Н. В. Чен

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА — ОСНОВА РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ И ФАНТАЗИИ

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразовательную к главной цели — творчески-поисковой деятельности. Творчески-поисковая деятельность эффективнее, если ей предшествует воспроизводящая и преобразовательная деятельность, во время которой усваиваются приёмы обучения.

Воображение важнее, чем знание.
Альберт Эйнштейн

Психологическая теория деятельности (Л. Выготский и А. Леонтьев) выделяет три основных вида человеческой деятельности — трудовую, игровую и учебную, которые тесно взаимосвязаны.

Одной из разновидностей активных методов обучения является дидактическая игра.

Немецкий психолог К. Гросс, в начале XIX в. первым предпринявший попытку систематизировать изучение игры, называет её начальной школой поведения. По его мнению, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, их смысл именно в том, чтобы стать для ребёнка школой жизни.

Следует отметить, что в последнее время заметно возрос интерес психологов, педагогов, в частности дидактов, к игре как средству развития познавательного интереса. Современная психология определяет, что игра охватывает все периоды жизни человека, что это вовсе не возрастной признак, а важная форма его жизнедеятельности. С игрой связана вся жизнь человека, изменяются лишь мотивы игры, формы проведения, степень проявления чувств и эмоций.

> Игра — явление многогранное, как феномен культуры она учит, развивает, даёт возможность отдохнуть. Детство без игры и вне игры является аномальным. В детские годы игра является основным видом деятельности человека, поскольку именно через неё ребёнок быстрее знакомится с окружающим миром, правилами и нормами общения с людьми, быстрее усваивает навыки и привычки культурного поведения. В игре дети и подростки проверяют свою силу и ловкость, у них возникает желание фантазировать, открывать тайны и стремиться к чему-то прекрасному.

В игре проявляются и развиваются творческие способности, воображение, фантазия. Она является одной из генетических основ художественного творчества, способствующая его формированию и сопровождающая его.

> **Игра** — это образное, деятельное отражение жизни. Она возникла из труда и готовит молодое поколение к труду, к активному познанию окружающей действительности.

В дидактическом словаре-справочнике К. Баханова игра представлена как «вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воспроизведение и усвоение общественного опыта, в котором создаётся и совершенствуется самоуправление поведением».

Автор рассматривает следующие **функции игры**:

- **развлекательную** — развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес, подвигнуть (вдохновить);
- ***коммуникативную*** — усвоение норм поведения;
- ***самореализации*** — возможность самоопределения;
- ***терапевтическую*** — преодоление трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- ***диагностическую*** — определение отклонений от норм поведения;
- ***коррекционную*** — внесение положительных изменений в структуру личности;
- ***социализации*** — включение в систему общественных отношений.

Если рассматривать структуру развёрнутой игровой деятельности, то можно определить её **основные компоненты**:

- ***побудительные*** — потребности, мотивы, интересы, стремления, определяющие желание ребёнка участвовать в игре;
- ***ориентировочные*** — определяющие выбор средств и способов игровой деятельности;
- ***исполнительские*** — действия, операции, позволяющие реализовать игровую цель;
- ***контрольно-оценочные*** — коррекция и стимулирование активности игровой деятельности.

Об учебном, развивающем значении игры высказывались философы, мыслители, учёные: Платон, Я. А. Коменский, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, М. Монтессори, К. Ушинский, Л. Толстой. Проблемы использования игр в учебно-воспитательном процессе изучали известные педагоги-практики, новаторы — А. Макаренко, В. Сухомлинский, В. Яковлев.

В работах А. Макаренко игра рассматривается как мощное средство воспитания воли, коллективизма, формирования практических навыков. Он считал, что детские ролевые игры так же важны для развития ребёнка, как и для взрослого. Однако, педагог отмечал, что только та игра является педагогически ценной, в которой ребёнок действует активно, мыслит, строит, комбинирует, моделирует человеческие взаимоотношения.

Деятельность А. Макаренко является ярким примером игровой позиции учителя. Он определял игру как важный метод, считая, что между игрой и трудом нет большого различия, что в каждой хорошей игре есть трудовое усилие и усилие мысли, есть такая же ответственность, как и в работе (труде).

