

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бабанский Ю. К.* Оптимизация процесса обучения. Общепедагогический аспект. – М. : Педагогика, 1977. – 256 с.
2. *Дмитриева Д. Д.* Модель реализации принципа индивидуализации в процессе обучения РКИ студентов медицинского вуза // Ученые записки Курского государственного университета: электронный научный журнал. – 2012. – № 2. – С. 28–32.
3. *Новожилова Т. Н.* Индивидуализированное обучение как проблема профессиональной подготовки студентов вузов культуры и искусств // Вестник Самарского государственного университета. – 2010. – 3(77). – С. 20–26.
4. *Суворов Г. Ф.* Реализация индивидуального подхода к учащимся // Начальная школа. – 2007. – № 1. – С. 15–22.
5. *Унт И. Э.* Индивидуализация и дифференциация обучения. – М. : Педагогика, 1990. – 190 с.
6. *Ушинский К. Д.* Педагогические сочинения : в 6 т. Т. 5. – М. : Педагогика, 1988. – 528 с.
7. *Юрловская И. А.* Индивидуализированное обучение как проблема профессиональной подготовки будущих учителей // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: педагогика, психология. – 2013. – № 3(14). – С. 28–30.

УДК 791.9

СУЩНОСТЬ ИГРЫ

Чернова Лия Васильевна,

*доцент, заведующая кафедрой актерского мастерства и режиссуры
Чувашского государственного института
культуры и искусств, г. Чебоксары*

Семенова Галина Васильевна,

*преподаватель Чувашского республиканского
училища культуры, г. Чебоксары*

Аннотация. В статье рассмотрены сущность игры и его образовательный характер.

Ключевые слова: игра, забава, представление, праздник, правила, соревнование, награда.

Игра имеет глубокий социальный смысл. Различные игры сопровождают человека на протяжении всей его жизни. В разнообразных жизненных ситуациях (семейных, производственных и т. д.) человек играет разные роли. Играющие распределяют между собой функции. Ролевое нача-

ло – один из главных признаков любой игры, в которой иногда соревнуются за тот или иной выигрыш.

На протяжении всего времени своего существования игра рассматривалась как развлечение, забава. Но она носила и образовательный характер, поскольку передавала опыт поколений, рассматривалась как репродукция труда в ее тренирующей функции. Такие игры имитировали различного рода деятельность – охоту, скотоводство, земледелие и т. д. Например, игра – репетиция охоты была направлена на то, чтобы предотвратить неудачу на охоте. Участники будущей охоты воссоздавали ситуацию предстоящей охоты. Кто-то изображал хитрого и умного зверя со всеми его повадками, а остальные – весь процесс организации охоты за ним.

Игра напрямую связана с происхождением искусства. Именно из игры возникли ритуальные танцы, а позднее на их основе зародились такие виды искусства, как пение, игра на музыкальных инструментах, хореография, актерское мастерство и др. Культура без игры немыслима. На ранней стадии развития человечества игра была не только искусством, но и особой формой самовыражения, а во многом и самой жизнью в ее повседневном бытовом проявлении. Игра являлась обязательной функцией человеческой жизни, представляющей собой вид непродуктивной деятельности.

«На протяжении всей истории человечества миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. Игра, как известно, категория абсолютная, вечная, но в то же время это понятие зыбкое, меняющее свое содержание и формы. У каждого века, у каждой эпохи, у любого поколения свои любимые игры», – пишет в своей работе «Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры» воспитатель школы-интерната VI вида № 44 г. Москвы Волкодав Н. М.

Формулировок игры множество: «Игра – сфера сотрудничества и сотрудничества детей и взрослых», «Игра – неповторимый мир детства, живущий по своим законам», «Игра – это величайшее изобретение, в которой заложена народная мудрость».

Игра – понятие многогранное. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, соревнование, тренинг и т. п. Игра есть верный показатель силы, энергии, здоровья. Если отдых – это отстранение от всех забот, то игра представляет собой деятельность, обеспечивающую психофизиологическое состояние человека, достигающего переключения с одного вида деятельности на другой, и заключающуюся в восстановлении физических, эмоциональных и интеллектуальных сил.

