

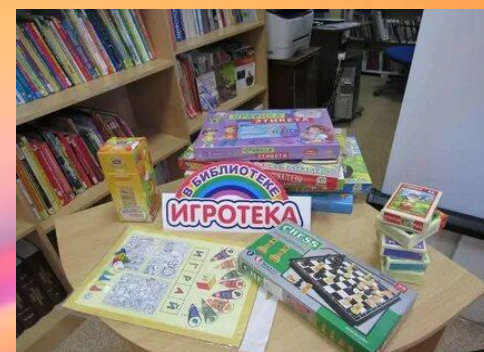


Историко-культурный феномен игры в образовании детей

Голованов Виктор Петрович, доктор педагогических наук, профессор, Председатель Общероссийского общественного детско-молодежного движения авторской песни «Многоголосье», заведующий лабораторией детства НП Центр образования, науки и культуры «Обнинский полис», эксперт АНО ДПО «Академия инновационного образования и развития», почетный профессор МарГУ, член Президиума, академик «Академия детско-юношеского туризма и краеведения» им А.А. Остапца-Свешникова, Заслуженный учитель РФ, Почетный работник сферы молодежной политики РФ, член Научного совета по проблемам воспитания подрастающего поколения при Отделении философии образования и теоретической педагогики Российской академии образования, советник Российской Федерации 3 класса. (МОСКВА) vpgolovanov@mail.ru

Проблема детства — одна из вечных непреходящих проблем культуры и образования.

Она широко анализируется всей совокупностью гуманитарных наук, причем особое место данная тема занимает в системе теории и практики дополнительного образования детей, в формировании празднично-игровой культуры детства.



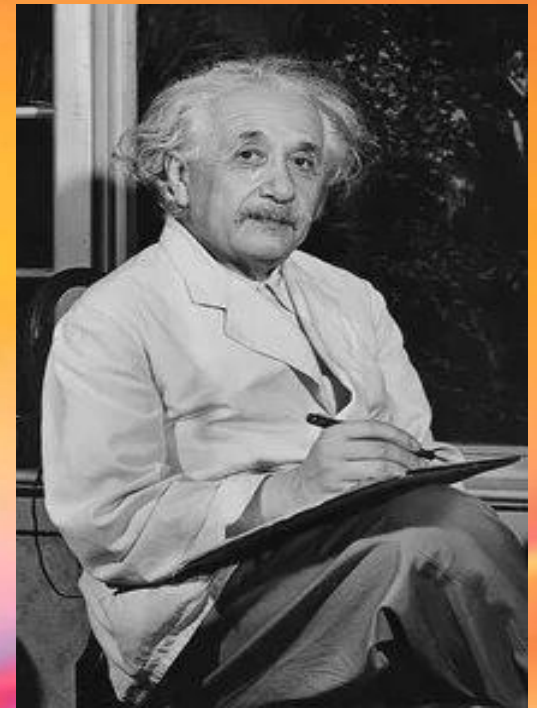
Детство – период рассвета в жизни человека. Это время, когда ребенок подобен цветку, который тянется своими лепестками к солнцу.

Дети очень чутко реагируют на каждое слово, сказанное взрослым. **Важная задача** – прививать детям любовь к прекрасному, **научить их умениям и навыкам игры в коллективе**, развивать в ребенке такие качества, как *доброту, благородство, чувство товарищества, чувство патриотизма к Родине и родному краю*



Говорят, что **Альберт Эйнштейн** после разговора с одним из ведущих психологов XX в. - **Пиаже** - сказал: *«Я пришел к выводу, что тайна атомного ядра — это детская игра, в сравнение с тайной детской игры».*

Этот тезис, приписываемый в научном фольклоре великому физики, весьма примечателен, ибо показывает высокую значимость того, **что есть «игра».**



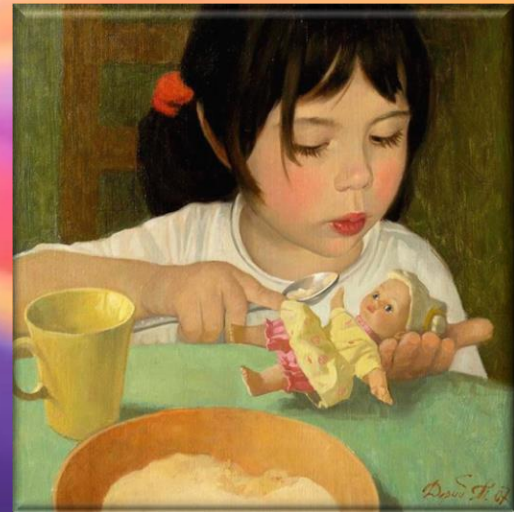
Право на игру

- **Статья 31 Конвенции** о правах ребенка гласит: «Каждый ребенок имеет право на игру, отдых, на участие в культурной и творческой жизни.
- Взрослые в том числе государственные структуры, ответственны за соблюдение этого права; они должны обеспечить детям все возможности для самостоятельной активности, которую дети сами выбирают»



