

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЕМ МЫ: ПРОЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Ильин А. Д.

**Руководитель учитель начальных классов Ерко Н. В.
Научный консультант канд. филос. наук Коловская А. Ю.
МАОУ Гимназии № 2, Красноярск**

*Истина страстей, правдоподобие
чувствований в предполагаемых обстоятельствах*

А. Пушкин

*Игра - содержательная функция со многими гранями смысла
Й. Хейзинга.*

Сколько существует человечество, столько существует и игра. Игр великое множество. Игры могут приносить добро и пользу, а могут зло. Как в этом разобраться?

Целью работы стало выявить ценные свойства игры и объяснить её популярность на протяжении многих столетий.

Работа состоит из 3 частей. В первой части приведены общие сведения из истории разных игр в некоторых странах и на Руси. Во второй части описан ход исследования игровых предпочтений школьников начальных классов, некоторые свойства игр и примеры. В третьей части объяснено, чем похожи между собой игра и работа или учёба, чем они дополняют друг друга, а в чём их отличия. Также сделаны выводы и приведены статьи и книги, которые помогли сделать работу.

Конкретные задачи проекта:

1. Раскрыть свойства игры, через изучение ее истории
2. Понять в какие игры мы играем, проведя исследование игровых предпочтений среди школьников начальных классов.
3. Провести сравнение игры и учёбы: найти сходство и отличие.

В рамках проекта исследования была разработана анкета и проведено исследование (пилотное) в классах начальной школы, сведения о котором, мы хотели бы представить.

Ученикам начальных классов гимназии № 2 были розданы бланки анкет, которые нужно было заполнить ответами.

Целью анкетирования, было выяснить из ответов ребят, как часто они играют в игры, что каждый предпочитает из видов игр, а также, что известно им об играх, в которые играли их родители, когда были детьми.

В исследовании приняли участие 19 мальчиков и 18 девочек.

Три девочки, а это 8% от общего количества учеников, сообщили, что играют очень редко в игры.

Выбрать вариант ответа 2 «иногда», предпочли 14 учеников, и это составляет 38%. Выбор распределился примерно поровну между мальчиками и девочками.

Наибольшее количество ребят выбрали вариант ответа 1 «часто». Это 20 учеников, что составляет 54%. Количество выборов этого варианта ответа мальчиками превысило в 1,5 раза выбор девочек.

Был задан вопрос о том, кто как часто играет в игры, и предложено выбрать из трёх вариантов ответов (см. рис 1.):

- Часто
- Иногда
- Очень редко

Предполагаем, что большинству мальчиков не свойственно, испытывать угрызения совести за то, что они часто играют, и это определило их выбор. Девочки, в половине, в своих ответах более уклончивы, и представляются реже играющими, хотя выяснить, так ли это на самом деле, любопытный задел на будущее.

Так распределились ответы на 1 вопрос: как часто Вы играете в игры?

