

# Педагогическая типология игр на основе многомерной теории личности

**Владимир Фёдорович Моргун,**

кандидат психологических наук, профессор Полтавского национального педагогического университета имени В.Г. Короленко

• педагогическая типология игр • типология активных методов дидактики • игра, многомерная теория личности •

*Предисловие переводчика<sup>1</sup>. В конце 80-х годов прошлого века в эпоху «катастрофики» (термин А.А. Зиновьева), когда и в России, и на Украине большинству было не до науки, бессменным заведующим кафедрой психологии Владимиром Фёдоровичем Моргуном была создана оригинальная авторская многомерная концепция личности, подробный обзор которой мы уже однажды публиковали<sup>2</sup>. Ежегодно встречаясь с Владимиром Фёдоровичем в Полтаве, я с радостью вижу, что его замечательная концепция обрастает всё новыми и новыми прикладными аспектами. После одного такого продуктивного диалога им была серьёзно усовершенствована ранее предложенная педагогическая типология игр, которую он прислал в виде очень короткого, но ёмкого текста, перевод которого мы и предлагаем читателю.*

На основе многомерной теории личности<sup>3</sup> нами предложена типология активных методов дидактики и методов социально-психологического тренинга на общем основании, в качестве которого выбрана *игра*<sup>4</sup>.

В общих чертах напомним суть теории. Структура природы личности или онтологизация структуры деятельной личности предполагает определение пяти инвариантов личности:

1) пространственно-временные ориентации (на прошедшее, настоящее, будущее);

2) потребностно-волевые эстетические переживания (негативные, амбивалентные, позитивные);

3) содержательные направленности личности (на предметно-орудийно-результативное преобразование природы, на других людей, на процесс деятельности, на себя самого);

4) уровни освоения деятельности (обучение, воспроизведение, учение, творчество);

5) формы реализации деятельности (моторная, перцептивная, речевая, умственная).

<sup>1</sup> Перевёл с украинского А.А. Остапенко.

<sup>2</sup> **Остапенко А.А.** Монистическая концепция многомерного развития личности В.Ф. Моргуна // Школьные технологии. 2007. № 3. С. 59–72.

<sup>3</sup> **Моргун В.Ф.** Схема монистической структуры личности // Гамезо М.В., Домашенко И.А. Атлас по психологии. М.: Просвещение, 1986; **Моргун В.Ф.** Концепція багатовимірного розвитку особистості та її застосування // Філософська і соціологічна думка. 1992. № 2. С. 27–40.

<sup>4</sup> **Моргун В.Ф.** Психолого-педагогическая типология игр и их дидактическая функция // Деловые и ролевые игры при изучении химии: Методические рекомендации для учителей школ и студентов педагогических специальностей. Полтава, 1990. С. 5–11; **Моргун В.Ф.** Личность и игра: многомерный психолого-педагогический анализ // Проблемы освоения театральной педагогики в профессионально-педагогической подготовке будущего учителя: Материалы Всесоюзной научно-практической конференции. Полтава, 1991. С. 246–249.



Рис. 1. Схематическое изображение многомерной структуры личности

Их можно графически представить в виде круговой модели.

*Игра* определяется нами как «деятельность, содержание которой составляет активное функционирование с моделями-заместителями предметов других деятельностей. Например, действия с моделями труда порождают деловые игры, с моделями общения — ролевые игры, с моделями самого себя — психодраматические игры»<sup>5</sup>.

На пересечении пяти инвариантов многомерной структуры личности в со-

ответствии с вышеупомянутыми принципами могут быть выделены или сконструированы такие виды игр<sup>6</sup>:

1) **по пространственно-временным ориентациям**: с ориентацией на прошлое — исторические игры, игры по методу прецедента, с ориентацией на настоящее — оперативнотактические игры, с ориентацией на будущее — прогностические и стратегические игры;

2) **по потребностно-волевым переживаниям**: *негативные* — жестокие игры, игры-трагедии; *амбивалентные* — спокойные или азартные (со слабыми или острыми амби-

<sup>5</sup> Моргун В.Ф. Концепція багатовимірного розвитку особистості та її застосування // Філософська і соціологічна думка. 1992. № 2. С. 38.

<sup>6</sup> Там же. С.39.

валентными переживаниями), по *положительным* эмоциям — игры-комедии, возвышенные игры;

3) **по содержательной направленности личности:** *на предмет* (исход дела) — деловые игры, *на других людей* — ролевые игры, социодрамы, *на процесс деятельности* — игры по сценарию, организационно-деятельностные игры, игры по правилам (от максимальной регламентации сценария и заданного заранее финала до максимальной свободы в рамках правил и непредсказуемости финала)<sup>7</sup>, *на себя* — игры самораскрытия, «психодрамы»;

4) **по уровням овладения деятельностью:** *обучение* — дидактические игры; *воспроизведение* — игры-упражнения, репродуктивные игры; *учение, познание* — исследовательские, познавательные игры, *по уровню творческого освоения деятельности* —

конструктивные, эвристические, креативные игры;

5) **по формам реализации деятельности:** *моторная* — предметно-манипулятивные, инструментальные игры; *наглядно-образная* (сенсорно-перцептивная) — игры-наблюдения, наглядные игры; *речевая* — вербальные игры, *умственная* — интеллектуальные игры.

Понятно, что расширение на основе многомерной теории личности репертуара игр вооружает педагога и психолога действенными средствами развития, коррекции, реабилитации как взрослого человека, так и юной личности. К тому же привлечение деловых игр к обучению сделает бизнес не конкурентом, а стимулятором образования. □

<sup>7</sup> Такое различие «игр по сценарию» от «игр по правилам» стало результатом обсуждения этого вопроса с доктором педагогических наук А.А. Остапенко во время его пребывания в Полтаве жарким летом 2010 г.