



ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

А. Данилков

Игра как инструмент воспитания

71 – 84

И. Бянкина

Использование кейс-метода
на занятиях физкультурно-
оздоровительной мастерской

85 – 89

А. Прутченков

«Школа начинающего
исследователя мира личных
финансов»

90 – 98

ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ ВОСПИТАНИЯ

А. ДАНИЛКОВ

Феномен игры — один из актуальнейших аспектов не просто педагогики, но и бытийного явления, рассмотренный сотнями исследователей как у нас в стране, так и за рубежом. Это феноменальное явление человеческой культуры, которое помогает не только детям, но и взрослым осваивать этот сложный мир, учит взаимодействию с другими людьми, способам освоения новых видов человеческой деятельности. Много книг и специальных научных работ написано об игре, создано много сборников различных игр, сами игры передаются из поколения в поколение, но этого мало. Интерес к игре не ослабевает, а только усиливается. Дело в том, что в современной педагогике и психологии изменяется отношение к игре. Она рассматривается с различных сторон и позиций. Всё больше внимания уделяется развивающему и обучающему аспекту игры, её коммуникативной и познавательной стороне. Живой интерес к игре проявляют не только педагоги и психологи, а социологи и этнографы, менеджеры и медики. Этот ряд можно продолжать достаточно долго. Это значит только одно — игра является предметом изучения и практического применения специалистами не только узкого, «детского» профиля (педагогов и психологов). Она интересует и тех, кто обучает взрослых, тех, чья практическая деятельность достаточно далека от детства.

Игра и детский лагерь — два этих явления в лагерной педагогике не могут существовать друг без друга. Именно поэтому мы и рассматриваем игру как один из наиболее успешных методов воспитания и организации деятельности в детском лагере. Говорить о её месте в детском лагере, с одной стороны, просто, потому





что, по словам С.А. Шмакова, в настоящем лагере всё — игра. Вернее, так — всё в лагере можно превратить в игру. Не зря в работах видных теоретиков лагерного движения и игровой педагогики (Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова, С.А. Шмакова, О.С. Газмана) одним из основных методов работы с детьми в лагере называется *метод игры и романтики*. С другой стороны, *игра является сложнейшим феноменом человеческого бытия*, одним из видов человеческой деятельности (наряду с общением, учением и трудом). Не во все игры можно играть с детьми, не во все игры можно играть в лагере, да и само определение термина «игра» порой бывает далеко не однозначным. Мы попытаемся разобраться в хитростях и тонкостях этого явления, поможем начинающим вожатым и лагерным педагогам познакомиться с особенностями и возможностями игры, очень чётко определить её роль и место в деятельности вожатого по формированию детского коллектива.

Такой подход не случаен, т.к. наш практический опыт подсказывает, что очень многие педагоги (не только начинающие) рассматривают различного вида игры только с одной утилитарной точки зрения — это эффективный способ времяпровождения. Педагогу хорошо, дети заняты, детям хорошо, — им весело и интересно. Вроде бы всё просто! Но мало кто из такого рода педагогов задумывается о том, что игра в руках педагога — это мощный инструмент, с помощью которого можно решать различные задачи как развития всего детского коллектива, так и отдельного ребёнка. Педагогу игру нужно, прежде всего, изучать!

Для этого необходимо очень чётко представлять себе, что же такое игра как явление человеческой жизни. Начнём с того, что мы уже определили: игра является одним из четырёх видов человеческой деятельности. Подавляющее большинство педагогов и психологов считают, что она является непродуктивным видом деятельности (в отличие, например, от труда или учения). Весьма спорный тезис... Попробуем его опровергнуть. Для этого необходимо просто дать определение игры. Итак: *игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. (Психология. Словарь. Сост. Л.А. Карпенко / Под ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. М., 1990).*

Исходя из приведённого определения, можно вывести следующее: усвоенный ребёнком в ходе игры опыт и есть тот абстрактный продукт, который возникает как итог игровой деятельности. Другое дело, что этот опыт может быть и приобретённым в игре знанием, и умением, и навыком.

На самом деле, современные подходы исследователей к игре охватывают широчайший диапазон понимания игры как феноменального явления человеческого бытия. Границы этого диапазона — от понимания игры как простейшей предметной деятельности ребёнка в раннем детстве до понимания игры как жизненного сценария, который разыгрывается на протяжении всей жизни отдельного человека (Э. Берн).

