



М.Я. АРЕСТ, магистр математики,
доктор психологии, разработчик
игрового образования школы
начального развития, Хайфа (Израиль)

ИГРОВОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ШКОЛЫ НАЧАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Познавательное развитие ребенка начинается с мира игрушки. Что должна делать игрушка? Она должна стать средством сенсорного познавательного развития. С помощью игрушки ребенок развивает свои органы чувств. Какие же игрушки могут помочь в этом? Увы, таких игрушек нет, потому что производители игрушек, на мой взгляд, незнакомы с познавательной психологией.

На примере образовательной игрушки мы сталкиваемся с новым видом товара, развивающего возможности человека. На смену потребительскому товару приходит новая форма: товар становится педагогическим средством.

Ребенок растет, и образовательная игрушка сменяется образовательной настольной игрой. В чем заключается роль настольной игры? Сообщать информацию? Нет, теперь образовательная настольная игра занимается интеллектуальным развитием. А что такое интеллектуальное развитие?

Развитие — это всегда качественное движение. Интеллектуальное развитие — это движение по абстракции, которое обеспечивается в настольной игре под названием «лото».

Движение от пространственной материальной формы (объемная модель льва) к плоской графической форме (рисунок льва) происходит через рельефность изображения с постепенным «таянием» рельефности, что обостряет тактильное восприятие. В таком движении игра в лото происходит с закрытыми глазами. Зачем? Чтобы ребенок не глазами видел образ, а экраном подсознания. Это максимально развивает интуицию.

Новое движение происходит при движении от рисунка к силуэту-схеме рисунка. В этом случае также происходит обострение реакции, но теперь уже зрительного рецептора. Существуют ли сегодня в продаже такие лото? В настоящее время нет лото, которые представляют движение по

абстракции. Что же делают традиционные лото? Соотносят единичный предмет с групповым. Такое лото развивает реакцию, но не интеллект.

Настольная игра сменяется компьютерной. В чем теперь состоит идея интеллектуального развития? В изменении уровня сложности самой игры. Дети за то и любят компьютерные игры, что их там никто не обучает. Наоборот, создаются новые препятствия, как только игроки овладевают определенными навыками. Что же диагностирует компьютерная игра? Степень сложности поставленной задачи.

Мы и вышли на три ступеньки: образовательная игрушка — настольная образовательная игра — компьютерная игра. Должны ли эти игровые формы быть связаны с образованием? Разумеется, в этом их фундаментальный смысл в непрерывном образовании. Все, что изначально заложено в игровом образовании, встретится на более позднем этапе познавательного развития.

Кто и когда будет создавать игровое образование? Очень интересный вопрос, который автора интересует не меньше, чем читателей. Автор спроектировал игровое образование школы начального развития в своей кандидатской диссертации «Математические основания проектирования содержания базового образования». К сожалению, в настоящее время российские родители увлечены обучением карточками Г. Домана, а к методике Домана у автора отношение резко отрицательное.

Можно ли уже сегодня запустить в производство разработанную автором технологию игрового образования? Конечно, но должны найтись люди, заинтересованные в этом.

Связаться с автором можно по следующим координатам: 972-8-0547 335 003

arest.michael@gmail.com

SKYPE arest.michael