Признаки игры (зафиксированы в Конвенции)

- Это **свободная активность**, лишенная принуждения и контроля со стороны взрослых;
- **Игра** должна приносить **эмоциональный подъем**, причем источником удовольствия является процесс деятельности, а не ее результат или оценка;
- **Игра** - это всегда спонтанное, непредсказуемое, активное апробирование себя и предмета игры.



Но что такое игра?

- Чтобы охранять и поддерживать право ребенка на игру, надо прежде всего четко представлять себе, что это такое.
- Поэтому перед учеными и практиками стоит задача поиска (или создания) инструмента описания и интерпретации игры.





- **Игры** – величайшее изобретение людей, многие из них имеют богатейший воспитательный потенциал, являются квинтэссенцией накопленной тысячелетиями народной мудрости, каналом трансляции непреходящих духовно-нравственных ценностей.
- **Игра** – слово однозначное, однако уже одно только многообразие энциклопедических определений **обращает на себя внимание и требует тщательного анализа этого феномена** для дальнейшего формулирования его роли в педагогическом процессе, культурной практике и жизнедеятельности человека.
- **Феномен игры** на протяжении всей истории развития человечества приковывал к себе внимание выдающихся мыслителей.
- **Игра** изучалась в самых разных аспектах: *философском, педагогическом, психологическом, социологическом и т. д.*

Игра, определяемая в научной литературе как феномен существования, стоит в одном ряду с трудовой жизнедеятельностью и с обучением.

Как особенное явление человеческого бытия, крайне необходимое не только для развития детей и взрослых, игра стала серьезной проблемой, специально исследуемой в психологии и педагогике.

- **Исследователи игры** – от Платона до Канта и Шиллера, от Коменского до Хейзинги и Берна – подчеркивают ее универсальные возможности в эстетическом и нравственном воспитании, формировании коллективистских черт личности, познавательных интересов, выработке воли и характера, в интеллектуальном, эмоциональном, сенсорном и физическом развитии, развитии творческого мышления и воображения.

По словам **К.Д.Ушинского**, следы игры в человеке с детства «глубже остаются..., чем следы действительной жизни...».

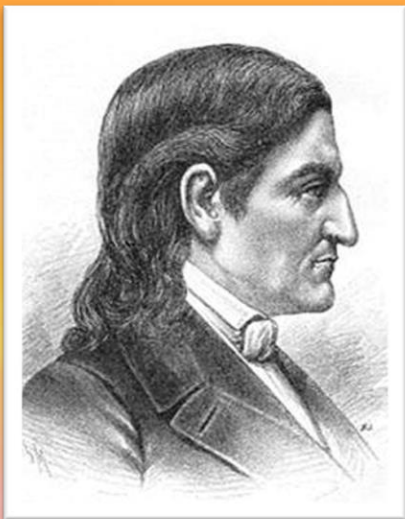
В начале XX века известный русский педагог **С.Т.Шацкий** писал: *«Игра затрагивает разнообразные впечатления, которые выливаются... в определенных движениях, необходимых... как воздух, как пища. Поэтому игре должно быть отведено большое место...».*

- **Игры** как способ передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Естественно, что они с течением времени развивались, совершенствовались, трансформировались, приобретая различные качества и разные культурные смыслы.

Исследование социально-культурного феномена игры, генезиса, исторический анализ классификаций, убеждают, что сформулировать точное определение игры, произвести классификацию игр пытались представители практически всех направлений в зарубежной и отечественной философии, культурологии, психологии и педагогике, реализуя собственные теоретические концепции, интерпретируя ее [игры] локальные симптомы и признаки, цели и задачи, происхождение и развитие, в результате чего появились альтернативные теории, часто абсолютно противоречивые по отношению друг к другу.

