**Тема: Интеллектуальная игра и проектная деятельность как средство формировании ситуации успеха**

**Часть 1. Ценностно-целевые, мотивационные и функциональнее аспекты применения интеллектуальной игры в образовательном процессе.**

В различных типах образовательных учреждений все чаще получают распространение собственные (авторские) походы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе основанные на применении игры. Игровая деятельность, наряду с трудовой, коммуникативной, познавательной. имеет немаловажное значение в формировании и всестороннем развитии личности обучающегося, позволяя ему актуализировать, концентрировать и моделировать определенного типа поведение и деятельность, усваивать социальные нормы и ценности, культивируемые современным обществом. В игре обучающийся приобретает первый опыт социальных взаимоотношений, основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Во многом именно поэтому игровая деятельность во все времена привлекала к себе внимание не только педагогов, но и философов, психологов, социологов, этнологов и др. Подобный всесторонний и многогранный интерес ученых к этой проблеме детерминирован причинами различного характера, однако суммарный результат этого внимания в полной мере способствует эволюции содержания образования для решения качественно новых задач, отвечающих современным требованиям индивидуализации и дифференциации, гуманизации и гуманитаризации, стандартизации, компьютеризации и др. В этой связи распространение игровых проектов, игровых программ и моделей требует выявления социально-педагогического потенциала игры в целом, обоснования игровых моделей, основанных на организации и проведении интеллектуальных игр в их ценностно-целевом, мотивационном и функциональном аспектах в частности. Являясь одной из приоритетных форм организации социокультурной досуговой деятельности, интеллектуальные игры все чаще входят в непосредственную практику работы школ, вузов, учреждений культуры, подростково-молодежных клубов, общественных объединений и организаций, учреждений дополнительного образования, что свидетельствует в том числе и о том, что интеллектуальное развитие подростков и молодежи, воспитание у них культурных, нравственных и патриотических ценностей являются одной из стратегических образовательных задач нашего времени. Интеллектуальную игру мы будем понимать, как индивидуально-личностное или (чаще) совместное (командное) решение задач, требующих продуктивного мышления в условиях хронометрированного временного пространства и состязания. Несмотря на различия игровых сценариев, большая часть интеллектуальных игр сводится к тому, что ведущий задает вопрос или вопросы, а играющий или играющие должны попытаться дать верный ответ на него в условиях хронометрированного временного пространства и/или состязания. Все виды интеллектуальных игр, диапазон которых достаточно широк и постоянно расширяется («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудитлото» и др.с педагогической точки зрения имеют много общего, поскольку интеллектуальная игра является интегральной и синтезирующей деятельностью, аккумулирующей в себе ряд социально-педагогических функций, среди которых можно выделить обучающую, социализирующую, развивающую, коммуникативную, диагностическую, коррекционную, воспитательную, соревновательно-состязательную, развлекательную, творческую, функцую самореализации и самовыражения и др. К примеру, воспитательная функция интеллектуальной игры опосредована задачно-целевыми доминантами ее организации и проведения; содержанием познавательной информации, заложенной в вопросах, сценарии и проспекте игры; сюжетно-ролевыми межличностными и нравственными ситуациями выбора; обеспечением самого процесса игры, стимулирующего самостоятельность мышления, требующего умения аргументировать свою позицию; считаться с мнениями других, брать на себя определенную долю ответственности, учитывая складывающуюся ситуацию, участвовать в принятии конкретного решения, нести всю полноту ответственности за последствия принятого решения. Все это дополняется ситуацией свободного общения и взаимодоверия, увлекательностью игрового процесса, интеллектуальностью содержания игры. Социализирующая функция интеллектуальной игры реализуется как в большой степени контролируемый и управляемый процесс целенаправленного воздействия на становление личности ребенка в ходе игры через усвоение им знаний, ценностей, норм, присущих обществу, или конкретной социальной общности, и как их воспроизведение уже вне игрового поля, т.е. в ситуации реальной социальной действительности. Социально-педагогическое функциональное наполнение интеллектуальной игры позволяет ее участникам в конкретных пространственно-временных условиях сформировать определенную персонифицированную направленность личности, комплекс установок на овладение другими виды деятельности, прежде всего – коммуникативной, познавательной, ценностно-ориентационной. Раскрытие мотивационных и ценностно-целевых ориентиров применения интеллектуальной игры в образовательном процессе является одной из фундаментальных исследовательских задач как отечественной, так и зарубежной психологии и педагогики. Решение ее связано с анализом многоаспектных и многоуровневых источников и регуляторов активности человека, побудительных сил его деятельности, поведения. Мотивационные основания и ценностно-целевые ориентиры участия несовершеннолетних в интеллектуальной игре представляют собой сложную интегративную, согласованную и взаимодополняющую структуру, включающую в себя потребности, интересы, идеалы, стремления, установки, эмоции, нормы и собственно мотивы и цели. Мотивационными основаниями участия несовершеннолетних в интеллектуальной игре могут быть выход за рамки обыденной, повседневной жизни, поиск новых ощущений и впечатлений, стремление к снятию психического напряжения, достижение «психического простора» и «психической свободы»; самопознание, самовыражение, самопроверка, самоопределение, самовыражение, самоидентификация через приобретаемый в игре опыт; межличностная и сетевая коммуникация; интерес и стремление к победе; соревновательность. Ценностно-целевые доминанты организации и проведения интеллектуальных игр многообразны и во многом ориентированы на актуализацию, формирование и развитие позитивной социальной активности их участников, на проверку уровня и структурированности полученных знаний. В данном случае игра выступает в роли видоизмененного экзамена, контрольной работы. Здесь допускаются вопросы на воспроизведение выученных сведений. Контроль и учет знаний в игровой форме значительно повышают у ребят интерес к учебе, стимулируют самостоятельное изучение материала. Для достижения этой цели игрокам заранее сообщаются тема и объем материала, который будет задействован. Игра является итогом самостоятельной работы (чтения литературы, посещения музея, осмотра архитектурных памятников и т.д.) по заданию организаторов. Регулярное проведение игр подобной направленности не только дает участникам дополнительные знания, но и мотивирует к самостоятельному их поиску; развивает логическое мышление, сообразительность, коммуникабельность; обогащает опыт публичных выступлений, ведения дискуссии, стратегического и тактического поведения личности и команды в быстро меняющихся условиях игры. Интеллектуальные игры в своем большинстве представляют собой совместный (командный) вид состязаний для личностей. Каждый человек в команде может помочь ей достигнуть успеха, если она найдет возможность для выхода и применения его способностей. Способности могут быть эрудиционные. «Эрудит» в команде – это обладатель обширных знаний, позволяющих отвечать на заданный вопрос с помощью прямого знания. Исполнитель вышеназванной игровой специализации-роли способен извлекать свои знания в крайне короткие временные сроки. Эвристические способности находят свой выход в такой игровой специализации-роли, как «генератор идей». Этот игрок ответственен за поток версий и мыслей, появляющихся в команде во время минуты обсуждения. Как правило, он обладает фантазией и ассоциативным мышлением. Именно он рождает, создает идею, а другие или поддерживают ее, или отвергают. Организационные способности реализуются в таких игровых специализациях-ролях как, «лидер», «капитан», «диспетчер». Они предполагают выбор правильной версии и умение синтезировать прозвучавшие идеи. Способности, связанные со здравым смыслом, находят свое выражение в таких игровых специализациях, как «критик» и «скептик». Они выдвигают резонные возражения против прозвучавших в команде версий и идей. Их присутствие в командах показывает принципиальную разницу между минутой обсуждения и мозговым штурмом, во время последнего критика запрещается. В реальных условиях игры невозможно исполнять только одну роль. Зачастую член команды играет несколько ролей, имея при этом максимум результативности в какой-то одной. Игроки отдельно взятых специализаций встречаются крайне редко. Потенциал интеллектуальной игры, ее социально-педагогический смысл в полной мере реализуются в образовательном процессе при условии следования системе следующих принципов: принципу сочетания посильности и определенной трудности, который предполагает постепенное усложнение заданий; принципу включения операций сравнения, сопоставления, обобщения, ведущих к активизации аналитической деятельности участников; принципу включения операции переноса знаний в новую ситуацию; принципу проигрывания импровизированных театрализованных сцен по ключевым моментам задания. Интеллектуальная игра, являясь универсальной методической оболочкой, повышает эффективность преподавания большого спектра предметов и дисциплин.Интеллектуальная игра – эффективная для ее участников форма познания, а следовательно. и освоения окружающей действительности, что также дополняет спектр ее ценностно-целевых ориентиров. Анализируя теорию и практику игровой деятельности, можно отметить, что существует многообразие подходов к использованию игры в качестве технологии, средства, условия или метода по формированию, интенсификации, развитию или активизации того или иного качества у субъектов образовательного процесса. Интеллектуальная игра, наряду с некоторыми другими видами игр, – почти универсальное педагогическое средство для решения образовательных задач, поскольку направлена на приобретение интеллектуальных, творческих, нравственных, эстетических, трудовых, правовых и многих других способностей. Социально-педагогическое пространство интеллектуальной игры предоставляет ее участникам практически неограниченные возможности для развития, совершенствования, социализации, идентификации, адаптации, реабилитации, которые, приобретая характер «само-» протекают с удвоенной силой, развивая подростка как личность и формируя у него те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность и гармоничность его социальной роли, его отношения с окружающими людьми и самим собой. Таким образом, интеллектуальная игра позволяет значительно повышать эффективность деятельности различных образовательных учреждений, органично включая в сферу ее влияния всех субъектов учебного процесса

**Часть 2. Социокультурный феномен интеллектуальной игры**

Исследуя природу многочисленных вариантов существования игры в человеческом сознании, культуре, как одной из первичных форм деятельности и важнейший элемент онтогенеза и филогенеза, закономерно будет соотнести систематизировать и проанализировать известные в научном мире данные о классификациях и теориях игры и игровой деятельности, позволяющие подойти к пониманию сущности игры в качестве уникального социально-культурного феномена в его философском, психолого-педагогическом, этическом и культурологическом аспектах.

