Статья

Воспитательный и обучающий потенциал игры.

Несмотря на различия, все виды детских игр с педагогической точки зрения имеют и много общего. Их воспитывающий потенциал всегда зависит, во-первых, от содержания познавательной и нравственной информации, заключённой в тематике игр; во-вторых, от того, каким героям подражают дети; в-третьих, он обеспечивается самим процессом игры как деятельности, требующей достижения цели самостоятельного нахождения средств, согласования действий с партнёрами, самоограничения во имя достижения успеха и, конечно, установления доброжелательных отношений. Игры, таким образом, дают детям очень важный навык совместной работы. Отличительные особенности игровой деятельности обычно усматривают в её добровольности, в высокой активности и контактной зависимости участников. Но нельзя забывать и другое: игра - едва ли не единственный вид деятельности, направленный на развитие не отдельных способностей, а способности к творчеству в целом.

В интеллектуальных играх творческая задача - быстро прими решение в нестандартной ситуации. В сюжетно-ролевых, строительных играх, играх-драматизациях задача другая, но не менее творческая - вообрази, придумай, изобрази. И вместе с тем во всех групповых играх единая задача - найди способ сотрудничества, взаимодействия на пути к общей цели, действуй в рамках установленных норм и правил.

Нетрудно заметить, сколь важны эти качества - организованность, самодисциплина, творческая инициатива, готовность к действиям в сложной, меняющейся ситуации и.д. - для человека сегодняшнего и особенно завтрашнего дня. Воспитателю, использующему игровую деятельность в качестве педагогического средства, важно понимать и скрытые механизмы, благодаря которым происходит её влияние на развитие личности школьника. Один из подходов к раскрытию такого механизма состоит в следующем.

Представим себе, что в процессе игры у детей возникают три вида целей. Цель первая - наиболее общая - наслаждение, удовольствие от игры. Её можно было бы выразить двумя словами: «Хочу играть!» Эта цель представляет собой установку, определяющую готовность к любым действиям, связанным с данной игрой.

Вторая цель - это собственно игровая задача, т.е. задача, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли. Особенности игровой задачи в том, что она заранее задана: соглашаясь играть, каждый автоматически принимает в игровую задачу, существующую в виде правил, и руководствуется ею в своих действиях. Но если первая цель - «хочу», то вторая цель - игровая

задача - существует в виде «надо!». «Надо играть так, а не иначе!» (своеобразная форма осознанной необходимости).

Третья цель непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, а потому всегда ставит перед личностью задачу творческую. Включившийся в игру школьник непременно должен ответить на один из вопросов, выполнить ряд заданий, составляющих сердцевину той или иной игры: «угадай», «найди», «поймай», «изобрази». Чтобы справиться с этими заданиями, необходимо мобилизовать максимум сил: проявить смекалку, сообразительность, способность ориентироваться в обстановке, а во многих играх поступить так, как другие не догадались бы поступить. Тут надо не просто повторить уже известное решение, но из множества возможных вариантов выбрать наиболее удачный или из уже известных составить новую комбинацию. Подобные действия представляют, по сути, творчество. Они сопровождаются высоким эмоциональным подъёмом, устойчивым познавательным интересом, а потому являются наиболее мощным стимулятором активности личности.

Именно в творческой сути игрового действия кроется внутренняя пружина, можно сказать, душа игры. Игра является игрой до тех пор, пока она даёт действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предусмотреть. Участники игры и зрители находятся в состоянии игрового напряжения лишь постольку, поскольку никто не знает способа, каким игроки выполняют свою задачу. Отсюда берут начало таинственность и романтика игры, которые привлекают к себе и ребёнка, и взрослого.

Сколько бы раз игра не повторялась, для всех играющих она проходит как бы впервые, т.к. представляет совершенно новые препятствия. Их преодоление воспринимается как личный успех, победа и даже как некоторое открытие: открытие себя, своих возможностей. Вот почему игра всегда сопровождается ожиданием и переживанием радости: «Я могу!»

В трёхступенчатой мотивации игры - «хочу!» - «надо!» - «могу!» - заключён, очевидно, основной механизм её влияния на личность, секрет самовоспитания.

Отсюда легко вывести соответствующие направления педагогического руководства игровой деятельностью:

1. вовлекать детей в игру, использовать особые приемы, побуждающие желание играть ( «хочу играть!»);
2. помогать действовать по правилам и решать игровые задачи ( «так надо»);
3. развивать творческие потенции ребёнка в процессе игры, способствовать появлению адекватной самооценки и чувства «могу!»,