Но несмотря на существующие подходы к понятию игры, к её сущности и роли в жизни человека и коллектива, нас интересует вопрос о том, какие функции игра может выполнять в детском лагере в общем и в отдельном детском коллективе в частности. К таковым функциям, по мнению исследователей и нашему мнению, относятся следующие:



1. **Развивающая.** Л.С. Выготский указывал на то, что игра является источником развития и создаёт зоны ближайшего развития ребёнка. Парадокс игры, по его мнению, заключается в следующем: ребёнок действует по линии наименьшего сопротивления (получает удовольствие), но научается действовать по линии наибольшего сопротивления. По мнению С.Л. Рубинштейна, игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в детстве она приобретает особое значение. Когда ребёнок играет ту или иную роль, он не просто фиктивно переносится в чужую личность; принимая на себя роль и входя в неё, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. О.С. Газман отмечал, что игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению назревших актуальных потребностей. С другой стороны, игра всегда нацелена в будущее, так как в ней либо прогнозируются, моделируются жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, а также для физической закалки развивающегося организма. По его мнению, многие игры дают благодатный материал для саморазвития личности, но он справедливо высказывает мнение, что не всякая игра представляет собой деятельность развивающую. На отношении личности к её роли в игре основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и личности ребёнка в целом. Необходимо также отметить, что развивающая функция игры полифункциональна по своей сути: она относится как к развитию всего детского коллектива, так и к личности отдельного ребёнка

2. **Воспитательная.** Также полифункциональная функция, как и предыдущая. В игре воспитывается воля, усваиваются определённые этические нормы и правила. Более того, в игре ребёнок учится играть по правилам, принимая тем самым на себя ответственность этим правилам следовать. Очень часто стратегия и тактика, усвоенные ребёнком в игре, становятся чуть ли не линией жизни, т.к. перенос игровых правил и норм в реальную жизнь (пролонгация игровых отношений) — это один из парадоксов игры, раскрывающих её феноменальную сущность. Это своего рода трансляция игровых отношений за пределы игрового пространства. Ещё один из парадоксов игры выделил Ричард Бах, говоря о том, что в игре поражение странным образом может обернуться победой. Но победой не над противником, а над собой, т.к. признание своего поражения — это очень тонкий воспитательный момент, это и есть маленькая победа. В этом проявляется не только воспитательная функция игры, но и её способность содействовать личностному росту ребёнка.

3. **Образовательная.** По мнению Н.П. Анисимовой, игра может быть включена в любую деятельность. Эту особенность игры общество использовало во все времена как эффективное средство обучения типу поведения и деятельности. Эта мысль концентрированно выражена О.С. Газманом, который указывает на то, что игра имеет прямое отношение ко всем другим видам деятельности — познанию, труду, искусству, физической культуре, общению. «Поэтому она и предстаёт в качестве системного средства приобщения детей и подростков к духовной и материальной культуре, а значит, выполняет развивающие и образовательные функции». Недаром в различных образовательных учреждениях всё большую популярность принимают интерактивные технологии, в основе которых очень часто





лежит игра. Доказано не одним десятком исследователей, что обучение в форме игры намного эффективнее традиционных методов обучения.

4. Коммуникативная. Игра социальна по своей природе. По мнению специалистов, занимающихся проблемами игры, она является сильнейшим средством социализации ребёнка, включающим в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми новых знаний, духовных ценностей и норм, так и на спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка. Именно в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнёрства, дружбы, товарищества. В игре приобретается социальный опыт взаимоотношения людей, опыт сотрудничества и соперничества. Для более эффективного развития и закрепления конструктивных коммуникативных связей детского коллектива педагогу необходимо как можно больше включать детей в ситуацию общения, совместной деятельности, творчества. Более того, в теории игр существует такое понятие, как коммуникативные игры. Под ними мы понимаем *игры, формирующие и развивающие коммуникативные умения и навыки личности, а также формирующие коммуникативные связи коллектива за счёт практического применения этих умений и навыков*. Эти игры за короткий срок помогают решать сразу несколько задач, стоящих перед лагерным педагогом: снятия повышенного уровня тревожности и социальных страхов отдельных детей в первоначальный период смены, достигнуть необходимого уровня группового сплочения, заложить основы благоприятного психологического климата временного детского коллектива.

5. Диагностическая. По мнению С.А. Шамова, *игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека*, во-первых, потому, что индивид ведёт себя в игре на максимальной проявленности (физические силы, интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе особое «поле самовыражения». Именно это и определяет место игры в развитии как личности, так и всего детского коллектива. Диагностический потенциал любой игры иногда намного выше, чем иного психологического теста. Вопрос заключается только в следующем: как педагог, в силу своего опыта и профессионализма, использует этот потенциал. Что можно диагностировать вожатому с помощью игры: психические и эмоциональные состояния детей, их настроение и уровень культуры, уровень групповой сплочённости коллектива, наличие в детском коллективе лидеров и группировок. Диапазон этот широк. Нужно только знать и умело применять определённые игры на разных этапах формирования и развития детского коллектива и уметь наблюдать, замечать нюансы, делать правильные выводы и обобщения.

6. Социокультурная. В условиях детского оздоровительного лагеря игра — такая же основная форма жизнедеятельности ребёнка, как и в определённые периоды детства растущего человека (например, дошкольного детства). Более того, благодаря именно игре в различных её проявлениях временный детский коллектив достигает высоких уровней своего развития. А усвоение индивидом социокультурного опыта человечества, вхождение в круг его ценностей, первое освоение будущих социальных ролей в лагере происходят более динамично, чем в школе, т.к. временный детский коллектив, как правило, развивается по принципу самоорганизации и самоуправления. Одно это определяет наличие как ролевых (пусть и игровых), так и статусных позиций ребёнка в этом коллективе. Подчёркивая культурологический, средовой аспект игры, С.Л. Рубинштейн вы-



сказывает точку зрения о том, что игры органически связаны со всей культурой народа; своё содержание они черпают из труда и быта окружающих. Похожая мысль встречается в работах Д.Н. Узнадзе: «Содержание игры ребёнка зависит от того, в какой среде ему приходится жить». Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения ребёнком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей ребёнку функционировать в качестве полноправного члена детского или взрослого коллектива.