Выявление и определение характеристик игры в науке и практике свидетельствует о недостаточности исследования вопросов классификации, определения места ее среди обширного культурно-феноменологического пространства.

На первый взгляд, игра – слово однозначное, однако уже одно только многообразие энциклопедических определений обращает на себя внимание и требует тщательного анализа этого феномена для дальнейшего формулирования его роли в педагогическом процессе, культурной практике и жизнедеятельности человека.

Поскольку одним из условий успешного развития общества является осмысление и усвоение молодым поколением предшествующего опыта, игра, являясь своеобразной формой отражения действительности, сопровождая людей с самого раннего детства, может служить важным средством как развития, воспитания, так и обучения, передачи накопленных жизненных знаний.

Игра, определяемая в научной литературе как феномен существования, стоит в одном ряду с трудовой жизнедеятельностью и с обучением. Как особенное явление человеческого бытия, крайне необходимое не только для развития детей и взрослых, игра стала серьезной проблемой, специально исследуемой в психологии и педагогике.

Входя в жизнь в раннем детстве и сопровождая человека до глубокой старости, игра затрагивает все сферы человеческой жизни, естественным образом включаясь в создание и усовершенствование личности как процесс развития, знакомства, познания и отражения действительности. Все это требует определения ее подлинной сущности, структуры, функций, задач и целей.

Выяснению сущности игры и точного смысла этого слова, как и самого понятия, скрываемого за ним, отведено значительное место в специальной литературе. Сложность вопроса, разнообразие мнений являются следствием того, что, по существу, нет такого действия человека, которое не рассматривалось бы в терминах игры. Практически все уровни бытия общества и человека объемлются игрой, ее логикой и философией. Игра становится и формой проведения досуга, и институтом творчества, служит самореализации личности и общению, является показателем цивилизационного и культурного развития. При этом чрезвычайно важным остается разрешение вопроса о том, что, как и почему описывается или называется игрой и какое это имеет значение для человека, личности, участвующей в образовательном процессе.

По словам К.Д.Ушинского, следы игры в человеке с детства «глубже остаются…, чем следы действительной жизни…»

В начале XX века известный русский педагог С.Т.Шацкий писал: «Игра затрагивает разнообразные впечатления, которые выливаются… в определенных движениях, необходимых... как воздух, как пища. Поэтому игре должно быть отведено большое место…» [2].

Многостраничные исследования посвящали игре не только представители различных областей научного знания, но и ученые разных направлений внутри известных отраслей и сфер науки.

В «Толковом словаре русского языка» под редакцией Д.Н.Ушакова приведены следующие значения слова «играть» (игра определяется как «действие по глаголу играть»: «развлекаться, забавляться): «…проводить время в каком-либо занятии, служащем для развлечения, доставляющем удовлетворение, удовольствие одним только участием в нем...»

Известные отечественные лингвисты Н.М. Шанский и Т.А. Боброва, создатели «Этимологического словаря», определили слово «игра» как общеславянское, скорее всего, суффиксальное производное от той же основы, что и древнеиндийское yájati – «чтить божество».

«Большой энциклопедический словарь» объясняет игру как «…вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплетается с магией, культовым поведением и пр. Имеет важное значение в воспитании, обучении, развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям…»

Глубокому анализу подвергает игру «Новая философская энциклопедия»: «…игра – одна из главных форм эстетической деятельности, т. е. неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры издревле связал ее с сакральными и культовыми действами, с искусством, наделил таинственными, магическими смыслами. С древности игра использовалась также в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании детей».[6] Здесь же упоминается о «теории игр» – одном из разделов современной математики, изучающем и разрабатывающем модели принятия оптимальных решений в сложных ситуациях в самых разных областях человеческой деятельности, а также отмечено, что систематическому научному изучению в антропологии, психологии, культурологии, философии феномен игры подвергся только с конца XIX века.

На неутилитарный, эстетический и сущностно-значимый для человеческой жизни характер игры как социально-культурного феномена философская мысль обратила внимание фактически с самого своего возникновения, хотя долгое время ее выводы фиксировались только в метафорической, образной или спорадической форме.

Исследуя суть определяемого понятия с точки зрения направленности и содержательной функции, словарь «Психология» формулирует ее следующим образом: «…игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное, нравственное развитие личности».

Углубляя понятие игры, культурологический словарь сообщает, что «…игра присутствует во всех сферах материальной культуры», а также «…позволяет возвыситься человеку над природой и создать мир культуры».