В русском языке понятие игра (игрище) встречается еще в Лаврентьевской летописи, где говорится о лесных славянских племенах, которые «а браци не бываху в них. Но игрища межю селы. Схожахуся на игрища, на плясанье и на вся бесовьская игрища, туумыкаху жены себе». Русский энциклопедический словарь 1877 года относит к играм хороводы, спортивные состязания, бои гладиаторов, конские ристалища и даже демонстрацию зверей в цирке.

В Большой энциклопедии дается такое толкование игры: «Игра – занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения или забавы. А также применение на практике и некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальных инструментах)».

Наиболее подробное понятие «игры» дает В. Даль в «Толком словаре живого русского языка»: «Игра ...то, чем играют и во что играют: забава, установленная по правилам, и вещи, для того служащие». У него же: «играть, игрывать, шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем для забавы от скуки, безделья».

Говоря о природности игры, В. Даль широко толкует ее распространение: «волна играет, плещется», «брага играет, бродит, пенится», «румяна играют в лице», «солнце играет на пасху», «игра не стоит свеч».

«Словарь русского языка» С. Ожегова дает следующее понятие игры: «1. играть; 2. занятие, служащее для развлечения, отдыха; 3. спортивные соревнования, «Олимпийские игры»; 4. создание типичных для профессий ситуаций и нахождение в них практических решений».

«Советский энциклопедический словарь» трактует: «Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а самом процессе. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущей жизненной ситуации, свойственна также высшим животным».

Наиболее точный смысл понятия «игра» мы находим в греческом языке. Здесь слово «игра» близко к понятию «воспитание», что использует Платон в своих рассуждениях. У него игра стоит в одном ряду с праздниками и божественными скульптурами. По Платону игра – свидетель того, что человек не пребывает в состоянии утомления, игра – источник удовольствия.

Наука считает игру основой драматургии, зрелищ, празднеств, карнавалов.

По Шиллеру «игра – это свободное самодеятельное раскрытие сил человека, его сущности».

Игра – сердцевина досуга.

И, наконец, источник формулировок сегодняшнего дня – «Википедия»: «Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений является стандартным для теории управления (деловые игры – моделирование производственной ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений и профессиональных навыков) и военного дела (военные игры – решение практических задач на местности и по топографическим картам)».

Психолого-педагогические особенности игрового общения:

1. В игре никто никого не принуждает к участию в той или иной игровой форме. Таким образом, можно определенно заявить, что в игре существует свобода выбора форм игрового общения. Например: «я выбираю – играть мне или быть наблюдателем игры».

2. Игроки сами решают, кто ведет игру, распределяют игровые роли, тем самым показывая демократизм и неофициальность в отношениях. Например, участники игры с помощью считалочки распределяют роли.

3. За короткий промежуток времени можно мобильно установить межличностные связи. Например: незнакомый человек играет с тобой в одной команде, вы выигрываете, знакомитесь и далее поддерживаете отношения. Игровая ситуация сближает.

Функции игрового общения:

1. Компенсаторные: играя после работы или учебы, т. е. меняя вид деятельности, можно снять физическое и психологическое напряжение, повысить общий тонус, приобрести чувства раскованности, свободы, непосредственности. Например: игры выходного дня «Папа, мама, я – спортивная семья!», когда в соревнованиях принимают участие семьи и сочетают отдых и развлечения с физической нагрузкой.

2. Воспитательные: развитие чувства коллективизма, дисциплинированности, смелости, решительности, инициативы, творчества в разрешении игровых ситуаций, стимулирование общественной активности, воспитание морально-этических качеств, развитие и совершенствование физических движений. Например, участие в командных формах игровых программ воспитывает чувство соперничества друг за друга, взаимопомощь и поддержку.

3. Познавательные: развитие познавательной активности, обогащение знаниями, новой информацией. Например, телепрограммы «Что? Где? Когда?», «Кто хочет стать миллионером?», «Умники и умницы» и подобные им интеллектуальные игры развивают не только участников, но и зрителей.

4. Гедонистические: переживание неизведанных ранее, необычных ощущений, формирование оптимистического, жизнерадостного восприятия действительности. Например, победа в командной игре приносит огромное удовлетворение и радость, иногда такое чувство возникает как неконтролируемый восторг.

В существующем многообразии игр есть и большое количество их классификаций. Рассматривая игру как часть организации праздничного действия, мы предлагаем свой вариант классификации игр.

Классификация игр.

