

М.Н. КУЛИКОВ, магистр психологии и педагогики,  
методист методического отдела МДЦ «Артек»  
Ю.В. ХИЛИМОВ, кандидат философских наук,  
начальник методического отдела МДЦ «Артек»

# Интеллектуальная игра в образовательном пространстве детского лагеря

## ОБУЧАЮЩИЙ СМЫСЛ ИГРЫ

Феномен игры является пересечением различных междисциплинарных интересов. В случае каждого дискурса (философии, психологии, педагогики, культурологии) исследовательский фокус сосредоточивается на определенном аспекте и имеет богатейшую историю своего развития. Ввиду этого обнаружить единого подхода к интерпретации феномена игры не представляется возможным. Тем не менее следует выделить те взгляды, которые в свете настоящей статьи представляют наибольший интерес.

Прежде всего, нас интересуют те подходы, которые относят игру к кругу наиболее значимым характеристикам человеческой природы. Классик феноменологии игры Й. Хейзинга в своем труде «Homo ludens: человек играющий» интерпретирует игру следующим образом: «Мы можем назвать игру с точки зрения формы некой свободной деятельностью, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и

в соответствии с определенными правилами». Именно «свободный статус» игры придает ей характер универсальности, позволяет распространять свою закономерность на различные сферы человеческой культуры. Тем самым игра становится неким универсальным ключом к пониманию культурно-антропологических явлений и процессов.

Немецкий феноменолог, антрополог и педагог Е. Финк продолжая эту традицию относит игру к одному из пяти базовых феноменов человеческого существования наряду со смертью, трудом, господством и любовью. В своей книге «Основные феномены человеческого бытия», раскрывая понятие игры, имеющее герменевтическое значение, Финк вслед за Хейзинга готовит читателя к видению подобий игры в различных сферах человеческого бытия. Элементы игры присутствуют во «взаимодействии» человека со смертью (похоронные и поминальные ритуалы); с одиночеством (человек «убегает» от одиночества в игру); с любовью (любовь — игра взаимоотражений личностей) и с другими феноменами.

В силу того что игра относится к кругу базовых антропологических феноменов, она не могла остаться обойденной образовательными теорией и практикой.

Обращаясь к опыту концептуализации феномена игры педагогикой, представляет интерес взгляд П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат». Другой педагог, Г.К. Селевко, отмечает: «...игра — это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». Таким образом, педагогика трактует игру как демократичный и самостоятельный процесс обучения, природа которого соответствует принципам неформального образования.

Следующие два подхода представляют особый интерес применительно к содержанию практик детского лагеря.

По мнению советского психолога Д.Б. Элькони, «...игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». Это сообщает о ценности игры как универсальном симуляторе, обучающему эффективному социальному взаимодействию, позволяющему отработать множество его вариантов. Событийность детского лагеря, даже за сравнительно небольшой период смены, дает возможность каждому ребенку стать участником подобных моделирующих стратегий.

Советский философ и методолог Г.П. Щедровицкий обращает внимание на игру как на деятельностный конструкт. Согласно этому, игра включает:

1. Особое отношение ребенка к окружающему миру.
2. Особую деятельность ребенка, изменяющуюся и разворачивающуюся как его субъективная деятельность.
3. Социально заданный и усвоенный ребенком вид деятельности.
4. Деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребенка.
5. Социально-педагогическая форма организации всей детской жизни.

Жизнь в детском лагере ориентирована на деятельностный аспект, который лежит в основе создания ситуация успешности для каждого ребенка (вне деятельностной инициативы успешность невозможна). Игра здесь позволяет смягчить перфекционистские ожидания (игра «не взаправду») и существенно расширить возможные зоны успешности (придумать новые правила игры).

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА В ПРОСТРАНСТВЕ ДЕТСКОГО ЛАГЕРЯ

Образовательное пространство детского лагеря — игровое по содержанию. Сама идея лагеря — это некая условность, т.е. уже сама игра, вмещающая в себя множество других игр (в том числе спортивных, настольных, сюжетно-ролевых, режиссерских, интеллектуальных и т.д.). Если из содержания деятельности детского лагеря убрать игровую основу, то он как таковой прекратит свое существование. Следовательно, одно из ведущих направлений педагогики детского лагеря всегда будет ориентировано на совершенствование игровых технологий.

