

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ ДОСУГА

*Вретто Анна Евгеньевна,
студентка 1 курса направления подготовки
«Социально-культурная деятельность»
Чувашского государственного института культуры и искусств*

*Научный руководитель – Каримов Ботурджон Кадирович,
кандидат педагогических наук, профессор,
заведующий кафедрой социально-культурной и библиотечной деятельности
Чувашского государственного института культуры и искусств*

АННОТАЦИЯ

Игровая деятельность для подростка в наше время является частым явлением в его свободное время, другими же словами досуга. Для вовлечения среднего школьника в игровой процесс используются разного вида игровые технологии: начиная от компьютерных технологий и заканчивая интерактивными видами игр, которые должны нести в себе содержание, помогающее подрастающему поколению выявить свои таланты и самоутвердиться в мире культуры.

Ключевые слова: игровые технологии, досуг, подросток, деятельность

В современном мире на развитие детей и подростков зачастую оказывает немалое влияние их деятельность в условиях досуга. На сегодняшний день одним из занятий для подростка в досуговое время является игра. Как известно, игры не просто помогают скоротать и интересно провести свое свободное время, но и имеют познавательно-развивающую функцию, то есть такую функцию, которая помогает получить новую и полезную для него информацию и развить навыки, начиная от социального общения и заканчивая профессиональной деятельностью, что немаловажно для современных поколений и их дальнейшего развития. Неоднократно по средствам игр и процессов, происходящих во время какой-либо игры, удавалось развить и творческое начало у подростка. В этой статье будут рассмотрены игровые технологии как средство творческого развития подростков в условиях досуга.

Методов и технологий для организации и проведения игры достаточно много, и все они дифференцируются по своей специфике, направлению и возрастной группе играющих. В этой статье мы рассмотрим типы игровых технологий, которые можно применить для творческого развития среднего школьника. А также рассмотрим их влияние на развитие творческих способностей подрастающего поколения в их свободное время.

Ни одна игра не может существовать без своей особой технологии, которая является одной из уникальных средств развития подростка в условиях досуга по средствам различных способов, методов и приемов организации самой игры. Другими же словами игровая технология – это совокупность различных технологий организации игры и привлечения в нее игроков, а также методологии проведения игрового процесса и заложение в этот процесс развивающей составляющей.

В свою очередь понятие игры для развития подростка в условиях досуга подразуме-

ваает собой добровольную форму деятельности, которая протекает в заданных условиях (реальных или вымышленных) и направленная на перестройку мировоззрения подростка, развития склонности к творчеству и усвоение нового социального опыта, форма реализации которого лежит в основе содержательного поведения в субъекте науки и культуры.

Также многие люди в наши дни хорошо знакомы с понятием досуга – это полностью свободное время человека от работы и домашних, социальных и прочих обязанностей, которое он посвящает именно своему развитию, восстановлению своего физического и психического состояний.

Досуг представляет собой три типа:

- творческий тип - это деятельность, направленная как на создание, так и на воспроизведение предмета, что помогает личности самоутвердиться в сфере культуры и заниматься каким-либо видом деятельности в качестве любителя;

- культурно-потребительский тип – это повышение духовных, моральных, эстетических взглядов личности путем потребления культуры и пропускания ее через себя. К такому типу досуга можно отнести походы в музей или концерты, а также посещение другой страны;

- рекреативный тип - вид восстановительно-познавательного досуга, для которого характерны активные действия личности. Самым ярким примером такого досуга является игра.

У человека в подростковом возрасте уже сформированы такие качества как: воображение, символизм мышления, адекватное восприятие происходящего. Так же в этот период жизни заметна наиболее выраженная необходимость в создании своего собственного мира, отвечающего мировоззрению подростка и его психическим установкам, наблюдается стремление проявить свою готовность к взрослой жизни. В подростковый период жизни наиболее развитым становится воображение, так же бурно проявляет себя фантазия и поэтому в развитие подростка необходимо включать игровые технологии, которые будут направлены на его творческое развитие.

Среднестатистический подросток некоторую часть своего свободного времени уделяет компьютерным технологиям. На сегодняшний день для компьютерной техники существует множество программ, благодаря которым подросток может развивать свои творческие способности по средствам игровой формы. Речь не идет об играх жанра «шутер», например, «стрелялки» или «Tanks of War». Другими словами, существуют специальные педагогические игровые программы, которые помогают подростку развить логичность мышления, расширить ассоциативный круг мышления. В основном во время таких игр у подростка будет играть фактор полной добровольности, что непосредственно отвечает полной заинтересованности.

Если подросток постоянно делает фотографии или видео, где задействовано все что его окружает и при этом еще и рассказывает обо всем происходящем в сети, то, подумайте, может в будущем он станет журналистом или блогером? Если у вашего ребенка есть желание поделиться своими впечатлениями или талантами, то удобнее всего это делать в социальных интернет сетях, где снова будет играть принцип полной добровольности, а, следовательно, и заинтересованности конкретного подростка в качественном оформлении своих творческих начинаний.

Но, не смотря на популяризацию компьютерной техники, на сегодняшний день можно заметить рост такой игровой деятельности как «викторины» и «квесты». Эти виды игровой деятельности относят к интерактивным, то есть направленным на взаимодействие с окружающими предметами и другими участниками. (за исключением онлайн-викторин, которые проводятся в сети Интернет), потому что такие игры проводятся в режиме реального времени и в каком-либо специально отведенном помещении между

определенным числом людей. Так же сходство этих типов игры в том, что они могут быть как командного, так и индивидуального характера и несут в себе чаще всего соревновательный характер. И квесты, и викторины построены по принципу вопроса или же задачи, решить которые надо по средствам выполнения каких – либо действий, что особенно видно именно в квестовых играх. Чаще в таких играх требуется не столько умственный подход, сколько творческий.

Естественно речь не идет о школьных викторинах, которые проводятся во время уроков по конкретному предмету, и тем более, квестах, которые в школьной среде пока не получили такого распространения, как в индустрии досуга. Досуговые квесты и викторины строятся на принципе добровольности и заинтересованности ими подростка; требуют от него творческого подхода к решению поставленных задач, а также дают возможность самоутверждения в собственных силах и навыках. Плюс не проходит мимо и момент социализации тинэйджера, когда он учится ориентироваться среди людей, искать подход к соучастникам или соперникам и устанавливать с ними контакты.

Почти самой высшей точкой творческого развития подростка по средствам таких игровых технологий можно считать тот момент, когда тинэйджер проявляет самостоятельность в организации подобных игровых мероприятий во внеклассное время. Так же он может проявлять интерес к проведению викторин и даже конкурсов, как аналога квеста, которые будут уместны во время урока, классного часа или же в рамках какого-либо школьного мероприятия.

Таким образом игровые технологии, осуществляемые с помощью компьютерных платформ и интерактивных игр, являются ярким примером творческого развития подростка в условиях досуга. С помощью подобных методик подростку становится проще найти свой творческий источник и самоутвердиться в мире культуры.

Добровольность участия подростка и его заинтересованность в каких-либо игровых процессах во внеурочное время дает больше эффективности в его общем и творческом развитии, открытии определённых творческих наклонностей и талантов, которые могут оставаться неопределёнными или же недооценёнными педагогами в школе.

Литература

1. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М. : РПА, 1996. – 269 с.
2. Шкель В. Ф. Игровые технологии в учебном процессе: Учебно-методическое пособие. – Саратов, 2008 – 24 с.
3. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.
4. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика: учебное пособие. – М. : Флинта : НОУ ВПО «МПСи», 2010. – 200 с.