7. Корректирующая. Весьма специфичная функция, т.к. сама по себе может выступать и как корректирующая, и как регулирующая. Начиная проводить корректирующее воздействие на ребёнка, группу детей и детский коллектив в целом, нужно очень хорошо отдавать себе отчёт в том, что в такого рода деле нужно действовать по врачебному принципу «Не навреди!». Именно поэтому педагогу, заметившему нуждающиеся в коррекции свойства личности, внутригрупповые процессы и т.д., нужно обратиться за помощью к специалистам — психологам, тренерам, психотерапевтам (в случае крайней необходимости). В условиях детского лагеря это может вызвать определённую трудность по причине отсутствия такого рода специалистов. Следовательно, самому выполнять корректирующие воздействия нужно очень осторожно. Что может быть подвергнуто коррекции или регуляции: эмоциональные состояния личности или всего детского коллектива, самооценка ребёнка (как в сторону повышения, так и в сторону понижения), статусно-ролевое положение ребёнка или группы детей, ценности ребёнка или всего детского коллектива и т.д.

8. Самоактуализирующая. По мнению С.А. Шмакова, «игра — это одновременно развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, самореабилитации, сотрудничества, содружества, сотворчества со взрослыми, посредник между миром ребёнка и миром взрослого». Для ребёнка игра важна как сфера реализации себя как человека, как личности. Именно в этом плане ребёнку важен сам процесс игры, а не её результат, или конкурентность, или возможность победы, или достижение какой-либо цели. Процесс игры — пространство самореализации, уникальный полигон человеческой практики ребёнка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта. Искусство игры — важная часть жизненной стратегии людей, ощущающих уникальность и неповторимость жизни. Особенно актуально это положение для подростков и юношества, т.к. у них уже накоплен определённый интеллектуальный запас, жизненный опыт, которыми необходимо поделиться с окружающими сверстниками, взрослыми. Причём особенностью самоактуализации в данном возрасте является не то, что необходим какой-то конечный результат, а важен сам процесс проявления своих закрепляющихся личностных качества и свойств, знаний, умений, навыков.

9. Терапевтическая. Д.Б. Эльконин указывает на то, что игровая деятельность широко используется в практических целях. Распространена специальная «игровая терапия», применяющая развёрнутые формы игровой деятельности для коррекции различных отклонений в поведении детей (застенчивости, неприспособленности, агрессивности, замкнутости, фобий и т.д.), для лечения психических заболеваний. «Play therapy» есть не что иное, как использование игры как диагностической методики и терапевтического средства». Функция очень похожа на корректирующую или регулирующую, но отличается тем, что коррек-





тирующее воздействие должен проводить только специалист — психотерапевт. Методы игровой терапии очень хорошо описаны К. Роджерсом и применяются как в условиях группы, так и при индивидуальной работе с ребёнком. В условиях детского лагеря не применяются.

В силу вышеназванных функций, интерес к игре в контексте её применения к детскому лагерю достаточно высок. *Обучение педагогов целеполаганию игровой деятельности, основам игрового взаимодействия, технологии проведения игр, их классификация и целевое применение — это то, что должно быть в центре внимания организаторов лагерной смены.* В лагере игры могут быть применены не только в каком-то конкретном случае, а пронизывать всю смену и деятельность. Ведь в практике лагерной педагогики известны случаи применения сюжетно-ролевых игр, которые проводились в течение всей смены, а иногда и в течение нескольких смен.

Но педагогам при организации игр необходимо соблюдать несколько обязательных принципов и условий, необходимых и достаточных для организации эффективного игрового взаимодействия.

При организации игрового взаимодействия в рамках детского оздоровительного лагеря можно использовать следующие принципы:

1. **Принцип развивающей деятельности** (О.С. Газман): игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника. Это же касается и всего детского коллектива.

2. **Принцип включённости** каждого ребёнка в игровое действие: не пассивное созерцание со стороны, а активное включение каждого. Именно при этом личностью переживаются состояния особой эмоциональной открытости (Н.П. Анисеева).

3. **Принцип полифункциональности игры**: при организации группового психологического воздействия необходимо помнить, что мы влияем на состояние каждого члена временного детского коллектива.

4. **Принцип включённости игры** в другие виды совместной групповой деятельности: игра не ограничивается рамками времени и пространства — она пронизывает всю жизнь временного детского коллектива.

Во временном детском коллективе игра выполняет важную коллективно-образующую (цементирующую) функцию. Она носит диагностический, регулятивный (корректирующий) характер как для всего коллектива, так и для каждого его члена.