Л. Выготский понимал игру как благоприятную среду для зарождения познавательных сил ребёнка, как основу для преобразования игровых действий в умственные. Он назвал игру «девятым валом развития», руководящим средством воспитания и обучения.

Проблеме развития творческого потенциала учащихся в игровых ситуациях на уроках изобразительного искусства и художественного труда посвящены работы Б. Неменского, Б. Юсова, С. Коновец, В. Тименко.

По мнению Ф. Блехер, игру можно назвать дидактической только тогда, когда познавательный элемент в ней неразрывно связан с элементом заинтересованности, а Т. Маслова считает игру одним из эффективных средств умственного развития ребёнка. Она подчёркивает, что включение дидактической игры в педагогический процесс способстует тому, что дети, восхищённые игрой, незаметно для себя приобретают определённые знания, умения и навыки.

Таким образом, игра является средством самореализации и самовыражения.

Выдающийся психолог Д. Эльконин подчёркивал социальную природу игры. Проанализировав структуру сюжетно-ролевой игры, он выделил единицу игры — роль, которую берёт на себя играющий. К характерным признакам игры также относится игровое действие: что именно происходит в определённых границах времени и места по добровольным правилам.

Игровые правила — это ещё один, очень важный компонент игры.

Игровое действо в определённой воображаемой ситуации — это образное преобразование реальности, где личность, спрятавшись за маской, «играет» другую роль. Для игры характерна свобода, выход за пределы «настоящей жизни».

Правильно организованная интересная дидактическая игра обогащает процесс мышления индивидуальными чувствами, развивает саморегуляцию, тренирует волевые качества ребёнка.

Игру можно рассматривать как:

- особое отношение личности к окружающему миру;
- особую деятельность играющего, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность;
- социально заданный и усвоенный играющим вид деятельности (или отношение к миру);
- деятельность, благодаря которой происходит развитие психики;
- социально-педагогическую форму организации обучения.

Игра принадлежит к признанным методам обучения и воспитания.

Её ценность заключается в том, что в игровой деятельности образовательная, развивающая и воспитательная функции тесно связаны и взаимодействуют друг с другом.

Разработку теории и практики дидактической игры начал Я. А. Коменский.

Сложным вопросом в теории дидактических игр является их классификация.

Чаще всего игры классифицируют по учебному содержанию, наличию или отсутствию игрового материала, степени активности учащихся, а также по игровым правилам и действиям. Однако, не существует единой классификации.

Дидактические игры можно классифицировать по учебному содержанию следующим образом:

- общеобразовательные (ролевые, ситуативно-ролевые, имитационные, социодрамы);
- профессиональные (деловые).

Дидактические игры отличаются от остальных рядом характерных особенностей:

- познавательное содержание в них объединяется с игровой формой;

- присутствуют игровые правила и игровые действия;
- определены дидактические задачи.

Таким образом, дидактическая игра содержит: цель, средства, процесс, результат игры.

Поэтому дидактическая игра — это разновидность игры по правилам, специально созданным педагогом с целью обучения и воспитания детей.

А. Запорожец подчёркивал: *«Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка».*

Игра на уроке — это вид работы, позволяющий снять усталость, предотвращающий умственную перегрузку, поддерживающий трудоспособность.

Эти факторы, а также активная работа учащихся обеспечивают высокий уровень усвоения учебной информации.

Искусство заключается в том, чтобы найти необыкновенное в обыкновенном и обыкновенное в необыкновенном.

Дени Дидро

Дидактические игры могут:
- иметь словесную форму;
- объединять слово и практические действия;
- сочетать слово и наглядность;
- объединять слово и реальные предметы.

Если рассмотреть структуру дидактической игры, можно выделить следующие структурные составляющие: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия, правила игры, результат игры.