В игропрактиках детского лагеря большое место традиционно отводится интеллектуальным играм. Интересно обратить внимание на взаимосвязь интеллектуальных и спортивных игр. Именно цикличность, переменность статичных (интеллектуальных) и динамичных (спортивных) игровых событий определяет весь ритм жизни детского лагеря, на которые «нанализуется» все многообразие деятельности. В сравнении с динамичными видами игр интеллектуальные игры помогают обучающемуся сменить двигательную активность на умение мыслить нестандартно, логически, находить ответы к задачам, не имеющим окончательного правильного решения. В этом смысле очень важным является вопрос о качественном характере этих двух констант.

Согласно определению отечественного психолога В.Н. Дружинина, интеллектуальная игра — игра, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников-игроков направлены на опознание и понимание предъявленного материала; игра, имеющая конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного-единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения.

Таким образом, успех в интеллектуальных играх на 80–90 % зависит от грамотно составленных вопросов, которые дают игроку прийти к верному решению. В свою очередь, природа интеллектуальных игр заключается в формировании нелинейности и нестандартности мышления, а также умения использовать свои знания и навыки в конкретных ситуациях.

## «АРТЕК-ИНСАЙТ»

В МДЦ «Артек» сложилась своя система интеллектуальных игр, предоставляющая равные шансы и условия детям для проявления интеллектуальных способностей и достижения успешности. Традиционной формой интеллектуальной игры в «Артеке» выступает «Эрудит-марафон», объединяющий различные форматы существующих игр данной категории. Однако наряду с этим существовал запрос на создание интеллектуальной игры, объединяющей все детские лагеря «Артека», а также раскрывающей драматургический замысел смены.

Новый артековский формат интеллектуальной игры («Артек-Инсайт») оказался возможным благодаря активному взаимодействию МДЦ «Артек» с организациями-партнерами. Идейными вдохновителями игры «Артек-Инсайт» явились А.В. Блинов — игрок интеллектуального телевизионного клуба «Что? Где? Когда?», обладатель двух «Хрустальных сов» и титула «Лучший капитан Клуба»; А.А. Блинова — знаток интеллектуального телевизионного клуба «Что? Где? Когда?», обладательница «Хрустального атома», и Ю.В. Ээльмаа — заместитель директора по методической работе МДЦ «Артек». Реализация проекта в МДЦ «Артек» оказалась возможна при поддержке генерального партнера игры — НИТУ МИСиС.

Механика игры «Артек-Инсайт» связана с воспроизведением классической, для такого типа игр с вопрос-ответной структурой. Специфика, отличающая «Артек-Инсайт» от многообразия других интеллектуальных игр, заключается в подборе вопросов, адаптированных для обучающихся всех возрастных групп, и ограниченных тематикой смены. Другими отличительными особенностями игры являются:

- создание условий, обеспечивающих сплочение игрока команды со своим лагерем (идентичная экипировка игроков и болельщиков, узнаваемые лагерные «кричалки» и плакаты-поддержки);

- соревновательный эффект, усиленный за счет трех этапов проведения игры: на уровнях отряда, лагеря и «Артека»;

- охват игрой всех детей, пребывающих в смене, что за 12 смен 2018 г. в совокупности составил более 34 тысяч.

Формирование отрядных команд происходит путем выявления участников с нестандартным типом мышления. На общелагерном этапе команда-победитель получает переходя-

щий кубок «Серебряный Инсайт» (хранится в отряде до конца смены), и автоматически принимает участие в финальной общеартековской игре смены, где защищает интересы своего лагеря. Важным правилом финальной игры является участие зрителей — групп-поддержки команд, которые параллельно отвечают на вопросы игры и в случаях запроса помощи от игроков (не более двух раз за игру) их ответы засчитываются в актив своей команды. Большая роль в игре отводится церемонии награждения. Каждый участник команды победителя получает диплом и кубок «Золотой Инсайт». Игроки, занявшие 2-е и 3-е места, награждаются дипломами.

Игра «Артек-Инсайт» является неотъемлемой частью проектирования смены. Наряду с другими образовательными событиями, она призвана реализовать тематическое наполнение смены. Для придания смене целостности в «Артеке» с начала 2018 г. стало использоваться понятие «драматургия смены». Под драматургией смены понимается реализация игрового сюжета, построенного в соответствии с логикой драматургической триады: «завязка», «развитие и кульминация действий и образов», «развязка».

В качестве примера обратимся к 6-й смене 2018 г. — «С днем рождения, Артек!», имевшей поисково-исследовательскую направленность, ориентированную на тему артековедения.