Также исследователями выдвигается ряд *требований к организации игровой деятельности* (И.П. Иванов, В.В. Давыдов):

1. На всех стадиях игры (подготовительной, содержательной, аналитической) должна решаться задача поиска оптимального решения игровой задачи.

2. Желательно в этом поиске-обобщении идти не только индуктивно-аналитическим, но и дедуктивно-логическим путём.

3. В процессы планирования, организации игры и рефлексии должны включаться все без исключения участники. Это условие действует только тогда, когда игра не является сюрпризом для кого-нибудь, или она специально организована так, что о ней пока знают лишь посвящённые в неё люди. Быть рядом с играющими не означает прочувствовать все нюансы игры, пережить эмоции и чувства, переживаемые участниками. Это касается и педагогов, вожатых, организующих игровое взаимодействие.



4. На всех стадиях игры должна быть включена новая для данной игры творческая задача, которая в ряде случаев предполагает модернизацию правил, изменение сюжета или же создание принципиально новых игр. Так бывает в большинстве детских игр: игра — это не статика, это динамика, в том числе, и в правилах, условиях. Детям очень интересно менять правила, а иногда и приспособлять их под ситуацию, возраст, погоду, в конце концов. Однако существуют игры, в которых изменение правил невозможно по причине привнесения неразберихи, абсурдности.

5. Предоставление каждому возможности индивидуальной творческой самореализации; использование игры в качестве средства заботы о других (например, младших детях, сверстниках). Каждый член коллектива ценен и для себя, и для всего коллектива. Право самореализации — право любого человека. Но, реализуясь сам, не забывай, что кроме тебя в коллективе есть и другие люди, которые тоже хотят реализовать свои творческие, организаторские и другие способности.

6. Применение на фоне игры других методов и форм психолого-педагогического воздействия (метод игры и романтики, поощрения и наказания, метод педагогического манипулирования и конструктивного управляемого конфликта и др.). В данном случае для коллектива главное — не «заиграться», иначе игра может выступить как большая доза приправы в каком-либо вкусном блюде. Любой приправы должно быть в меру, иначе блюдо будет безнадёжно испорчено. А рациональное соотношение приправ даст этому блюду неповторимый вкус.

Приведённые выше принципы и условия также не являются статичными. Они могут видоизменяться, добавляться или сокращаться, но в любом случае знание их и грамотное применение — залог педагогического успеха игротехника, жожа-того, педагога.

Нам думается, что выполнение этих нехитрых принципов и условий будет являться залогом успеха проводимых игр. Но хотелось бы дать ещё один необходимый совет: организуя игру с детьми, помните о том, что педагог, организующий игру, сам непременно должен участвовать в ней или быть её ведущим (в том случае, если правилами игры не предусмотрено что-либо другое). Созерцательность и равнодушие — это могильщики игры.

Совершенно очевидно, что в условиях детского лагеря сам процесс игрового взаимодействия имеет ряд особенностей, которые мы и хотели бы рассмотреть. Мы уже говорили о целевом применении игр, уместном только лишь на определённом этапе развития отношений во временном детском коллективе или на определённом этапе развития лагерной смены. Использование игр начинается с приёма детей и их доставкой к месту отдыха и заканчивается тогда, когда во временном детском коллективе уже сложились прочные отношения между всеми его членами, в том числе между детьми и педагогами.

Педагогу очень важно понимать, что для каждого уровня развития детского коллектива существуют свои, специфические игры. Одни игры предназначены для знакомства, другие — для развития взаимоотношений и формирования психологического климата коллектива. Во время досуга или отдыха можно играть совсем в другие игры. Для развития духа здоровой конкуренции и соревновательности существуют совершенно иные игры. Как педагогу ориентироваться в таком многообразии игр? Для этого необходимо чётко понимать, на каком этапе развития находится детский коллектив. Это в свою очередь определяется тем,





сколько времени дети провели вместе, какого они возраста, какие особенности у них имеются и т.д.

Рассмотрим структуру обыкновенной лагерной смены и попробуем определить то, в какие игры педагогу логичнее всего играть с детьми на том или ином этапе.

Всю смену в детском оздоровительном лагере можно условно разделить на пять абсолютно неравных во временном и качественном аспекте этапов (см. следующий раздел монографии):

- ♦ *подготовительный период* может занимать от нескольких дней до нескольких месяцев (подготовка вожатых к работе, планирование деятельности, разработка сценариев, сюжетов и т.д.). На этом этапе ещё нет детей, и основная задача педагога — узнать как можно больше разнообразных игр, аккумулировать их в своём сознании и узнать то, когда логично использовать те или иные игры. Соответственно, подготовительный период смены — это то время, когда нужно разрабатывать свою концепцию подхода к детям, определять стратегию и тактику взаимоотношений, составлять примерный план работы. И это время, когда необходимо разработать план игрового взаимодействия со своими детьми;

- ♦ *организационный период* длится от 2 до 4 дней (знакомство детей друг с другом, вожатыми, лагерем; формирование благоприятного психологического климата коллектива; выявление лидеров, создание организационной структуры коллектива — его актива; коллективное планирование деятельности). На этом этапе логичным будет проведение игр на знакомство, на установление доверительных отношений, на взаимодействие;

