

Игра — это серьезно!

Е.А. Стрелкова

Очень радостно, что наконец-то к игре обратились серьезно. Честно говоря, вот уже 20 лет пытаюсь доказать коллегам, что игра — это очень серьезное дело. Впрочем, судите сами. Чтобы самим понять что к чему, мы пошли на эксперимент: вели игровые уроки и потом целый год «приводили все это к знаменателю». Одновременно читали все, что находили, об игре и игровой деятельности и пришли к выводу, что сегодня в школе и у нас, и за рубежом ослабевают интерес учащихся к процессу обучения. Психологи объясняют эту тенденцию отставанием роста уровня технологии в школьном процессе в сравнении с общим (мировым) ростом уровня технологии. Перед нами стоит задача поиска средств и способов преодоления этого негативного процесса — падения интереса к обучению. С этой целью мы начали наблюдение за самостоятельной деятельностью школьников и пришли к выводу, что она носит свободный игровой характер. Изучая в течение 20 лет игровую деятельность в школе, мы с коллегами-единомышленниками пытались выяснить принципы организации (и, конечно, самоорганизации) игровой деятельности, которая является изначально свободной, с тем, чтобы в дальнейшем придерживаться этих принципов при организации уже школьной деятельности.

Отыскать деятельностные формы, полноценные и полнокровные, стало нашей задачей.

Мы не будем здесь подробно описывать исследовательский процесс, однако ряд моментов по ходу изложения данной проблемы упомянем (частично они были опубликованы в журнале «Русский язык и литература в средних учебных заведениях УССР» в № 7 за 1989 г.).

Взятые нами для развития воображения игровые формы были выбраны с учетом микросреды и наиболее полно, с нашей точки зрения, удовлетворяли свойствам игровой деятельности, перечисленным ниже (амбивалентности, свободы, фантазии). Эти формы можно расположить по возрастающей процесса становления самой игры в таком порядке:



Если проиллюстрировать эту «лестницу», то получится, что вначале (I) мы выбираем для игры какой-то предмет, знак, символ нашей деятельности. Это может быть как примитивная палочка в руках ребенка, которая, как в известном примере Л.С. Выготского, может быть и лошадкой, и вообще всем чем угодно, так и сложные символические знаки. Например, мы рисуем на доске вместе с ребятами сложные взаимоотношения героев литературных произведений (символы подбираем вместе). Затем (II) составляем из этих символов-знаков некий *конструкт*: скажем, рисуем с ребятами графики, сложные конструкты, как бы выносим литературное произведение в «план доски». Например, супруги-педагоги Неждановы (Москва) таким образом сочиняют вместе с ребятами фантастические произведения, выбирая героев, досконально прорабатывая символы-элементы эпохи, географическое положение и т.п., рисуют карты — некие конструкты, в которых будет происходить жизнь их героев, в роль которых они удивительно вживаются и потом уже существуют в пространстве игровой действительности по законам жизни своих героев. В имитационных сюжетно-ролевых играх (III) на совер-

шенно конкретном материале, тексте, мы имитируем реальный процесс жизни, и, наконец, в режиссерских играх (IV) мы доводим (сами являясь режиссерами данной игры) их участников до видения события как СО-БЫТИЯ, до режиссерского видения мира как некоего сложного, построенного нами и не нами целого.

При этом в подготовке каждой игровой формы мы различаем следующие фазы:

- **концептуальную** (создаем образ игры);
- **проективную** (проектируем игру);
- **организационную** (готовим игру вместе с учениками);
- **собственно игровую** (если игра идет на уроке, то это – ход самого урока);
- **рефлексивную** (когда мы обсуждаем сразу после игры, как она шла, что получилось, а что – нет, что нового узнали, кто проявил себя и как и т.п.);
- **пострефлексивную** («Лицом к лицу лица не увидеть, большое видится на расстоянии».) Игра как событие осмысливается в этой фазе. После обсуждения игрового урока все постепенно становится отчетливее: наши удачи и наши ошибки; затем, после осознания, снова идет фаза **концептуальная** (новый образ игры) и т.д.

