

## ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

Галина ДЫМОВСКАЯ

Молдавский государственный университет

## JOCUL CA METODĂ DE SOCIALIZARE A ADOLESCENȚILOR

În articol sunt reflectate întrebări actuale ce vizează formarea activismului social la elevi. Atenția este concentrată asupra organizării jocului de rol ca mijloc de formare a activismului social. Sunt descrise funcțiile și schema organizării jocului economic.

*Cuvinte-cheie:* competențe sociale, activism social, condiții, factor de dezvoltare, joc de rol.

## A GAME AS A MEAN OF FORMING PUPILS' SOCIAL ACTIVITY

This article examines the actual questions of forming pupils social activity. The main attention is based on the organization of business game as a way of forming pupils' social activity. Also the article describes the functions of the game. It shows the scheme of economic game.

*Keywords:* business game, social competence, social activity, conditions, development factors.

«Полное одобрение тому, кто  
присоединил приятное с полезным»

Гораций

Наверное, трудно оспаривать выражение «игра старше любой науки, старше любого искусства». Некоторые из авторов утверждают, что игре столько лет, сколько лет человечеству. Еще на заре человечества окружающий мир навязывал человеку ситуации, которые, по словам ученых, являлись игровыми, и ставкой в них была сама жизнь. Совершаемые человеком поступки основаны на игровом рефлексе предвидения последствий, заложенном в наших генах. Суть человеческой игры заключается в способности, отражая мир, его преобразовывать. Эта самая человеческая способность, впервые появляясь в игре, в игре же и формируется [1]. В игре впервые формируется и проявляется потребность человека воздействовать на мир, и в этом основное и самое общее значение игры.

Философы, историки, психологи, педагоги изучают игру, ее место и роль в жизни человека, возможности её эффективного использования для решения воспитательных и развивающих задач.

Всемирно известный педагог А.С. Макаренко так характеризовал роль детских игр: «Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...»

По определению Н.Смирновой, игра – это наиболее эффективная форма социализации ребёнка, в которой закладываются основы будущей личности. Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики – это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, активизации процесса познания мира.

«В игре ребенок – творец и субъект собственной деятельности. Именно в игре формируются ум и чувства, способность к творчеству в предметной сфере и общении. Игра является универсальным средством формирования взаимоотношений взрослых с ребенком и детей между собой», – с этим утверждением Хейзинги нельзя не согласиться.

Американский психолог Д.Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостью» человека, – собирания своего «Я». Игра – мощнейшая сфера «самости»: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления. Благодаря играм дети учатся доверять самим себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире. Уже поэтому изменение детства в играх есть великое завоевание цивилизации.

Именно в игре есть возможность, говоря словами известного польского писателя, педагога и психолога Я.Корчака, «отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной».

Из раскрытия понятия игры философами, историками, педагогами и психологами различных научных школ можно вычленив ориентировочно ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры.

- 1) Игра – многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, а значит, является активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.
- 2) Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир.
- 3) Игра, обладая синтетическим свойством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением.
- 4) Игра – первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся.
- 5) Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда.
- 6) Игра – специфический, сугубо детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
- 7) Игры – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.
- 8) Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры – наслаждение ее процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.
- 9) Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей.
- 10) Игра *социальна* по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем и «вольной» практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребенка, сферой неповторимой человеческой активности [3].

К вышесказанному уместно привести еще несколько высказываний об игре:

«Игра – это жизненная лаборатория» (С.Т. Шацкий) [4].

«Игра – первая школа ребенка, «арифметика» союзных отношений» (Л.С. Выготский) [2].

Игра в детстве увлекает и радует, заполняет все свободное время, является для детей и подростков делом чрезвычайно важным. Возможно, и самой жизнью? Впрочем, почему только детей и подростков?

Перефразируя известное выражение, можно сказать: игре все возрасты покорны. *Всех* захватывает великая и могущественная, волшебная и неповторимая, пронизанная притягательной романтикой – Игра. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. И это доказывает, *что игра – прекрасное средство развития*. Она не только дает дополнительные знания, но и развивает целый спектр разнообразных способностей, является полигоном общественного самовыражения каждого. Но у каждого поколения свои игры. И это действительно так. Меняется время, меняется культура, меняется игра. Игра сейчас становится в строй самых насущных потребностей человека. Без нее невозможно нормальное развитие мозга и тела. И поскольку игра – явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, ее функции разнообразны. В приводимой таблице 1 характеризуются функции игры.

