Психолого-педагогические особенности игровой деятельности в младшем школьном возрасте
Psycho-pedagogical features of gaming activities in primary school age
Самудинова З. К.

*Самудинова Зарипа Кумарбаевна / Samudinova Zaripa – старший преподаватель
направления «Общеобразовательная программа» Американского университета в Центральной Азии,
г. Бишкек, Кыргызская Республика*

Аннотация: в статье рассматривается таинственная природа игры и детства, психологическая суть игровой деятельности и ее значения для воспитания и развития детей младшего школьного возраста

Annotation: the article deals with the mysterious nature of the game and childhood psychological essence of the game activity and its importance for the education and development of children of primary school age value.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, умственное развитие, воображение, мышление, фантазия.

Keywords: game, game activity, mental development, imagination, thinking, fantasy.

А.А. Брудный, говоря об игре, опирается на слова Шиллера о том, что «...человек играет только тогда, когда он в полном смысле слова человек, и он бывает вполне человеком, только когда играет» [2, с. 245], т.е. в процессе игры человек испытывает такие позитивные эмоциональные чувства как восторг, открытость. Это происходит от того, что «играющий в серьезности своей немного ироничен к самому себе и снисходителен к соперникам: ведь он осознает, сколь иллюзорен мир игры, сколь относительны непогрешимость и совершенство ее правил. И не потому ли – только в игре, наверное, и возможно полное прощение, полное отпущение грехов, полное примирение и счастье, полное понимание другого «Я» [8, с. 45] – утверждает А. Скорик. Играющий как бы растворяется в особом мире игры, который захватывает его своей непредсказуемостью, неопределенностью. Неписанный закон игры равный для всех, создает атмосферу организованности, порядка и справедливости. Несмотря на то, что это всего лишь игра, ее участники радуются и грустят как в реальной жизни. Игра - это не только смех и радость, это и слезы, и огорчения. Игра делает человека чище, поднимает его на такую высоту, на которой в принципе должен был бы стоять разумный человек. Вот поэтому А.А. Брудный говорил о том, что человек становится человеком в игре.

Феномен игры до сих пор не разгадан до конца. Обратимся к вопросу, что такое игра. Для выражения этого понятия используется самое обиходное слово. Но найти ответ на этот вопрос чрезвычайно трудно. О том, что игровая деятельность – это сложное явление понимали многие ученые. «Думаю, что игра детей, относительно которой так много было с уверенностью написано, понимается очень несовершенно. Является ли она серьезным делом или, скорее всего бессознательным актерством, чем полусознательным действием, или же она ни то, ни другое, или то и другое попеременно? Я полагаю, дерзок был тот, кто решился бы сплеча ответить на эти вопросы» [11, с. 106], - утверждал Д.Б. Эльконин. Трудность определения понятия «игра» обусловлена тем, что в разных культурах, соответственно, в разных языках, виды деятельности, которые могли бы быть восприняты как игра, были различными. Так, некоторые языки использовали два слова, для того чтобы выразить понятие, обозначаемое в другом языке одним словом. Например, «все игровые состязания и поединки греки связывали со словом «агон», обозначающим жажду соперничества, а в китайском языке «отсутствует одно обобщенное наименование всех тех видов деятельности, которые как мы полагаем, должны быть отнесены к понятию игровое. На первом плане находится слово «вань», в котором перевешивает значение детской игры. Семантическим исходным пунктом здесь, по-видимому, служит что-либо воспринимать с присущим игре вниманием, беззаботно отдаваться чему-либо. Слово «чжен» характерно для игры на смекалку и ловкость, для состязания игры в кости и представления» [10, с. 47]. А в немецком языке слово *игра* включает в себе значение *движение ветра и волн*. Ветер и волны ассоциируются, прежде всего, тем легким, беззаботным и радостным, что есть в игре, предполагает Й. Хейзинга. Чтобы понять роль и место игры в кыргызской культуре, значит и понятия, выражаемые словом *игра* – *оюн* в кыргызском языке, сначала обратимся к словарю К. Юдахина. Слово «ойно» имеет следующие значения: *играть, забавляться, резвиться, шутить, слово «оюн» - игра, забава, шутка*, также это слово встречается в составе сочетаний *кыз оюн, казак оюн, ат оюн, оюн-шоок, оюн-тамаша*, в производных словах: *ойноок, оюнкараак* [12.] и т.д. Во всех этих словосочетаниях и производных словах актуализируются такие значения слова *оюн*, как шалость, шутка, развлечение, веселье, состязание и т.д. Несомненно, кыргызская культура связывает игру с эмоциональным состоянием радости, веселья, беззаботного времяпровождения, которое впрочем, может сопровождать различные состязания, поединки, требующие смекалки, физических умений и ловкости. При рассмотрении значений слова *игра*, нами выявлен интересный факт: одним из слов, составляющих лексическую оппозицию слова *игра*, является слово *чын* (правда), значит оюн в нашем