Сюжетно-образная линия (фабула): сюжет смены разворачивался по двум генеральным линиям (пересекающимся в проблемных вопросах): исторической и эвристической. К основным сюжетным узлам были отнесены квест «Остров сокровищ», реконструкция основных исторических этапов развития и проектирование будущего «Артека».

Логика построения смены отталкивалась от ключевых дат:

- 6 июня — Пушкинский день. День русского языка.

- 9 июня — Международный день друзей.

- 12 июня — День России.

- 14 июня — Открытие чемпионата мира по футболу.

- 16 июня — День рождения «Артека».

Книга смены: Р.Л. Стивенсон «Остров сокровищ».

Эпиграф смены: «Моя жизнь делится на два этапа — до Артека и после» (Надя Рушева).

Каждая ступень драматургической триады конкретизировалась определенными образовательными событиями.

«Завязки»: акция «В начале было слово...».

«Развитие и кульминация действий и образов»: кинолекторий, общеартековский квест «Остров сокровищ», ART-TED-конференция, тематические мастер-классы, проект «Книга “Артека”», интеллектуальная игра «Артек-Инсайт», образовательный проект «Формула “Артека”» и многих других мероприятий.

«Развязка»: театральные постановки, общеартековского праздника «С днем рождения, Артек!».

Содержание программы тематической смены в МДЦ «Артек» раскрывается посредством реализации программ общего образования, дополнительных общеобразовательных развивающих программ и образовательно-развивающей деятельности в детском лагере.

Достижение поставленной цели запланировано выполнением в том числе таких задач, как популяризация интеллектуальных игр, развитие у обучающихся познавательных психических процессов: внимания, памяти, мыслительных процессов (обобщение, анализ, синтез), содействие развитию интеллектуально-творческих способностей обучающихся, развитие логического и творческого мышления, развитие навыков командной работы. Таким образом, все образовательные практики «Артека» ориентированы на придание смене смысловой целостности и завершенности.

Проект «Артек-Инсайт» (равно как и любой другой интеллектуальной игры, реализующейся в условиях детского лагеря) может быть интересен также своим развитием после окончания лагерной смены. Среди возможных эффектов-последствия могут быть:

— приезд игроков — победителей смен на финальную игру года, наполненную образовательными активностями (посвящение в участники клуба интеллектуальных игр, экскурсии, обучающие сессии от тематических партнеров, подготовительные занятия к интеллектуальным играм, маршрутная игра-квест, посещение общих мероприятий смены и т.д.);

— дистанционная форма проведения игры;

— создание виртуальной платформы для проведения интеллектуальных игр и т.д.

## ВЫВОДЫ

В силу того что детский лагерь включает в себе уникальные характеристики, реализу-

ющиеся в его пространстве, формы образовательной детальности способны приобретать новое качество. Это в полной мере имеет отношение и к интеллектуальной игре.

Совместное пребывание (проживание) команды игроков в течение всего периода смены позволяет добиться больших успехов в сплочении отряда, достичь высоких результатов в других видах коллективной творческой деятельности.

Тематическое единство всей разворачивающейся событийности смены способствует созданию эффекта полного погружения в избранные предметные области. Это дает возможность серьезным образом углубить свои познания в отдельных областях знания и сформировать мотивацию дальнейшего движения по своей образовательной траектории. Самое ценное, что интеллектуальная игра, будучи частью неформального образования детского лагеря, обеспечивает возможность усвоения детьми иного отношения к процессу обучения — более свободного от формальных стимулирующих факторов, ориентированного на самостоятельную познавательную деятельность и саморазвитие.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*Выготский Л.С.* Вопросы детской психологии. М.: Перспектива, 2018. 224 с.

*Глаголева К.С.* Л.С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка // Молодой ученый. 2017. № 4. С. 324–326.

*Дружинин В.Н.* Психодиагностика общих способностей. 3-е изд. СПб.: Питер, 2006. 368 с.

Игра как объект культурологического анализа / Н.В. Нестерова, К.Ю. Баннов // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2006. № 1(9). С. 73–82.

*Пидкасистый П.И.* Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пос. / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. М.: Российское педагогическое агентство, 1996. 269 с.

*Селевко Г.К.* Современные образовательные технологии: Учеб. пос. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

*Финк Е.* Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+РООИ «Реабилитация», 2017. 432 с.

*Хейзинга Й.* Homo ludens: человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015. 416 с.

*Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Книга по требованию, 2012. 228 с.