

РОЛЬ ИГРЫ В РАЗВИТИИ ЛИЧНОСТИ ШКОЛЬНИКА

Развитие рыночных отношений предусматривает коренное изменение механизма принятия хозяйственных решений. Жёстко централизованная экономика предполагала управленческое воздействие "сверху вниз". При этом практически не улавливалась обратная связь, необходимая для обеспечения обоснованности решений. Среднее звено – руководители предприятий – являлись, по сути дела, лишь посредниками в передаче директив от верхних эшелонов непосредственно исполнителям, которые, в свою очередь, не только не имели возможности влиять на экономические процессы, но зачастую ограничивались и в самостоятельности действий.

В этих условиях и для хозяйственных кадров, и для населения в целом не были острой необходимостью знания и навыки в области собственного принятия экономических решений.

Изменившиеся социально-экономические условия заставляют каждого субъекта на различных уровнях экономики искать своё место в динамичной ситуации. Это зачастую становится вопросом не только благополучия, но и экономического выживания.

В подобной обстановке по-иному должно функционировать и государство, регулирующее макропроцессы. Оно определяет "правила игры", влияет на рыночные стимулы косвенным воздействием (налоги, кредиты, ассигнования и т. д.) Меняются условия, и рынок, в соответствии со своими законами, также отвечает изменениями – структурными, технологическими, ценовыми. Субъекту, живущему в изменяющемся обществе, необходимо учитывать общеэкономические закономерности, чтобы прогнозировать многообразие последствий своих действий.

Всё сказанное подводит к мысли о том, что в подготовке хозяйственных кадров и экономическом образовании населения, а также и учащихся учебных за-

ведений следует больше внимания уделять моделированию конкретных рыночных ситуаций, предоставлять возможность в ходе игровой деятельности участникам игры самостоятельно принимать решения, исходя из сложившейся конъюнктуры.

Форма деловых игр наилучшим образом приспособлена для реализации данных целей. Такие занятия позволяют имитировать живую динамичную обстановку реального рынка, "обыграть" на конкретных числовых примерах действие важнейших факторов экономической среды. Участвующий в игре как бы ставится в центр ситуации, в положение, когда нужно рисковать, пытаясь учесть зачастую мало предсказуемые шаги контрагентов. Именно в такой форме можно объяснить, как важно ориентироваться на потребительский спрос, как принимать во внимание доходы, цены, издержки, каким образом лучше осуществлять финансирование производства.

При этом возможно одновременное вовлечение в активный учебный процесс практически каждого участника. В этом – одно из преимуществ деловых игр перед сложившейся практикой учебных занятий. Деловая игра способствует возникновению интереса, сосредоточению внимания слушателей на учебном материале. Она в единстве реализует образовательную, воспитательную, развивающую, коммуникативную, диагностическую, релаксационную функции. Игровая форма обучения в обычном своём проявлении является преимущественно групповой формой организации обучения. Одним из основных принципов технологии игровой деятельности является принцип рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы. Такая форма обучения позволяет, во-первых, опираясь на ранее сформированные понятия, термины, суждения, знания, овладевать новыми, во-вторых, изученные понятия обогатить,

дополнить новым содержанием, третьих, установить новые связи и отношения изученных понятий с другими понятиями данного учебного курса и других дисциплин.

Жизнь настоятельно требует "вернуть школу к личности", в корне изменить стратегию образования, а значит, и существующую теорию и технологию массового обучения, которая должна быть нацелена на формирование сильной личности, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, то есть личности саморазвивающейся и самореализующейся. Развитию этих качеств способствуют игровые формы обучения.

В дидактике средней и высшей школы разрабатываются различные концепции игровых форм обучения, согласно которым в качестве эффективного средства активизации познавательной деятельности обучающихся признана имитационно-символическая игра – истинно человеческая деятельность.

По мнению П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова, применение игровой формы обучения в общеобразовательной и профессиональной подготовке выросло сейчас из предмета научных дискуссий в наиболее перспективное направление реальной активизации учебного процесса в XXI веке [4].

