

Игра как эффективное средство воспитательной работы

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия, которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Игра и детский лагерь – два этих явления тесно взаимосвязаны друг с другом. Именно поэтому принято рассматривать игру как один из наиболее успешных методов воспитания и организации деятельности в детском лагере.

Игра как форма воспитательной работы – это воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе воспитанников с целью отдыха, развлечения, обучения.

Чаще всего игры разделяют по месту и времени их проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр, а именно:

- *по области деятельности* (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- *по характеру педагогического процесса* (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические);
- *по игровой методике* (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- *по предметной области* (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);
- *по игровой среде* (с предметами и без предметов, компьютерные; пространственно-временные).

По *характеру педагогического процесса* выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения.

В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Игра большей частью добровольна и желанна.

У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная функция игры. Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Игра обладает предсказуемостью; она

диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

Иготерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками; отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры; если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров; если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей на развлекательность.

Игровые мотивы и организация игр

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации.

Мотивы общения:

- учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
- при решении коллективных задач используются разные возможности обучающихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей;
- совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

- каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других);
- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера;
- обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Обучающиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса;
- ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш);
- состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет;
- в игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность.

К педагогическим подходам организации детских игр необходимо отнести ряд следующих моментов.

Выбор игры

Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать: каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т. п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), "продуктов" художественного творчества, новых знаний.

В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней,

взаимосвязанных между собой.

Первая цель - удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня - функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

Предложение игры детям

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т. п. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различение играющих, объяснение значения игровых аксессуаров.

Оборудование и оснащение игровой площадки, ее архитектура

Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей). Любой микромир игры во дворе - в школе, УДО, ДОЛ требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую ее разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре

Один из ответственных моментов в детских играх - распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых

игр требуются капитаны, водящие, т. е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, педагог использует следующие приемы:

- назначение на роль непосредственно взрослым;
- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
- очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет; неактивным - проявить активность; недисциплинированным - стать организованными; детям, чем-то себя скомпрометировавшими, - вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива, - проявить себя, сдружиться со всеми.

Развитие игровой ситуации

Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

Проведение игры требует соблюдения ***определенных правил***:

1. Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.

2. Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального общего эмоционального фона.

3. Обязательная констатация результата игры.

4. Компетентное жюри.

5. Обязательны игровые моменты (спеть серенаду, проскакать на коне и т. п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Ведущим средством реализации комплексной модели детского лагеря становится *сюжетно-ролевая игра*, содержание которой базируется на опыте прошлых лет, осуществляется в настоящем и направлено в будущее подростков.

Подобное направление можно проследить в работе историко-патриотического лагеря «Казачок» (Краснодарский край), основу которого составляет стремление к возрождению культурно-исторических традиций казачества. Погружение подростка в духовную среду культуры и искусства казачества, восприятие истоков истории и патриотизма помогает решить следующие задачи:

- знакомство детей и подростков с историей казачества различных регионов России и с ее древними истоками;
- возрождение традиционных народных промыслов и ремесел, выявление особо одаренных в этом направлении детей;
- популяризация самобытного народного творчества, изучение традиционных народных игр, плясок, песен;
- выявление талантливых исполнителей старинных казачьих песен и танцев;
- обучение юношей военно-спортивным умениям и навыкам

Сюжетно-ролевые игры

Эти игры имеют социализирующий эффект, поскольку они:

- представляют собой форму моделирования ребенком социальных отношений;
- воссоздают социальные отношения в материальной, доступной ребенку форме;
- выступают активной формой экспериментального поведения.

Ролевая игра выступает активной формой экспериментального поведения, обладающего социализирующим эффектом.

Отличительным признаком ролевой игры является наличие сюжета и ролей. *Сюжет – предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность, способ развертывания темы (фабулы) игры. Сюжет – содержательная канва игры.*

К наиболее распространенным сюжетным сюжетам игр детей школьного возраста можно отнести (по С.А. Шмакову):

- созидательные сюжеты (строительство землянок, плотин и т.п.);
- сюжеты поиска и открытия («экспедиции», «путешествия», «полеты в космос» и др.);
- сюжеты, связанные с романтикой профессий (игры «в школу», «в пожарных», «в магазин», «в модельный бизнес»...);
- военные и военизированные игры («в войну», «в ОМОН», «в террористов»...);
- сюжет, связанное с искусством («в киностудию», «в цирк», «в театр»...);
- этнические или сказочные сюжеты (игры «в индейцев», «в папуасов», «в Нептуна», «в Робина Гуда», «в Робинзона»...);
- фантастические и сказочные сюжеты по мотивам книг, фильмов («Ночной дозор», «вампириада»...).