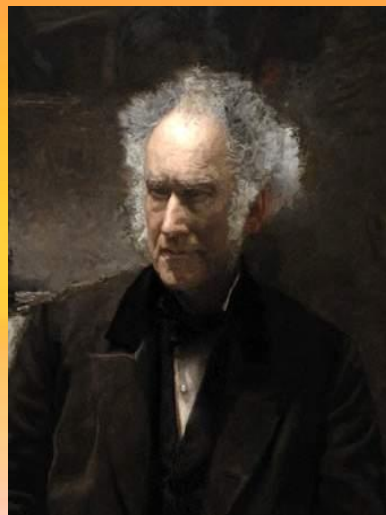
История происхождения игр

Ф.Шиллер	Г.Спенсер	В. Вунд	К.Гросс
<p>Игра - это эстетическая деятельность</p> <p>Избыток сил, свободных от внешних потребностей, является условием возникновения эстетического наслаждения, которое доставляется игрой.</p>	<p>Игра и эстетическая деятельность объединяются тем, что ни то, ни другое не обеспечивает непосредственное выживание организма. В игре находят выражение низшие потребности, в то время как в эстетической деятельности - высшие.</p> <p>Игра человека имеет чисто биологический контекст.</p>	<p>"Игра - дитя труда". Он говорил, что всякая игра имеет свой прототип в одной из форм серьезного труда. Но если к труду человека побуждает необходимость существования, то игра вызывает наслаждение от самого процесса действия. Включает игру в контекст социально-исторический, однако склонен считать наслаждение источником игры.</p>	<p>Игра - есть упражнение инстинктов с целью приобретения ими наибольшей приспособляемости к условиям функционирования.</p> <p>Отдельные инстинкты нуждаются в упражнении и отработке, что осуществляется в форме игры. Гросс также не находит в человеческих играх ничего такого, что отличало бы их от игр животных. Все игры являются борьбой за существование. Период детства специально предназначен природой для таких упражнений, а значит, для игры.</p>



Фридрих Фребель

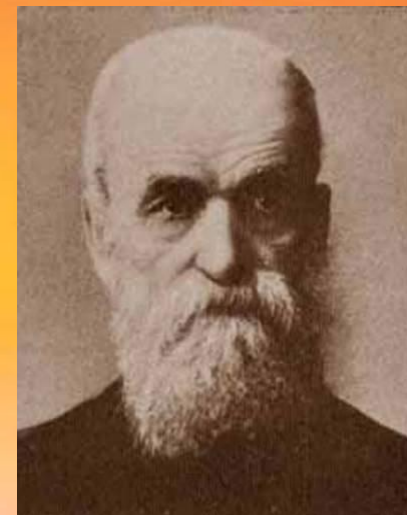
немецкий педагог,
теоретик дошкольного
воспитания, создатель
понятия «детский сад».



К. Гросс



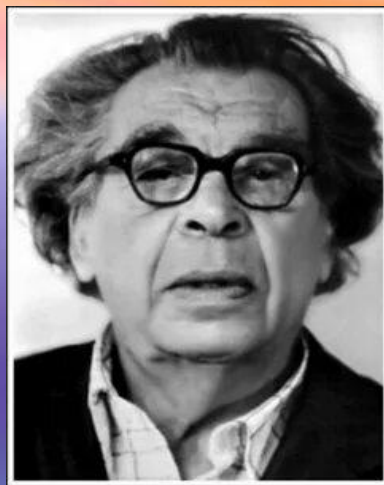
Януш Корчак
польский писатель,
педагог, врач.



Лесгафт
Петр Францевич
русский педагог



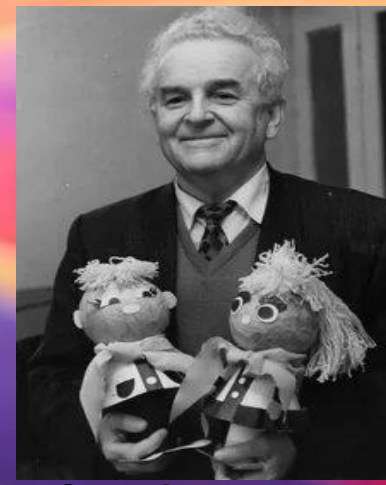
Крупская
Надежда Константиновна



Эльконин Д.Б.



Выготский Л.С.



Сталь Анатолевич
Шмаков

Отечественные теории происхождения игры.