- ♦ *основной период* смены, который продолжается между организационным и заключительным периодами (проведение основных дел смены, нивелирование межличностных отношений детей). Этот этап продолжительный, и здесь необходимо чётко определять задачи, которые решает педагог в плане развития детского коллектива — от этого зависит и подбор игр. Но, вне сомнения, это могут быть игры на доверие, игры в кругу, театральные игры, психотехнические игры (достаточно сложные по своей структуре, функциям и содержанию), игры-шутки;

- ♦ *заключительный период* смены длится около двух дней (подведение итогов деятельности, награждение отличившихся, прощание). Необходимо выяснить, нужны ли здесь игры вообще. Если «да», то в них необходимо играть только для того, чтобы вспомнить любимые игры всего отряда;

- ♦ *постлагерный период* продолжается неопределённое время (встречи в городе, «перезванивания» детей между собой и с вожатыми, письма, интернет-общение и т.д.). Во время отрядных встреч, если останется место для игры, стоит тоже вспомнить любимые игры детей.

Совершенно очевидно, что педагог может играть с детьми только тогда, когда он находится вместе с ними. Находясь в детском лагере, педагог начинает работу по знакомству детей между собой, формированию здоровых отношений между детьми, их интересов, развитию мировоззрения. Важным помощником в этом выступают специально организованные игры.

В качестве примера организации игрового взаимодействия приведём начальный этап лагерной смены. В данном случае особое место в игровой практике вожатого занимают игры-знакомства. Они необходимы для того, чтобы за короткий промежуток времени познакомить ребят между собой. Причём важной деталью этого знакомства должна стать идея не скучного знакомства, а динамичного,



развивающегося и весёлого действия. Проводятся эти игры, как правило, во вновь сформированных детских коллективах в первый-второй день их существования. Очень важным вспомогательным материалом в этом деле для педагогов и самих ребят смогут стать визитки, находящиеся на майках, рубашках, блузках и т.п. верхних частях детской одежды и на одежде вожатых.

Для того чтобы запоминание имён ребят было более прочным, а воспроизведение этих имён более точным, нужно как можно чаще обращаться к ребятам по именам. В случае, когда вожатый не может вспомнить имя ребёнка, не нужно стесняться спросить его вновь и вновь. Через некоторое время эта трудность в общении отпадёт сама собой. Считаем необходимым поделиться интересным наблюдением из личной практики: быстрее запоминаются имена ребят, которые уже успели проявить себя с какой-либо стороны (не обязательно с положительной...).

Хочется уберечь воспитателей и вожатых от часто встречающихся ситуаций, когда в первые дни знакомства ребят друг с другом у них вместо имён появляются прозвища или клички. Порой эти обидные прозвища сохраняются за ними долгое время. Некоторые из них вовсе не обидны и даже наоборот, имеют оттенок какой-то романтики или ещё чего-то. Но в любом случае у каждого из нас есть своё имя, и оно дорого нам. Если уделить устранению кличек и прозвищ немного времени, то результаты могут дать знать о себе уже очень скоро.

Игры начального периода лагерной смены осуществляют не только задачи знакомства, но и помогают организовать взаимодействие как между отдельными членами коллектива, так и между группами детей. Это очень важно в самые первые дни общения ребят между собой, т.к. ещё не сформирована неформальная структура временного коллектива, не выявлены общие интересы, только начинают складываться отношения. Все эти игры, при грамотном к ним отношении со стороны педагога, помогают формировать благоприятный психологический климат коллектива, поднимают его общий тонус, формируют его традиции и ценности.

Как мы уже отмечали, при динамичном игровом знакомстве и организации взаимодействия только за первый день жизни в новом для ребёнка коллективе может сложиться такая ситуация, когда вечером на «огоньке» ребята, делаясь своими впечатлениями, отмечают, что у многих из них сложилось ощущение, будто они находятся в лагере не один день, а очень давно. В чём причина этого феномена? На наш взгляд, решающую роль в возникновении этого ощущения играют следующие факторы:

- ◆ насыщенность игрового плана и, как следствие, то, что дети смогли за короткий промежуток времени познакомиться между собой;
- ◆ разнообразие игровых ситуаций и многообразие игровой деятельности;
- ◆ возможность вступать в течение дня в контакт с разными детьми, находиться в разных амплуа, «работать» в различных микрогруппах.

Всё это, в свою очередь, ведёт к тому, что складывается ощущение того, что время, с одной стороны, как бы сжимается (время от приезда в лагерь до вечернего «огонька» пролетает быстро и незаметно). С другой стороны, время как будто растягивается (в реальной, не игровой ситуации, динамика жизни и её насыщенность намного ниже), т.к. за один день получено столько новых впечатлений, сколько в обыденной жизни ребёнок не получает и в течение месяца.

В первые дни формирования детского коллектива педагогу нужно как можно больше «поглаживать»¹ ребят и говорить о том, что в их отряде, группе со-

¹ Термин «поглаживание» взят из теории и практики психоанализа и означает не физическое, а «поглаживание» комплиментами, похвалой, подбадриванием и т.д.





