит спасти атлантов с тонущего континента, и рассуждает о потенциале игры, предлагая несколько различных модификаций правил.

Этап 2: Ход работы

В начале игры из случайно перемешанных разнотолщинных плиток формируется Атлантида. Песчаные пляжи имеют наименьшую высоту над уровнем моря, а горы – наибольшую. Именно в порядке своей высоты эти области и будут по ходу игры погружаться в море. У каждого игрока есть человечки (атланты) выбранного им цвета, в основании которых указана их ценность, правда во время игры увидеть её будет нельзя: игроки по очереди, по одному атланту в ход, расставляют всех их на разных областях острова.

Затем расставляют лодки, рядом с побережьем. Конечно, желательно ставить атлантов на побережье, рядом с лодками, но и не забывать о том, что именно пляжи первыми пойдут под воду. Кроме того, игрокам следует помнить, где находятся их самые ценные атланты, ведь победитель игры будет определяться именно по сумме спасённых очков. Идиллия атлантов перед надвигающейся катастрофой: спастись придётся на ближайшие острова, расположенные в углах поля, а путь к ним преграждают киты, акулы и морские змеи:

Один змей располагается в центре острова, но злодействовать он начнёт только тогда, когда получит оперативный простор для водного перемещения: в свой ход игрок сначала перемещает своих атлантов (пешком по острову или вплавь по морю) или лодки, в которых они уже находятся. Затем затапливает (убирает с игрового поля) одну выбранную им плитку острова. И в конце своего хода бросает кубик, чтобы узнать, какой тип морских хищников будет двигаться и перемещает выбранного им хищника. Киты ломают лодки, акулы съедают пловцов, а морские змеи делают и то, и другое. Когда игрок убирает с поля плитку острова, он тайно от всех смотрит на её обратную сторону. Там могут быть как неприятности (которые сразу же выполняются), так и полезные действия (например, помощь дельфинов), и в последнем случае игрок забирает эту плитку себе в руку, чтобы при случае использовать её в начале своего хода. В конце игры игроки суммируют ценность атлантов своего цвета, добравшихся до спасительных островов (до этого момента смотреть их ценность нельзя). Побеждает игрок с наибольшей суммой.

Поскольку поле состоит из шестигранников, можно пометить 6 главных направлений числами от 1 до 6, и в свой ход бросать кубик, чтобы по результату броска узнавать, начиная с какой оси, по часовой стрелке, должна затонуть ближайшая к этой оси область острова. Хищники, конечно же, должны двигаться не по велению игрока, а на шум движения: когда активный игрок перемещает по воде лодку или пловца, в направлении конечной клетки движения перемещается ближайший хищник. Если на одинаковом расстоянии

находится несколько хищников, движутся все. При каждой встрече с хищниками нужно проверять шансы на выживание атлантов бросками шестигранных кубиков. Например, чтобы справиться с акулой, нужно выбросить 6, с китом – 8, со змеем – 10. Суммируются броски всех, кто находится в данной области моря, а также их опыт, указанный в основании (обычно в игре это значение не раскрывается, но во время опасной ситуации становится ясно, кто настоящий герой). Если это пловцы, то от результата их броска нужно отнимать, например, 1 или 2. Все числа примерные, их нужно пробовать и менять, в зависимости от намечаемой сложности игры. Сбросив с лодки один ящик, можно добавить к сумме результатов бросков, например, 6 очков. Благополучно доставленный на остров целый ящик приносит игроку дополнительные 2 очка (или по 1 очку каждому игроку, чьи атланты были в спасшейся лодке)

Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

Занятие 23. Использование настольной игры «Тайные лидеры»

Дорогие родители, мы рады снова видеть вас в нашем клубе «Лидер» и приглашаем ознакомиться с очередной настольной игрой «Тайные лидеры».

Этап 1: Подготовка.

Тайные лидеры – игра про перетягивание каната, что в целом, делает её очень лёгкой для понимания и довольно сложной для выстраивания какой-либо стратегии. Но давайте начнём с предыстории. На острове Ошра умер Император и свободный трон стал причиной нарастания конфликта между

племенами холмов и армией Императора. Водный народ пытается привести этот конфликт к мирному решению, а нежить склоняет обе армии к ожесточённому конфликту. На трон погибшего Императора претендуют шестеро наследников, и каждый склонен к двум из четырёх конфликтующих фракций.

## Этап 2: Ход работы.

Итак, каждый игрок получает карту тайного лидера - одного из тех самых шести наследников, и пытается сдвинуть фишки армии Императора и народа холмов в нужное для победы условие. Собственно, даже при игре вдвоём у вас точно не будет наследников, у которых интересы пересекаются полностью.

Фишки двигаются с помощью разыгрывания героев в свою армию. Как и в любой карточной игре, в Тайных лидерах всё написано на картах. Почти каждая карта просто двигает ту или иную фишку (иногда и обе) вправо или влево. Но разыгрываем мы, конечно же, не просто карту. Мы нанимаем героя в свою армию. В зависимости от количества игроков, игра закончится в тот момент, когда первый игрок в открытую выложит достаточное количество карт. Ну то есть, когда соберёт могущественную непобедимую армию. После этого, по положению фишек определяется победившая фракция, а среди игроков определяется тот, кто этой фракции благоволит, собрал больше всех воинов этой фракции в своей армии и разыграл, при этом, меньше всех карт, но и самым последним критерием победы, при прочих равных, является циферка в левом нижнем углу карты лидера, у кого больше – тот и победил.

В свой ход игрок играет одну карту с руки или сбрасывает до трёх карт. Потом добывает руку до четырёх карт и сбрасывает одну, не нужную ему карту. Добор карт можно производить как из колоды, лежащей в закрытую, так и из таверны – три открытых героя, от которых точно знаешь, чего ждать.

## Этап 3: Рефлексия.

По окончании игры, поздравьте команду с наибольшим количеством очков и объявите их победителями.

Обсудите, как участники справились с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры.

#### Занятие 24. Заключительное рефлексивное занятие по итогу курса

Дорогие родители, мы рады видеть вас на завершающем занятии, где вам предлагается в свободной форме и при помощи упражнения высказаться по окончании курса и оценить тот опыт, что был приобретен вами за весь период занятий

Этап: Рефлексия.

Обсудите, как участники справлялись с разными заданиями и какие возникли трудности при выборе стратегии или возможном выстраивании взаимодействия с другими участниками во время игры, какие настольные игры были полезны, что в них было особенного и какие были недостатки при работе в группе, в парах или проработке самим собой.

«Радуга мнений». Для красочного (в буквальном и переносном смысле) окончания дня можно задействовать наборы карточек из цветного картона. На них участники записывают ответы на вопросы. Каждому цвету соответствует определенный вопрос, неизменный на протяжении всей сессии, примерно так: синяя – «Ваши ощущения от работы»; красная – «Самое ценное приобретение»; желтая – «Что бы вы желали поменять в работе»; зеленая – «Ваши ожидания относительно начала курса и реальность его окончания». Вопросы следует заранее напечатать на одной стороне карточки, на другой члены команды излагают свои ответы, после чего отдают цветные наборы ведущему – опрос проходит анонимно. Ознакомившись с ответами, тренер на следующий день дает участникам

обратную связь. Также его задача – учесть замечания участников и оптимизировать дальнейшую работу, например, изменить темп выполнения заданий, давать больше теории или наоборот, сконцентрироваться на практической отработке навыков.