Чаще всего именно эту классификацию и используют руководители программ детских загородных оздоровительных лагерей отдыха и городских площадок при разработке сюжетов смены, здесь учитываются почти все интересы современного школьника. Поскольку ролевые игры копируют взрослую жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт общественных отношений людей, опыт социальных переживаний.

К признакам ролевой игры относится наличие ролей или роли, как в театре. Содержание роли – основа ролевой игры. Роль, которую играет ребенок, часто соответствует его идеалу, и поэтому любое требование, если оно входит в структуру идеала, им принимается.

Смена ролей в игре есть смена мотивов. Установлены следующие разновидности ролей, которые принимают на себя дети в ролевой игре:

- роль конкретного взрослого героя фильма, книги (Чапаев, Штирлиц, Эдвард Каллен...);
- роль профессии общественного типа (продавец, учитель, моряк, летчик...);
- этнографические роли (индейцы, дикари, викинги...);
- семейные роли (мать, отец, сын, дочь...);

- сказочные роли карнавального характера (волшебник, пират, Баба Яга, Дед Мороз...);
- роли животных (собака, кошка, лев, медведь...).

В воспитательной практике школ, учреждений дополнительного образования, загородных оздоровительных лагерей ролевые игры выступают в нескольких значениях:

1. Ролевая игра как автономный вид деятельности. Это особенно ярко прослеживается в детских загородных оздоровительных лагерях, где основой досуга является деятельность, воспринимаемая как самоценная, насыщенная игровым (ролевым) поведением, игровой символикой («Лабиринт времени», «В поисках Синей птицы», «Подмости», и др.).

2. Ролевая игра выступает формой неигровой деятельности воспитанников. Разнообразные виды детского труда (производительного, самообслуживающего, общественно полезного) органично вплетаются в экономический сюжет смены в загородном лагере («ЧП – частные предприятия», «Корпоративная вечерина», «Бюрократ»).

3. Игра, ее элементы могут быть использованы как побудительное средство к неигровой деятельности (труду, спорту, занятиями декоративно-прикладной деятельностью). Игровыми моментами побуждающего характера могут быть ролевые афиши, письма, выступления литературных персонажей и т.п. В данном случае нет развития самого игрового действия, есть игровой импульс побудительного характера (открытие олимпиады, начало «Веселых стартов», игры по станциям др.).

В загородном лагере - «изолированном» от постороннего вмешательства месте, ролевая игра становится автономным видом деятельности и приобретает характер *ситуационно – ролевой игры*. Ситуационно – ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, выполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации («Стражники и мятежники», «Отряд», «Звезда Кассиопея»).

Близкими по конструкции к ситуационно – ролевым играм могут быть признаны *игры – эпопеи* (Хоббитские игры). Игр – эпопея – это, прежде всего, форма организации жизнедеятельности временных детских объединений в условиях загородного детского центра (лагеря). Ее отличительная особенность – ролевая имитация становится ядром лагерной смены, подчиняя себе деятельность временных объединений и креативных групп, общие массовые праздники. Игра – эпопея по своему сюжету охватывая целый «исторический

период», связанный с героическими подвигами и значительными событиями в жизни игровой страны, обладает рядом особенностей:

- героем всех событий страны может стать каждый из участников смены (ребенок, взрослый);
- события, возникающие в ходе игры, приводят к необходимости совершить поступок;
- игра – эпопея является достаточно подробной копией законченного этапа жизни игрового народа, она имеет завязку (оформление противоречий между участниками, развитие игры в ходе игрового действия), кульминацию (событие, в результате которого происходит разрешение конфликтов, заложенных в разработке игры);
- игра – эпопея предполагает придание всем окружающим участникам смены элементам среды (деревья, постройки, сооружения...), предметам жизнедеятельности, режимным моментам, временным объединениям (клубам, секциям, творческим мастерским) названий, соответствующих игровой легенде.