Что же такое игра? Воспользуемся определением, данным Д.Б. Элькониним. "Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при которой из неё выделяется социальная, собственно человеческая суть – её задачи и нормы отношений между людьми" [10]. Начало разработки теории игры обычно связывают с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и, главным образом, эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространённых явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства. Для Ф. Шиллера игра есть эстетическая

деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей, является лишь условием возникновения эстетического наслаждения, которое, по Ф. Шиллеру, доставляется игрой.

Введение Ф. Шиллером наслаждения как конституирующего признака, общего для эстетической деятельности и игры, оказало влияние на дальнейшую разработку проблем игры.

Г. Спенсер также уделяет игре не слишком много места и специально не занимается созданием теории игры. Его интерес к игре, как и у Шиллера, определён интересом к природе эстетического наслаждения. Однако проблему избытка силы, о которой говорит Ф. Шиллер, Г. Спенсер ставит в более широкий эволюционно-биологический контекст.

Ближе всего к пониманию возникновения игры подошёл В. Вундт. Однако и он склонен считать источником игры наслаждение. Мысли, высказанные В. Вундтом, также фрагментарны. «Игра – это дитя труда, – писал он. – Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьёзного труда, всегда предшествующего ей и по времени, и по самому существу. Игра устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [1].

В. Вундт указывает и на возможность отделения способов действий от предмета труда и конкретных предметно-материальных условий, в которых протекает труд. Эти мысли В. Вундта имеют принципиальное значение. Если Г. Спенсер, рассматривая игру человека, включал её в биологический аспект, то В. Вундт включает её в аспект социально-исторический.

В эмпирической психологии при изучении игры, так же как и при анализе других видов деятельности и сознания в целом, господствовал функционально-аналитический подход. При этом игра рассматривалась как проявление уже созревшей психической способности. Одни исследователи (К.Д. Ушинский – в России, Дж. Селли, К. Блюхер, В. Штерн – за

рубежом) рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, приводимой в движение разнообразными эффективными тенденциями; другие (А.И. Сикорский – в России, Дж. Дьюи – за рубежом) связывали игру с развитием мышления.

Разработка психологической теории детской игры, начиная с работ Л.С. Выготского и до сегодняшнего дня, проходила в органической связи с исследованиями по общим вопросам психологии и теории развития психики ребёнка. Теоретические и экспериментальные исследования, в первую очередь А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца и П.Я. Гальперина, стали органичной частью исследований по психологии игры.

Большой вклад в изучение ролевой игры внёс Л.С. Выготский. Д.Б. Эльконин применил предложенный Л.С. Выготским способ расчленения сложных целых на единицы в психологии при исследовании проблем речи и мышления. При исследовании игры Д.Б. Эльконин выдвинул гипотезу, что мнимая ситуация, в которой ребёнок берёт на себя роли других людей и реализует типичные для них действия и отношения в особых игровых условиях, есть основная единица игры. Ученый повторяет мысль Дж. Селли о том, что сущность детской игры заключается в выполнении какой-либо роли, и делает предположение, что именно роль и органически связанные с ней действия представляют собой основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры.

Д.Б. Эльконин придавал детской игре как средству нормального развития ребёнка большое значение. Критически рассмотрев различные подходы к разработке теории игры психологами и философами (Ф. Шиллер – теория эстетического наслаждения; Г. Спенсер – теория избытка сил; Ж. Пиаже – теория эгоцентризма; В. Штерн – теория иллюзии действительности; З. Фрейд – теория психоанализа; К. Гросс, Н.Д. Виноградов, В.П. Вахтеров – теория упражнения и самовоспитания; К. Блюхер – теория удовольствия, К. Левин – динамическая теория и многие другие) и основываясь

многие другие) и основываясь на позициях М.Я. Басова, П.П. Блонского, Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, он сделал вывод о том, что игра для ребёнка является важнейшей социальной составляющей его жизнедеятельности, служит важным компонентом формирования личности как общественного существа, способствует формированию образа жизни в игровой, а затем и в неигровой повседневной бытовой реальности, направленной на овладение правилами поведения и включения в жизнь коллектива [10].