Общие признаки, характеризующие игру:

а) наличие игрового пространства (например: сцена, спортивная площадка, класс, лужайка, пляж и т. д.);

б) наличие правил игры и добровольное согласие участников в отношении их принятия и выполнения (например: соревновательные условия эстафеты и обязательное наличие победителя).

Классификация игр:

а) по физической и интеллектуальной нагрузке:

- подвижные – игры, проходящие на больших пространствах, эстафета, комические бега, различные салки, спортивные командные состязания;

- малоподвижные – игры в кругу, состязания с небольшим перемещением, такие как «Карлики-великаны», «Путаница» и т. д.;

- интеллектуальные – игры, которые не требуют движения и могут проводиться в ограниченном пространстве: викторины, логические задачи, анаграммы, криптограммы, шарады и т. п.;

б) по месту действия:

- на игровом поле, на воде, на эстраде: игры с эстрады – синтез игры и зрелища: игры ведущего с залом (бурием, фокусы, ребусы с эстрады); командные состязания и поединки на эстраде – конкурсы веселых и находчивых, конкурсы любительского исполнительства, иллюстрирования, театрализованные викторины и т. д.;

- игры на танцевальных вечерах – игровые хороводы, танцы-игры; игры-приглашения, танцевальные конкурсы;

- музыкальные игры – музыкальные аукционы, музыкальные викторины, игры-песни;

в) по времени действия:

- зимние – игры на снегу, на льду, катание с горок, взятие «зимней крепости» и др.;

- летние – лапта, «Казачьи-разбойники», «Найди клад» и др.;

г) по проявлению способности:

- игры-конкурсы, такие как «Нарисуй с завязанными глазами», спеть, станцевать, «Кто – кого»;

д) по возрастным группам: детские, юношеские, для взрослых;

е) по форме:

- драматические или ролевые (например: «Кот и воробей» – кот ловит воробья);

- орнаментальные или на создание определенных рисунков или мизансцен;

- спортивные или состязания одиночные и командные;

ж) аттракционы:

- аттракционы для зала в клубе, комнаты аттракционов, настольные аттракционы, игровые автоматы, стационарные аттракционы;

- игры-состязания на силу, ловкость, внимание, память и т. д.

Технология проведения игр и развлечений.

Каждое игровое действие характеризуется:

1) наличием игрового пространства или некоего условно ограниченного круга, внутри которого протекает игровое действие (в случае праздничной игры, приуроченной к праздничному времени, это пространство может быть предельно широким);

2) наличием правил игры и добровольным согласием в отношении их принятия и выполнения (в празднике игровые правила выступают в качестве обряда, ритуала или церемониала);

3) несводимостью игрового действия к материальной пользе.

Игровой «спектакль общения» – особая форма коллективного творчества. Содержание игры – деятельность в отношении между людьми.

Драматургическая структура игры: 1) начало – объяснение правил игры; 2) завязка – начало игрового действия; 3) развитие – ход игры; 4) кульминация – самый напряженный момент перед исходом игры; 5) развязка – выявление победителей; 6) финал – итог соревнований, награждение победителей.

Порядок проведения игры: 1) выявление интересов, склонностей и возможностей участников; 2) выбор места и времени предстоящей игры; 3) оформление игрового пространства, решение технических вопросов, подготовка необходимого реквизита (необходимый минимум: альбомы с текстами песен, занимательными задачами, головоломки, кольца, мячи разные, булавки, кегли, городки, маски, колпаки, наборы цифр и букв, наборы фотографий, картотека игр, свисток и др.); 4) выработка стиля, манеры поведения, игрового образа ведущего игры; 5) отбор участников, формирование команд, перевоплощение участников в условно-реальных ситуациях, моделирование новых необычных ситуаций, отличных от буднично-привычных; 6) изложение правил игры; 7) открытие перспективы будущей радости (подарки, призы); 8) вовлечение участников в игру и управление игровым действием; 9) организация игрового финала; 10) чествование победителей.

Основные критерии игры: а) занимательность; б) доступность; в) полезность.

Игровое общение является неотъемлемой частью любого современного мероприятия, праздника, народного гуляния. Игра превращает каждого пришедшего на представление или праздник в активного участника.

Благодаря организации игрового процесса игровые сеансы никогда не повторяются, хотя часто проводятся по одному и тому же сценарию. Личностные качества каждого из участников становятся уникальным слагаемым общего хода игры. Это равносильно тому, что нельзя войти дважды в одну и ту же реку.