В наиболее уважаемом отечественном филологическом труде – «Толковом словаре живого великорусского языка» – В.И.Даль дает игре следующее определение: «…играть – шутить, тешиться, забавляться, веселиться, проводить время потехой, заниматься чем-либо для забавы…

– игры – народные сборища, сходбища для забавы, увеселения, ратоборство, представление…».

Обращает на себя внимание «Толковый словарь русского языка» (С.И. Ожегов, Н.Ю.Шведова), определяющий игру так:

«игра – занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений»[10].

Что же касается попыток систематизировать игры, то все теории игры можно разделить на несколько групп:

– теории, исходящие из биологических факторов;

– теории, основывающиеся на психологических факторах;

– социологические, социально-психологические теории игры;

– универсальные или синтетические теории.

Все указанные теории пытаются рассмотреть игру либо в критико-аналитическом, либо в сущностно-универсальном, феноменологическом, онтическом, бытийном, мифологическом аспектах, не находя, часто, никаких точек соприкосновения, подтверждая тем самым неуловимость подлинной сущности исследуемого феномена.

Иммануил Кант (Kant) полагал, что двойственность реальности, необходимость балансировать между сознанием искусственности конфликта и сиюминутной верой в реальность роднит игру с искусством.

Фридрих Шиллер (Shiller) посвятил сущности игры возвышенные, исполненные подлинной поэзии строки: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». В «Письмах об эстетическом воспитании человечества» (1794–1795) Шиллер утверждал, что требуется воспринять эстетическое воспитание, развивая в себе инстинктивную потребность в игре (Spieltreib). Человек был создан не затем, чтобы подавлять, о чтобы воплощать свое чувственное начало в игре, порождаемой любовью; она [игра] служит «лестницей, поднимаясь по которой, человек обретает подобие Божие»

Исследуя игру, Ханс-Георг Гадамер (Gadamer) пришел к выводу, что игра не представляется серьезной ситуацией для играющего. «То, что представляет только игру, несерьезно. ...Важнее то, что в игре заложена ее собственная серьезность. ...Сам играющий знает, что игра – это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели]. Субъект игры, согласно Гадамеру, не игрок – игра, достигающая через него своего воплощения. Граница собственной активности и активности по отношению к нему – существенный компонент игры, и проходит она через сознание играющего. В представлении Гадамера, игра феноменологически подразумевает отсутствие усилий со стороны играющего, объективно познаваясь опытом в качестве разрядки.

По убеждению испанского философа Х.Ортега-и-Гассета (Ortega y Gasset), жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности.

В 30–е годы XX века, проводя подробное исследование вербального обозначения игры в мировых языках (японском, латинском, арабском, иврите, немецком и др.), Й.Хейзинга (Huizinga), голландский философ, историк, социолог и культуролог, отмечал, что в некоторых языках (греческий, китайский, санскрит) такого слова, как «игра» нет, а есть разные слова для обозначения игр детей, например, соревновательные игры, игры-представления, азартные игры, умные [интеллектуальные] и т.п. В известном исследовании «Homo ludens» («Человек играющий», 1938) Хейзинга выдвигает и защищает положение об игровом характере культуры. Его концепция бросает вызов общеизвестному понятию о труде как культурообразующем факторе истории. По мнению голландского ученого, игра старше культуры, предшествует культуре, творит ее. Свой интерес к «человеку играющему» Хейзинга обосновывает следующим образом: люди оказались не столь разумными, как наивно внушал светлый XVIII век в своем почитании Разума. И название человека Homo faber неполно. «Человек играющий» выражает такую же существенную функцию жизнедеятельности, как и «человек созидающий». Й.Хейзинга считал, что игру нельзя отрицать как почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. В ней нет места несерьезному, смеху или чему-то комическому. Игра отнюдь не глупа – она вне противопоставления мудрость – глупость, поскольку является свободным действием, необходимым индивидууму как биологическая функция, а обществу как культурная. Обращает внимание выделение ученым игрового ощущения собственной индивидуальности и конечных целей игры, часто лежащих вне сферы материального интереса. Важным является определение постоянного игрового движения вперед, создание особого порядка, воплощающего ограниченное совершенство в несовершенном мире. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра в значительной мере лежит в области социально-культурного, эстетического.

Филологический подход, генетически связанный с культурологическим обоснованием сущности игры, отмечает тенденцию изменения отношения к ней во времени: древние греки говорили об игре как действии, свойственном детям, выражая то, что называется сегодня «ребячеством», евреи связывали это слово с шуткой и смехом, римляне с радостью и весельем. Древние германцы словом «spilan» называли легкое плавное движение наподобие маятника. Впоследствии словом «игра» стали обозначать обширный круг человеческих действий от детской игры до трагической игры актеров и биржевой денежной игры.

Критико-аналитический, культурологический подход к рассмотрению проблем игры отмечается и в отечественных исследованиях начала XX века: А.В.Луначарский считал игру «в значительной степени… основой всей человеческой культуры».