понимании что-то несерьезное, не реальное. Для примера возьмем следующие выражения: «*оюн-чындан*» - *полушутя*, «*оюнду коюп, чынды айт*» - *брось шутки, говори серьезно*, *оюн чынга салып сүйлөй берди* – *он говорил, перемежая серьезное шутками*, *бул суроону же оюндан, же чындан берген*. - *этот вопрос задал не то шутя, не то серьезно.*

По словам Л.С. Выготского «игра ... представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы» [3, с. 118], объясняя это биологическим назначением, считает, что иначе она не могла бы получить столь широкое распространение. Теория Л.С. Выготского состоит из нескольких теорий игры. Первая, игра – это клапан, отверстие, через которое вытекает неиспользованная энергия. Вторая, игра – это естественная школа воспитания, которая ведет к выработке нужных навыков и умений. Третья группа игр, так называемые условные игры, которые возникают из чисто условных правил и связанных с ними действий. Л.С. Выготский подчеркивает роль игры в получении того или иного социального опыта, так как во всякую игру входит как неперемное условие координация своего поведения с поведением других. Значит, игра это орудие воспитания социальных навыков и умений, творческих способностей к быстрой и умелой социальной ориентировке. Более того, значение игры возрастает в связи с получением социального опыта с незнакомым им менталитетом, при взаимоотношении представителями того или иного народа посредством изучения его языка (например, кыргызского).

Чрезвычайно важно заметить, что игра может быть условием развития коммуникации посредством языка и символических знаков, а также представляет собой важный этап в формировании тех навыков коммуникации социального взаимодействия, которые наиболее важны в формировании личности в 1,5 - 8 лет. Мы не раз были свидетелями такой картины, когда малыш, играя в воображаемое, начинает что-то бубнить, говорить отрывочные предложения и, наконец, предложения, (обычно это неполные предложения) при этом, выражая словами то, что он делает или хочет сделать. Следовательно, начало игры совпадает с тем периодом, когда ребенок начинает что-то осознавать и выражать это с помощью звуков, слогов, слов, предложений.

Загадка игры еще не до конца решена. Для определения таинственной природы игры и детства, психологической сути игровой деятельности и ее значения для воспитания и развития детей младшего школьного возраста мы снова обратимся к работам Д.Б. Эльконина. По его утверждению, игра это «Мнимая ситуация, в которой ребенок берет на себя роли других людей и реализует типичные для них действия и отношения в особых игровых условиях, есть основная единица игры» [11, с. 20]. Это означает, что роль и связанные с ней действия по реализации и составляют единицу игры. Мы так же как Д. Б. Эльконин считаем, что «необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постоянно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения. Игра устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат сопровождающий труд» [11, с. 20].

Согласно высказыванию М. Кардуэлла, «Понятие игра трудно определить, критерии являются условными. Мы можем сказать, что ребенок играет, просто, потому что классифицируем его поведение таким образом. «Игра добровольная, не направленная на достижение какой-либо цели, подразумевает повторение уже усвоенных действий, может сопровождаться игровыми сигналами. Также игровая ситуация предоставляет возможность выражать свои чувства и эмоции в свободных фантазиях» [5, с. 113]. Аналогичное утверждение мы находим у Й. Хейзинги, который считает, что «игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом: сопровождаемое чувствами напряжения радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью» [10]. Мы, следуя Й. Хейзинги, также считаем, что любая игра направлена на достижение определенной цели.