Таблица 1

## Функции игры

| Функции                | Направленность функции   |
|------------------------|--|
| <i>Обучающая</i>       | на решение конкретных задач воспитания и обучения, направленных на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать участники игры   |
| <i>Развлекательная</i> | на повышение положительного и эмоционального тонуса, развитие двигательной активности; питает ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями, создает благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком |
| <i>Коммуникативная</i> | на развитие потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность   |
| <i>Воспитательная</i>  | на выявление индивидуальных особенностей детей; позволяет устранять нежелательные проявления в характере воспитанников   |
| <i>Развивающая</i>     | на развитие ребенка, на коррекцию того, что в нем заложено и проявлено   |
| <i>Релаксационная</i>  | на восстановление физических и духовных сил ребенка  |
| <i>Психологическая</i> | на развитие творческих способностей детей  |

Подводя итог вышесказанному, можно смело утверждать, что игра – это вид деятельности, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется управление собственным поведением. А это, в свою очередь, приводит к выводу, что одним из основных средств социализации школьников является игровая деятельность. Не напрасно С.Шацкий говорил, что «игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства».

Основываясь на сформулированном выводе, нами разработана схема запуска и реализации экономической игры в школе (см. рисунок).

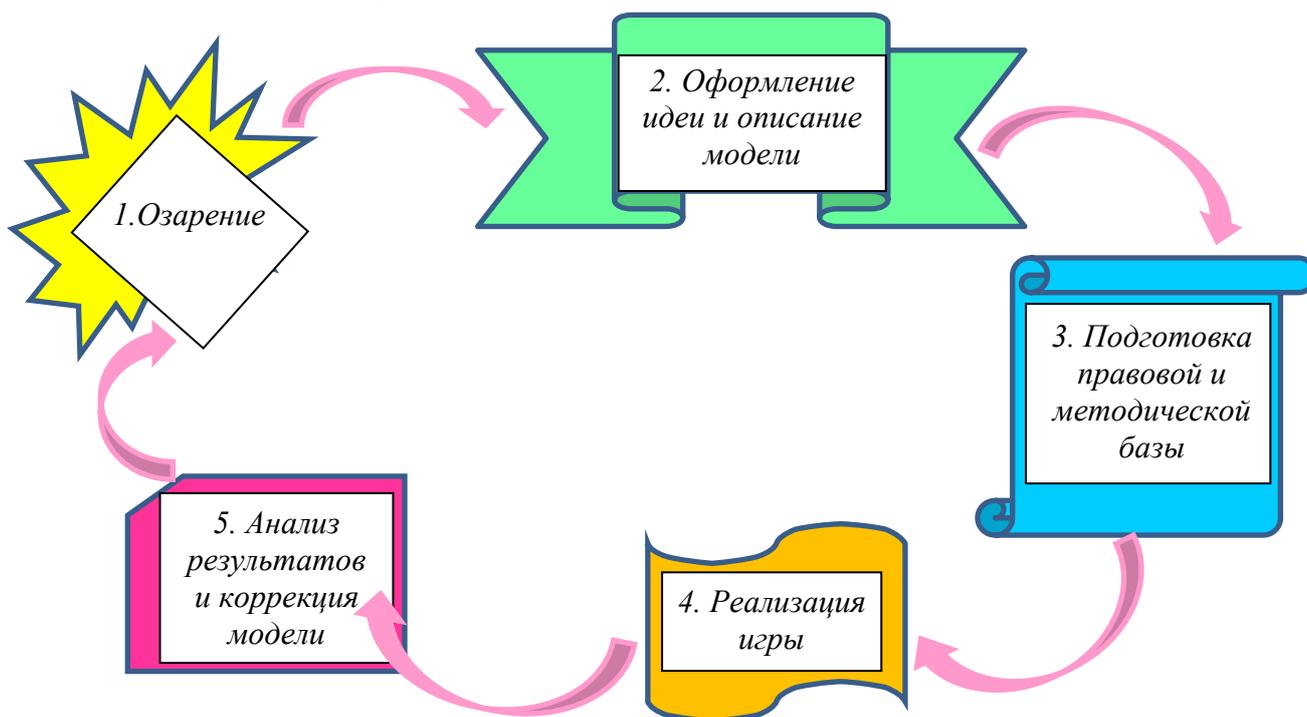


Рисунок. Схема запуска и реализации экономической игры.

Приведем некоторые пояснения к разработанной нами схеме.