бралось много интересных и творческих ребят, о том, что они все такие разные и индивидуальные. Неплохо высказать мысль о том, что не все из них смогли раскрыться за столь короткий срок знакомства, но это произойдёт в ближайшее время. В этом случае педагог даёт шанс тем детям, которые по каким-то причинам (застенчивость, агрессия, самоутверждение и т.п.) ещё не смогли показать себя с хорошей стороны. Главное, не переусердствовать в этом. Последствия непомерного захваливания могут сказаться в ближайшее же время.

Необходимо учитывать то, что ряд игр начального этапа имеет явно выраженный диагностический характер, особенно те, в которых необходимо быстро сориентироваться, взять на себя определённую ответственность, проявить организаторские способности и т.д. Другие игры также полифункциональны — они служат как задаче знакомства участников коллектива, так и организации взаимодействия между участниками и отдельными группами, развитию внимания и памяти, определению лидеров и аутсайдеров в коллективе.

Мы уже выяснили, что для более эффективной организации знакомства ребят между собой, установления доверительных отношений и повышения групповой сплочённости применяются специальные коммуникативные игры. Мы специально выделяем их в эту особую категорию, т.к. многие эти игры давно нам знакомы и применяются нами, но осмыслить их глубинную суть у нас не всегда хватает времени.

Итак, мы выяснили, что коммуникативные игры направлены, прежде всего, на организацию взаимодействия в коллективе, формирование командного духа, снятие агрессивных и тревожных состояний, изменение позиции и статуса личности в коллективе. Практика проведения серий данных игр показывает, что они, в сочетании с сюжетно-ролевыми играми и применением технологий коллективной, творчески ориентированной деятельности, за короткий промежуток времени решают большинство из обозначенных задач. Так, уже к концу организационного периода лагерной смены можно достичь гораздо большего уровня сплочённости детского группы, по сравнению с традиционным проведением этого этапа формирования коллектива.

Попытаемся выяснить, как коммуникативные игры влияют на две составляющие — личность и коллектив. Начнём со второго.

Известно, что основными параметрами группы могут быть её организационные, эмоциональные и динамические характеристики. Эмоциональными, а следовательно, психологическими характеристиками коллектива являются его сплочённость, эмоциональный климат, активность, настроение. Эти характеристики интегративны по своей сути и коррелируют между собой, вследствие чего изменение одной из них ведёт к изменениям других. Именно коммуникативные игры влияют на развитие данных характеристик. Каким образом?

1. Сплочённость. Когда формируется численный состав будущего отряда, дети совершенно не знакомы друг с другом. Уровень коммуникативных связей коллектива равен нулю (если в отряд не попадают дети, уже бывшие в этом лагере, знающие друг друга ранее). Как правило, у детей остро встаёт вопрос знакомства и налаживания взаимодействия. Игры-знакомства, игры на взаимодействие и установление контакта — это эффективный способ формирования отношений. Именно в них начинают формироваться отдельные микрогруппы детей, объединённые по разным критериям: совместное проживание, половая принадлежность, интересы, творчество и т.д. Такая сплочённость — первичный



этап формирования всего коллектива. Задача педагога на этом этапе состоит в том, чтобы как можно больше «перераспределять» детей в этих микрогруппах и создавать отношения конструктивного взаимодействия между ними. Отношения поверхностной сплочённости постепенно должны перерасти в отношения более глубокой сплочённости.

2. Эмоциональный (психологический) климат. По сути, речь идёт об очень важных явлениях: об *уровне развития отношений* между детьми. Стихийно складывающиеся отношения зависят от множества факторов: нравственной направленности детей, их культурного уровня, наличия лидеров, сформированных у детей ценностей и т.д. Но в данном процессе есть одна особенность: у детей нет опыта самостоятельного формирования позитивных, конструктивных отношений. Многие дети, попадая в лагерь (особенно новички), показывают высокий уровень ситуативной тревожности, агрессивности, а иногда и проявляют антисоциальное поведение. И то, и другое, и третье очень часто носит защитный характер (психологическая защита). Это влияет на отношения сплочённости и активность. Именно поэтому психологический климат коллектива может быть негативным, неблагоприятным для отдельного ребёнка и всего коллектива. Этот процесс должен быть управляемым. Именно педагог устанавливает определённые планки, ниже которых отношения не должны опускаться. Это могут быть правила поведения, «законы лагеря», «кодекс чести», простая договорённость с детьми об отношениях друг к другу и т.д. Но для реализации такого поведения в коллективе необходимо качественное психолого-педагогическое подкрепление. Для этого и существуют игры на установление взаимодействия и игры на доверие. Именно они и формируют позитивные отношения, эмоциональный климат всего детского коллектива.