Среди теоретиков игровой культуры особое место занимает лауреат Нобелевской премии по литературе (1946) швейцарский писатель-мыслитель Герман Гессе (Hesse). Его роман «Игра в бисер» (1943) – глубокое раздумье о культурном бытии, о возможности сохранить духовность в царстве игры].

Определяя сущность, классифицируя игры, ученые (философы, культурологи, психологи, педагоги, социологи, биологи, этнографы) отталкиваются от интуитивного осознания, соответствующей культуры, определенной реальности и места игры, которое она занимает в локальной и общемировой культуре, поэтому общая дефиниция игры представляет значительную сложность.

XIX век внес в рассмотрение вопросов игры сугубо позитивистскую точку зрения, соединившую идеи физиологии и психологии (Г.Аллен, Г.Спенсер). По мнению Г.Спенсера (Spencer), игра является родом тренировки, «приносящей удовольствие, и поэтому…полезна для организма». Систематизируя идеи Спенсера, Г.Аллен (Allen), отмечал, что игра – бескорыстное упражнение активных функций, а разница между искусством и игрой лежит в его основе, являясь умышленным самообманом.

Для многих теорий игры на рубеже XIX–XX веков методологической основой явился биологический закон Э.Геккеля (Haeckel), согласно которому история развития организма повторяет в сжатом виде основные черты тех форм, от которых он произошел. Продолжая развивать мысли Э.Геккеля, в 20-е годы XX века Г.С.Холл (Hall) выдвигает теорию рекапитуляции, считая игру атавизмом, рудиментом человеческой деятельности. Функции игры, по Г.Холлу, заключаются в изживании в современном человеке наследственных инстинктов. Отсюда следовала ясная педагогическая программа: обеспечить простор тем играм детей и подростков, которые соответствуют некоторым стадиям развития человечества.

Подводя итог первым исследованиям игры, швейцарский психолог К.Гроос (Groos, 1916) указал, что игра есть «предупражнение к деятельности». Анализируя отличие игры от серьезной деятельности, Гроос отмечал чувство свободы, которое отличает ее, но главное – то, что составляет цель и источник удовольствия, связанного с игрой. В игре приятно само занятие, которое производится без всякой внешней цели. Фундаментальные положения теории К.Грооса, указавшего на устремленность игры в будущее, предвидение ее использования в педагогических целях, имели прогрессивный характер, не потерявший научного значения до сих пор.

Альтернативной позицией теории К.Грооса была теория игры Ф. Бейтендейка (Buytendijk, 1933), состоящая в том, что инстинктивная деятельность не нуждается в упражнениях, инстинкты созревают независимо от упражнений, которые он не считал игрой. Игра – проявление общих влечений: к освобождению, слиянию, повторению. Для Бейтендейка, согласно комментариям Д.Б.Эльконина, «сфера игры – это сфера образов, и, в связи с этим, сфера возможностей и фантазии». В исследованиях Д.Б. Эльконина (1978) отмечается, что К.Гроос в своей теории ответил на вопрос, зачем люди играют, а Ф.Бейтендейк – на вопрос, почему они играют. Тем самым, эти подходы не исключают, а дополняют друг друга.

В первой четверти XX века широкое распространение получает биопсихологический подход к игре как процессу уравновешения организма со средой. Идеи Г.Мерфи (Murphy) о мотивации поведения личности и разнообразии типов поведения, среди которых игра является одним из центральных, были поддержаны венским психологом К.Бюлером (Buhler), который ввел для объяснения игры понятие функционального удовольствия, добавив принцип формы, управляющий игрой, стремящейся к совершенству.

Первая половина XX века связана с проникновением теории игры в труды по социологии, рассматривающие ее как часть досуга, коллективного или индивидуального, особую, добровольную, без последующего вознаграждения, деятельность. Происходит изменение отношения к досугу и игре – в них, согласно исследованиям К.Рэйнуотер (Rainwater), перестают видеть бессмысленное расточение времени.

В концептуальном плане психологами игра понимается совершенно иначе. В.Штерн в своей теории игры (Stern, 1922) принимает позицию К.Грооса (игра как упражнение), но, вместе с тем, рассматривает ее со стороны сознания и проявления в ней инстинктивной, биологической природы и детской фантазии.

Теория К.Коффки (Koffka, 1934), с позиций гештальтпсихологии, отводит игре значительное место в детском мире ребенка. Мир ребенка, согласно Коффке, похож на бытие «примитивного человека», наделяющего живое и неживое мистическими свойствами, но такое обращение с вещами характерно только непосредственно для детства. Становясь взрослым, человек обращается с ними совершенно иначе. То, что для детей являлось полноправным миром, для взрослого становится игрой.

