



УКРАЇНА

(19) UA (11) 7033 (13) U

(51) 7 A63F9/06

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ  
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІОПИС  
ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ  
НА КОРИСНУ МОДЕЛЬВидіється під  
відповідальність  
власника  
патенту

(54) СПОСІБ ІГРОВОГО ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ

1

2

(21) 20040604292

(22) 03 06 2004

(24) 15 06 2005

(46) 15 06 2005, Бюл. № 6, 2005 р.

(72) Гавалова Наталія Анатоліївна, Марков Дмитро Анатоліїв

(73) ГАВАЛОВА НАТАЛІЯ АНАТОЛІЇВНА, МАРКОВ ДМИТРО АНАТОЛІЇВІЧ

(57) 1. Спосіб ігрового інтелектуального розвитку дітей, який відрізняється тим, що в знаковій системі, яка включає зорові, вербальні і тактильні сенсорні джерела інформації, зорові і вербальні сенсорні джерела інформації формують в інформаційний код за допомогою електромагнітних імпульсів різної частоти, а тактильні відчуття предметів гри при їхньому дотику, переміщенні і/чи трансформації згідно з ігровим сюжетом супроводжують вербальним і/чи музичним оформленням ігрового сюжету, що несе в собі пізнавальні, виховні, освітні, педагогічні, психологічні, повчальні і морально-етичні функції.

2. Спосіб за п. 1, який відрізняється тим, що кожний ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, який включає книжку-казку, що містить не тільки текст конкретної казки, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи.

3. Спосіб за п. 1, який відрізняється тим, що кожний ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, який включає вербально-музичний носій інформації, що містить не тільки текст конкретної казки і музичний супровід до неї, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи.

Корисна модель відноситься до прогресивних методів і способів розвитку дитячого мислення, навчання і виховання дітей, причому спосіб, що заявляється, реалізується через ігрові ситуації за допомогою широко відомих дитячих казок і може бути використаний як у системі дитячого дошкільного виховання, так і в індивідуальних заняттях з дітьми в домашніх умовах.

Відомий спосіб проведення гри, реалізований у «Цікавий гри» [Патент Російської Федерації №2027460, МПК - 6 A63F 3/00, A63H 33/38, бюл. №3 від 27 01 95 р.] Сутність гри полягає в тому, що ігровий набір містить корпус із кришкою, розміщену в корпусі нескінченну стрічку, на яку нанесена інформація, що зчитується, ігровий елемент у вигляді кульки. Інформація, що зчитується, являє собою, наприклад, фрагменти казки. Спосіб реалізується таким чином. Приводиться в рух

4. Спосіб за п. 1, який відрізняється тим, що як вербально-музичний носій інформації використовують аудіокасети чи CD-диски, інформацію з яких відтворюють через аудіоапаратуру.

5. Спосіб за п. 1, який відрізняється тим, що кожний ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, причому як зоровий і вербально-музичний супровід використовують відео-вербально-музичний носій інформації, у якому ведучий гри не тільки переказує текст конкретної казки, робить вказівки по проведенню гри, задає питання до гравців, пропонує гравцям зробити висновки й умовиводи, намалювати персонаж, що сподобався, але і показує один чи кілька можливих варіантів маніпуляцій з ігровими предметами.

6. Спосіб за пп. 1 і 5, який відрізняється тим, що як зоровий і вербально-музичний супровід використовують телепередачу, у якій ведучий гри додатково пропонує гравцям надіслати лист за адресою телеканалу, у т.ч. і кабельного телебачення.

7. Спосіб за пп. 1 і 5, який відрізняється тим, що як зоровий і вербально-музичний супровід використовують відеокасету, інформацію з яких відтворюють через відеоапаратуру.

8. Спосіб за пп. 1 і 5, який відрізняється тим, що як зоровий і вербально-музичний супровід використовують дискету чи CD-диск, інформацію з яких відтворюють через персональний комп'ютер.

9. Спосіб за пп. 1-8, який відрізняється тим, що як ігровий комплект предметів учасники гри використовують маски персонажів конкретної казки.

нескінченна стрічка, встановлюється в потрібне місце ігровий елемент, після чого починається розповідати казка. При цьому кожному відтвореному ведучим фрагменту казки відповідає визначене положення ігрового елемента, розташованого поруч з відповідним персонажем казки. У гри використовується заучений текст казки чи текст казки наносять на яке-небудь виділене місце безпосередньо у відповідних фрагментах казки.

Недоліком відомого способу є невисокий рівень ігрового інтересу і відсутність можливості інтелектуального розвитку дітей у процесі проведення ігор.

Відомий спосіб проведення гри, реалізований у «Дитячому цікавому театрі «ТЕРЕМ-ТЕРЕМОК» (В. Любимов, Дитячий цікавий театр «Терем-теремок», додаток до журналу «Юний технік», №10 (340), 1971

(19) UA (11) 7033 (13) U

р, изд «Маля»] Сутність гри полягає в тому, що спочатку малюнки повинні разом з керівником виготовити реkvізит, розучити ролі, а потім поставити театральний спектакль з декораціями і фігурками, що рухаються. При цьому учасників театального представлення повинні бути не менш двох чоловік один - «показувачий», іншої - «читаючий» текст.

Недоліком відомого способу є необхідність особистої участі дорослих у проведенні гри, а також складність і трудомісткість підготовчої роботи.

Відомий спосіб проведення гри, реалізований у «Учбово-наочній гри Ареста для навчання арифметичному мисленню і логічному мисленню» [заявка Російської Федерації №94002906/12] Гра припускає допомогу в освоєнні алфавіту, читання по складах, освоєння цифр і маніпулювання основними математичними діями.

Недоліком відомого способу і гри полягає в тому, що вони занадто складні і багатофункціональні для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

Відомий «Спосіб проведення математичної гри і пристрій для його реалізації» [Патент США №5176381] Гра включає кілька ігрових елементів, кожний з яких має кілька значень. Комбінація цих значень випадає випадковим образом. Мається також декілька других ігрових елементів, що мають символи математичних дій. Перші і другі елементи перемішані таким чином, що результуюче числове значення знаходять за допомогою операцій над числами, що випали.

