

Десять процентов всех средств отчислялись в фонд командиров, которым распоряжался совет командиров. Большая часть средств использовалась для самообеспечения колонии. Оставшиеся средства направлялись на счет в сберкассе и выплачивались выпускникам колонии в виде «подъемных».

Бойцы студенческих строительных отрядов на целине зарабатывают деньги. Но размер заработной платы не является ведущим стимулом трудовой деятельности. Важен сам процесс: выехать на целину и дружно поработать.

А размер зарплаты в педагогических отрядах ничем не отличается от стандартной зарплаты педагога начала трудовой деятельности.

Здесь показаны далеко не все традиции коллективов колоний А.С. Макаренко и студенческих строительных отрядов. Таких традиций можно выделить множество. И в заключение следует еще раз подчеркнуть, что воспитательные традиции являются основой создания коллектива, имеют огромное педагогическое значение.

Е.С. Мясникова

Традиции А.С. Макаренко и современные тенденции в организации детской игры

У каждого культурного явления – своя история и свое происхождение. Какова же история игры?

Еще в XIX веке русским философом Г.В. Плехановым было высказано предположение, что игра – дитя труда. Д.Б. Эльконин, развивая эту мысль, указывал, что, по-видимому, игра прежде всего появилась как деятельность взрослых, замещающая и изображающая реальный трудовой процесс [4, с. 17].

А.С. Макаренко как вдумчивый, любящий детей педагог большое место в воспитательной работе с детьми всех возрастов отводил игре, оценивал каждую игру по ее результатам. Он понимал игру не только как средство подготовки детей к жизни и деятельности, но и как саму жизнь и важную деятельность детей и стремился к тому, чтобы игра обеспечивала радость жизни, прививала детям любовь и интерес к ней.

Игра – деятельность ребенка, постепенно перерастающая в трудовую деятельность. В книге В.М. Терского «Клубные занятия и игры в практике А.С. Макаренко» отмечается, что отличие игры от труда обычно видят в том, что трудясь человек создает материальные ценности, а играя таковых не создает. Но дети способны и в процессе игры создавать материальные ценности. И это очень хорошо, если игра перерастает в труд и в то же время не теряет прелести игры [3, с. 82]. Так, например, в практике Антона Семеновича были технические игры, которые преследовали цель политехнического развития. В процессе этих игр ребята изготавливали механические движущиеся игрушки, машины-модели.

В этих играх, отмечает В.М. Терский, дети впервые видят, как важно делать игрушку точно и прочно, и получают первоначальные понятия о качестве, о культуре труда, которые глубоко, навечно откладываются в их сознании; эти понятия не навязываются учителем, а устанавливаются самой необходимостью. Сделав заводные автомашинки, дети проводят «гонки». Какая игрушка дальше уедет? Ясно, что сделанная лучше [3, с. 117]. Это является доказательством того, что игра – деятельность, перерастающая в труд. В.М. Терский говорит, что соблюдение правил игры приучает выполнять определенные требования и тем самым воспитывает волю к действию и способность к торможению [3, с. 82].

Вся жизнь в колонии им. Горького и в коммуне им. Дзержинского была насыщена игровыми элементами. Терский выделяет основные игры в педагогической практике А.С. Макаренко:

1. Конкурс смекалки (он назывался ребусником).
2. «Горлет» – наиболее типичная игра собственного сочинения, представляющая собой сочетание разнообразных полезных игр. Вместе с общеизвестными спортивными играми она обеспечивала физическое развитие детей, воспитывала у них чувство коллективизма.
3. Игры технические (изготовление механических игрушек).
4. Литературно-театральные игры типа импровизаций, имеющие задачей развитие речи и творческой мысли.
5. Разнообразные игры-аттракционы, не имевшие особых названий.
6. Оригинальные игры, которые настолько различны, что их нельзя отнести к определенной группе. Среди них были игры и подвижные, и полуподвижные, проводившиеся на полу большого зала.

7. Особые игры-экскурсии.

8. Настольные игры [3, с. 84].

Анализируя книгу В.М. Терского, можно сказать, что Антон Семенович очень вдумчиво и тщательно относился не только к подбору игр, но и к их организации. Все игры А.С. Макаренко направлены на развитие личности ребенка, они проходили ярко, имели красочные декорации, четкие рекомендации и инструкции проведения. Кроме того, игры преимущественно были гибкими и имели много конкурсов, способных увлечь всех ребят.

Опыт Антона Семеновича Макаренко является предпосылкой к изучению, развитию и применению в воспитании детей игр различной направленности.

Детская игра давно является предметом исследований детской психологии. Наиболее известны в этом плане исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина и др.

Д.Б. Эльконин особо отмечает мысль Л.С. Выготского о том, что в примитивных обществах в играх детей происходит действительная их профессиональная подготовка к будущей деятельности: к охоте, к распознаванию следов зверей, к войне. Игра современного ребенка также направлена на будущую деятельность, но, главным образом, на деятельность социального характера. «Ребенок видит деятельность окружающих его взрослых людей, подражает ей и переносит ее в игру, в игре овладевает основными социальными отношениями и проходит школу своего будущего социального развития» [4, с. 170].

Современная психология выделяет игру как ведущий тип деятельности ребенка. Развитие игровой деятельности теснейшим образом связано со всем ходом развития ребенка [4, с. 176].

Игровая деятельность в силу ее особенностей, стихийности, становится средством воспитания детей. Психологами и педагогами установлено, что в игре развивается способность к воображению, образному мышлению, так как в игре ребенок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности; сделать это он может только с помощью условных действий [2, с. 11].