Близок к такой позиции и взгляд на игру французского ученого, исследователя человеческого интеллекта, Ж.Пиаже (Piaget, 1969), считавшего, что внутренний мир ребенка построен по своим особым законам и отличается от внутреннего мира взрослого. Мысль ребенка, по его мнению, является как бы посредником между аутическим миром данного ребенка и логической мыслью взрослого – отсюда – игра-подражание, игра-конструирование, отсюда – стратегическое значение игры.

Чрезвычайно важными представляются следующие положения концепции Пиаже: 1) игра-упражнение приводит к формированию наиболее сложных навыков; 2) [символическая] игра способствует формированию семиотической функции и процессов замещения реальности знаками и символами; 3) игра с правилами допускает соревнование и соперничество. В каждой из перечисленных категорий отражается уровень интеллектуального развития личности, так как, столкнувшись с какой-нибудь ситуацией, организм тут же прибегает к одной из форм поведения: инстинкту, приобретенному автоматизму, интеллекту или сочетанию всех трех форм.

В 30–50-е годы в советской психологии, опираясь на прочную и разностороннюю экспериментальную базу, исследованиями и созданием теории [детской] игры занимались М.Я.Басов, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, но особый вклад в разработку теории игры внес Л.С.Выготский, впервые выделив ролевую игру (1933) как ведущий род деятельности детей. Он отметил, что игра – это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний. Центральным моментом игры Л.С.Выготский считал мнимую ситуацию, определяющую сознание, т.е. действия не с вещами, а с их значением, и только в школьном возрасте ребенок осознает их как значение. По определению Л.С.Выготского, игра «создает зону ближайшего развития ребенка, где он всегда выше своего среднего возраста, своего обычного поведения, … как бы на голову выше самого себя».

Позднее, Д.Б.Эльконин в исследовании «Психология игры» (1978) определил ее следующим образом: «…человеческая игра – такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». Д.Б.Эльконин определил путь изучения игры как выделение в ней неразложимых единиц, обладающих свойствами целого: роль, сюжет, содержание, игровое действие.

Анализируя и сравнивая теории игры Л.С.Выготского и Д.Б.Эльконина, автор исследования «Игра как феномен сознания» (1990) И.Е.Берлянд отмечал, что в теории Л.С.Выготского ребенок учится игре своего «Я», создавая фиктивные точки идентификации – центры «Я», а у Д.Б.Эльконина в игре ребенок воссоздает социальные отношения между людьми.

Выдающийся отечественный ученый А.Н.Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, он обретает себя и осознает личностью. Для детей игра – сфера социального и интеллектуального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения. Игра информативна и многое рассказывает ребенку о нем. Игра, становясь более осмысленной и насыщенной – это уже путь поиска себя в коллективах товарищей, в обществе, человечестве, Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

В последние годы в отечественных и зарубежных публикациях обращается внимание на обязательно присущие игре интеллектуальный и мотивационный заряды: игра есть деятельность, мотив которой «лежит не в результате действия, а в самом процессе» (А.Н. Леонтьев). Иначе говоря, игра – это вид деятельности, самим своим процессом вызывающий интерес у участников, приводящий непременно к развитию их творческой, интеллектуальной и эмоциональной составляющих.

Большинство исследователей (В.В.Давыдов, С.Л.Рубинштейн, Г.К.Селевко, В.С.Селиванов, В.А.Сластенин, Л.Ф.Тихомирова, В.А.Трайнев, Д.Б. Эльконин. и др.) отметили, что возникновению игрового интереса способствуют следующие факторы:

* удовольствие от контактов с партнерами по игре;
* азарт ожидания непредвиденных ситуаций и их разрешений в ходе игры;
* удовольствие от демонстрации своих возможностей партнерам;
* необходимость принятия решений в сложных и часто неопределенных, а, порой, просто непредвиденных условиях и ситуациях;
* достаточно быстрое выяснение последствий принятых решений (ответов);
* удовольствие от успехов промежуточного и окончательного.

Важными выводами из анализа теории детской игры, выдвинутой отечественными исследователями, является выявление сущностных и функциональных характеристик игры, обоснование концепции игры как феномена, вида деятельности, и подтверждение ее [игры] права считаться серьезным и важным явлением общественной и индивидуальной жизни, а теорию игры – самостоятельной комплексно-интегративной областью знания.

Возникло глубокое заблуждение, что игры разрабатываются [придумываются, сочиняются] в соответствии с некой обоснованной научной теорией. В действительности же, дело обстоит иначе. Сегодня уже определены понятия ролевых и дидактических, деловых, драматических, спортивных, военных, праздничных игр. Их педагогические функции и назначение не вызывают сомнений. Правда, нет единого мнения относительно природы многих видов игр, их происхождения, дефиниции. Неслучайно немецкий философ Е.Финк (Fink) считал игру настолько экзистенциальным феноменом, что она, по его мнению, «…отталкивает от себя понятия…Игра – один из способов понимания, с помощью которого человек понимает себя…». Кроме того, игру можно назвать своеобразным ретранслятором накопленного творческого интеллектуального и социального опыта, норм и правил поведения в человеческом обществе, а момент игры – моментом активной познавательной деятельности человека с включением мотивации и переноса знаний.