Гра дозволяє навчити робити математичні дії, однак вона малючкова, володіє низькою ігровою, а, відповідно, і навчальною ефективністю, крім того, відомий спосіб і гри занадто складні для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

Відомий спосіб проведення гри, реалізований у «Гри для тренування пам'яті» [Газета «Піонерська правда», №145 (7758), 04.12.90 р., с. 4] Відома гра містить набір елементів зображення, а спосіб проведення гри заснований на запам'ятовуванні розташування об'єктів спочатку гри - першого розташування об'єктів, а потім - пошуку зміщених об'єктів стосовно їхнього заповненого першого розташування.

Недоліком способу і гри є відсутність можливості оцінки результатів гри, особливо при великій кількості об'єктів, тому що перше розташування об'єктів не зберігається. При малій же кількості об'єктів спосіб і гра малючкова для дітей.

Відомий спосіб проведення гри, реалізований у «Навчальній гри «Турист» [Патент України №17112 А, МПК - 5 А63F 3/00, бюл. №5 від 31.10.97 р.] Гра містить гравальну дошку з розміткою у вигляді пересічених рядів і колонок, набір ігрових елементів, причому на вільній зоні гравальної дошки зображена географічна схема репону подорожей з написами не менш, ніж на двох мовах, а також як інформацію використані флора і фауна репону подорожі. Спосіб проведення гри включає такі дії гравців, як кидання ігрових елементів випадкового вибору, підрахунок очок, що випали, і визначення ігрової ситуації в ортогональній системі координат, визначення і вибір часу, відстані і швидкості, необхідність оперировання географічними поняттями і може бути використана як для двох гравців, так і для колективного навчання в класі, аудиторії.

Недоліком відомого способу і гри є складність гри для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку і необхідність особистої участі дорослих у проведенні

гри.

Відомий спосіб проведення гри, реалізований у «Настільній гри» [Патент Російської Федерації №2014869, МПК - 5 А63F 9/06, бюл. №12 від 30.06.94 р.] Сутність гри полягає в тому, гра містить жеский носій з основним і додатковим зображеннями. Підвищення цікавості гри досягається тим, що вона поставлена набором елементів для зміни основного зображення і додатковим набором елементів для зміни додаткового зображення. Всі елементи мають засоби кріплення на носії. Спосіб проведення гри включає розглядання основного зображення гравцем, потім внесення ведучим змін в основне і додаткове зображення за допомогою наборів елементів, після чого в обмежений час пропонується гравцю знайти всі зміни, що були внесені в основне зображення ведучим. Контроль правильності відповідей гравця здійснюють по додатковому (контрольному) зображенню.

Недоліком відомого способу і гри є відсутність інтелектуального розвитку дітей у процесі проведення гри, що заснована тільки лише на тренуванні зорової пам'яті.

При всій розмаїтості вищезгаданих ігор і способів їхнього проведення, загальним недоліком цих і багатьох інших ігор і іграшок є те, що вони швидко набридають, тому що діти самі не можуть придумати нову гру чи новий сюжетний поворот у відомій гри.

Крім того, як правило, при проведенні цих ігор необхідно особиста участь дорослих у гри, що не завжди можливо, особливо в домашніх умовах, коли дорослі занадто багато зайняті службовими обов'язками чи роботою по будинку.

Необхідно враховувати також і те, що загальнодоступність і різноманіття телевізійних каналів з розважальними програмами стає справжнім нещастям у справі дошкільного утворення і виховання, тому що діти одержують «готову» інформацію, в основному, розважального характеру, що практично не вимагає мислення і яких-небудь осмислених, а тим більше інтелектуальних, зусиль і дій.

У проаналізованій авторами і заявниками патентної документації і спеціальній літературі по способах проведення ігор не описаний навіть приблизний аналог «Способу ігрового інтелектуального розвитку дітей», що заявляється авторами в дійсній корисній моделі.

Тому можна зробити висновок, що дана корисна модель є ПІОНЕРНОЮ і не має аналогів і прототипу.

Задачею дійсною корисною моделі є розробка нового способу проведення дитячих інтелектуальних розвиваючих ігор з досягненням технічного результату - підвищення ігрового інтересу, мінімізації участі дорослих у проведенні гри і підвищення рівня інтелектуального, морального і духовного розвитку дітей у процесі проведення ігор.

Поставлена задача у виконується тим, що в «Способу ігрового інтелектуального розвитку дітей», який характеризується тим, що в знаковій системі, що включає зорові, вербальні і тактильні сенсорні джерела інформації, зорові і вербальні сенсорні джерела інформації формують в інформаційний код за допомогою електромагнітних імпульсів різної частоти, а тактильні відчуття предметів гри при їхньому дотику, переміщенні і/чи трансформації згідно ігрового сюжету супроводжують вербальним і/чи музичним оформленням ігрового сюжету, що несе в собі пізнавальні, виховні, освітні, педагогічні, психологічні, повчальні і

морально-етичні функції, крім того, кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, який включає книжку-казку, що містить не тільки текст конкретної казки, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки і чи умовиводи, кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, який включає вербально-музичний носій інформації, який містить не тільки текст конкретної казки і музичний супровід до неї, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи, при цьому у якості вербально-музичного носія інформації використовують аудіокасети чи CD-диски, які відтворюють через аудіоапаратуру, крім того, кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, причому в якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують відео-вербально-музичний носій інформації, у якому ведучий гри не тільки переказує текст конкретної казки, робить вказівки по проведенню гри, задає питання до гравців, пропонує гравцям зробити висновки й умовиводи, намалювати персонажа, що сподобався, але і показує один чи кілька можливих варіантів маніпуляцій з ігровими предметами, а в якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують телепередачу, у якій ведучий гри додатково пропонує гравцям надіслати лист за адресою телеканала, у т.ч. і кабельного телебачення, чи в якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують відеокасету, яку відтворюють через відеоапаратуру, чи в якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують дискету чи CD-диск, які відтворюють через персональний комп'ютер, при цьому у всіх варіантах проведення гри як ігровий комплект предметів учасники гри використовують маски персонажів конкретної казки.

