



Муниципальное бюджетное образовательное  
учреждение дополнительного образования  
Дом детства и юношества «Факел» города Томска

*Авторская игровая технология*



**ОСТРОВ**



ТОПОГРАФИЧЕСКАЯ ИГРА  
для младшего школьного возраста

**Автор:**  
Кустова Евгения Анатольевна,  
педагог дополнительного образования

Томск -2024

## Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Новизна .....	4
Отличительные особенности представленной техники: .....	4
Актуальность .....	5
Творческая направленность .....	5
Арт-терапевтическая направленность .....	6
Обучающая направленность .....	6
Исследовательская направленность .....	6
Развлекательная направленность .....	6
Практическая значимость.....	7
Сохранение и использование народных традиций .....	7
Методика интеллектуально-социальной топографической игры «Остров».....	8
Общее описание .....	8
Этапы игры .....	8
Материалы и инвентарь.....	11
Приложение Фотографии работ .....	14

## Пояснительная записка

Вашему вниманию предлагается авторская игровая технология «Остров» - топографическая игра с использованием сыпучих материалов, мелких предметов и конструктивных элементов. Данная разработка наиболее интересна для детей младшего школьного возраста, однако, при соответствующей адаптации, возрастные границы могут быть раздвинуты.

Следует особо отметить, что данная технология в равной степени интересна и полезна как для детей, не имеющих каких бы то ни было отклонений в здоровье, так и для детей с ОВЗ.

Топографическая игра «Остров» может иметь широкий тематический спектр, легко интегрируется в интеллектуальные, творческие и психотерапевтические занятия; может проводиться как в помещении, так и на улице.

- По *области применения* настоящую методику можно отнести к интеллектуально-социальной игре.
- По *характеру педагогического процесса* Топографическая игра «Остров» охватывает обучающую, познавательную-развивающую, творческую, психотерапевтическую и коммуникативную функцию.
- В разделе *игровые методики*, Топографическую игру «Остров» можно отнести к предметной, сюжетной, ролевой, деловой, имитационной.
- С точки зрения *предметной области* данная игра способна быть экологической, музыкальной, театральной, литературной, охватить самый широкий тематический спектр (например, на занятиях возможно использовать фантазийные темы, темы связанные с трудом, техникой, обществоведением, навыками управления, народными праздниками, а также с темами, имеющими отношение к обучению грамоте, счету и письму).
- По *характеру игровой среды* данная технология универсальна. Топографическую игру «Остров» возможно проводить и на столе в кабинете, и на детской площадке, и на берегу водоема, она также может быть интегрирована в специализированные игровые пространства; в общем, - практически везде, где есть возможность разместить сыпучую композицию.

Данная технология успешно апробирована на базе МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» г.Томска, в ТО «Волшебный песок», игра получила живой интерес и положительную оценку в среде ее участников.

Следует отметить, что техника Топографической игры «Остров», выросла из авторской инновационной техники «Свободный ассамбляж»<sup>1</sup>, которая, уже получила свое признание в виде диплома Лауреата **в XVII региональном этнокультурном конкурсе детей и взрослых «Через прошлое к будущему»** в номинации «Инновационные модели и авторские технологии» в 2022 году. Соответственно, благодаря «Свободному ассамбляжу», как направлению, совмещающему в себе множество технологий, родилась и предлагаемая здесь техника Топографической игры «Остров».

---

<sup>1</sup> Свободный ассамбляж – техника составления плоскостных и объемных композиций из мелких предметов с использованием различных сыпучих материалов без фиксации; автор: Евгения Кустова.

## Новизна

### 2.1. Новизна игровой технологии Топографическая игра «Остров» - заключается в следующем:

- a) *Она совмещает в себе одновременно элементы разных направлений:*
  - ландшафтного дизайна;
  - основ топографии;
  - основ картографии;
  - прикладного искусства;
  - В готовом эстетическом пространстве, выстроенном участниками, применимы такие направления, как арт-терапии, в частности - сказка-терапия, куклотерапия и пр.
- b) *Создавая карту острова, участники могут получить навыки, необходимые в будущих профессиях, например, ландшафтный дизайнер, картограф, топограф, а ролевые игры в готовом эстетическом пространстве помогают решать вопросы личностного характера;*
- c) *Участники самостоятельно придумывают карту и идею будущего острова, вводят правила нахождения на данном острове;*
- d) *Дети самостоятельно делают выбор материалов - сыпучие смеси (крупы, песок, мелкие камешки, мелкие пуговицы и пр.), большое значение имеет использование природных материалов: веток и шишек в виде деревьев, крупных камней, а также любые мелкие и крупные элементы информативного и эстетического характера; такого рода крупные элементы дают ощущение масштаба (перечень рекомендуемых материалов представлен в описании игры);*
- e) *Участники создают и самостоятельно размещают информационные элементы в виде цветowych, цифровых, графических меток или указателей на сюрпризы, клады, опасности, волшебные предметы, задания, фанты и пр.;*
- f) *Заселение острова персонажами – важная составляющая Топографической игры; как правило, именно на этом этапе дети испытывают большое желание поиграть в созданном ими арт-пространстве;*
- g) *Музыкальное сопровождение во время создания сказочного острова приветствуется, выбор аудиокomпозиций может быть напрямую связан с осваиваемой темой.*

