

Игра как средство воспитания

В отличие от других видов деятельности игра содержит цель в самой себе; посторонних и отдаленных задач в игре ребенок не ставит и не решает. Однако если для воспитанника цель - в самой игре, то для воспитателя, организующего игру, есть и другая цель - развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности.

Конечно, всякая игра, воспитывает, причем не в одном каком-то отношении, а во многих. Игры, которые организуются с учащимися во внеурочное время, проводятся с целью освоения норм и правил поведения, формирования определенного отношения к нравственно-эстетическим ценностям, политике, труду и др. Их можно назвать воспитательными играми. Так, в начальных классах с детьми разыгрывают ролевые игры по правилам поведения в общественных местах, инсценировки домашних праздников, конкурсы сказок, частушек, национальных игр, проводят игры-практикумы по освоению «техники» жестов, обращений, разговора по телефону и т.д.

Считать, что в средних классах подростки не нуждаются в подобного рода игровом тренинге, нет оснований. Многие они не успели освоить в начальных классах, появляется немало новых затруднений в общении с миром, научиться преодолевать которые легче всего в игре. Поэтому и в подростковых классах, особенно в 5-6, еще весьма уместно проведение игр, в которых школьники учатся разговаривать по телефону и приветствовать старших, оказывать помощь нуждающимся и общаться со сверстниками, вести себя вежливо и с достоинством в различных ситуациях. Ко всему этому добавляются игры профориентационные, игры эстетической направленности, игры с идейно-политическим содержанием и др. Естественно, каждая игра оказывает комплексное воздействие на ее участников: способствует развитию в умственном, физическом, трудовом, нравственном и эстетическом отношениях, но какое-то из направлений может быть преобладающим. По форме это те же игры-соревнования, имитации, драматизации, проводимые во внеурочное время, и наполнены не только учебным содержанием.

В целях эстетического воспитания используют театральные игры: кукольный театр, драматизации сказок, художественных произведений.

Значительно большее распространение, чем в младшем школьном возрасте, получают у подростков игры спортивные: футбол, волейбол, баскетбол, хоккей и др. В младшем школьном возрасте дети играют в них меньше, потому что еще не способны к длительному физическому напряжению и не могут еще в полной мере соблюдать правила игры. Их деятельность еще почти полностью подражательная, и игра в футбол, например, для ребенка этого возраста пока лишь выполнение роли футболиста. Для подростков и старших школьников по мере взросления игры подвижные (спортивные) все больше приближаются к спорту с его вполне определенными правилами.

Большое распространение в средних и старших классах получили профориентационные игры:

1) проблемно-поисковые, фактически не затрагивающие вопросы выбора профессии и профессиональной подготовки, но развивающие внимание, смекалку, умение действовать в различных ситуациях и способствующие самопознанию;

2) отражающие отдельные аспекты профессиональной деятельности, знакомящие с особенностями конкретных профессий (типа «Универмаг»);

3) моделирующие сам процесс выбора профессии, помогающие осмыслить процедуру профессионального выбора (типа «Проф-консультация»);

4) ценностно-ориентационные (типа «Мой профессиональный идеал»);

5) воспроизводящие важнейшие стороны жизненного уклада более древних культурно-исторических эпох (типа «Ремесла», «Одежда»);

6) моделирующие процесс организации профессиональной работы в школе, в отрасли, в стране и воспроизводящие противоречия между различными звеньями системы (типа «Кабинет профориентации»).

В проведении профориентационной игры (равно как и игры другой направленности) можно выделить четыре этапа:

1. Подготовительный: выявление актуальности и заинтересованности участников игры, разработка и усвоение правил, выявление особенностей участников и качеств личностей, которые нужно корректировать, распределение ролей и заданий. Для этого используются простые диагностические методики, викторины, задания, подытоживаются результаты наблюдений и др.

2. Процессуальный (собственно игра): выполнение действий по сценарию игры.

3. Рефлексивный: коллективное обсуждение проведенной игры, индивидуальный анализ профессионального смысла закончившейся игровой деятельности.

4. Постигровой этап: перенос смысла игровой деятельности на повседневную действительность, самонаблюдения учащихся, изучение профессии, беседы, упражнения.