

6. Если ваш ребенок не такой как другие. М., 1997.
7. Захаров А.И. Как помочь нашим детям избавиться от страха. СПб., 1995.
8. Лэндрет Т.И. Игровая терапия: искусство отношений. М., 1994.
9. Не дай цветку сломаться / из опыта работы реабилитационного центра коррекционной педагогики «Сломанный цветок»/ Ширинский. М., 1997.
10. Основы социальной работы: Учебник. М., 1999.
11. Справочное пособие по социальной работе // Под ред. Л.С. Алексеевой. М., 1997.
12. Социальная работа / Под ред В.И. Щербатова. Ростов-на-Дону . 1999.
13. Социальная реабилитация детей с ограниченными возможностями: Учебное пособие / Под ред. А.Г. Пашкова. Курск, 1996.
14. Ялпаева Н.В. Реабилитация детей с различными видами патологии. Курск, 1998 .

**А.М. АМОСОВ, Д.А. ВЛАСОВА, М.А. ОСТАПЕНКО**

### **ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

Игра – одна из ключевых категорий современной культуры. И дело даже не в том, что ее трактуют как форму существования человеческой свободы или самоценную деятельность. Гораздо большего внимания заслуживает тот факт, что игра становится стилем жизни, единственной сферой самореализации индивида. Такое ощущение, что современный человек европейской культуры боится жить по-настоящему и стремится всему придать статус «по-нарошку». Такая же тенденция наблюдается и среди многих молодых россиян. По этому поводу можно было бы рассуждать довольно много, но в рамках этих тезисов хотелось бы сказать об ином.

Хотелось бы сказать о позитивных моментах игры. В частности, речь пойдет об интеллектуальных играх студентов РГППУ. Двадцать седьмого апреля сего года состоялась игра «Что? Где? Когда?». Участвовали две команды студенты ИнЭС и ИПЮ. Тематика была известна заранее – 60-летие победы советского народа в Великой Отечественной войне. Вопросы составляли совместными усилиями: преподаватели кафедры истории, философии и ведущий игры. Составители вопросов выбирали между вопросами, апеллирующими к детальному знанию событий, фактов, имен, дат; и вопросами, апеллирующими к логике при хорошем знании истории Отечества. В конечном итоге остановились на вопросах логического характера. Это объясняется характером игры. Главное не то, что студенты обладают большим объемом знаний, а то, что они владеют этим знанием, то есть, умеют увидеть взаимосвязи, провести аналогии и т.д. Таким образом, для составителей главной задачей было пробудить творческий поиск

студентов. Действительно, глубину студенческих знаний преподаватели имели возможность проверить на экзамене по истории, зачете по культурологии и т.д. Игра же предполагает интригу в вопросе, что порождает своего рода интеллектуальную эстетику. Неслучайно, ведущий этой игры – Александр Амосов (Сц-304) оценивал некоторые вопросы как красивые. Всякий вопрос вызывал бурную эмоциональную реакцию игроков и капитанам команд приходилось охлаждать этот пыл.

Чем хороши такие игры? По мнению капитана команды юристов Дарьи Власовой, все получилось здорово, она выражает особую благодарность своей команде: Федорову Ивану, Филипповской Анне, Козловой Елене, Кобзист Ларисе и Акинину Игорю. Это-то и ценно – опыт командной работы, опыт совместного устремления к одной цели, ощущение себя единой командой. Причем интеллектуальный характер игры предполагает ценность и значимость каждого члена команды, значимость именно его личностной уникальности, неповторимости, способности к эвристическому поиску.

В подобного рода играх наблюдается удивительно гармоничное сочетание принципов коллективизма и индивидуализма. В этой игре реализуется принцип, сформулированный Н.Ф. Федоровым: «нужно жить не для себя и не для других, а с каждым и для каждого». Действительно, в такой игре простой массовостью не победить, шапками не закидать. В то же время, если каждый будет сам за себя, если не будет готов «отдать» свою идею, свою находку, то и самый интеллектуальный игрок не добьется победы. Здесь важно именно сочетание личных интеллектуальных качеств, личной интуиции и командного духа, установки на открытость и своего рода жертвенность.

Как отмечают исследователи игры как таковой, она способствует построению вероятностных моделей анализируемых объектов, конструированию новых художественных систем. Именно в процессе игры сознание индивида высвобождается из-под гнета стереотипов, что способствует творчеству во всех его проявлениях.

Представляется бесполезным ориентировать молодежь на подобного рода интеллектуальные игры, которые, с одной стороны, сохраняют все очарование игры, а с другой стороны, развивают способности и навыки, безусловно, необходимые молодым людям в их дальнейшей жизни в профессиональном становлении.