### Отличительные особенности представленной техники:

- 1) *Материалы.*  
Используемые материалы для Арт-игры «Остров» можно разделить на три группы:  
А) Сыпучие материалы;  
Б) Крупные и мелкие предметы, обогащающие ландшафтную композицию;  
В) Персонажи и средства передвижения в виде мелких игрушек.
- 2) *Многоразовое использование материалов и их доступность.*  
Кварцевый песок, крупы, мелкие предметы, природные материалы, используемые во время занятия общедоступны и не требуют серьезных вложений; после занятия они разбираются, систематизируются и могут быть использованы вновь.
- 3) *Музыкальное сопровождение.*  
Использование музыкального сопровождения на этапе строительства острова стало уже традиционным. Чаще всего звучат классические произведения, песни и музыка советских фильмов и мультфильмов, иногда аудио литературных произведений.
- 4) *Высокая степень вариативности и комбинаторности.*

Техника Топографической игры «Остров» может быть интегрирована практически в любую учебную программу, стать частью праздника, творческого фестиваля, КВНа, затейника, капустника, квеста. Данная техника позволяет создавать занятия: обучающие, творческие, развлекательные. В начальных классах может стать частью внеурочных занятий. При создании острова могут быть использованы поделки детей, которые делались ранее.

5) *Нет привязок к месту.*

Организовать Топографическую игру «Остров» возможно как в помещении, так и на детской площадке, во время похода, в специальном игровом пространстве.

6) *Отсутствие возрастных ограничений.*

Возраст обучающихся в нашем Творческом объединении «Волшебный песок», составляет 7-13 лет, однако Топографическую игру «Остров» можно адаптировать практически под любой возраст.

## **Актуальность**

Актуальность предлагаемой здесь методической разработки *Топографическая игра «Остров»* в наше информационно-насыщенное время высока. Благодаря своей постоянно меняющейся структуре, конструктивно-творческому подходу, разнообразию включаемых технологий и материалов, нестандартности, высокой степени вариативности и многогранности, данная технология:

- Способствуют развитию пространственного мышления и общему развитию в целом;
- Поддерживает освоение новых знаний и умений (дети, во время проведения занятия, часто воспринимают новую информацию не просто с интересом, а даже с азартом);
- Оказывает положительное психологическое воздействие на участников, т.к. с одной стороны имеет творческую составляющую, а с другой, благодаря ролевой игре, содействует решению проблем личностного характера;
- Содействует развитию мелкой моторики;
- Стимулирует исследовательский интерес;
- Дает возможность раскрыть творческий потенциал детей;
- Создает серьезную конкуренцию компьютерным гаджетам (опыт показывает, что даже в перерыве, который предусмотрен во время занятия, дети не хватаются за свои телефоны, ребята более склонны обсудить свое творение, что-то в нем изменить, многие просто отказываются от перерыва, желая продолжить работу самостоятельно).
- Дает возможность участникам реально поработать как индивидуально, так и в команде.
- Способна расширить для педагога инструменты учебного процесса практически любой дисциплины.
- Реализация Топографической игры «Остров» возможна как очно и дистанционно.

## **Творческая направленность**

Топографическая игра «Остров» обладает очень высоким творческим потенциалом, так как участники самостоятельно придумывают идею своего личного острова, самостоятельно разрабатывают конструктивное решение его ландшафтного дизайна, и на определенном этапе просто погружаются в атмосферу своего творения. В работе могут использоваться самые различные педагогические технологии и возможность привнесения в композицию практически любых материалов; кроме того, - в каждую игру участники могут вносить новые правила и новые материалы. Занятия проходят под музыкальные композиции и могут

проводиться практически в любом месте: в помещении и на природе; на любой поверхности: на столе, на большом подоконнике, на полу, на берегу водоема, на асфальте и пр.