Игра учит принимать сложные, часто нестандартные решения, помогает разобраться в задачах коллектива, формирует профессиональные навыки, быстроту индивидуальной реакции играющего, быстроту коллективной реакции; в ней приобретается новое качество – синтезированная информация, появляются сведения и знания, которые ни один из участников часто не может получить в одиночку.

Исследование социально-культурного феномена игры, генезиса, исторический анализ классификаций, убеждают, что сформулировать точное определение игры, произвести классификацию игр пытались представители практически всех направлений в зарубежной и отечественной философии, культурологии, психологии и педагогике, реализуя собственные теоретические концепции, интерпретируя ее [игры] локальные симптомы и признаки, цели и задачи, происхождение и развитие, в результате чего появились альтернативные теории, часто абсолютно противоречивые по отношению друг к другу.

Сегодня уже не подлежит сомнению, что игра по силе воздействия является одним из самых мощных средств, формирующих и совершенствующих и интеллектуальное развитие (Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, С.Л. Рубинштейн и др.), и коммуникативные (И.А.Зимняя, А.А. Леонтьев и др.) умения и навыки, и социальные (А.К.Маркова и др.), социально-психологические (А.В.Петровский, В.В.Шпалинский и др.), личностные и профессиональные качества играющих.

Игра, с одной стороны, дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей, с другой – всегда направлена в будущее, так как в ней разрешаются какие-либо жизненные проблемы, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, навыки, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций и даже для физической закалки развивающегося организма. Универсальность возможностей игры проявляется в единстве умственного, духовного и практико-ориентированного отношения к миру. Иначе говоря, – в умении применять ценностно-осмысленные знания и представления о мире, человеке, окружающей среде, персонально выработанные убеждения и принципы при активном включении в реалии жизни и творческом самоутверждении, в межличностных отношениях и самоотношении личности.

Вероятно, в недалеком будущем окончательно определится методологически обоснованная научная дисциплина, условно назвать которую сегодня можно игрология (данное название употребляется исследователями чаще всего), ludologia, gameonica, ludonica и т.п.

**Часть 3. Интеллектуальная игра как компонент образовательной практики (практический аспект). Приложение №1,2.**

*Пример 1*.В рамках декады общественных дисциплин активом студентом была подготовлена викторина «Знатоки истории»: 2016 -год российского кино.

(интерактив, демонстрация игры)

Цель мероприятия: способствовать расширению кругозора обучающихся, развивать здоровую любознательность, прививать чувство гордости за отечественную киноиндустрию.

Викторина была составлена на основе известной телевизионной викторины «Своя игра». Обучающимся были представлены следующие категории: 1) История кино 2) Легенды кино 3) Исторические персонажи 4) Кинокадры 5) Сюжеты фильмов 6) «Фильмы о войне»

История кино для обучающихся выступила заданием опережающего характера, с непосредственным показом тематического видеоряда перед началом викторины. Рубрика «Легенды кино» включала в себя российских актеров мировой величины. «Исторические персонажи» заставили ребят вспомнить историю России. «Кинокадры» и «Сюжеты фильмов», «Фильмы о войне» включали в себя в большинстве современные фильмы исторической направленности, интересные для просмотра возрастной категории обучающихся 1 и 2 курсов. Жюри -заранее выбранные обучающиеся (2 человека),подведение итогов и заключительное слово было за ними.

Анализирую проведенное мероприятие можно отметить, что сложность выполнения заданий у обучающихся возникла с незнанием советского кинематографа, что позволяет мне, как преподавателю истории, сделать особый акцент на уроках изучения культуры второй половины ХХ века. Непосредственное создание викторины носило исследовательский и творческий характер изучения истории российского кинематографа.

**Приложение №2. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?**

( интерактив, демонстрация игры)

**Часть 3. Мультимедийное творчество. (проектная деятельность)**

Современный процесс получения образования невозможен без применения информационных, коммуникационных технологий. Это обусловлено рядом факторов:

применение мультимедйных технологий в процессе обучения ускоряет передачу знаний, накопленного опыта от одного человека к другому;

применение мультимедйных технологий повышает качество образования, дает возможность совершенствоваться и быстрее адаптироваться к происходящим изменениям в окружающей среде;

применение информационных технологий способствует развитию и совершенствованию процесса обучения.

В настоящее время информационные технологии применяются не только при получении основного образования, но происходит внедрение мультимедйных технологий на всех ступенях образования. Применение компьютеров в процессе обучения способствует развитию информационных образовательных технологий, использование которых повышает качество обучения, предоставляет новые средства в воспитательном процессе.