- ***Дидактическая задача*** определяется целью учебного и воспитательного влияния. Сформулированная педагогом, она отражает его учебную деятельность. Дидактическую задачу игры определяют в соответствии с требованиями, предусмотренными программой, и с учётом возрастных особенностей детей.
- ***Игровая задача*** воспроизводится игроками. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется посредством игровой задачи. Она определяет игровые действия. Главное то, что дидактическая задача в игре замаскирована и появляется перед игроками в виде игровой задачи.
- ***Игровые действия*** — основа игры. В разных играх игровые действия различаются по направлениям и отношению к игрокам. Игровые действия являются средством реализации игрового замысла, но содержат также действия, направленные на решение дидактической задачи.
- ***Правила игры***, их содержание и направление обусловлены общими задачами формирования личности, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила всегда заданы. С помощью правил педагог руководит игрой, процессами познавательной деятельности и поведением игроков.
- ***Подведение итогов (результат)*** проводится сразу по завершении игры. Это может быть подсчёт баллов; определение игроков, успешнее других выполнивших игровую задачу; определение команд-победителей и т. п.

Существенной чертой дидактической игры является двухплановый характер деятельности. С одной стороны, играющие поставлены в условную ситуацию, а с другой — остаются в традиционном учебном процессе и применяют реальные общеобразовательные умения.

Под влиянием игровой ситуации происходит комбинирование знаний, где реальность объединяется с выдумкой, фантазией. Объединение учебной информации с эмоциональной окраской восприятия стимулирует умственную и творческую деятельность и создаёт условия для творческого развития личности.

К. Баханов очерчивает цели игр следующим образом:
- ***образовательная*** — расширение кругозора, применение знаний, умений и навыков, формирование определённых умений и навыков;
- ***воспитательная*** — воспитание самостоятельности, воли, формирование определённых подходов, позиций, моральных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, товарищества;
- ***развивающая*** — развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, а также мотивации учебной деятельности.

Необходимо обратить особое внимание на значение дидактической игры, которая:
- даёт свободу, ведь по приказу играть нельзя, только добровольно;
- даёт передышку в повседневности с её утилитаризмом, монотонностью, твёрдой детерминацией образа жизни. Игра — это неординарность;
- даёт возможность выхода в другое состояние души (подчиняясь лишь правилам игры, человек свободен от всяких условностей). Игра снимает то напряжение, в котором пребывает ребёнок в реальной жизни, заменяя его добро-

вольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил;

- приучает к порядку, поскольку система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и находиться в игре;
- создаёт гармонию, формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной, хотя в ней и присутствует элемент неопределённости, противоречия;
- захватывает, в игре отсутствует частичная выгода;
- даёт возможность сплотить и даже создать коллектив. Привлекательность игры настолько велика, игровой контакт людей друг с другом настолько полон и глубок, что игровые содружества способны сохраняться и после окончания игры;
- имеет элемент неопределённости, которая возбуждает и активизирует ум;
- даёт понятие о чести, противостоит корыстным и узкогрупповым интересам, даёт понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив может достичь успеха и совершенства в игре;
- компенсирует, нейтрализует недостатки действительности;
- даёт возможность проявить или усовершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики;
- развивает воображение, поскольку оно необходимо для создания новых миров, ситуаций, правил игры;
- развивает устойчивый интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создаётся методом литературного моделирования; чтобы создать свой мир, необходимо предварительно прочитать о других;
- содействует развитию остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комических ситуаций, шуток;
- развивает психологическую пластичность. Игра далеко не только соревнование, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести игру до конца;
- дарит радость общения с единомышленниками;
- формирует умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в «своём», выдуманном, мире; развивает психологическую стойкость; снижает уровень тревожности;
- вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремлённость в выполнении поставленной цели.

Использование игры в учебном процессе всегда сопряжено с противоречием: обучение — процесс целенаправленный, а игра по своей природе имеет неопределённый результат (интригу).

> Поэтому задача педагога, применяя игру в обучении, подчинить её определённой дидактической цели.

Правильное проведение дидактической игры обеспечивается чёткой организацией: формулированием цели игры, выяснением количества игроков, подбором дидактических материалов для проведения игры, планированием временного фактора, подведением итогов.

Осуществление творческого развития на основе игры обеспечивает уверенность в себе, своих возможностях, раскованность действий, творческую смелость, спокойное восприятие возможной критики.

