

ваемые задачи можно выделить в этом возрасте для каждой конкретной личности, но не для группы в целом.

Итак, на разных возрастных этапах существуют различия в переживаниях задач взросления. В среднем детстве это такие задачи как: переживание по поводу своего имени, фамилии, прозвищ; переживание по поводу своей внешности (лицо, тело, одежда); переживание по поводу конфликтов со сверстниками, недостатка друзей, не понимание (не принятия) в группе; переживание по поводу отношений с противоположным полом; переживание по поводу отношений с родителями (появляется недоверие). В подростковом, юношеском возрасте наиболее актуально переживаемыми задачами взросления являются задачи: переживание по поводу отношений с противоположным полом; переживание по поводу отношений с родителями. В ранней взрослости задачи взросления становятся индивидуализированными и определяются предыдущими этапами развития. По мере взросления происходит параллельный процесс: с одной стороны самоотношение становится более устойчивым и дифференцированным, и в то же время актуализируются возрастные задачи, конструктивное решение, которых обуславливает возникновение такой системной характеристики как взрослость.

Е.В. Половинкина

Типология игр в учебно-воспитательном процессе

Научный руководитель Н.Ю. Самыкина

При разработке новых методов и форм организации обучения большое внимание следует уделять проблеме использования игр и игровых методик в учебно-воспитательном процессе. Важно понимать обучающее значение игры, что позволит глубже и интереснее построить содержание работы с учащимися.

Актуальность данной проблемы состоит в том, что в настоящее время происходит переход на новые, нетрадиционные технологии обучения в связи с изменениями условий существования и развития общества.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется как самостоятельная технология для усвоения понятия, темы и даже раздела

учебного предмета, как элемент более обширной технологии, в качестве урока или его части и как технология внеклассной работы.

Следует отметить, что единого научного, общего для всех определения игры в литературе не имеется до сих пор, и все исследователи отталкиваются от интуитивного осознания, соответствующей культуры, определенной реальности и места игры, которое она занимает в этой культуре.

Обозначим наиболее известные подходы к игре в историческом аспекте. Одна из теорий – теория К. Гросса, который считал, что у высших живых существ, особенно у человека, прирожденные реакции являются недостаточно развитыми, поэтому человеку дано особенно длинное детство для подготовки к жизни с помощью подражания привычками, способностями старшего поколения [3].

Альтернативной позицией была теория игры Ф. Бойтендайка, который возражал Гроссу. Его теория состояла в том, что инстинкты созревают независимо от упражнений, которые он не считал игрой [2].

Д.Б. Эльконин определяет игру как деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности [7].

Особый вклад в изучение игры в конце XIX – начале XX века внес выдающийся русский психолог П.Ф. Каптерев [6]. Его исследования особо актуальны сегодня, когда коренным образом изменилось отношение к игре в процессе обучения детей. Автор отмечал, что в обучении ребенку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать свое внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме».

В работе Н.П. Аникеевой [1] игра рассматривается как особое отношение личности к окружающему миру; особая деятельность, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность; социально заданный и усвоенный им вид деятельности; особое содержание усвоения; деятельность, в ходе которой происходит развитие психики.

Суть применения игры заключается в том, что в ней более важен не результат, а сам процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реальны. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, включая в сюжет игры определенные роли, педагог может тем самым программировать определенные положительные чувства играющих детей. При этом, во-первых, важен сам опыт переживания по-

ложительных чувств для человека, во-вторых, через переживания только и можно воспитать положительное отношение к деятельности. Игра имеет богатые возможности сформировать положительное отношение и к неигровой деятельности.

Использование игры как дидактического средства в приобретении и формировании определенных знаний, умений и навыков помогает раскрыть содержание учебного материала в доступной и занимательной форме, сформировать умственные действия.

Профессиональное мастерство учителя проявляется в том, что он должен уметь организовать обучающую деятельность учащихся, развивать их креативные способности и индивидуальность в процессе игры.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций приурочной форме занятий происходит по таким основным направлениям, как: дидактическая цель (ставится перед учащимися в форме игровой задачи); учебная деятельность (подчиняется правилам игры); учебный материал (используется в качестве ее средства). В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В работе «Современные образовательные технологии» Г.К. Селевко уделяет большое внимание игре и игровым технологиям в образовательной практике и предлагает следующую классификацию игр:

1. *по области деятельности*: 1) физические, 2) интеллектуальные, 3) трудовые, 4) социальные, 5) психологические;
2. *по характеру педагогического процесса*: 1) обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, 2) познавательные, воспитательные, развивающие, 3) репродуктивные, продуктивные, творческие, 4) коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические;
3. *по игровой методике*: 1) предметные, 2) сюжетные, 3) ролевые, 4) деловые, 5) имитационные, 6) драматизации;
4. *по предметной области*: 1) математические, химические, биологические, физические, экологические, 2) музыкальные, театральные, литературные, 3) трудовые, технические, производственные, 4) физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, 5) обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;

5. *по игровой среде*: 1) без предметов, с предметами, 2) настольные, комнатные, уличные, на местности, 3) компьютерные, телевизионные, технические средства обучения (ТСО), 4) технические, со средствами передвижения.

Таким образом, использование в учебно-воспитательном процессе для его оптимизации разнообразных видов игр помогает преодолеть одно из противоречий современного образования – противоречие между фактическим, «знаниевым» характером учебного материала, его огромным объемом и нежеланием, а чаще невозможностью учащихся усвоить этот материал. В перспективах исследования по данной теме планируется изучение взаимосвязи типа игр и особенностей усвоения учебного материала.

Литература

1. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой: кн. для учителя. М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. *Бойтендайт Ф.* Теория игры Бойтендайка.
3. *Гросс К.* Душевная жизнь ребенка. Киев, 1996.
4. *Зимняя А.Н.* Педагогическая психология. М., 2000.
5. *Ильина Т.А.* Педагогика. М., 1984.
6. *Каптерев П.Ф.* Детская и педагогическая психология. М.; 1999.
7. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Гуманит. издат. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

Н.Ю. Самыкина, Е.Л. Тома

Особенности мотивационной сферы студентов с различным уровнем социальной активности

Исследование проведено при поддержке РГНФ (проект №08-06-00391а)

Студенческой среде присущи определенные психологические особенности, такие как неустойчивость, отсутствие окончательной сформированности, лабильность, более высокая, по сравнению со старшими возрастными группами, реактивность в отношении перемен, происходящих в социокультурной среде. При этом именно студенчество обладает целым набором социальных ресурсов, способствующих более высокой адаптивности и инновативности данной социальной группы в условиях трансформаций: молодой возраст, образованность, социальная активность, проживание в больших городах, а также сравнительно высокая