При использовании средств мультимедиа в образовании появляется возможность применения их в процессе обучения: электронных учебников; библиотек; аудио- и видеотехнологий; информационно-поисковых и информационно-справочных систем и других. Использование информационных технологий в процессе обучения позволяет учащимся переносить свои исследовательские навыки на реализацию творческих проектов. Разработанные проекты позволяют лучше усвоить и понять, как применить полученные практические и теоретические знания на практике. Это в свою очередь позволяет учащимся выработать необходимые в жизни качества: инициативность, самостоятельность, собранность.

Таким образом, мультимедийные средства обучения способствуют повышению познавательного процесса интереса учащихся, развитию индивидуальных особенностей личности, получению самообразования, развитию критического мышления. Также применение информационных технологий в образовательном процессе порождает новые методы обучения.

Создание и развитие современного информационного общества предполагает широкое применение информационно-коммуникационных технологий в образовании.

*Пример 3*. Создание буктрейлера. **Буктрейлер (англ. booktrailer)** — это короткий видеоролик, рассказывающий в произвольной художественной форме о какой-либо книге. Цель таких роликов – реклама книг и пропаганда чтения, привлечение внимания к книгам при помощи визуальных средств, характерных для трейлеров к кинофильмам. Как правило, продолжительность буктрейлера составляет не более 3 минут. Задачами обучающихся было не только создание видеоряда, а перед ними был поставлен целый ряд задач:

-Выбрать и прочесть книгу, которая ярко отражает события ВОВ. Изучить историю создания произведения.

- Посмотреть примеры буктрейлеров.

-Написать раскадровку к ролику. Найти иллюстрации, видеоматериал. Вынести в заголовок трейлера основную идею книги.

-Записать аудио ( видео) материал.

-Объединить имеющиеся аудиоматериалы в ролик.

-Продемонстрировать буктрейлер в рамках междисциплинарного урока.

В последующей учебной деятельности лучшие буктлейлеры были направлены на конкурс и один из них, по книге Бориса Полевого «Повесть о настоящем человеке» занял 2 место в номинации «Игровой буктрейлер», проводимый

МФЮА в мае 2018 года. (ссылка на буктрейлер: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=106&v=QmtDggSiBio>)

**Пример 4. Проектная деятельность в рамках празднования 75-летия победы.**

Ссылка на проектную работу: <https://drive.google.com/file/d/10Jte_i9K88KpQcm3PUvlI_ThCMQg-arI/view?usp=sharing>

**Техническое творчество и проектная деятельность**

Использование различных современных технологий позволяет педагогам разнообразить учебную деятельность и тем самым вовлекать в активный процесс познания большее количество обучающихся. Одними из таких технологий являются проектные технологии. Образовательный потенциал проектной деятельности заключается в мотивации учащихся на получение дополнительных знаний и повышения качества обучения.

Целью внедрения проектных технологий является формирование устойчивого интереса обучающихся к инновационным технологиям и высокотехнологичным направлениям технического творчества. Можно выделить наиболее значимые задачи, которые решают проектные технологии в техническом творчестве:

‒ популяризация науки, техники и технологий, профессий в инженерной и технической сферах деятельности;

‒ развитие практических умений и навыков: технологических, конструкторских, исследовательских, коммуникативных, организаторских, ораторских в процессе проектной и конкурсной деятельности;

‒ реализация новых форм, методов и технологий работы с детьми и подростками в условиях технического творчества системы дополнительного образования;

‒ эффективное использование высокотехнологичной образовательной среды ВУЗов;

‒ повышение мотивации обучающихся к саморазвитию путем вовлечения их в инновационное творчество и изобретательскую деятельность; ‒ развитие навыков деловой коммуникации, сотрудничества, работы в команд

В современном мире проектные технологии и проектирование превратились в распространенный вид интеллектуальной деятельности. В системе образования он относится к инновационным технологиям.

Рассмотрим достоинства проектной деятельности: 1) содержание деятельности определяется исходя из личного интереса, знаний, умений обучающихся; 2) проектная деятельность включает элементы таких личностно ориентированных технологий, как: исследовательская деятельность, эксперимент, научно-поисковый метод;

3) педагог выступает в роли консультанта, коллеги, тьютора; 4) проектная деятельность дает возможность коллективной творческой работе; 5) проект предполагает создание конкретного продукта, имеющего личностную и социальную значимости

**Что дает проектная деятельность обучающемуся?**

Позволяет находить значимую для него проблему и решать ее путем творческого поиска и применения интегрированных знаний. Развивает исследовательские и творческие способности. Дает возможность связать теорию с практикой. Создает условия для самостоятельной деятельности. Позволяет организовывать сотрудничество и совместную деятельность с педагогам и обучающимися. Работая над проектом, ученик проходит все этапы и приобретает учебно-исследовательские умения:

‒ умения видеть проблему,

‒ умения собирать и обрабатывать информацию,

‒ умения проводить эксперименты,

‒ умения давать определение понятиям,

‒ умения делать анализ и выводы,

‒ умения доказывать и защищать свои идеи.