Відомо, що в сприйнятті світла (сім квітів веселки), звуку (сім нот) і запаху (сім основних нюансів запахів) існує природний семиричний ряд відчуттів, обумовлених дією зовнішнього фізичного агента - носія сенсорної інформації і його фундаментальними знаковими, чи кодовими, властивостями.

Якщо розглядати роботу органів почуттів людини на клітинному і далі на молекулярно-атомному рівні структури живої речовини, то можна переконалися лише в тім, що природа сигналів, що надходять по нервових волокнах у мозок від сітківки ока, від кориєва органа слуху, від рецепторів обоняття, смаку і дотику, зовсім та сама: скрізь відбувається електромагнітний процес, що здійснює передачу сенсорної інформації у вигляді електромагнітних імпульсів, сформованих у визначену знакову систему - інформаційний код.

Суттєвими ознаками способу, що заявляється, є:

- у знаковій системі зорові і вербальні сенсорні джерела інформації формують в інформаційний код за допомогою електромагнітних імпульсів різної частоти;

- знакова система включає зорові, вербальні і тактильні сенсорні джерела інформації;

- тактильні відчуття предметів гри при їхньому дотику, переміщенні і/чи трансформації згідно ігрового сюжету супроводжують вербальним і/чи музичним оформленням ігрового сюжету;

- вербальне і/чи музичне оформлення ігрового сюжету формують таким чином, щоб воно несло в собі пізнавальні, виховні, освітні, педагогічні, психологічні, повчальні і морально-етичні функції.

Приватними суттєвими ознаками способу, що за-

являється, є:

- кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, що включають книжку-казку, яка містить не тільки текст конкретної казки, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи;

- кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, що включають вербально-музичний носій інформації, що містить не тільки текст конкретної казки і музичний супровід до неї, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи;

- у якості вербально-музичного носія інформації використовують аудіокасети чи CD-диски, які відтворюють через аудіоапаратуру;

- кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, причому в якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують відео-вербально-музичний носій інформації, у якому ведучий гри не тільки переказує текст конкретної казки, робить вказівки по проведенню гри, задає питання до гравців, пропонує гравцям зробити висновки й умовиводи, намалювати персонажа, що сподобався, але і показує один чи кілька можливих варіантів маніпуляцій з ігровими предметами;

- у якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують телепередачу, у якій ведучий гри додатково пропонує гравцям надіслати лист за адресою телеканала, у т.ч. і кабельного телебачення;

- у якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують відеокасету, що відтворюють через відеоапаратуру;

- у якості зорового і вербально-музичного супроводу використовують дискету чи CD-диск, які відтворюють через персональний комп'ютер;

- у якості ігрового комплекту предметів учасники гри використовують маски персонажів конкретної казки.

Технічний результат, який досягається, полягає в підвищенні ігрового інтересу, мінімізації участі дорослих у проведенні гри і підвищенні рівня інтелектуального, морального і духовного розвитку дітей у процесі проведення ігор.

Між суттєвими ознаками способу, що заявляється, і досягаемого з їхньою допомогою технічним результатом існує наступний причинно-наслідковий зв'язок.

Дійсно, у способі, що заявляється, на підвищення ігрового інтересу впливають такі фактори, як:

- наявність ігрового комплекту предметів, який може доповнюватися, трансформуватися і маніпулювання з яким є одним з важливих елементів гри, причому в одному з варіантів у якості ігрового комплекту предметів учасники гри використовують маски персонажів конкретної казки, що дозволяє значно спростити необхідний реквізит, а в гру ввести елемент умовності і додати самій грі динамічність;

- різноманітні варіанти одержання вербальної інформації, наприклад:

- = у вигляді «живого» читання книжки-казки, що дозволяє не тільки грати, але й учитися читати з вираженням і з інтонаціями, необхідними для передачі емоційного настрою сюжету, який грається;

- = крім того, можливе одержання вербальної інформації в «готовому» вигляді - у вигляді вербально-музичного носія інформації, у ролі якого можуть бути використані аудіокасети чи CD-диски, які відтворюють

через аудіоапаратуру, що дозволяє передати не тільки текст казки, але й емоційно «офарбити» ігрову ситуацію за допомогою відповідного музичного супроводу;

= також можливе одержання зорового і вербально-музичного супроводу, для чого можливе використання відео-вербально-музичного носія інформації, у якості якого можуть бути задіяні:

а) телепередача, наприклад, кабельного телебачення;

б) відеокасета, яку відтворюють через відеоапаратуру;

в) а також дискета чи CD-диск, які відтворюють через персональний комп'ютер.

Усі перераховані вище можливості способу, що заявляється, дозволяють значно підвищити ігровий інтерес шляхом розмаїтості можливостей проведення однієї і тієї ж гри, підвищення емоційного сприйняття дії за рахунок впливу цілеспрямованої вербально-музичної інформації, а також зорових сенсорних джерел інформації.

Усі вищенаведені ознаки сприяють досягненню технічного результату, зазначеного вище.

З метою мінімізації участі дорослих у проведенні гри в способі, що заявляється, передбачені різноманітні варіанти одержання вербальної і зорової інформації, наприклад:

- можливе одержання вербальної інформації в «готовому» вигляді - у вигляді вербально-музичного носія інформації, у ролі якого можуть бути використані аудіокасети чи CD-диски, що відтворюють через аудіоапаратуру, що дозволяє задіяти участь дорослих лише на підготовчому і заключному етапах - включення, настроювання і вимикання апаратури;

= також можливе одержання зорового і вербально-музичного супроводу, для чого можливе використання відео-вербально-музичного носія інформації, у якості якого можуть бути задіяні:

а) телепередача, наприклад, кабельного телебачення;

б) відеокасета, яку відтворюють через відеоапаратуру;

в) а також дискета чи CD-диск, які відтворюють через персональний комп'ютер,

що також дозволяє задіяти участь дорослих лише на підготовчому і заключному етапах - включення, настроювання і вимикання апаратури.