На первоочередное место игры в развитии человека в настоящее время указывается многими педагогами. Так, С.А. Шамаков считает, что «игра сейчас встаёт в строй самых жгучих проблем человечества. Без неё невозможно нормальное развитие мозга и тела. Лишённые игр дети теряют те или иные качества мышления, попросту не развиваются» [9]. Игровой дефицит отрицательно сказывается на формировании многих сторон личности.

Л.М. Козуб даёт следующую классификацию игровых форм обучения [2]:

1. Учебные игры – дидактические (академические, обучающие, образовательные, воспитательные и педагогические).
2. Механизм – имитационные игры (имитация, машинные имитации, имитаторы), проблемные (эвристические), сюжетные (драматизация, инсценировки), ситуационные (манипулятивные и строительные), настольные, языковые, абстрактные.
3. Процесс – ролевые (организационные и функциональные) игры, военные (военные учения), деловые (управленческие, операционные и экономические), производственные (технологические, технические), спортивные (игры с правилами), формальные (формализованные).
4. Мотивация – развлекательные игры, азартные, актёрские, индивидуальные (игры с природой), коллективные (командные), соревновательные (игры-соревнования, результативные игры).

П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров, давая свою классификацию игр, де-

лят их на естественные и искусственные. К искусственным относят результативные и детские игры. Результативные, в свою очередь, подразделяются на энергетические и интеллектуальные, которые делятся на имитационные, символические и абстрактные. Деловые игры относятся к имитационным играм [4].

По организационной форме проведения игровой деятельности П.И. Пидкасистый и Ж.С.Хайдаров выделяют индивидуальную, одиночную, парную, групповую, коллективную, массовую и планетарную игры.

Игры, включаемые в учебно-воспитательный процесс, отличаются от развлекательных своей социальной направленностью и содержанием, особенностями целей и задач. По мнению Б.Г. Ананьева, игра занимает ведущее место в социальном формировании человека как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные ситуации, что необходимо для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков. Известные игротехники Е.С. Кузьмин, И.П. Волков, Ю.П. Емельянов и другие рассматривают игру как одно из замечательных явлений жизни, служащее тем универсальным средством, которое необходимо для успешного руководства людьми. Без способностей к ролевому взаимодействию с другими людьми ни один человек не в состоянии реализовать свои ресурсы и быть полезным коллективу и обществу. В имитационных играх, в воображаемых условиях реализуется определённая деятельность, создаются представления о вымышленном персонаже, действующем по игровому сценарию. В каждой имитационной игре действует объект игрового моделирования. Преимущество игрового метода в том, что для участия в игровом моделировании не требуется никаких репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что служит несомненным источником постоянного инте-

реса школьников к событиям в игре и развития их разносторонности.

Определяя в самом общем виде суть деловой игры, Е.А. Хруцкий считает, что это метод имитации (подражания, изображения, отражения) принятия управленческих решений в различных ситуациях путём игры (проигрывания, разыгрывания) по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам [7].

Игровая форма обучения подразумевает слияние игры и учения в едином процессе игрового обучения на базе труда. Игровое обучение – это определённая концепция соотношения игры, учения и труда в процессе обучения. Она используется в дидактике средней и высшей школы в качестве эффективного средства активизации познавательной деятельности обучаемых.

В учебных заведениях в последнее время активно используются и деловые игры, которые выгодно отличаются от других методов обучения тем, что позволяют обучающимся быть причастными к той или иной производственной ситуации, побывать в роли человека определённой профессии, научиться элементам операционной деятельности в некоторой области, дают возможность какое-то время как бы "прожить" в этой ситуации, где принимаются некоторые организационные или управленческие решения, почувствовать "вкус" к этому делу, примерить на себе функции человека той или иной профессии, чтобы в дальнейшем решить, твоё ли это дело, интересна ли тебе эта профессия, даёт ли она удовлетворение и возможность проявить себя в этой области. Деловые игры дают радость общения, развивают воображение, творческую инициативу и фантазию, вырабатывают стратегию поведения, решительность, заставляют принимать неординарные решения в различных жизненных ситуациях.