Все вышесказанное относится к игре, но есть у игры двойник, и учителя его часто принимают за саму игру. Это – ПСЕВДОИГРА.

Что такое «псевдоигра» и почему ее надо бояться? Иной раз у учителя на уроке задействованы сплошные «игровые формы» – и это есть и то, и пятое и десятое, а игры-то самой и нет. «Живая» игра отличается от «мертвой» – от псевдоигры – по крайней мере тремя аспектами:

- **аффективным** (от «аффект» – переживание). Если есть это переживание момента игры, значит, ребенок в нее включился;
- **когнитивным** (познавательным). Если игра идет на невысоком познавательном уровне и не несет в себе инновации (нового), – это не игра;
- **социализующим** (освое-

ние культурных форм существования в социуме – обязательное условие существования игры).

А теперь позвольте предложить вашему вниманию фрагменты из **игровой книги**, которая стала итогом нашей совместной работы. Мы отсканировали ее – по количеству детей. Играем парами, с соседями по парте.

СПРАВОЧНИК ИГР

Здравствуй!

Бери скорее ручку и фломастеры – и начинаем путешествие в ТВОЮ КНИГУ...

(Не забывай раскрашивать рисунки!)

НАЧАЛО ПУТИ



Прежде чем пуститься в путь, дай имена этим двум забавным гномам. Они – твои хранители и будут сопровождать тебя в путешествии по книге. Можешь дать им имена свое и товарища или героев любимой книги. Один из гномов – постарше, тот, который в очках, он все время помогает младшему – озорному, в конопушках.

А иногда наоборот – младший гном оказывается в чем-то сильнее старшего – словом, всё как в жизни!

Но главное – они очень хорошо относятся друг к другу (может быть, это даже отец и сын – думайте сами!).

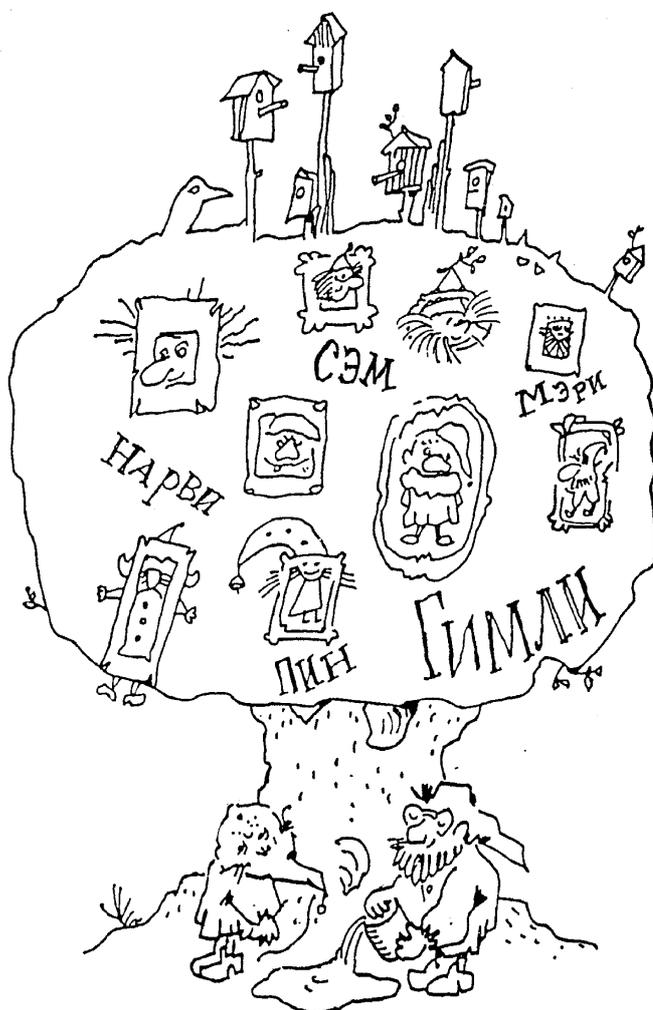
А вообще вы можете путешествовать и целым отрядом искателей приключений (это может быть и ваша семья, и друзья, и враги – все те, с кем вам интересно жить).