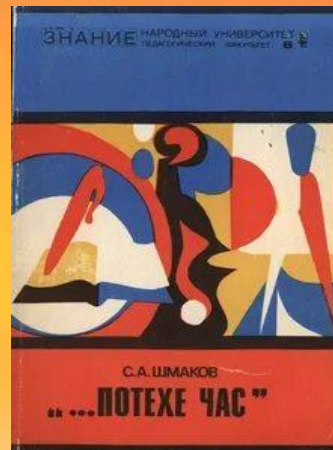
Д.Б. Эльконин

-на заре существования человеческого общества игры не существовало, труд был примитивен, и дети рано начинали принимать участие в работе взрослых;

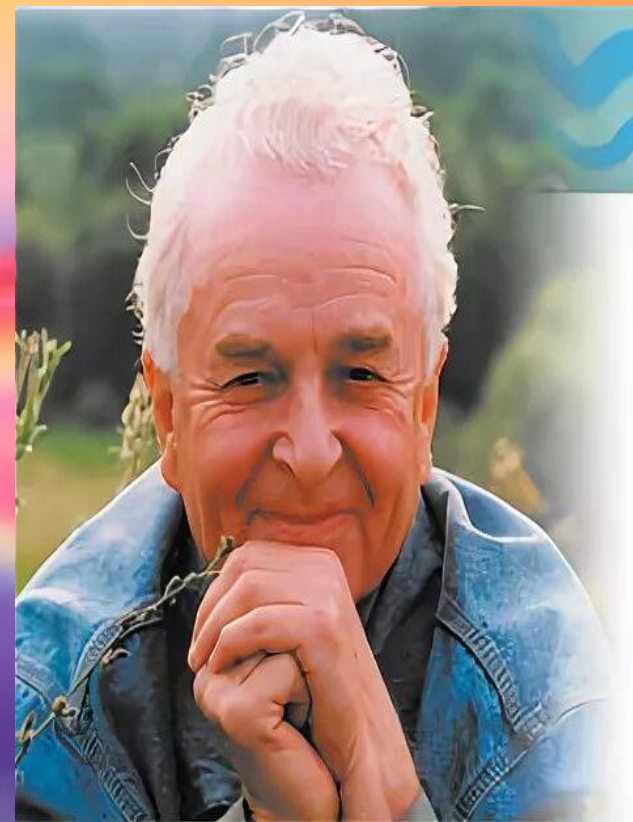
-в связи с усложнением орудий труда, переходом к охоте, скотоводству, земледелию изменяется положение ребенка в обществе: он упражняется в трудовых действиях с помощью игрушек – моделей орудий труда (лук, копье, аркан);

-с возникновением различных ремесел, развитием техники, сложных орудий труда, игрушки перестали быть моделями последних. С такими игрушками не упражняются в трудовых действиях, а изображают их. Возникает ролевая игра.

Сегодня уже не подлежит сомнению, что **игра по силе воздействия является одним из самых мощных средств, формирующих и совершенствующих и интеллектуальное развитие** (Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн и др.), и **коммуникативные** (И.А.Зимняя, А.А. Леонтьев и др.) **умения и навыки, и социальные** (А.К.Маркова и др.), **социально-психологические** (А.В.Петровский, В.В.Шпалинский и др.), **личностные и профессиональные качества играющих.**



С.А. Шмаков составил функционал игры, который представляет ее как универсальную и феноменальную деятельность, выводящую ребенка за рамки его непосредственного опыта, любое место, занимаемое им в игре, уникально. В этом плане **игра** — **стратегически тонко организованное культурное пространство развлечений ребенка**, в котором он идет **от развлечения к развитию**. Он показывает игру как фактор, формирующий личность на всех возрастных этапах школьного возраста и за его пределами.



Функции игры

С.А. Шмаков

- социокультурное назначение;
- коммуникативная функция;
- функция межнациональной коммуникации;
- функция самореализации ребенка в игре как полигоне человеческой практики;
- диагностическо-коррекционная функция;
- развлекательная функция



Виды игр.

Классификация О.С.Газмана*



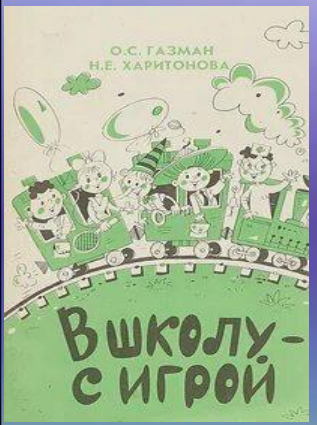
*Термин Олег Семенович применял, говоря о педагогической игре, применяя определение РАО, однако в дальнейшем в соответствии с действительным использованием термина О.С. Газманом в педагогической литературе, поступил к тому, что на сегодняшний день термин «дидактическая игра» в педагогической литературе используется, оговариваясь, что дидактические игры являются разновидностью игр.