Таблица 2

**Реализация этапов экономической игры и решение основных задач**

| Этапы                                      | Решаемые задачи  | Методы  |
|--|--|---|
| 1. Озарение                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Анализ результатов деятельности лица</li> <li>✓ Поиск путей развития контингента учебного заведения (УЗ)</li> <li>✓ Поиск способов совершенствования воспитательной системы УЗ</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Анализ деятельности лица за 5 лет</li> <li>✓ Анализ результатов деятельности УЗ муниципия, республики</li> <li>✓ Анализ педагогической литературы по разработке воспитательной системы УЗ</li> </ul>   |
| 2. Оформление идеи и описание модели       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Формирование инициативной группы педагогов</li> <li>✓ Совершенствование воспитательной системы УЗ</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ознакомление с технологиями реализации деловых игр</li> <li>✓ Взаимодействие с администрацией лица и других УЗ</li> <li>✓ Налаживание сотрудничества с НПО, реализующими экономическое образование (Junior Achievement Moldova)</li> <li>✓ Изучение воспитательных и образовательных аспектов модели применительно к конкретному лицу</li> <li>✓ Разработка модели и выработка подходов к ее реализации</li> <li>✓ Разработка рекомендаций к запуску игры</li> <li>✓ Подбор педагогов и учащихся в состав «штаба» игры</li> <li>✓ Подбор педагогов для назначения консультантами по направлениям игры</li> <li>✓ Подготовка вопроса о реализации игры и вынесение его на заседание педагогического совета УЗ</li> </ul>  |
| 3. Подготовка правовой и методической базы | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Методическая подготовка педагогического коллектива и методическое обеспечение игры</li> <li>✓ Получение соответствующих приказов и распоряжений по деятельности профильных классов</li> <li>✓ Адаптация игры к воспитательной системе лица</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Разработка учебных планов для классов экономического профиля и их утверждение в вышестоящих организациях (ГУО, МП)</li> <li>✓ Утверждение модели игры и подходов к ней на педагогическом совете лица</li> <li>✓ Подготовка организационного плана и графика проведения мероприятий игры</li> <li>✓ Принятие Правил игры в школе в виде Положения</li> <li>✓ Утверждение Положения о лицейской деловой игре</li> <li>✓ Информирование учащихся, педагогов и родителей о правилах игры, этапах ее проведения</li> <li>✓ Обучение педагогов и старшеклассников на специализированных курсах (Junior Achievement Moldova)</li> <li>✓ Проведение тренингов для педагогов</li> <li>✓ Проведение тренингов для учащихся</li> <li>✓ Разработка и печать внутрилицейской «валюты» – «1 лицик» (см. фото)</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| 4. Реализация игры                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Апробирование модели игры и подходов к ней, Правил игры, утвержденных в виде Положения</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Формирование групп консультантов</li> <li>✓ Распределение «ролей» и ответственности в игре</li> <li>✓ Проведение тренингов для учащихся</li> <li>✓ Внутреннее оформление деятельности игры</li> <li>✓ Активная экономическая деятельность (эмиссия собственной валюты, открытие банков, регистрация фирм и т.д.)</li> <li>✓ Промежуточные итоги работы всех участников игры</li> <li>✓ Коррекция планов (в случае необходимости)</li> </ul>   |
| 5. Анализ результатов и коррекция модели | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Анализ результативности мероприятий, отчет всех участников</li> <li>✓ Рассмотрение вопроса о продолжении (с изменениями) данной игры или ее прекращении (с указанием причин).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Проведение специального заседания школьного актива и инициативной группы педагогов с рассмотрением вопроса о ходе и итогах проведенной игры</li> <li>✓ Рассмотрение вопроса о продолжении (с изменениями) данной игры или ее прекращении (с определением причин).</li> <li>✓ Освещение результатов игры на педагогическом совете</li> <li>✓ Организация и проведение лицейского методического семинара «Партнерство в реализации воспитательных задач»</li> <li>✓ Организация и проведение межлицейской методической конференции «Формирование социальных компетенций школьников как средство успешной интеграции учащихся в общество»</li> <li>✓ Внесение поправок к игре и разработка плана деятельности УЗ на предстоящий учебный год</li> </ul> |

Реализация деловой экономической игры позволила нашему учебному заведению решить следующие задачи:

- ✓ организовать и реализовать профильное экономическое образование и воспитание учащихся;
- ✓ формировать и развивать социальные компетенции учащихся и педагогов;
- ✓ реализовать, правда, частично, самоуправление в лицее;
- ✓ развивать профессиональные компетенции педагогов по организации учащихся, классных ученических и родительских коллективов;
- ✓ совершенствовать воспитательную систему лицея;
- ✓ повысить престиж нашего лицея, что проявилось в увеличении числа учащихся, поступающих в лицейское звено на экономический профиль;
- ✓ повысить конкурентоспособность выпускников лицея;
- ✓ решить вопросы профессионального самоопределения учащихся;
- ✓ формировать внутреннюю культуру УЗ;
- ✓ повысить интерес учащихся к процессу образования;
- ✓ упрочить связи педагогического коллектива с семьями учащихся;
- ✓ решить проблему свободного времени учащихся.