Усі перераховані вище можливості дозволяють мінімізувати участь дорослих у проведенні гри в способі, що заявляється, шляхом максимального залучення апаратних засобів - аудіо-, відеоапаратури і персональних комп'ютерів як сенсорних джерел зорової і вербально-музичної інформації.

Досягненню технічного результату, зазначеного вище, сприяють усі вищенаведені ознаки технічного рішення, який заявляється.

У корисній моделі, що заявляється, підвищенню рівня інтелектуального, морального і духовного розвитку дітей у процесі проведення ігор сприяють указівки по проведенню гри, питання до гравців, що дозволяють їм самостійно і по підказці зробити висновки й умовиводи. Усе це розвиває логічне мислення малят, виховує почуття справедливості, приводить до розуміння, що на світі є добро і зло, що робити добро - гарно, а зло - чи рано пізно буде покарано. Крім того, допоміжна вербальна інформація на звуковому носії інформації чи текст у книжці-казці додатково містити

самі різні зведення, що дозволяють малятим зрозуміти і запам'ятати важливі початкові поняття про власності навколишнього світу - правилах, умовах і порядку, розмірах, числах, тимчасових послідовностях, морально-етичних поняттях, психології поведінки людей і тварин у навколишньому світі і багато чого іншого.

Спосіб проведення, що заявляється, ігор з дітьми дійсно сприяє підвищенню рівня інтелектуального розвитку дітей у процесі проведення ігор, що є одним із критеріїв технічного результату, зазначеного вище.

Досягнення зазначеного вище технічного результату можливо тільки при наявності сукупності всіх суттєвих ознак, викладених у формулі корисної моделі, при відсутності кожного з них технічний результат не може бути досягнутим.

Проведений заявником аналіз рівня техніки, який включає пошук по патентних і науково-технічних джерелах інформації, з виявленням джерел, що містять інформацію про аналоги технічного рішення, яке заявляється, дозволяє установити, що заявником не виявлені аналоги, що характеризуються всією сукупністю ознак, ідентичної всім суттєвим ознакам способу, зазначеним у формулі корисної моделі, що заявляється.

Тому можна затверджувати, що корисна модель відповідає умові охороспроміжності за критерієм «новизна».

Крім того, корисна модель може бути промислово застосована, тому що спосіб, що заявляється, дозволяє розвивати дитяче мислення, навчати і виховувати дітей за допомогою ігрових ситуацій як широко відомих дитячих казок, так і нових, придуманих добутоків, причому технічні засоби - джерела зорової і вербально-музичної інформації - є не тільки допоміжним засобом одержання сенсорної інформації, але і дозволяють мінімізувати участь дорослих у грі, що, однак, не приводить у втраті контролю ігрової ситуації, зниженню ігрового інтересу і зниженню рівня інтелектуального розвитку дітей у процесі проведення гри. Корисна модель, що заявляється, може бути використана як системи дитячого дошкільного виховання, так і в індивідуальних заняттях з дітьми в домашніх умовах.

Можливість здійснення корисної моделі, що заявляється, підтверджується описом його практичної реалізації, який нижче приводиться.

Спосіб, який заявляється, реалізується таким чином.

У знаковій ігровій системі для інтелектуального розвитку дітей, який включає зорові, вербальні і тактильні сенсорні джерела інформації, формують заданий інформаційний код за допомогою електромагнітних імпульсів різної частоти від зорових і вербальних сенсорних джерел інформації.

При цьому зорові сенсорні джерела інформації включають конкретний ігровий комплект предметів, а також книжку-казку і/чи відео-вербально-музичний носій інформації, причому останній може бути представлений у вигляді телепередачі і/чи відеокасети, відтвореної через відеоапаратуру, і/чи у вигляді дискети чи CD-диска, відтвореної через персональний комп'ютер.

Вербальні і/чи вербально-музичні сенсорні джерела інформації включають книжку-казку, що читає вголос дорослий і/чи дитина, і/чи відео-вербально-музичний носій інформації, причому останній може бути представлений у вигляді телепередачі і/чи відеокасети, відтвореної через відеоапаратуру, і/чи у ви-

гляді дискети чи CD-диска, відтворених через персональний комп'ютер.

Тактильні сенсорні джерела інформації включають ігровий комплект предметів, що може бути виконаний у готовому вигляді і/чи у вигляді напівфабрикату, що вимагає доробки. Крім того, ігровий комплект предметів може бути виконаний у вигляді фігурок, що трансформуються, і предметів, що додає цьому комплекту велику ігрову фантазійність і цікавість. При цьому ігровий комплект предметів може бути виконаний з набору «універсальних» елементів по типу дитячих конструкторів, що дозволяють зібрати кілька різних наборів ігрових комплектів предметів для розігрування визначеної кількості різних казок. І, нарешті, ігровий комплект предметів може бути виконаний у вигляді масок персонажів конкретної казки і/чи казок, що надягають на себе діти і/чи дорослі учасники гри.

У процесі гри в знаковій системі, що включає зорові, вербальні і тактильні сенсорні джерела інформації, зорові і вербальні сенсорні джерела інформації формують в інформаційний код за допомогою електромаянітних імпульсів різної частоти, а тактильні відчуття предметів гри при їхньому дотику, переміщенні і/чи трансформації згідно ігрового сюжету супроводжують вербальним і/чи музичним оформленням ігрового сюжету, причому вербальне і/чи музичне оформлення ігрового сюжету формують таким чином, щоб воно несло в собі пізнавальні, виховні, освітні, педагогічні, психологічні, початкові і морально-етичні функції.