Топографическая игра «Остров» проходит в 2 этапа, для кого-то более насыщенным и желанным является первый этап выстраивания пространства острова, а для других более привлекательна личностная игра в уже выстроенном пространстве; у каждого из участников своя точка гравитации

## **Арт-терапевтическая направленность**

Топографическая игра «Остров» может стать прекрасным пособием для практикующих психологов, так как способствует стимулированию различных когнитивных функций детей, например,

- **Коммуникативной**, направленной на улучшение способностей к общению со сверстниками и взрослыми, налаживанию межличностных отношений внутри коллектива, формированию эмоционально-волевой сферы ребенка в целом;
- **Релаксационной**, направленной на устранение психологических блоков, страхов, эмоционального напряжения ребёнка;
- **Педагогической**, способствующей получению новых знаний и навыков, расширению кругозора детей, формированию познавательной сферы ребенка в целом;
- **Коррекционной**, направленной на коррекцию поведенческих проблем, психического развития, а также проблем с речью и активизацией речи; может использоваться как вспомогательная методика в логопедии;
- **Развивающей**, направленной на тренировку памяти, речи, внимания, развитие мелкой моторики.

## **Обучающая направленность**

Техника Топографической игры «Остров» позволяет осваивать различного рода знания и умения в ходе занятия. Например, в игру могут быть включены любые задания и вопросы, которые нужно будет выполнить или дать правильный ответ.

## **Исследовательская направленность**

Технику Топографической игры «Остров» возможно использовать в составе занятий исследовательского характера, например, изучая растения, ароматы, свойства минералов, (при составлении композиций, ребята с интересом работают с сушеными растениями (семенами), отмечая их цвет, форму, приятный запах, названия). В Топографическую игру «Остров» возможно включать химические и физические опыты, фокусы, элементы ландшафтной архитектуры, сказочные сюжеты, любые знания о мироустройстве.

## **Развлекательная направленность**

Занятия Топографической игрой «Остров», несмотря на мощную творческую и интеллектуальную составляющую, воспринимаются участниками как некая затея и развлечение, что для освоения знаний и умений играет важную роль.

## **Практическая значимость**

- Знакомство с разными природными материалами, предметами и их свойствами в Топографической игре «Остров», стимулирует познавательный потенциал детей. Соответственно, игру можно использовать для освоения новых понятий и тем, закрепления и обобщения знаний целого учебного раздела;
- Занятия в данной технике содействует общему развитию как обычных детей, так и детей с ОВЗ, тренирует мелкую моторику, развивает логику, выравнивает психологический фон, снимает усталость, гармонизирует работу обеих полушарий; занятия могут проходить с введением элементов творческой, когнитивной, аффективной и поведенческой составляющей;
- Создание композиционно-информативного пространства в Топографической игре «Остров» представляет профессиональный интерес для психологов и арт-терапевтов. Например, оно может проводиться как релаксирующее самостоятельное занятие в период реабилитации после полученных физических и психологических травм, при работе с детьми, имеющими особенности развития и пр.;
- Данная технология доступна и уместна во внеурочной деятельности школьников; соответственно, полезна для учителей начальных классов, в том числе и при изучении правил дорожного движения.
- Навыки, полученные при работе в данной технике, могут стать предпрофессиональной подготовкой для будущих ландшафтников, дизайнеров, архитекторов, художников, арт-терапевтов.

## **Сохранение и использование народных традиций**

Знание культуры, истории и традиций России имеет важное значение для духовно-нравственного воспитания подрастающего поколения. Предлагаемая здесь техника, названная Топографическая игра «Остров», позволяет освещать вопросы, связанные с наукой и искусствами, с народными промыслами и историей родного края; например, она позволяет использовать мелкие изображения и предметы культуры и быта народов, проживающих на территории России, сделав их основой заявленной темы.

## Методика интеллектуально-социальной топографической игры «Остров»

### Общее описание

**Количество участников:** занятия могут проводиться как индивидуально, так и в группе до 25 человек; топографию острова дети любят делать лично и самостоятельно, но с удовольствием делятся своими идеями и результатами с товарищами. Соответственно, свой собственный остров дети могут делать индивидуально или по парам, а вот после могут пригласить кого-либо по желанию на экскурсию по своему творению.

**Возраст участников:** эта игра особо интересна и занимательна для детей 7-11 лет, но условия игры могут быть усложнены или упрощены и адаптированы к любому возрасту.