Рассмотрим значение игровой деятельности в развитии учеников младших классов. При рассмотрении вопроса о воображении мнения психологов разделились, одни отмечают высокий уровень проявления фантазии и воображения в игре, а другие рассматривали этот вопрос совершенно с другой точки. Чрезвычайно важны слова Д. Эльконина, который «... обнаружил что игра, во-первых, понимается как проявление уже развитого воображения. Эти взгляды мне показались не соответствующими действительности, странными, что функция воображения, являющаяся одной из наиболее сложных способностей, возникает так рано, и я подумал, что может быть, наоборот, игра и есть, та деятельность, в котором воображение впервые только возникает». [11, с. 5] Аналогичное утверждение мы находим у К.Д. Ушинского, который считал ошибочными взгляды на детское воображение как сильное, богатое и могучее, поскольку для детства характерны недостаточность опыта и знаний, не развитое логическое мышление, разорванность представлений, быстрота перехода от одного порядка мысли к другому. Это дает основание считать, что воображение ребенка и беднее и слабее, и однообразнее, чем у взрослого человека. Движение детского воображения К.Д. Ушинский сравнивал с прихотливым порханием бабочки, а не могучим полетом орла. С. Миллер заявляет, что «притворство и

фантазия - это виды умственного развития, которые начинают развиваться с того момента, когда младенец делает вид, что достает игрушки из пустой чашки, ловит мнимые воздушные шарики и дает кукле, изображает разносчика молока, покупателя конфет в магазине и расплачивается при этом камешками». Вместе с тем «эти действия приобретают внутреннюю последовательность, и ребенок верит в реальность происходящего» [6, с. 14]. Более того, согласно Л.С. Выготскому «воображение, будучи более сложной формой психической деятельности, является реальным объединением нескольких функций в их своеобразных отношениях для таких сложных форм деятельности ... психологической системы, имеющей сложное психологическое строение...» [11, с. 134]. Далее он продолжает, что о высоком развитии воображения в детских играх говорить невозможно так, как наряду с образами, которые строятся в процессе непосредственного познания действительности, человек строит образы, которые осознаются как область, построенная воображением. На высоком уровне развития мышления происходит построение образов, которых мы не находим в готовом виде в окружающей действительности. Отсюда становится понятным то сложное отношение, которое существует между действительностью реалистического мышления и деятельностью воображения в его высших формах и на всех ступенях развития» [4, с. 818]. Сфера игры – это сфера образности и в связи с этим сфера возможностей и фантазии. Мы также придерживаемся взглядов Д. Эльконина, К. Ушинского, С. Миллер, Л.С. Выготского, поскольку воображение начинает развиваться с детского возраста, более того наиболее интенсивно развивается оно во время игры, благодаря тому, что игра имеет свойство преобразовать предметы, а в связи с этим изменять действия, речь в соответствии с принятыми правилами.

Игровая деятельность характеризует детское мышление, по определению К.Пиаже, как «анимистическое» т.е. склонное представлять всеобщую одушевленность предметов. По словам С.Миллер, дети имеют тенденцию обращаться с неживыми игрушками так, как если бы они были живые и верить, что причинные связи неизменны по чьей-либо вине, поэтому совсем неудивительно, что ребенок говорит, что солнце опечалится, если он не выйдет на улицу поиграть или слышит истории говорящих поездов. Она приводит пример создания образа - символ какого-либо объекта или личности. Дети часто образ изображают мимикой, - считает она. «Я дворник» (в смысле щетка переднего стекла автомобиля) – сказал однажды мой сын, ритмично раскачивая ногами вправо и влево под одинаковым углом к телу. Корча рожу, искажая голос, кривляясь всем телом и напяливая на себя какие-то тряпки, ребенок тем самым создает для себя символ какого-то объекта или личности» [6,с.134]. Одушевление предметов Д.Б. Эльконин объясняет тем, что «источник игры заключается в стремлении осуществить привлекательную мысль: отсюда как видим близкое родство с искусством. Какое-нибудь представление является господствующей силой, это представление должно быть выражено внешним образом, оно сталкивается с окружающей действительностью. Пол тотчас разделяется на две враждебные страны, край дивана - в коня, в корабль, в карету или во что-нибудь нужное для игры» [11, с. 143]. Причина появления воображения или одушевления предметов по Д.Б. Эльконину заключается в том, что в игре непонятное становится частично понятным путем особых действий, ориентирующих ребенка в этом понятном. В игре ребенок пропускает через собственное переживание новые поразившие его явления, и поглощенность ребенка этим переживанием все исследователи отмечают как важную черту игры. Дочка, которая задавала разнообразные вопросы относительно механизма колоколов во время каникул, становится неподвижно возле отца и издает оглушительный шум. И на вопрос отца отвечает: «Ты же мешаешь, ты же видишь, что я работаю, не говори со мною, - отвечает малышка. - Я церковь». С.Л. Рубинштейн считает, что основное и самое общее значение игры заключается в формировании и проявлении потребностей ребенка воздействовать на мир, «игра является выражением определенных взаимоотношений личности с окружающей действительностью, принимая на себя ту или иную роль, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность» [7, с. 698]. По справедливому мнению Д.Б. Эльконина, игра – это своеобразная форма деятельности детей, предметом, которой является взрослый человек – его деятельность и система взаимоотношений с другими людьми. На вопрос: «Является ли переход в воображаемую ситуацию отходом от реальности?», он ответил, «что некоторый отлет от реальности в игре есть одновременно более глубокое проникновение в другие элементы. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности и будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир, все, чем живет и что она воплощает в действии, он черпает из действительности» [11, с. 144].