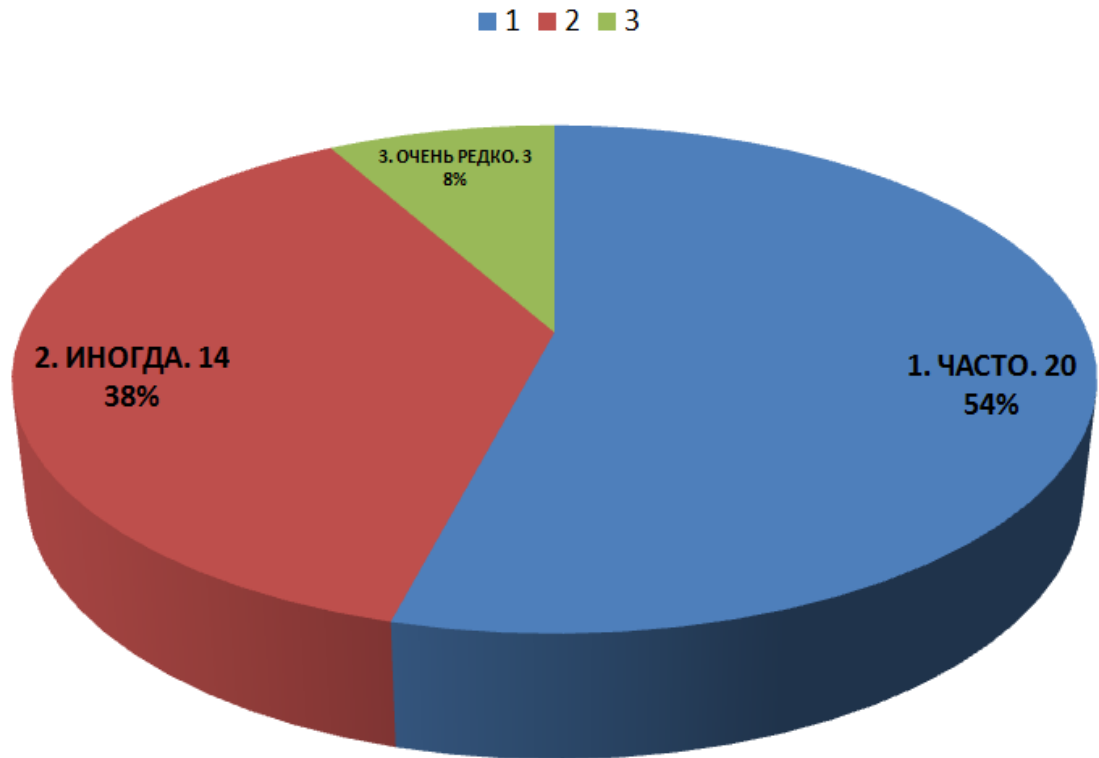


Рис. 1

Анализ предпочтений по видам игр показал (см. рис. 2), что на:

- I месте - компьютерные игры, игры на планшете, на x-box, kinect, sony play-station и другие виртуальные игры;
- II месте - игры с игрушками (куклы, машины, самолёты, лего и другие);
- III месте - настольные игры;
- IV месте - интеллектуальные игры: шашки, шахматы, игра на музыкальных инструментах и другие.

1 настольные игры набрали сумму мест 96 - III место
 2 виртуальные игры набрали сумму мест 70 - I место
 3 интеллектуальные игры набрали сумму мест 108 - IV место
 4 игры с игрушками набрали сумму мест 85 - II место

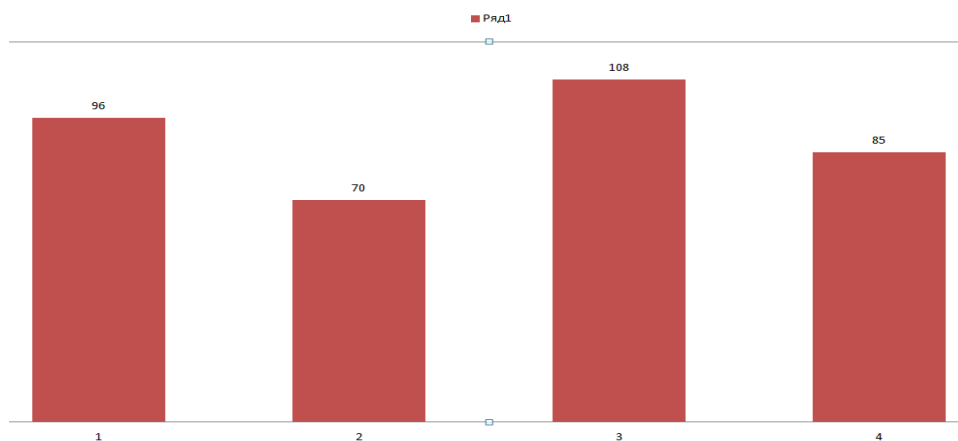


Рис. 2

Лидирующие названия игр по видам:

I место как вид - компьютерные игры и другие виртуальные игры - здесь сложно выделить лидирующее название, так как представлено в ответах их большое разнообразие: mine craft, GTA, lego, Angry birds и многое другое.

II - игры с игрушками (куклы, машины, самолёты, леги и другие) – абсолютным лидером стали конструкторы lego , как у мальчиков, так и у девочек;

III - настольные игры – лидером стала игра MONOPOLY

IV - интеллектуальные игры: шашки, шахматы, игра на музыкальных инструментах и другие – лидерами стали шашки.