Тогда открывай скорее следующую страницу – на ней:

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВИЯ

ТВОЯ РОДОСЛОВНАЯ

Сегодня года



Это гномик нарисовал **свою родословную**, свое **ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО**, а ты сделай **свое** на этом же листе: подпиши и заклей фотографиями своих родственников портреты Пина, Сэма, Мэри и других...

А еще можно: записать воспоминания своих дедушек и бабушек о самом необычном дне в их жизни, семейные предания, собрать интересные документы – фотографии, альбомы, медали, коллекции...

День 3-й. Встреча с незнакомцем*

(«Угадай, кто перед тобой»)

Играем с соседом по парте!

Можно задать только 5 вопросов.

Ты загадываешь литературного героя и отвечаешь на мои 5 вопросов (задание выполняется письменно). Если я угадываю, то загадываю своего героя, например:

- 1) – Как одет этот герой?
– Он не носит одежды.
- 2) – Есть ли у него шерсть?
– Да.
- 3) – Что он больше всего любит?
– Мед!
- 4) – Этот герой из сказки?
– Да.
- 5) – Это Винни-Пух?
– Верно!

Теперь меняемся ролями: тот, кто спрашивал, отвечает. Игру можно повторить столько раз, сколько захочется.

Сегодня года.

День 5-й. Ожившие предметы

Самые обычные предметы, которые мы встретили в пути, вдруг ожили, т.е. обрели свой голос, свой характер. Как ты думаешь, какая история могла произойти с ними?

Попробуй написать свою сказку о

Вот что получилось у одного из моих учеников:

* Хорошо бы вашу беседу с угаданным незнакомцем вписать в следующую страницу!

Сказка-быль о Карандаше и Ручке

Жили-были в магазине Карандаш и Ручка. Карандаш был еще не подточенный, в сером пальто. Ручка же была в синем блестящем костюме. Они мечтали о работе. И вот наконец-то Карандаш подточили, в Ручку вставили стержень и положили в пенал. Они много болтали: оттого, что были рады, и оттого, что портфель сильно трясло.

Стали они работать. Под конец дня Ручка уже не в силах была писать, но со слезами, с трудом писала... Плакала и писала. Плакала и писала. Карандаш ломался, а его вновь точили. С их работой уходила и их жизнь. Но и у жизни есть предел. У Ручки в стержне осталась всего одна капля пасты, а Карандаш стал совсем маленьким. Их положили в какую-то грязную банку, где

было много всякой дряни. И Ручка с Карандашом тоже стали считаться дрянью...

Вот так и закончилась их жизнь.

А. Титов. 4 «В»

Конечно, это всего лишь малая частичка игровых заданий, составивших «Справочник игр». Но и вы, дорогие коллеги, можете последовать примеру нашего автора и попробовать составить свое собственное игровое пособие, а опытом поделиться с нашими читателями.

Елена Анатольевна Стрелкова – канд. пед. наук, учитель православной школы, г. Троицк Московской обл.

Внимание!

В издательстве «Баласс» выпущены пособия, дополняющие комплект учебников гуманитарного цикла Образовательной программы «Школа 2100».

- 1. Рабочая тетрадь по русскому языку для 1-го класса** (авторы Е.В. Бунеева, М.А. Яковлева) к учебнику «**Русский язык (первые уроки)**».
- 2. Проверочные и контрольные работы по русскому языку** для 2, 3, 4-го классов, варианты I и II (автор Е.В. Бунеева) к учебникам «**Русский язык**» Р.Н. Бунеева, Е.В. Бунеевой, О.В. Прониной.

Новинка!

- 3. Методические рекомендации к учебнику «Русский язык»** 3-й класс (авторы Е.В. Бунеева, М.А. Яковлева).

**Заказы принимаются по адресу:
111123 Москва, а/я 2, «Баласс».**

**Справки по телефонам:
(095) 176-12-90, 176-00-14.**