**Входит более 300 видов сюжетно-ролевых игр, но чаще всего используются следующие классификации по содержанию игры:

- По образовательной направленности
- Игры с дидактической функцией
- Игры с познавательной функцией
- Игры с коммуникативной функцией
- Игры с эмоциональной функцией
- Игры с творческой функцией
- Игры с исследовательской функцией
- Игры с физкультурной функцией
- Игры с эстетической функцией
- Игры с игровой функцией



Игровая форма
 помогла переводить
 воображаемые
 действия в реальное
 поведение, тем самым
 чисто
интеллектуальное
знание становилось
 знанием **осознанным** и
эмоционально
пережитым.



- Необходимость исследования игры возникла как неотъемлемая часть проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного, социально-экономического и культурного развития общества.
- Еще задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве **основного средства социализации детей.**



Определение игры

- **Игра** – вид непродуктивной деятельности человека, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе; свободное проявление духовных и физических сил.
- **Игра** – форма деятельности в условной ситуации «как будто бы понарошку», направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта.
- **игра** - это единственная деятельность для детей, которая позволяет смоделировать жизнь взрослых и действовать в ней.
- В.С.Мухина



Что отличает игру от не игры?

Выготский Л.С.

Воображаемая ситуация
«как –будто бы
понарошку».



Игра

- Эльконин Д.Б.
- Роль и игровые действия.



Игровая деятельность

Значение игры в жизни ребенка

- Игра – ведущий вид деятельности.
- Игра – развлечение.
- Игра – академия детской жизни.
- Игра – своеобразный способ отражения детьми окружающего мира.
- Игра – форма организации детской жизнедеятельности.
- Игра – социально-педагогический феномен культуры.

Народные игры – это игры, пришедшие к нам из очень давних времён и построенные с учетом этнических особенностей. Они – неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый.

Принципы

Доступность содержания игры

Возрастная адресованность

Вариативность

Ориентировка на интересы и желания детей, на избирательность к тем или иным играм

Разнообразие игр





Игра – школа произвольного поведения



В игре ребенок становится выше себя на голову

Игра – ведущая деятельность ребенка дошкольника, в ней появляются основные психологические новообразования возраста

ИГРА

В игре ребенок плачет как пациент и радуется как актер.

Расхождение видимого и смыслового поля новое в дошкольном возрасте. Это основа игры создание мнимых ситуаций. Это новая степень абстракции, произвольности и свободы

Игра – школа чувств и социальных отношений

Игра – ключ к душе ребенка, диагностическое средство



➤ **ИГРА** — это свободная развивающая деятельность, осуществляемая по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не для какого-либо результата.

➤ **Игровая деятельность** носит творческий импровизационный характер.

➤ **Игровой деятельности** сопутствуют эмоциональная приподнятость, соперничество, состязательность.

➤ Для **ИГРЫ** характерно наличие прямых или косвенных правил, отражающих (регулирующих) содержание (ход) игры.



Игротеки

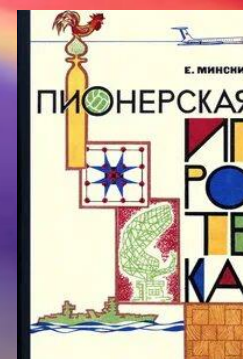
Игротеками (пионерскими) назывались советские досуговые центры, организованные при Домах пионеров и школьников.

Игротеки создавались по единой модели, автором которой был **Ефим Маркович Минский**.

Согласно идеям Минского, игротека должна стать **досуговым аналогом школы** (с ее обязательностью и централизованностью).

Этой задаче соответствовал подбор настольных игр и развлечений.

В процессе развития игротек идеальная модель Минского претерпела изменения: вместо однотипных центров появились разнообразные досуговые кружки, созданные усилиями креативных педагогов-организаторов.