Среди *подвижных игр* лидирующими стали прятки, догоняжки, сапёр, а среди редко называемых: Царь – горы, резиночка, классики, казаки – разбойники, жмурки.

Зато именно эти редкие игры, лидируют в списке игр, в которые играли родители, когда были детьми.

Исследование показало, что лишь половина ребят знает названия игр, в которые играли их родители, остальные поставили прочерк в анкете.

Это обстоятельство, я считаю, необходимо исправить, и ребятам нужно понять, как важно знать историю не только, как школьный предмет, но и как историю игр в своей семье, услышанную от своих близких людей. Ведь через игру можно узнать, и характер человека, и увидеть его портрет в детстве, а так же представить какой была жизнь раньше, и как она изменилась теперь. А это потрясающе интересно!

Мне понятно то, что сказал древнегреческий философ Аристотель: «*Когда учатся, то не играют, напротив, учение связано с огорчением*». Отсюда, вероятно, происходит тот относительно низкий рейтинг, который занимают по нашей классификации «интеллектуальные игры». Все же у школьников, игра на музыкальных инструментах, шахматы и даже шашки, скорее ассоциируются с обучением, чем с игрой, а это труд, и слёзы порой.

В игре мы увлекаемся настоящим, тем, во что и с кем мы играем. В учёбе мы понимаем, что знания будут нужны когда-то и для чего-то, что ещё не ясно. Цель игры, таким образом, - игра.

В обучении нам важна истина. То есть надо точно знать как, когда и что происходило и сколько будет «два умножить на два». В игре можно поверить, что два

умножить на два не четыре, а пять и даже игрой доказать, что это так и есть. То есть в игре есть вымысел.

Но все-таки сходство между игрой и учебой есть. Об этом красноречиво говорят множество примеров использования игр в обучении: ВИКТОРИНЫ, КОНКУРСЫ, ОЛИМПИАДЫ И МНОГОЕ ДРУГОЕ.

Различия тоже есть. Работа или учёба отличаются от игры тем, что человек следует принципу «должен» и «надо». Человек не всегда понимают, зачем это надо, если неохота.

Учится - это значит понимать тему и запоминать. Конечно, в игре тоже надо понимать, что замыслили участники, чтобы построить свой план и победить. Но это твой план и к нему никто не обязывает. А в обучении это не совсем твой план.

Игра никого не принуждает. Можно в любое время выйти из игры или вообще в ней не участвовать, а только смотреть и смеяться. В игре больше свободы — будь, кем хочешь или просто смотри.

Выводы

Игра — важное проявление нашего опыта, воспитанности и культуры. То, на что способен человек часто проявляется сначала в игре, потом в школе и в жизни.

А почему? Потому что в остальных видах деятельности существуют нормы, правила, запреты, стереотипы, стандарты. Игра — свободная форма, хотя не лишенная своих собственных правил. Но эти правила направлены не на ограничение свободы, а на высвобождение творчества.

Игровой принцип в XX веке распространился на все сферы. Играют дети и взрослые. Есть игры на тему экономики, экологии, управления, норм поведения. Есть развивающие игры на способности, географические игры, исторические и другие.

Но надо всегда помнить, что есть игра и есть реальность и это не одно и то же. Надо уметь входить в игру и выходить из неё без ущерба для общения с другими и с пользой для своего развития.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Игровое имитационное моделирование XXI века // Вестник высш. школы, 1992, № 2, с. 61-84.
2. Розанова Е. Г. Игровые сценарии в педагогической практике // Социс, 1995, № 10, с. 130-132.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. - М., 1992.
4. Шайтанова А.И. Искренность и игра как модусы поведения личности // Человек, 1995, № 4. С. 66-76.
5. Щукина Г.И. Театрализованная игра в учебном процессе. В книге: Роль деятельности в учебном процессе. М.: Просвещение, 1986. С. 95-105.
6. Голосуев В.М. Древняя и загадочная игра. – СПб, 1997. 287 с.
7. Коловская, А. Ю., Коловская Л. В. Образовательные процессы и ресурсы высшей школы в области радиоэлектроники: учебник / Красноярск: Сиб. Федер. Ун-т, 2012. – с. 532.