Напомним, что дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

Правильно организованная интересная дидактическая игра обогащает процесс мышления индивидуальными чувствами, развивает саморегуляцию, тренирует волевые качества ребёнка.

Игровая модель обучения призвана реализовывать, помимо основной дидактической цели, ещё и комплекс задач: обеспечение контроля над эмоциями; предоставление ребёнку возможности самоопределения; воодушевление и помощь в развитии творческого воображения; предоставление возможности развития навыков сотрудничества (в социальном аспекте), а также развития умений формулировать и высказывать своё мнение.

В соответствии с игровой моделью участники учебного процесса находятся в других условиях, в отличие от традиционного обучения. Учащимся предоставляется максимальная свобода интеллектуальной деятельности, ограниченная лишь определёнными правилами игры.

Учащиеся самостоятельно выбирают роль в игре, выдвигая предположения о вероятном развитии событий, создают проблемную ситуацию, ищут пути её решения, неся ответственность за принятое решение. Учитель в игровой модели выступает как: инструктор (ознакомление с правилами игры, консультации во время её проведения), судья-рефери (коррективы и советы относительно распределения ролей), тренер (подсказки учащимся для ускорения хода игры), председательствующий, ведущий (организатор обсуждения).

В среднем и старшем школьном возрасте обычно применяют театрализованные и деловые игры.

Деловая игра — вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воспроизведение и усвоение общественного опыта, который используется для решения комплексных задач усвоения новой информации, развития творческих способностей, формирования умений и навыков, предоставляет возможность учащимся понять и рассмотреть учебную информацию с разных позиций.

Различают следующие **модификации деловых игр**:

- ***имитационные игры***. На занятии имитируется деятельность, события, обстоятельства, условия. Сценарий такой игры, помимо сюжета события, имеет описание структуры и назначения объектов, которые имитируются;
- ***операционные игры*** помогают отработать выполнение конкретных специфических операций, например, методику написания характеристик исторических лиц, решение проблем;
- ***ролевая игра***, в процессе которой отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций конкретного лица;
- ***деловой театр***. Разыгрывание любой ситуации, поведения человека в этих обстоятельствах.

Участие в деловых педагогических играх предоставляет возможность постичь как диалектику учебного процесса, так и его технологию, приёмы общения, управления, подчинённость партнёров своей воле, выявить организационные, коммуникативные, дидактические качества играющих.

Деловую игру готовят и проводят по следующей схеме:

- *этап подготовки*. Разработка игры (разработка сценария и плана деловой игры; общее описание игры; разработка инструктажа; подготовка материального обеспечения);
- *введение в игру* (постановка проблемы, цели; определение регламента и правил; распределение ролей; формирование групп; консультации);
- *этап проведения*. Групповая работа над задачей (работа с источниками; тренировка; «мозговой штурм»);
- *межгрупповая* дискуссия (выступление групп; защита результатов; работа экспертов);
- *этап анализа и оценивания* (выводы игры; анализ, оценивание и самооценивание выполненной работы; выводы и обобщения; рекомендации).

Необходимо отметить, что дидактические игры не вытесняют традиционных методов обучения и не заменяют их, а надстраиваются над ними, частично аккумулируя их потенциал. ■

«ОСТАНОВИСЬ, МГНОВЕНЬЕ...»

ЖИВОПИСЬ

С годами живопись становится понятней,
Мы к ней всё чаще обращаемся опять.
Московских пригородов солнечные пятна,
Головки грёзовской светящаяся прядь,
Вакханки Рубенса и Тауэр в тумане
Припоминаются всё ярче и ясней.
Изображенья, раз увиденные, манят,
Вдруг проступившие из юношеских дней.
С годами живопись становится нужнее,—
Всё остальное ускользает и течёт.
Стареет сцена и театры вместе с нею,
Кино и музыка иные, что ни год.
Одна лишь живопись внушает нам надежду,
Что неизменными останутся всегда
И эти складки у пророка на одежде,
И эта серая в промоинах вода.
И мироздания распавшиеся звенья
Соединяются в музейной тишине,
Где продлеваются летящие мгновенья,
Запечатлённые на сером полотне.

Александр Городницкий