Реализуемая в УЗ игра объединила практически все классные коллективы лицея – от начальной школы до выпускных лицейских классов, а также способствовала сплочению педагогического и родительского коллективов. Организация и проведение экономической игры в течение 2-х учебных лет позволила нашему коллективу разработать систему экономического образования учащихся (таблица 3), охватывающую многие аспекты деятельности УЗ.

Таблица 3

## Система экономического образования в лицее



Следует отметить, что экономическое образование в структуре учебного процесса в лицее представляет собой непрерывную систему, складывающуюся из последовательных циклов, в каждом из которых решается определенная задача, достигается промежуточная или конечная цель обучения.

**Первый цикл** – начально-ознакомительный, предназначен для учащихся начальной школы:

- 4 класс – изучение курса «Азбука экономики». Его задача – ознакомить детей с экономической азбукой, посредством игр решать простейшие задачи, проводить практикумы, экскурсии в мир экономики.

**Второй цикл:**

- 5 класс – изучение курса «Основы экономики: наш мир».
- 6 класс – изучение курса «Я и экономика».
- 9 класс – изучение курса «Предпринимательство», разработанного сотрудниками Junior Achievement Moldova и утвержденного МП. Данные курсы направлены на формирование у учащихся основ экономического мышления, целостного представления об экономике, понимания сути экономических явлений.

**Третий цикл** – системное изучение основ экономической теории, рассчитанных на учащихся лицейских классов.

Данная система циклового непрерывного обучения экономике воплощена в форме учебных программ по каждому курсу, связанных между собой и с программами смежных предметов, т.е. с отображением в них межпредметных связей. Таким образом, система экономического образования в лицее опирается на принцип непрерывности экономического обучения, охватывающего классы разных ступеней образования.

В основе непрерывного изучения экономики в лицее лежат Куррикулумы по экономическим наукам для 1–12 классов, разработанные Junior Achievement и утвержденных МП.

Внедрение в лицее экономического направления привело к тому, что в образовательной сфере появилось прямое и опосредованное взаимодействие учащихся, педагогов и родителей. Экономические знания и умения, приобретенные в ходе деловых и ролевых игр, разработки бизнес-планов, оказываются неопределимыми и для учащихся, и для педагогов, и для родителей. Использование игр в обучении, в нашем случае – в обучении экономике, решает множество задач одновременно: игры способствуют становлению творческой личности ученика, формируют умение видеть проблемы, принимать решения, развивают познавательный интерес к предмету, оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют характер.

Использование активных форм обучения, и особенно деловых игр, позволяет учащимся за короткий промежуток времени «прожить» экономическую ситуацию, пропустить ее через себя, сделать выводы и тем самым получить прочные знания. Прямо как в древней китайской мудрости: «Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню, включи меня в действие, и я тогда сумею».

Игра позволяет также воплотить индивидуальный подход в обучении. Она учит мыслить, позволяет ученику стать субъектом обучения, проявить свои индивидуальные личностные качества, позволяет

одним усвоить материал на уровне предметных действий, другим – на уровне знаний, третьим – на уровне логических выводов.

В 2013/2014 учебном году в лицее проведено 4 мероприятия по деловой активности, а именно – ярмарки и обмен валюты. В I семестре проведены 2 деловые игры, в ходе которых учащиеся выставляли свои поделки ручной работы, рекламировали товары, обменивали валюту, подсчитывали прибыль и следили за мобильностью рынка. Во II семестре также было проведено 2 деловых игр, в ходе которых учащиеся выявляли «фальшивую валюту», «издавали» оригинал лицейской валюты и следили за рынком.

Поставленная нами, взрослыми, цель игры отличается от целей ее участников – учащихся. Учебную цель мы ставим перед собой как организаторы и руководители игры. Участники же игры ставят перед собой цели в соответствии со своими игровыми должностями. Кроме того, как основная цель игры ученикам было предложено организовать благотворительную деятельность – сбор, а точнее «зарабатывание» финансовых средств:

- в I семестре – сбор средств для детей-сирот из детских домов;
- во II семестре – сбор средств в помощь ветеранам Второй мировой войны.