Благодаря тому, что деловая игра содержит в себе достаточную адекватность отображения действительности, высокую скорость проведения и чёткую структуру подведения итогов, небольшие

затраты, вариативность и инвариантность, она является важным методическим средством обучения школьников.

Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20 % информации, в то время как в деловой игре – около 90 %.

О.И. Шелепина и Т.В. Рассадина формулируют основные отличия дидактических игр от традиционных методов обучения [8]. Они состоят в том, что:

– при использовании деловых игр процесс обучения максимально приближен к реальной деятельности предпринимателя, руководителя и специалиста в условиях рыночных отношений;

– деловая игра является игровым методом обучения. Все участники игры охвачены игровым процессом, активно работают над разрешением проблемных и конфликтных ситуаций, возникающих в ходе игры;

– деловая игра является коллективным методом обучения, тогда как традиционные методы ориентированы на индивидуальную работу. В деловой игре наиболее ярко проявляется коллективизм, дух корпоративности, коммуникабельность, вырабатывается коллективное мнение и в то же время способность отстаивать собственное мнение;

– в игре специальными средствами создаётся определённый эмоциональный настрой игроков, который даёт возможность существенно активизировать и интенсифицировать процесс обучения;

– активность учащихся в деловых играх проявляется ярко и носит продолжительный, а не эпизодический характер. Сама обстановка деловой игры заставляет её участников быть активными, сопереживать действию игры.

Принципиальное отличие деловой игры от других методов обучения состоит в том, что игра предполагает подачу материала в динамическом развитии, конкретная ситуация рассматривается во всем многообразии взаимосвязей с другими областями знаний.

Основными этапами разработки деловых игр являются:

– выбор объёма экономических знаний, которые должны быть усвоены в процессе игры, проблемы, решаемой в её ходе;

– разработка замысла и сценария игры;

– выбор и обоснование объекта игрового моделирования;

– разработка структуры деловой игры и игрового комплекса;

– разработка системы оценки деятельности участников игры;

– разработка технического обеспечения, дидактических и методических материалов, наглядных пособий и методики проведения игры;

– методика оценки эффективности игры.

По мнению В.Я. Платова, в организационно-деятельных играх преимущественно рассматриваются кризисные для системы состояния, обеспечивающие повышенную мотивацию работников системы, участвующих в игре, к выработке решений, выводящих систему из кризиса. Здесь же даются признаки организационно-деятельных игр. Формулируя характеристические признаки деловой игры в полном объёме, В.Я. Платов выделяет 10 признаков [5]:

1. Моделирование процесса труда (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений.

2. Распределение ролей между участниками игры.

3. Различие ролевых целей при выработке решений.

4. Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.

5. Наличие общей цели у всего игрового коллектива.

6. Коллективная выработка решений участниками игры.

7. Реализация в процессе "цепочки решений".

8. Многоальтернативность решений.

9. Наличие управляемого эмоционального напряжения.

10. Наличие разветвлённой системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

В.Я. Платов приводит классификацию, имеющую целью показать общие

черты имитационных методов, к которым относятся и деловые игры, как моделей социально-экономических систем. Указанное обстоятельство даёт возможность с одних и тех же позиций подходить к разработке, организации и проведению всех имитационных методов обучения. Он даёт отличие имитационных игр от ролевых, рассматривает вопросы разработки, организации и проведения учебных деловых игр.

П.И. Пидкасистый и Ж. С. Хайдаров предприняли попытку изложить основные концептуальные положения инновационных процессов игровой формы обучения, составляющие методологические основы педагогической технологии проблемно-модельного обучения, нацеленного на получение заранее спроектированного успеха – положительного результата или полезного продукта осуществления игровой деятельности [4]. Технология игровой формы обучения выступает, по мнению авторов, своеобразным промежуточным звеном между теорией и практикой обучения. Она нацелена на то, чтобы научить обучающихся осознать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, то есть сформировать цели и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке самостоятельной деятельности и предвидеть её результаты, о которых никто ничего не знает. Постепенное осознание мотивов собственной деятельности вызывает у обучающегося сильное чувство личной заинтересованности и устойчивое желание довести начатое дело до конца. Эти положения приобретают особую актуальность в новых экономических условиях.