- **Игра** выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
- **Игра** детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
- **Игра** – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления растущего человека.
- **Игра есть практика развития.** Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.
- **Игра – свобода самораскрытия, саморазвития** с опорой на подсознание, разум и творчество.
- **Игра** – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, **приобретается опыт взаимоотношений людей.**



Проблема:

ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗВИВАЕТ

Компьютерная игра

**Физические
изменения в
организме**

**Игровая
аддикция (от
лат. addictus —
рабски
преданный)**

Проблема:

**ИГРА, которая ПРОТИВОРЕЧИТ
НРАВСТВЕННЫМ, ЦЕННОСТНЫМ
ОРИЕНТИРАМ и ДУХОВНЫМ
КАНОНАМ**

**Практика телесно ориентированных игр
не отражает гуманистический концепт игры,
хранящий духовный
потенциал общечеловеческих
ценностей.**

*Игра – изначальная школа поведения
человека.*

К.Гросс



В современной педагогике игра понимается как педагогическая технология, включающая обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса, помогающих значительно активизировать учебный процесс, сделать его захватывающим и интересным.



Игру как **метод обучения**, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.

Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных учреждениях, в начальной школе, в учреждениях дополнительного образования детей.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – **чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом**, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма создаётся на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности.

Основные цели обучения при развитии творческого потенциала личности ребенка через игровые формы обучения следующие:

Обучающая – обеспечить достижение заданного уровня обученности; обобщить и закрепить изученный материал;

Воспитывающая – сформированность опыта эмоционально-ценностного отношения к миру в процессе игры – как основной форме обучения;

Развивающая – развитие общечеловеческих способностей личности каждого ребенка для формирования адекватной социальной и личной самооценки.

Игра как социокультурный феномен

- Выготский Л.С., Эльконин Д.Б.
- **1 тезис. Игра** в истории человеческого общества была не всегда, а появилась на определенном этапе его развития.

Игра социальна по своему происхождению.

- **2 тезис. Игра** - вид детской деятельности, чувствительный к сфере социальных отношений.

Игра социальна по своей сущности.

Из раскрытия понятия игры философами, просветителями, историками культуры, педагогами и психологами различных научных школ можно вычлени́ть ориентировочно ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры:

Игра – многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в которых воспитательные требования взрослых становятся их требованиями к самим себе, значит активным средством воспитания и самовоспитания.

Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления своего "Я", личного творчества, активности, самопознания, выражения.

Игра – первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность детей младшего школьного возраста, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления растущего человека.

Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда.

Игра – специфический, чисто детский мир жизни ребенка.
Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

Продукт игры – наслаждение ее процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.

Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества.

В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей.

Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения

Игра, с одной стороны, дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей, с другой – всегда направлена в будущее, так как в ней разрешаются какие-либо жизненные проблемы, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, навыки, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций и даже для физической закалки развивающегося организма.

Универсальность возможностей игры проявляется в единстве умственного, духовного и практико-ориентированного отношения к миру.

Иначе говоря, – в умении применять ценностно-осмысленные знания и представления о мире, человеке, окружающей среде, персонально выработанные убеждения и принципы при активном включении в реалии жизни и творческом самоутверждении, в межличностных отношениях и самоотношении личности.

На современном этапе *игра представляется как понятие общенаучное.*

В философии, педагогике, психологии, теории истории и искусства термин «игра» имеет разные толкования.

Игровые модели применяются в науках и прикладных отраслях знаний, имеющих дело со сложными системами, занимающимися прогнозированием процессов, обусловленных многими факторами.

Игра включена в экономические процессы, научное и художественное творчество, политическую борьбу, военное искусство, психотерапию и т.п. Наука считает **игру основой драматургии, зрелищ, празднеств, карнавалов.**

Длительно применявшиеся **системные объяснительные модели: организационные, популяционные, даже теологические, в данное время заменяются игровыми.**

- Подводя итог, нужно сказать, что **на эволюцию игр влияли развитие культуры, религия, технический прогресс.**
- Настроение, которое задавала эпоха, по-разному отражалось на проведении досуга, но **игры никогда не покидали своего места в жизни общества.**
- **Даже в самые сложные периоды** в нашей истории люди **обращались к подобным развлечениям**, чтобы справиться с тяготами, выпавшими на их долю.
- Человеку необходима **эмоциональная разгрузка.**
- Игры дарили радость, позволяли на некоторое время забыть о проблемах.
- Они становились **способом реализации себя, своих возможностей, социализации в обществе.**

Вероятно, в недалеком будущем окончательно определится методологически обоснованная научная дисциплина, условно назвать которую сегодня можно **игрология** (данное название употребляется исследователями чаще всего), ludologia, gameonica, ludonica и т.п.

*Дали слово мы учиться
И трудиться лишь на пять.
Кто трудиться не боится,
Смело может отдыхать!*

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!