При цьому спосіб, який заявляється, характеризується тим, що кожний ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, який включає, наприклад, книжку-казку, що містить не тільки текст конкретної казки, але і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи, чи кожен ігровий сюжет грають зі своїм ігровим комплектом предметів, який включає вербально-музичний носій інформації, що містить не тільки текст конкретної казки і музичний супровід до неї, але також і вказівки по проведенню гри, питання до гравців, висновки й умовиводи, причому як вербально-музичного носія інформації використовують аудіокасети чи CD-диски, що відтворюють через аудіоапаратуру.

Крім того, у спосіб, який заявляється, можливо кожен ігровий сюжет грати зі своїм ігровим комплектом предметів, а в якості зорового і вербально-музичного супроводу використовувати відео-вербально-музичний носій інформації, у якому ведучий гри не тільки переказує текст конкретної казки, робить вказівки по проведенню гри, задає питання до гравців, пропонує гравцям зробити висновки й умовиводи, намалювати персонажа, що сподобався, але і показує один чи кілька можливих варіантів маніпуляцій з ігровими предметами, при цьому в якості зорового і вербально-музичного супроводу можна використовувати телепередачу, у якій ведучий гри додатково пропонує гравцям надіслати лист за адресою телеканала, у т.ч. і кабельного телебачення, чи в якості зорового і вербально-музичного супроводу можна використовувати відеокасету, що відтворюють через відеоапаратуру, чи в якості зорового і вербально-музичного супроводу можливе використання дискети чи CD-диска, що відтворюють через персональний комп'ютер.

#### Приклад 1

Казка «Лисичка-сестричка і Сірий Вовк»

В упакуванні повинні знаходитися книжка-казка і заготовлені всіх персонажів і декорацій.

Спочатку дорослі разом з дітьми виготовляють усі персонажі казки: старого з бабою, бабу, лисицю, вовка (хвіст у вовка треба прикріпити на липучці), коня, рибу (сім-вісім штук).

Потім виготовляють декорації казки: сани, ялинки для лісу, пластмасова склянка з водою (для імітації ополонки).

Текст книжки-казки може бути наступним.

Мій юний друг!

«Бігла Лиса по дорозі, бачить - їде Старий, цілі сани риби везе. Побігла Лиса вперед, розтяглася на дорозі і лежить, начебто не жива».

Дружочок! Постав Старого і Коня із санями на дорогу, перед ними поклади Лису.

«Під'їхав до Лисиці Старий, а вона не ворухнеться.

«Гарний буде комір для Баби», - подумав Старий і поклав Лису на сани».

Поклади, дружочок, Лису на сани.

«Поки Старий перед саней йшов, Лисиця всю рибу із саней і повикидала, а сама зстригнула із саней і утекла».

Дружочок, викинь всю рибу із саней на дорогу.

«Старий не помітив нічого і поїхав далі.

Приїхав Старий додому і говорить Бабі: «Ну, Баба, який я тобі комір привіз! Йди, візьми, лежить на саних. Там і риба і Лисиця».

Пішла Баба до саней, дивиться - ні риби, ні коміра - Лисиці немає.

Зрозумів Старий, що Лисиця його обдурила».

Дружочок, візьми і розіграй усі дії, що ти тільки що почув, переставляючи фігурки персонажів цієї казки.

«А Лисиця тим часом збрала всю рибу на дорозі в купу, сидить і їсть».

Дружок, збери всю рибу в купу і посади Лису поруч.

«Йде Вовк. «Здрастуй, Лисиця, дай мені рибки!», - просить Вовк.

«Налови сам і їж!», - відповідає йому Лисиця.

«Так я не вмію», - говорить їй Вовк.

«Ступай на ріку, опусти хвіст в ополонку і проголошуй: «Ловися, рибка, велика і маленька. От риба на хвіст і начіплюється», - учить Вовка Лиса.

Дружочок, посади поруч з Лисицею Вовка, а рибу відсунь ближче до Лисиці, адже вона не дала рибку Вовку.

«Вовк побіг до річки, опустив хвіст в ополонку і проголошує: «Ловися, рибка, велика і маленька».

Посади, дружочок, Вовка в ополонки, а його хвіст опусти в ополонку.

«Сидить Вовк у ополонки, мороз крепчає, от хвіст і приморозило.

А ранком прийшли баби до ополонки за водою, так як заверещать: «Вовк! Вовк! бийте його. І давай бити його коромислами».

Вовк смикнувся - хвіст не пускає, сильніше смикнувся, хвіст відірвався і Вовк зміг утекти».

Відчепи, дружочок, хвіст у Вовка і поклади його у ополонку.

«А Лисиця з'їла всю рибу, забралася в хату і потрапила головою в тісто».

Намаж, дружок, голову Лисиці білою фарбою.

«Біжить Лиса в ліс, а назустріч їй Вовк ледь плететься, побитий і без хвоста.

Постав, маля, ялинки, Лисицю і Вовка.

«Так - це ти, Лисиця, мене навчила рибу ловити, мене побили, хвіст відірвали», - говорить бідний дурний Вовк.

«У тебе тільки хвіст відірвали, а мені всю голову розбили, бачиш, мозок виступив! Насилу плетуся!», - відповідає йому хитра Лисиця.

«Добре, сідай на мене, я тебе повезу», - говорить Вовк.

Посади, дружочок, Лису на Вовка.

«От їде Лиса верхи на Вовку, посміюється і проголошує: «Битий небитого везе! Немає у Вовку ні розуму, ні толку!».

Мій юний друг! Скажи, будь ласка, от як ти думаєш:

- Дід поклав Лисицю на сани, який Дід - уважний, спостережливий, чи роззява?

- Лисиці нічого не варто провести і Діда і Вовка, що набагато сильніше її. Лисиця-хитра чи розумна? Чи ошуканка спритна, кмітлива?

- У цій казці Вовк - дурний чи добрий?

Приклад 2

Візьмемо, наприклад, казку Л.Н.Толстого «Три ведмеді».

В упакованні повинні знаходитися касета з записом казки і заготовлені всіх персонажів і декорацій.