А.Брудный считает, что игра «способна создать особый мир, который временно в силу принятых участниками игры условий и по мере исполнения ее правил, становится таким же значимым, как действительный. Это модель происходящих в нем событий. ... Тут дело не только в моделировании роли случая ... Тут случай – это рок, неодолимая и непредсказуемая сила... Игра создает не только модель мира – она включает меня в этот мир... Я становлюсь частью этой действующей модели, моя деятельность – двигатель модели, я в ней» [2, с. 247]. Интересное и образное сравнение А. Брудного это соединение мира игры и реального мира, «также как сцепной вес удерживает гигантскую машину и тянет весь состав за собой, также риск соединяет игру с жизнью».

Такую особенность игры, как обязательное наличие правила, отмечают все психологи. В частности, Э. Берн отмечает, что «игра не обязательно фарс. Общей чертой всех игр является то, что эмоции в них не враждебны, а как бы подчинены определенным правилам, договору» [1]. Д.Б. Эльконин подчинение правилу ребенком во время игры объясняет таким образом: Парадокс игры – ребенок испытывает подчинение правилу в отказе оттого, что ему хочется, а здесь подчинение правилу и отказ от действия непосредственному импульсу – есть путь к максимальному удовольствию. Игра дает ребенку новую форму желания, т.е. учит его соотносить желание и фиктивное «я» (т.е. роли в игре и ее правила). Таким образом, в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его средним реальным уровнем, его моралью, но не моралью суждения, а моралью в действии. Он считает, что оправдалось положение Л.С. Выготского о том, что в игре ребенок плачет, подражая больному, и радуется настоящему, получая в подарок «торт». Ребенок, стремясь выполнить взятую на себя роль, отказывается от каких-либо реальных желаний, которые могут у него возникнуть в тот момент. Наслаждение, которое получает ребенок в игре – это моральное наслаждение. Наличие в игре плана и правила, подчинение им есть самоутверждение. А самоутверждение, по его мнению, есть стремление к самоусовершенствованию.

Несмотря на то, что мотив игровых действий лежит не в результате действия, а в самом процессе, А.Н. Леонтьев и Л.А. Венгер в процессе игры выделяют один очень важный для процесса формирования личности ребенка момент – это момент самооценки, сознательной оценки ребенком своих конкретных возможностей. Он возникает в форме оценки своей ловкости, успехов по сравнению с другими детьми.

Именно перечисленные признаки игры определяет выбор или предпочтение обычных уроков к урокам с применением дидактических игр: «Только то, что я заметил, формирует мой ум. Без селективного интереса опыт был бы совершенным хаосом. Только интерес создает акценты и аспекты, свет и тени, фон и фигуру – одним словом воспринимаемую перспективу» [9] утверждает У. Джеймс.

Игра как особый вид общественной практики может воспроизводить все то, что присуще жизни и деятельности человека. И главный смысл игры заключается в том, что способствует познанию и усвоению окружающей действительности, всестороннему развитию личности.

Литература

1. Берн. Э. Психология личности. Самара.: Бахрар , 1999.
2. Брудный А.А. Пространство возможностей. Б.,1999. с. 245.
3. Выготский. Л.С. Педагогическая психология, 1971. с.118.
4. Выготский. Л.С. Психология. Апрель пресс. М. С. 818.
5. Кордуэлл. М. Психология А-Я. Словарь-справочник. М, 1999.с.113.
6. Миллер С. Психология игры. Санкт-Петербург, 1999. с.134.
7. Рубинштейн. С. Л. Основы общей психологии. М: Учпедиз. МП РСФС, 1966. с. 698.
8. Скорик. А. Игра как педагогический феномен. // Мектеп, 200. с.45.
9. Теория личности У. Джеймса. ч.1. Самара.: Изд. дом. Бахрарх, 1999.
10. Хейзинга Й. Homo ludens....(Человек играющий). М, 1992. с. 47.
11. Эльконин. Д.Б. Психология игры. – М, 1999. с. 106
12. Юдахин К.К. Кыргызско-русский словарь, 1990