Подготовка и проведение игры включали ряд этапов:

- разработку рекламного проспекта;
- прогноз групповой динамики;
- разработку сценария;
- разработку программного обеспечения с контрольным примером по сценарию;
- составление методических материалов;
- экспериментальное проведение деловой игры;
- разбор деловой игры.

В проспект мы включили название деловой игры, девиз и ее общие учебные цели, исходную обстановку с указанием состава объектов управления в игре, суть ситуации и динамики ее изменения, основы составления общих и частных моделей игры, включающих перечень необходимых технических и финансово-экономических расчетов, выполняемых ее участниками, методику использования оргтехники участниками деловой игры и аппаратом руководства. Здесь же мы определили состав участников и их роли, последовательность и сроки разработки материалов игры.

В итоге, ученики охотно распределили между собой роли. Назначили ответственных лиц за «обмен валюты», за отчет, за рекламу мероприятия, за контроль реализации продукции. В I семестре все участники деловой игры охотно выполняли свои роли. По итогам всех 4 ярмарок только отдел «Обмен валюты» не вызывал никаких вопросов, поскольку этот участок работы уже был знаком учащимся, поэтому старшеклассники самостоятельно и ответственно руководили игрой. Отдел рекламы, отдел ревизии и контроля, а также отчетов по деловым играм пока только набираются опыта, предпринимая попытки деятельности. После проведения каждой деловой игры в лицее, с командой организаторов проводился анализ ситуаций и поиск оптимальных предложений для будущих ярмарок. Участники предлагали свои идеи по размещению отдела «Обмен валюты», эскизы по оформлению, рекламе и другие идеи. Все идеи выслушивались и обсуждались. По итогам деловой игры обсуждались минусы в подготовке и проведении игры. Всего за 4 ярмарки этого учебного года ученики научились производить товар своими руками, рассчитывать его стоимость, проводить элементарную рекламу своей продукции или услуг, продавать свою продукцию или услуги, обменивать валюту, проводить анализ деловой игры.

Несомненно, деловая игра, вовлекшая в себя практически весь коллектив учащихся лицея и большую часть педагогического коллектива, пользовалась большим успехом. Однако наряду с успехами были и трудности, и проблемы.

1. Как и в предыдущие учебные годы (в лицее игра проводится с 2010/2011 учебного года), среди недостатков осталось нежелание проводить более качественно рекламные акции, составлять и выполнять любые письменные отчеты.
2. Многих учащихся увлекла всего лишь игра! В такой игре педагоги стремились добиться реализации образовательных целей, а учащиеся не готовы анализировать собственную деятельность и особенно *оформлять* отчеты по ней!

Важность всех проводимых в лицее мероприятий в рамках деловой игры можно отметить еще и с позиции педагогики: при участии подростков в игре у них формируются и развиваются социальные компетенции, что, в свою очередь, провоцирует их социальную активность. Следует также отметить, что возросла и активность родителей – они присутствовали на всех ярмарках, практически во всех классах.

На все средства, заработанные во время ярмарок, учащиеся самостоятельно приобретали товары в соответствии с направлением трат: Детский дом или помощь ветеранам II мировой войны. Сначала самостоятельно, но под руководством взрослых, связываясь с администрацией, узнавали запросы, т.е. в чем нуждается та или иная группа, а затем приобретали товар, оформляя при этом товары в соответствии с Налоговым законодательством РМ.

Все вышеописанное красноречиво свидетельствует о совмещении приятного, т.е. игры, с полезным – учебной деятельностью.



**Фото.** Образец лицейской валюты, автор Сорокин А., выпускник лицея 2013/2014 учебного года

#### **Библиография:**

1. АСТАПОВИЧ, Л.В. *Через игру к социализации*. Минск: Красико-Принт, 2010. 128 с. (Деятельность классного руководителя).
2. ВЫГОТСКИЙ, Л.С. *Психология развития человека*. Москва: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2005. 1136 с., ил. (Библиотека всемирной психологии). ISBN 5-699-13728-9
3. <http://www.moi-detsad.ru/konsultac/konsultac2739.html>
4. ШАЦКИЙ, С. Т. *Педагогические сочинения*: В 4-х тт. / Под ред. И.А. Каирова [и др.]; Акад. пед. наук РСФСР. Москва: Просвещение, 1962-1965.

*Prezentat la 09.10.2014*