**Суть игры:** создание из сыпучих материалов и мелких элементов ландшафтной композиции, в котором прокладывается определённый маршрут. Проложенная тропа оформляется разного рода сюрпризами, кладами, опасными местами или приятными неожиданностями; также остров заселяется персонажами, транспортными средствами. Когда остров выстроен, дети погружаются в созданный ими мир и с удовольствием играют там: персонажи начинают жить своей жизнью, правила которой каждый ребенок придумывает сам.



### Этапы игры

#### *Подготовительный этап*

Для проведения занятия в группе необходимо организовать рабочее пространство каждому ребенку, шириной 50-100см. Основой рабочей плоскости в кабинете может стать поверхность стола, или разложенная на нем подложка в виде цветной бумаги, обоев, также подойдет и поднос.

На отдельном столе раскладываются общие для всех участников материалы, из которых дети самостоятельно выбирают необходимое для своей композиции. Очень важно, чтобы материалы были разнообразными и в достатке.

#### *1 этап. Обсуждение*



*Функция педагога (ведущего):* предложить участникам тему по устройству волшебного острова и структуре будущей топографической композиции. Остров может находиться в стране грамматики, на планете сказок, в доисторическом океане, это может быть пиратский остров, детям можно предложить путешествие по реке времени, которая вынесла корабль к необитаемым островам, - при этом каждый из участников получая свой собственный остров, одновременно обязывается обустроить его. Наводящие вопросы ведущего «А, что будет на твоём острове?» могут зажечь в ребятах желание немедленно приступить к делу.



## **2. Деятельностный этап**

Дети приступают к созданию острова.

Приятным бонусом для детей станет информация о том, что в построенном острове можно будет поиграть, - опыт показывает, что детей это особенно воодушевляет.

На обсуждение структуры будущего острова 5-10 минут.

### ***Строим остров***

При строительстве острова, ребята погружаются в свою фантазийную идею, набирают нужные, по их мнению, материалы; некоторые из детей сразу берут себе персонажа, которого часто ассоциируют с собой и именно этот персонаж и выстраивает их ландшафтное пространство.

По мере готовности, педагогу нужно обращать внимание того или иного ребенка на то, что их остров должен быть красив и привлекателен.

Педагогу (или распорядителю игры) следует проконтролировать этот важный момент, - красота привлекает. Ребята начальных классов, в силу возраста, далеко не всегда видят структуру выстраиваемого ландшафта в целом, не многие обладают аналитическим мышлением; чаще всего их внимание сосредоточено только на отдельном участке композиции.

Для обустройства выстраиваемого ландшафта, можно использовать готовые поделки детей, сделанные ими ранее, а также: камни, пуговицы, ракушки, бижутерию, ветки, шишки, конструкторы. В качестве сюрпризов можно использовать, например, конфеты, печеньки или мандаринки в обертках. Заселять городок тоже нужно, - для этого подойдут мелкие игрушки и машинки; ко всему прочему это придаст острову масштаб, и дети будут чувствовать себя Гулливерами в стране лилипутов.

### *Художественный просмотр*

Дети по желанию презентуют свои острова. Если работа выполнена аккуратно, то она красива и рождает чувство удовлетворения от проделанной работы; кроме того, когда ребенок рассказывает о своей идее, то он сам лучше понимает логику проложенного маршрута, обнаруживает недочеты или ошибки, тут же может что-то откорректировать, изменить указатели движения, что-то добавить или убрать. Во время презентации можно открывать тайные задания, которые могут быть групповыми и индивидуальными. И это очень нравится участникам.



### *Игра*

На данном этапе дети по желанию могут путешествовать на соседние острова или погружаются в собственную индивидуальную игру, где персонажи живут своей жизнью на острове, обнаруживая клады, попадая в ловушки. Во время игры дети могут совершенно изменить дизайн своего острова, также среди детей идет активный обмен мнениями.

### *3. Финал*

Топографическая игра «Остров» не всегда заканчивается итоговой рефлексией. Возможно, работа будет продолжена, но на промежуточном этапе детей могут ожидать приятные неожиданности: виде вкусняшек, наклеек или проведения какого-либо зрелищного эксперимента в виде озера с жидким азотом или окрашивания соды йодом в синий цвет, очень порадуют всех незабываемыми эмоциями в сочетании с приобретенными знаниями.

Задача детей (участников): по направляющим вопросам педагога предложить свои идеи по обустройству острова, его структуре. Например, обязательное строительство моста на острове или заколдованного портала, который переносит на соседний остров, или пещера с сокровищами, которую охраняет дракон, просыпающийся при определенном действии, заколдованный дремучий лес с невидимыми обитателями.