Закладываемая у дошкольника в игре способность оперировать образами действительности в уме создает основу для дальнейшего перехо-

да к сложным формам мышления, творчества. Кроме того, развитие воображения важно и само по себе, ведь без него невозможна никакая, даже самая простая, специфическая деятельность [2, с. 12].

На современном этапе развития человека игра претерпела много изменений. Психологи классифицируют игры по общим, объединяющим признакам, правилам, построению сюжета, организации игры.

По своим внешним характеристикам игры можно разделить на подвижные (салочки, прятки, классики), настольные (домино, пашки) и словесные игры («Садовник», «Испорченный телефон») [2, с. 19].

Игры с правилами могут быть очень простыми, включающими всего одно-два правила. Но есть и очень сложные игры, строящиеся на целой системе правил. Далее выделяют сюжетно-ролевые игры («Два мороза»), интеллектуально-развивающие (головоломки). По организации игры бывают педагогически организованными и спонтанными, когда дети сами придумывают сюжет и выбирают роли.

Особое место в плане изучения уделяется компьютерным играм, так как современные дети очень много времени проводят за компьютером. Компьютерная игра – это по своей сути программа действий ребенка, в которой все задачи взаимосвязаны между собой.

Компьютерная игра во многом сходна с традиционной игрой; кроме того компьютерные игры не должны заменять традиционные игры, а должны применяться в сочетании с традиционными играми. Компьютерная игра позволяет развить у ребенка логическое мышление, быстроту реакций, способность доводить все до логического конца, так как в компьютерной игре невозможен переход на следующий уровень без завершения первого этапа игры. Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики.

М.Ю. Горвиц, анализируя компьютерные игры и программы, отмечает, что компьютерные программы имеют педагогическую значимость, если они направлены на поступательное, прогрессивное развитие творческой личности ребенка, всестороннее развитие его способностей [1, с. 56].

Компьютерные игры можно подразделить на следующие типы:

- адвентурные игры (направлены на развлечение);
- аркадные игры (тренируют глазомер, внимание, реакцию);

- логические игры (развивают логическое мышление);
- режиссерские игры (ребенок может сам создать мультфильм или сказку);
- игры-стимуляторы; 3D-Action (жесткие игры).

Компьютерные игры, как правило, яркие, сопровождаются комментариями, подсказками, имеют много различных деталей.

Для дошкольников необходимо строгое ограничение по времени, к тому же следует учитывать индивидуальные особенности ребенка. Например, если ребенок возбужден, нетерпелив, ему можно предложить игру, где надо думать, а не действовать.

Среди игр, которые направлены на обучение и развитие, можно выделить несколько программно-методических комплексов или обучающе-развивающих программ. Это «Роботландия» и «КиД-система» («Компьютер и дети»). В «Роботландии» дети учатся управлять универсальным роботом, развивая алгоритмическое мышление и вырабатывая простейшие умения и навыки работы с компьютером. «КиД-система» включает в себя обучающе-развивающие игры. Их смысл заключается в том, чтобы научить детей алфавиту, счету, простейшим математическим операциям [1, с. 23].

Вернемся к опыту А.С. Макаренко, который прекрасно понимал, что одна игра, даже лучшая, не может обеспечить успеха в достижении целей, поставленных педагогом. Необходимо создавать комплексы игр, считая эту задачу важнейшей в деле воспитания. При этом, «как в хорошей картине или хорошей песне, не должно быть ни лишнего, ни недостающего» [3, с. 81].

Таким образом, несмотря на существенные изменения в игре, способах построения сюжета, применении различных вспомогательных средств в организации игры, принципы, применяемые А.С. Макаренко в создании детской игры, остаются действенными. Ведь для того чтобы компьютерная игра была эффективной, приносила ребенку пользу, необходимо использовать компьютерную игру в сочетании с традиционной. Компьютерные игры необходимо тщательно подбирать и проигрывать самому педагогу.

В заключение хотелось бы сказать о значении игры в целом для развития ребенка. Игра имеет значение не только для интеллектуального развития ребенка, но и в целом для развития всех личностных качеств. При-

нимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки взрослых, ребенок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, а это означает, что у него закладываются человеческие, социальные эмоции, начала нравственности. Большое влияние игра оказывает на формирование у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Помимо того что ребенок, воспроизводя в игре взаимодействия и взаимоотношения взрослых, осваивает правила и способы этого взаимодействия, в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится объяснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими людьми. В игре ребенок получает и опыт произвольного поведения – учится управлять собой, соблюдая правила игры, сдерживая свои непосредственные желания ради поддержания совместной игры со сверстниками, уже без контроля со стороны взрослых. Все эти качества необходимы ребенку в дальнейшей жизни и в первую очередь в школе, где он должен включаться в большой коллектив сверстников, контролировать свои действия при выполнении домашнего задания.

Кроме вышесказанного, игра помогает решать и более узкие педагогические задачи. В игре может происходить усвоение ребенком отдельных знаний, умений и навыков. Однако это требует уже специальной педагогической организации детской игры, включения в нее такого содержания, которое потребовало бы от ребенка актуализации определенных знаний, выполнения определенных действий [2, с. 11].

Таким образом, мысли А.С. Макаренко о необходимости уделять больше внимания детской игре, ее организации подтверждаются дальнейшими педагогическими и психологическими исследованиями природы детской игры и ее роли в жизни ребенка.

Библиографический список

1. Горвиц М.Ю. Новые информационные технологии. М., 1998.
2. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком? М., 2001.
3. Терский В.М. Клубные занятия и игры в практике А.С. Макаренко. М., 1961.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.