3. Активность. То, что также должно управляться педагогом. На первых порах становления временного детского сообщества активность всего коллектива достаточно низкая из-за несформированности двух вышеуказанных характеристик. А если некоторые дети (или группы детей) активны, то это проявление или их психологических особенностей (гиперактивность), или стихийного влияния отдельных детей на определённую группу детей. Очень часто это влияние имеет негативный характер и может привести к деструктивному развитию отношений, что скажется на эмоциональном климате и сплочённости детского коллектива. Что в данном случае может исправить ситуацию и работать на позитивную направленность коллектива? Разнообразная игровая деятельность в сочетании с совместной творческой деятельностью. Именно в этой деятельности приоритет и влияние на коллектив оказывают позитивно настроенные дети. Именно их творческая активность постепенно перерастает в позитивно направленную активность всего коллектива. Совершенно очевидно, что степень активности коллектива не может расти постоянно и бесконечно. В его жизни должны быть периоды подъёмов и спадов, повышенной активности и отдыха от этой активности. Кстати, «отдых от активного отдыха» необходим в первую очередь из-за того, что дети могут быстро эмоционально «выгорать». Их нестабильная психика плохо справляется как с периодами низкой активности (что приводит к дисфории, а иногда и депрессии), так и с периодами длительной эмоциональной активности (что приводит к тому же).

4. Настроение. У нормального человека диапазон такой эмоции, как настроение может колебаться от дисфории (крайне пониженного настроения) до эйфории (крайне повышенного настроения). Это зависит от темперамента





человека, жизненной ситуации, состояния здоровья. В жизни детского коллектива этот диапазон примерно такой же. Само же качество настроения детского коллектива (как и отдельного человека) оценивается по *преобладающему настроению*. Малая насыщенность, недостаточная активность приводят к застою, снижению настроения. «Лекарство» от такого коллективного недуга — деятельность. Именно в ней, при хорошей организации и структурированности, жизненный тонус коллектива может достигнуть своего апогея. Если же умело применять вышеназванные коммуникативные игры (что тоже является своеобразной деятельностью) в сочетании с творческой деятельностью, то эффект может быть потрясающий. Необходимо только добавить, что данная деятельность должна носить явно выраженный социально направленный характер. Именно тогда удовлетворённость от своей деятельности, её значимости приводит к повышению настроения и самооценки как отдельных детей, так и всего детского коллектива.

Почему при применении коммуникативных игр происходит изменение всех характеристик детского коллектива? Ответ на этот вопрос лежит в самом феномене игры. Ведь при проведении таких игр отношения, формирующиеся в них, выходят за рамки игры и переносятся на реальность. Это, как мы уже писали, так называемая «продолгация игровых отношений». Коммуникативные связи, порождающие эти отношения, сохраняются за пределами игрового пространства и служат стимулом к их развитию. Более того, различного вида коммуникативные связи (вербальные и невербальные, индивидуальные и групповые, прямые и опосредованные) приводят к расширению диапазона взаимодействия (по форме) и его углублению (по содержанию). Систематическое и целенаправленное применение игр идёт по пути закрепления, тренировки. В одни и те же игры можно играть по несколько раз, что выработывает определённый алгоритм поведения, отношений, статусных и ролевых позиций ребёнка или определённых групп детей. Такой подход педагога также определяет коммуникативные игры как одно из эффективных средств формирования и развития отношений в детском коллективе.

К слову сказать, изменение вышеуказанных характеристик, а следовательно, и динамики развития отношений в коллективе, также можно проследить при проведении такого рода игр. Только это могут быть уже более сложные коммуникативные игры, проводимые вожатыми в середине лагерной смены.

Нужно отметить, что описанный выше подход к организации игрового взаимодействия мы применяем на протяжении тринадцати лет в рамках реализации программы лагеря личностного роста «Зажги звезду!». За это время через данную коммуникативно-деятельностную технологию прошло более пяти тысяч. Исследования, проведённые нами в рамках данной программы, позволяют с уверенностью сказать, что данная технология достаточно эффективна и помогает решать ряд проблем как личностного плана (у отдельного ребёнка), так и у всего детского коллектива. Этот опыт описан нами в диссертационном исследовании, монографиях и ряде учебных пособий (см. список литературы к статье).

Рассмотрим другой аспект развития отношений посредством коммуникативных игр — аспект социальной перцепции, то есть восприятие человека другим человеком. Динамика этих отношений идёт по следующей схеме. При первоначальном знакомстве дети, как, впрочем, и взрослые, оценивают других людей по внешним признакам (атрибутам): внешний вид, одежда, манеры поведения. На основе этого делаются часто бессознательные умозаключения о другом че-



ловеке и порождается определённое отношение к нему. Такая стереотипность восприятия — свойство, закреплённое в нашем бессознательном. Ломка стереотипа происходит крайне редко и, как правило, отнюдь не в детском возрасте.