В последнее время большое внимание уделяется в научных исследованиях методологии применения управленческих игр. Е.А. Хрупкий разрабатывает методические основы деловых игр, их структуру и содержание. Особая роль отводится деловым играм, применяемым на уроках экономики, в школах бизнеса, менеджеров, предпринимателей.

В организованных в школах факультативных курсах "Основы экономи-

ческих знаний" активно применяются деловые игры. Например, в школе № 28 г. Курска у преподавателя Н.А. Туякбасаровой учащиеся изучают экономическую теорию, решают задачи, разрабатывают тесты, играют в деловые игры. Так, деловая игра "Геологическая дилемма" помогает ребятам понять, что мы живём в мире ограниченных ресурсов, подводит к понятию альтернативной стоимости. Игра "Книжная фабрика" имитирует организацию собственного производства, причём выигрывает тот, чьё решение приведёт к максимальной прибыли. Компьютерная игра "МЭКОМ" моделирует рынок, где каждый участник игры конкурирует с другими, производя и продавая одинаковую продукцию. Чтобы победить в этой игре, необходимо иметь знания в области маркетинга и менеджмента, уметь делать экономические расчёты при определении объёма производства, инвестиций, отчислений на амортизацию изношенного оборудования.

В деловых играх, проведенных в Пенской школе № 2, школах № 27 и № 55 города Курска, принимали участие большинство старшеклассников, что позволило им проявить свои способности к организаторской и предпринимательской деятельности. Интересно раскрывает себя педагогический коллектив. Так, в Пенской школе № 2 Курчатовского района Курской области учителя в организованном ими "синдикате" проявляют много выдумки, остроумия, что помогло найти новые контакты для более тесного общения с учащимися, проведения совместных дел в дальнейшем [3]. Подготовке и проведению игр предшествовала большая работа всего педагогического коллектива школ. Кроме получения некоторых умений и навыков коммерческой деятельности, игра дала школьникам большой эмоциональный заряд, объединила для общего дела педагогов и учащихся. Вместе с тем надо отметить, что средством воспитания игра становится только при условии ясно поставленной цели, соответствующих педагогических инструментов и при чётком, точно разработанном сценарии её проведения.

Таким образом, в деловой игре выясняются взаимоотношения людей, осуществляющих свободный выбор своих действий в определённых пределах, при некоторых условиях, определяемых правилами игры и максимально приближенных к действительным отношениям в

условиях рыночной экономики. Этот выбор не поддаётся предсказанию, как и в реальной деловой жизни. Как утверждал один из основателей современной теории игр Дж. фон Нейман, традиционные игры уже сами по себе являются моделями человеческого взаимодействия.

Библиографический список

1. Вундт Вильгельм. Этика. СПб., 1887.
2. Козуб Л.М. К вопросу о методике организации и проведения деловых игр по основам маркетинга // Технологическое образование и предпринимательство. Брянск: БГПУ, 1997. С. 70-73.
3. Литова З.А. Деловые игры в учебном заведении. Курск: Курский областной ИПК и ПРО, 1996. 21 с.
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М.: Росс. пед. агентство, 1996. 269 с.
5. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.: ИПО Профиздат, 1991. 191 с.
6. Прутченков А.С. Школа и рынок М.: Новая школа, 1993. 47 с.
7. Хрупкий Е.А. Организация и проведение деловых игр: Учеб.-метод. пособие. М.: Высш. шк., 1991. 320 с.
8. Шелепина О.И., Рассадина Т.В. Применение дидактических игр в подготовке учителя технологии и предпринимательства// Технологическое образование и предпринимательство. Брянск: БГПУ, 1997. С. 120-122.
9. Шмаков С.А. Игры-потехи, забавы-утехи. Липецк: Юриус, 1997. 127 с.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 301 с.