День в течение основного (игрового) этапа смены разделяется на несколько частей: неигровое время (режимные моменты, отрядные мероприятия...); время ролевой игры; время иной игровой деятельности (спортивные, интеллектуальные, экономические игры); время неигровых занятий (художественное творчество, развлечения, познавательная деятельность...).

Самый распространенный вид ролевой игры – *игра – путешествие* (маршрутная игра, игра по станциям, игра – эстафета...). Назначение игры-путешествия вариативно. Эта форма может использоваться:

- для информирования воспитанников;
- как средство отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решения изобретательских задач и др.);
- как средство контроля соответствующих универсальных учебных действий – в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между командами-участницами.

Вообще, игра-путешествие – одна из самых по богатых по потенциалу форм. Главное отличие игры-путешествия – это целенаправленное движение групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе.

Говоря о принципах конструирования сюжетно-ролевых игр, необходимо учитывать, что главный педагогический смысл этих игр – создание условий для социальной деятельности (создание ситуаций выбора, в которых ребенок должен найти способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего

социального опыта). В игре возможен переход от внутренних требований воспитателя к внутренним требованиям самого воспитанника. Выделяются три группы закономерностей педагогического воздействия игры на личность:

- изменение позиции личности в коллективе;
- корректировка взаимоотношений в совместной деятельности;
- влияние на характер участия детей и подростков в деятельности.

Процесс разработки сюжетно-ролевой игры должен отвечать требованиям, которые отражены в следующих принципах:

Принцип индивидуальной избирательности игры с учетом возрастных особенностей ребенка. Индивидуализация игры является одним из важных направлений разработки методики игры для детского сообщества. При разработке игровых программ (ролевых игр) ставка делается не на общую массу, а на конкретного ребенка с его интересами, взглядами, жизненной позицией, конкретным социальным статусом в системе отношений с друзьями.

Принцип адекватности игры системе социальных отношений в обществе. Этот принцип раскрывается в этнокультурном характере игры. Место, где живет ребенок, семья, в которой он воспитывается - все это имеет значение для выбора самого разнообразного набора игр. В игре ребенок опирается на собственные социальные установки и знания, ведь в жизни он играет роли, виденные им однажды. И одна из актуальных задач разработчиков игровых программ (программ деятельности загородных лагерей отдыха, детских городских площадок) – помочь ребенку сориентироваться в быстроменяющихся ситуациях, находить решение проблемных задач (реальных или специально созданных).

Принцип рефлексивного последействия. Во время проектирования самой игры, обсуждения правил, анализа результатов игры педагог (разработчик игры, организатор) получает уникальную возможность помочь гражданскому становлению личности (задавая себе вопросы и пробуя разобраться в них, ребенок учится находить обоснование своим поступкам).

Рассмотрим структуру традиционной лагерной смены и обозначим, в какие игры педагогу (воспитателю, вожатому, педагогу – организатору, аниматору) логичнее всего играть с детьми на каждом этапе.

Всю смену в детском оздоровительном лагере условно делят на четыре неравных во временном и качественном аспекте этапа.

Подготовительный (от нескольких дней до нескольких месяцев)	Подготовка вожатых к работе, планирование деятельности, разработка сценариев, сюжетов и др. На этом этапе еще нет детей и основная задача педагога – узнать как можно больше разнообразных
--	---

	игр, аккумулировать их в своем сознании.
Организационный период (2-4 дня)	<p>Знакомство детей друг с другом, педагогическим коллективом лагеря; формирование благоприятного психологического климата коллектива; выявление лидеров, создание организационной структуры коллектива – его актива.</p> <p>Игры на знакомство, на установление доверительных отношений.</p>
Основной период	<p>Проведение основных дел смены, нивелирование межличностных отношений в коллективе.</p> <p>Игры на доверие, игры в кругу, театрализованные игры, игры – шутки.</p>
Заключительный период (2-3 дня)	<p>Подведение итогов деятельности, награждение отличившихся, прощание.</p> <p>Педагог сам определяет, нужны ли игры здесь вообще. Если нужны, то только для того, чтобы вспомнить любимые игры отряда.</p>