Но вот наступает этап организации игрового взаимодействия и установления определённых коммуникативных связей. Именно на этом этапе внешние атрибуты уходят на второй план, а на смену им приходит восприятие и оценка внутренних качеств воспринимаемого индивида. Это восприятие идёт как минимум по двум параметрам: эмоциональному и смысловому. Эмоциональный параметр восприятия подкреплён внешними атрибутами, но может меняться в зависимости от успешности/неуспешности (приятности/неприятности) взаимной коммуникации. Смысловой же параметр формирует не только эмоциональную оценку, но и ведёт к пониманию другого человека: его внутреннего мира, особенностей характера, нюансов поведения. В реальной жизни этот процесс занимает достаточно много времени. В процессе же игрового взаимодействия и специально организованной деятельности раскрытие этих качеств, а соответственно развитие отношений идёт более быстрыми темпами. Почему коммуникативные игры раскрывают эти особенности, ведь в игре можно исказить истинный смысл своей личности? Это ещё один из феноменов всех игр — в них человек проявляется таким, какой он есть на самом деле. И даже если в игре он выбирает не свойственную ему тактику поведения, мимикрирует, то рано или поздно он всё равно обнаружит «своё истинное лицо».

Остаётся только напомнить, что коммуникативные игры позволяют в условиях временного детского коллектива в достаточно короткий промежуток времени достигнуть высокого уровня групповой сплочённости, активности, эмоционального климата и настроения детского коллектива. Но стоит знать и другое: *в силу временного характера существования детского коллектива в лагере и быстротечности лагерной смены, эти характеристики не проходят стадию «цементирования», прочного закрепления.* Сами по себе эти стадии являются залогом прочного развития всех характеристик коллектива. Именно в силу этого обстоятельства, при прекращении существования временного детского коллектива разрушаются и его характеристики. Взаимодействие детей носит нестабильный, выборочный, а иногда и случайный характер (в том случае, если не организована какая-либо деятельность за рамками лагеря).

Тем не менее, мы знаем множество примеров долгой дружбы отдельных детей и их групп. При проживании в одном населённом пункте это является не таким уж трудным делом. Очень часто эти дети, помимо встреч отряда, встречаются в рамках клубов, спортивных секций, творческих коллективов.

В отличие от психологических характеристик детского коллектива, разрушающихся после лагерной смены, такого нельзя сказать об отдельном ребёнке. В ходе лагерной смены он прошёл своеобразный «тренинг развития отношений», научился приёмам взаимодействия. И коммуникативные игры сыграли в этом решающую роль. Он может эффективно использовать полученные навыки общения в своей повседневной практике, что является одним из признаков его личностного роста.

Таким образом, рассмотренные в данной статье особенности и функции игры, технологии и методы работы с детьми в условиях детского оздоровительного лагеря заслуживают пристального внимания как со стороны науки, так и с практической точки зрения. Это внимание обусловлено тем, что применение





данных технологий и методов (как отдельно взятых, так и в комплексе) достаточно эффективно в контексте:

- ◆ развития коммуникативных навыков личности;
- ◆ развития творческого потенциала ребёнка;
- ◆ личностного роста ребёнка;
- ◆ формирования благоприятного психологического климата.

Мы искренне надеемся на то, что наша статья будет полезна тем, кто проведёт это лето в детских лагерях, и желаем, чтобы новый летний сезон принёс нашим коллегам, педагогам и вожатым только радость от общения с детьми. Помните, что в ваших руках игра — это уникальный инструмент, которым вы должны умело пользоваться!

Литература

1. *Аникеева Н.П.* Психологический климат коллектива [Текст] / Н.П. Аникеева. М., 1989.
2. *Бернс Р.* Развитие Я-концепции и воспитание [Текст] / Р. Бернс. М.: Прогресс, 1986.
3. *Выготский Л.С.* Игра и её роль в психическом развитии ребёнка [Текст] / Л.С. Выготский // *Вопр. психол.* 1966. № 6.
4. *Газман О.С.* Игра как системная потребность детства [Текст] / О.С. Газман // *Философия и педагогика каникул: сборник № 8 серии «Новые ценности образования»*; под ред. Н.Б. Крылова. М.: Инноватор, 1998.
5. *Данилков А.А.* Игры на каждый день с тинейджерами [Текст]: пособие для организаторов развивающего досуга / А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2009.
6. *Данилков А.А.* Играем с пользой [Текст]: пособие для организаторов развивающего досуга / А.А. Данилков, Е.М. Литвиченко. Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2005.
7. *Данилков А.А.* Коммуникативно-деятельностные технологии работы с детским коллективом [Текст]: учебное пособие / А.А. Данилков. Новосибирск: Изд. НГПУ, 2011.
8. *Иванов И.П.* Энциклопедия коллективно-творческих дел [Текст] / И.П. Иванов. М., 1989.
9. *Куприянов Б.В.* Организация и методика проведения игр с подростками [Текст] / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. М.: Гуманитарный издательский центр, 2001.
10. *Лутошкин А.Н.* Эмоциональная жизнь детского коллектива [Текст] / А.Н. Лутошкин. М.: Знание, 1978.
11. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии: в 2 т. Т. II. [Текст] / С.Л. Рубинштейн. М.: Педагогика, 1989.
12. *Шмаков С.А.* Досуг школьника [Текст] / Учебное пособие. С.А. Шмаков. Липецк, 1993.
13. *Шмаков С.А.* Каникулы: Прикладная «энциклопедия»: Учителю, воспитателю, вожатому [Текст] / С.А. Шмаков. М.: Новая школа, 1994.
14. *Эльконин Д.Б.* Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.