### **Это важно!**

Во время работы, каждый ребенок получит обратную связь по поводу своих идей и действий. Очень важно оговорить правила, благодаря которым на карте будут отмечены разного рода особые места с кладами, сюрпризами и опасностями.

Некоторые задания педагогу нужно приготовить заранее в виде свитка или свернутой записки и предложить их детям запрятать на острове не вскрывая.

Во-первых, задания определяют тему занятия, а во-вторых гораздо интереснее, если для участников они будут незнакомы. Задания должны быть разнообразными – групповыми и индивидуальными, серьезными и шуточными, на смекалку или проверку конкретных знаний. Топографическая игра «Остров» может стать частью квеста, праздника, какого-либо мероприятия; в этом случае все задания должны соответствовать общей тематике.

Игра на выстроенном острове может быть очень захватывающей и часто в конце занятия у ребят нет желания разбирать свое произведение именно потому, что их остров, кажется им красивым и волшебным.

Можно предложить ребятам презентовать свое творение, часто на занятии мы делаем это на камеру. После - детям уже не так жалко разбирать свою работу.

Пройдя по ссылке можно посмотреть съемки, сделанные в ходе рабочих занятий:  
<https://youtu.be/DoNBRvW7bSU>

***Очень важно, чтобы дети аккуратно разобрали свое произведение и вернули используемые материалы на прежние места по контейнерам. Если кто-то закончил раньше, то его задачей будет помочь товарищу в уборке.***

## Материалы и инвентарь

Для реализации Топографической игры «Остров» необходимы следующие материалы и инвентарь:

**Мебель:** Для начального этапа достаточно иметь: столы с возможностью их сдвигать, шкафы для хранения материалов многоразового использования. При более широких возможностях (музыкальное сопровождение, показ примеров на экране) нужно иметь компьютер, колонки, экран, проектор, фотоаппарат.

### ***Подложки:***

- Цветная клеенка.
- Прозрачная клеёнка толщиной 0,3 мм (под нее можно подкладывать ткани, разного рода коллажи, рисунки, которые могут послужить основой маршрутов в игре и пр.)
- Подносы разных цветов для воды и сыпучих материалов (контрастность между цветом подложки и материалами композиции имеет значение для конечного результата, поэтому наиболее эффектны подносы черного цвета, также хорошо себя зарекомендовали подносы насыщенно-синего и красного цветов).

### ***Контейнеры***

Компоненты, используемые в Топографической игре «Остров» могут быть чрезвычайно разнообразны и требуют системы хранения. Именно для этой цели необходимо иметь разные контейнеры.

**Материалы:****Материалы, которые можно употреблять в пищу**

- Смеси любых круп (манка, гречка, перловка, рис, чечевица, горох, фасоль, бобы, кофейные зерна и пр.)
- Смеси специй (черный и красный перец, куркума, корица и пр.)
- Макаaronные изделия, конфеты, печеньки
- Смеси семян, орехов, семечек подсолнуха, тыквы, арбуза, кофейных зерен и пр.
- Соль, сахар, сода, мука, растворимый и молотый кофе
- Природный материал Смеси сушеных растений (семян, цветков, листьев, корней)
- Песок, мелкие, средние и крупные камни разной фактуры, ракушки как целые, так и битые.
- Шишки, чешую от шишек, веточки, кора деревьев, древесная стружка, коряги, желуди, косточки плодовых деревьев

**Бытовые предметы**

- Различные конструкторы, части мозаик, мелкие игрушки (машинки, кораблики, самолетики, домики, фигурки разных персонажей).
- Наборы для рукоделия (пуговицы, бусины, стразы, бисер, пайетки, нити, кружева, кайма и пр.)
- Канцелярские принадлежности (кнопки, скрепки, зажимы, ластики, ручки, карандаши, фломастеры и пр.)
- Бытовая мелочёвка (мелко нарезанная бумага, фантики, мишура, гвоздики, спички, монетки, свечи).
- Украшения (бижутерия, заколки, расчески, шпильки, колпачки от флаконов и пр.)
- Наборы для игр, творчества и обучения (пластмассовые буквы и цифры, искусственные камни, стеклянная крошка, шахматные фигуры, фишки, резиночки, клубочки и пр.)

*Ткань, лоскутки, салфетки, мех, зеркала*

*Крупные предметы*

При создании композиций могут разово использоваться дорогие или редкие вещи, которые после работы возвращаются на свои места, а также центральные высокие или крупные элементы: предметы народных промыслов, игрушки, посуда, в том числе элементы традиционной культуры народов России и мировой культуры в целом.

## Приложение Фотографии работ