Запис на касеті може містити наступну інформацію.

Реквізит, що виготовляється:

персонажі казки: ведмідь, ведмедиця, ведмежа і Маша;

декорації: три столи, три стільці, три миски, три ложки і будиночок, що може складатися з трьох стін, що розбираються (щоб дитині було зручно було розставити меблі і робити всі дії по ходу гри), а в будиночку дві кімнати - їдальня і спальня.

Казка записується на аудіокасеті своїми словами з описом дії, наприклад так:

Мій юний друг!

Одна дівчинка пішла в ліс і заблукала.

Вона прийшла до будиночка.

Постав, дружок, у їдальні стіл, три стільці, три чашки на стіл і три ложки.

Великий стілець, велику чашку і велику ложку для папи - ведмеда.

Середній стілець, середню чашку і середню ложку для мами - ведмедиці.

Маленький стілець, маленьку синеньку чашку і маленьку ложку для Мишутки.

Мій дружочок!

У спальні постав три ліжка: велику - для Михайла Івановича, поменше - для Настасії Петрівни і саму маленьку - для Мишутки.

Далі неквапливо розповідаємо казку, а дитина робить дії.

Дружочок, слухай казку далі!

«Дівчинка зайшла в їдальню, села на великий стілець, похлебала з великої чашки великою ложкою. Їй не сподобалося. Тоді вона села на середній стілець, поїла із середньої чашки середньою ложкою, - їй теж це не сподобалося. Потім вона села на маленький стільчик і похлебала із синенької чашки маленькою ложкою. Вона усе з'їла. Мишуткина юшка їй показалася краще усіх. Маша стала качатися на стільці і він перевернувся».

Мій дружочок! Виконай з Машею всі дії, що ти зараз почув - по черзі посади Машу на великий, потім на середній, а потім на маленький стілець і нехай Маша поїсть із усіх трьох мисок різними ложками.

«Далі Маша пішла в спальню і лягла на велике ліжко: їй було просторе, лягла на середню - їй було

незручно, лягла на маленьку - ліжечко довелося їй вперу і вона заснула».

А тепер, дружок, поклади Машу спочатку на велике ліжко, потім - на середнє, а наприкінці на маленьке і залиши її там - вона заснула.

«Прийшли ведмеді і захотіли обідати.

Михайло Іванович подивився на свій стілець і заричав: «Хто сидів на моєму стільці, зрушив його з місця і хто сьорбав з моєї чашки?».

Посади, мій дружочок, Михайло Івановича на його стілець.

«Настасія Петрівна глянула на свій стілець і заричала не так голосно: «Хто сидів на моєму стільці, зрушив його і хто сьорбав з моєї чашки?».

А тепер нехай із твоєю допомогою на свій стілець сяде Настасія Петрівна.

«Мишутка глянув на свій перевернений стільчик і пропитує: «Хто перевернув мій стілець і хто з'їв мою юшку?».

Потім, дружочок, ведмеді пішли в спальню. Візьми по черзі усіх ведмедів і нехай вони потупають у спальню.

«Хто лягав на мою постіль і зім'яв її», - страшним голосом заревів Михайло Іванович.

«Хто лягав на мою постіль і зім'яв її», - заричала Настасія Петрівна не так голосно.

Мишутка поліз на своє ліжечко, побачив дівчинку і заверещав: «От вона! Тримай її, тримай!».

Дівчинка підхопилася з ліжка, вікно в спальні було відкрито і вона утекла.

Ведмеді її не наздогнали».

Дружочок, візьми Машу за руку і допоможи їй утекти через вікно від сердитих ведмедів, що готові були неї з'їсти.

А тепер, мій юний друг, скажи мені, будь ласка:

- Маша пішла в ліс одна, без дозволу батьків. Чи правильно вона зробила?

- Маші на великому ліжку було просторе. Просторо - це багато чи місця мало?

- Маша - спритна дівчинка? Вона не злякалася ведмедів і зуміла утекти.

Приклад 3

Розглянемо гру по сюжету казки, розповіді чи будь-якого іншого добутку з використанням телепередачі, у якій ведучий не тільки переказує зміст казки, але і веде діалог з дитиною, дає вказівки по проведенню гри, задає питання гравцям, пропонує зробити висновки, намалювати персонажі, що сподобалися, і надіслати лист за адресою телеканала. При цьому використовується музичне оформлення сценарію.

Гра-казка по мотивах народної казки «Колобок».

У комплекті гри-казки повинні знаходитися усі відповідні персонажі цієї казки, наприклад, виконані у вигляді м'яких іграшок з будь-яких доступних матеріалів, а також усі декорації для цієї казки.

Персонажі казки - Діда, Бабу, Колобка, Зайця, Вовка, Ведмеда і Лисицю можна зробити з пластиліну.

Ведучий: «Сьогодні в нас у гостях російська народна казка «Колобок» (звучить фонограма чи аудіокасета з записом народної пісні, мелодії)».

Ведучий: «Жили-були старий з бабою. (Під музику на екрані з'являються Дід і Баба).

Візьми, дружочок. Діда і Бабу і постав їх поруч зі столом.

От і просить старий: «Спечи мені, стара, колобок».

«Так з чого спекте? Борошна в нас ні», - відпові-

дає баба

«Так ти по коморі помети, по засках поскреби - от і набереться», - відповідає їй Дід

Бабуся так і зробила - намела, нашкробала і спекла колобок, а потім поклатла його на віконце - остигати

Зроби, дружочок Колобок з пластиліну чи візьми готовий з коробки

Лежав, лежав Колобок на віконці, потім набридло йому лежати і він покотився по доріжці. Котиться Колобок по доріжці, а назустріч йому Заєць

Ведучий «Візьми, дружочок Колобок і постав його на доріжку, а поруч з ним розташуй Зайця»

От Заєць і говорить «Колобок, Колобок, я тебе з'їм!»

«Не їж мене, косий, а краще послухай, яку я тобі пісеньку проспівую!», - відповідає Колобок Зайцю

«Я, Колобок, Колобок! По коморі метений, по засках скребен, на сметані мешон, у грубку саджений, на віконці стужен, я від дідуса пішов, я від бабусі пішов, а від тебе, Заєць, не хитро пти»

Ведучий «І покотився Колобок далі - тільки Заєць його і бачив. Покотите, діти Колобка мимо Зайця по дорозі» Котиться, котиться Колобок, а назустріч йому Вовк біжить» На екрані з'являються Колобок і Вовк

Ведучий «Візьміть, діточки Вовка і поставте його перед Колобком. От Вовк і говорить «Колобок, Колобок, я тебе з'їм!», а Колобок йому відповідає

«Не їж мене, срий Вовк, краще я тобі пісеньку проспівую»

І Колобок заспівав «Я, Колобок, Колобок! По коморі метений, по засках скребен, на сметані мешон, у грубку саджений, на віконці стужен, я від дідуса пішов, я від бабусі пішов, я від Зайця пішов, а від тебе, Вовк, не хитро пти»

Ведучий «І покотився Колобок далі - тільки Вовк його і бачив

Покотите, діти Колобка повз Вовка далі по дорозі. Котиться, котиться Колобок, а назустріч йому Ведмідь йде»

На екрані з'являється Ведмідь, перевалюється і зупиняється перед Колобком

Ведучий «Візьміть, дітлахи, Топтигна, і поставте його перед Колобком

Ведмідь басом і говорить «Колобок, Колобок, я тебе з'їм!», а Колобок йому відповідає «Де тобі, Клишавому, мене з'їсти! Послухай краще мою пісеньку»

І Колобок заспівав «Я, Колобок, Колобок! По коморі метений, по засках скребен, на сметані мешон, у грубку саджений, на віконці стужен, я від дідуса пішов, я від бабусі пішов, я від Зайця пішов, я від Вовка, пішов, а від тебе, Ведмідь, полгоря пти»

І покотився Колобок - Ведмідь тільки йому вслід подивився

Ведучий «Покотите, діти Колобка повз Ведмеда по дорозі

Котиться, котиться Колобок, а назустріч йому Лисиця»

На екрані танцюючою ходою Лиса наближається до Колобка

Ведучий «Візьми, дружочок, Лису і постав його перед Колобком»

Лисиця «Добрий день, Колобок! Який ти пригожий, який красивий!»

Ведучий «Колобок рад, що його похвалили і заспівав у весь голос свою пісню, а Лисиця слухає, так

усе ближче підкрадається»

А Колобок співає, заливається «Я, Колобок, Колобок! По коморі метений, по засках скребен, на сметані мешон, у грубку саджений, на віконці стужен, я від дідуса пішов, я від бабусі пішов, я від Зайця пішов, я від Вовка пішов, від Ведмеда пішов, а від тебе, Лиса, не хитро пти»

Лисиця і говорить Колобку «Славна пісенька! Так те лихо, голубчик, що стара я стала, погано чую. Сядь до мене на мордочку, так проспівай ще разок!»

Колобок зрадив, що його пісеньку похвалили, сів Лисиці на мордочку і знову заспівав свою пісеньку. Ведучий «Покладть, діточки Колобка на Лисицю»

Лисиця і говорить «Яка гарна пісенька! Я ще б разок послухала, проспівай, Колобок, ще разок!»

Заспівав знову дурний Колобок, а Лисиця його - АМ! - з'їла»

На екрані Лиса, широко роззявив рот, проковтує Колобка

Потім виходять Дід і Баба і говорять «Який неслухняний Колобок!», а Баба додає «Замість уткача я спекла новий Колобок», і показує його дітям

Ведучий

«А хто з вас, діти, не слухається старших? Хто хвастає? Хто необачно поводить себе тоді, коли потрібно бути обережним? Чому хитрий Лисиця удалося обдурити Колобка? Колобок був самовпевненим і довірливим, - чи добре це?»

Мои юні друзі!

Намалюйте персонаж казки, котрий вам більше всього сподобався і надішліть до нас у редакцію. Ми покажемо всі малюнки, а кращі роботи будуть премійовані»

Приклад 4

Ставимо казку-спектакль у лепких масках, так називаний імпровізований «філолопчний» конструктор. Основа ідеї - розмова ведучого з дітьми, яка пояснює, як виконувати всі дії по сюжету казки.

Розглянемо гру-спектакль по казці Ш. Перро «Червона Шапочка»

Одне упакування повинне містити книжку-казку, лепкі маски, що відповідають персонажам казки

В іншому варіанті - замість книжки-казки упакування містить касету з записом тексту казки

Персонажі: Ведучий, Червона Шапочка, Мама, Бабуся, Вовк, Дроворуби

Мешканці лісу: Метелики, Бабки, Білочка, Діти-Квіти, Діти-Дерева

Реквізит: червона шапочка, фартушок, кошлик з годинниками, пиріг для бабусі, окуляри

Ведучий «В одному селі жила-була маленька дівчинка. Мати дуже любила її, а бабуся - ще більше»

Червона Шапочка посміхається, робить реверанс. Мама і Бабуся обіймають дівчинку

Ведучий «Бабуся до дня народження внученьки подарувала їй червону шапочку»

Червона Шапочка любить шапочкою, удягає її і запрошує дітей на свій день народження

На дні народження діти співають пісні, танцюють, розповідають скороговки, наприклад

У чотирьох черепашок по чотирьох черепашонка. Карл у Клари украв корали, а Клара в Карла уквала кларнет

- Надворі трава, на траві дрова

Госп і Бабуся розходяться по домішках

Якось раз спекла Мама пиріжок і говорить: «Схо-



ди-ка, Червона Шапочка, до Бабусі, віднеси їй пиріжок і горшочек з олією, довдайся, як її здоров'я»

Червона Шапочка йде по лісу, наспівує пісеньку, Діти-Дерева і Діти-Квіти створюють живий ліс. Літають Метелики, Бабки, Птахи і загадують глядачам і Червоно-ий Шапочці загадки, наприклад

- У середині червоний цукровий, а каптан зелен-ний, оксамитний (кавун) Навесні веселить, улітку хо-лодить, восени харчує, узимку зігріває (ліс)

- Улітку гуляє, узимку - відпочиває (ведмідь)

Раптом з'являється Вовк

«Куди ти йдеш, Червона Шапочка?», - запитує Вовк

Ведучий «Червона Шапочка не знала, що зупи-нятися і розмовляти з Вовком - це небезпечно. При-в'язалася вона з Вовком і каже

(Червона Шапочка) «Йду до Бабусі, несу їй пирі-жок і горшочек з олією»

(Вовк) «А чи далеко живе твоя Бабуся?»

(Червона Шапочка) «А геть у тім селі, за млином, у першому будиночку скраю»

(Вовк) «Добре, я теж хочу провідати твою Бабусю. Я по цій дорозі йду, а ти ступай по тій. Подивимось, хто з нас раніш прийде»

Ведучий «Сказав це Вовк і побіг по самій короткій дорозі. А Червона Шапочка пішла по самій довгій до-рози. Вовк прибіг до бабусиною будиночка і постукав тук - тук

(Бабуся) «Хто там?»

(Вовк, тоненьким голосом) «Це я, онучка твоя, Червона Шапочка»

Ведучий «А Бабуся в цей час була хвора і лежа-ла в постелі. Вона подумала, що це дійсно прийшла Червона Шапочка і крикнула

(Бабуся) «Смикни за веревочку - двері і відкри-ються»

Ведучий «Вовк смикнув за веревочку, двері від-крилися і він кинувся на бабусю, хотів неї з'їсти, але в цей час почувся удар сокири, - це дроворуби рубали ліс. Вовк від несподіванки спитнувся й упав, а бабуся сховалася за ліжко»

Вовк одяг бабусин чепчик, начепив бабусині оку-ляри, ляг у ліжко і став чекати Червону Шапочку, щоб з'їсти її

Незабаром вона прийшла до будиночка і постука-ла тук-тук

(Червона Шапочка) «Бабуся, це я внученька твоя. Принесла тобі пиріжок і горшочек з олією»

(Вовк, тоненьким голосом) «Смикни за веревоч-ку, дитя моє, двері і відкриються»

Ведучий «Червона Шапочка смикнула за веревоч-ку, двері і відкрилися. Увійшла дівчинка в будиночок, а Вовк лежить на ліжку під ковдрою, прикидається, начебто він - Бабуся, і каже

(Вовк) «Поклади, онучка, пиріжок на стіл, горшо-чек на полицю постав, а сама присядь із мною»

Ведучий «Червона Шапочка села поруч з Вовком і запитує

(Червона Шапочка, здивовано) «Бабуся, чому в тебе такі великі руки?»

(Вовк) «Ці, щоб міцніше обійняти тебе, дитя моє»  
(Червона Шапочка, здивовано) «Бабуся, чому в тебе такі великі вуха?»

(Вовк) «Ці, щоб тебе чути краще, дитя моє»  
(Червона Шапочка, здивовано) «Бабуся, чому в тебе такі великі очі?»

(Вовк) «Ці, щоб краще бачити, дитя моє»  
(Червона Шапочка, злякано) «Бабуся, чому в тебе такі великі зуби?»

(Вовк) «Ці, щоб з'їсти тебе, дитя моє»  
Ведучий «А в цей час постукали дроворуби і ввійшли в будинок. Вони побачили Вовка і прогнали його. З'явилася Бабуся і радісно обійняла внучку

Діти, відповісти, будь ласка, чи спостережлива Червона Шапочка?

Чи треба бути таким довірливим?

Чи смілива дівчинка, Червона Шапочка?

Як би ви зробили на місці Червоної Шапочки?

Чи цікаво вам було грати в цьому спектаклі?

Приклад 5

Розглянемо гру по сюжеті казки, розповіді чи будь-якого іншого добутку з використанням CD-диска чи відеокасети на прикладі гри-казки по мотивах народ-ної казки «Колобок» (раніше розглянутий Приклад 3)

У комплект гри-казки, як і раніш, повинні знаходити-ся усі відповідні персонажі цієї казки, наприклад, виконані у вигляді м'яких іграшок з будь-яких доступ-них матеріалів, а також усі декорації для цієї казки

Персонажі казки - Діда, Бабу, Колобка, Зайця, Во-вка, Ведмедя і Лисицю можна зробити з пластиліну

Крім того, комплект гри-казки повинний містити CD-диск чи відеокасету з записом відео-вербально-музичного супроводу

Відмінною рисою цього варіанта набору елемен-тів у комплекті є можливість зупинок у процесі прове-дення гри, на відміну від телепередачі, коли сюжет передачі неможливо зупинити, «відкотити» назад, програти в іншому варіанті. Особливо велике значен-ня це має при грі самих маленьких дітей, коли вони просто можуть не устигнути виконати всі дії, що відбу-ваються на екрані

Таким чином, на підставі усього вищевикладено-го, можна констатувати, що за допомогою способу, що заявляється, виконується задача, поставлена в дійс-ний корисний моделі, з досягненням технічного резуль-тату, зазначеного вище, причому розвиток дитячого мислення, навчання і виховання дітей відбувається в ігровій формі - однієї з найдійовіших форм впливу на маленьку людину - за допомогою ігрових ситуацій як широко відомих дитячих казок, так і нових, придума-них добуток, при цьому джерела зорової і вербально-музичної інформації є не тільки допоміжним засобом одержання сенсорної інформації, але і дозволяють мінімізувати участь дорослих у грі, що не відбивається на зниженні ігрового інтересу чи рівня інтелектуально-го розвитку дітей у процесі проведення гри. Корисна модель, що заявляється, може бути використана як у системі дитячого дошкільного виховання, так і в інди-видуальних заняттях з дітьми в домашніх умовах