

**Жданова Светлана Николаевна**

д-р пед. наук, профессор

**Чиркова Александра Андреевна**

магистрант

ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный

педагогический университет»

г. Оренбург, Оренбургская область

## **РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ СОЗИДАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОДРОСТКА**

***Аннотация:** в статье исследуется феномен интерактивных игр в развитии созидательной деятельности подростка, дается философско-педагогический ракурс трансформации игры как интерактивного средства в информационном обществе, подчеркивающим ее актуальность. В анализе взаимосвязанных понятий раскрывается сущность и содержание созидательной деятельности, дается понятие «созидательной позиции подростка».*

***Ключевые слова:** игра, интерактивная педагогика, интерактивные игры, интерактивные методы, интерактивные технологии, созидательность, созидательная деятельность, созидательная позиция подростка.*

Актуальность применения игры в обучении и воспитании подрастающего поколения обоснована в довольно большом массиве психолого-педагогических исследований. Современная ситуация такова, что подростки все больше уходят от реальности в виртуальные миры. И важно, именно сейчас, противопоставить компьютерным играм увлекательную игровую деятельность подростков в реальном живом общении, наполненную яркими переживаниями, образами, обменом опытом и интеракциями. Игра оказывается спасительным средством в преодолении кризиса созидательности, так остро переживаемом подростками [2].

Научное осмысление феномена интерактивной игры касается ряда взаимосвязанных понятий «игра», «интерактивная игра».

Игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Философско-педагогический ракурс характеристики игры дает Й. Хейзинг, который писал: «Человеческая культура возникает и развертывается в игре, и как игра» [7]. С.Л. Рубинштейн утверждал, что: «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир... В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры». Автор подчеркивает, что «личность и ее роль в жизни теснейшим образом взаимосвязаны; и в игре через роли, которые ребенок на себя принимает, формируется и развивается его личность, он сам» [5]. Педагог В.А. Сухомлинский отмечал, что «игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» [6].

Интерактивная игра рассматривается как компьютерная технология, активизирующая восприятие, мышление, эмоционально – волевую сферу личности. В эпоху информационного общества интерактивностью пронизаны все процессы, поскольку интерактивность отражает сущностную характеристику современного образования и жизнедеятельности на информационной основе.

Понятие интерактивности заимствовано из английского языка, означает взаимодействие (inter – между, act – действие) и является понятием, раскрывающим характер и степень взаимодействия между объектами или субъектами. Интерактивностью пронизаны диалоговое взаимодействие, кооперация и сотрудничество, игровые формы деятельности, что полностью соответствует требованиям к средствам формирования созидательной позиции подростка [3].

Впервые 1975 г. термин «интерактивная педагогика» был введен немецким ученым Г. Фрицем. В современной педагогике интерактивное обучение характеризуется рядом основных признаков: диалогическое взаимодействие, работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества, игровая деятельность, тренинговая организация обучения. В рамках информационного подхода рассматривают техническую интерактивность, как свойство программного

обеспечения по взаимодействию с пользователем, и психолого-педагогическую, как технологию обучения и развития личности [9].

Анализ инновационного педагогического опыта показал, что в практике применяется совокупность интерактивных методов и технологий: интерактивная лекция (викторина, вкрапленные задания, активное резюмирование, диагноз и предписание, командная работа, дебрифинг, перевод, пресс-конференция), кейс-метод, веб-технологии (хот лист, мультимедийное портфолио, поиск сокровищ, коллекция примеров – сабджект семпле, веб-квест), техники креативности (техника модерации, составление ментальных карт, бисоциация, мыслительные колпаки, мозговой штурм, метод многомерных матриц, метод инверсии, метод эмпатии, метод синектики, методы организованных стратегий), теория решения изобретательских задач, методы мыследеятельности (метаплан, мастерская будущего, алфавит, работа с понятиями нравственного развития), методы смысло творчества («Заверши фразу», «Ассоциации», «Алфавит», «Интеллектуальные качели», «Минута говорения», «Аллитерация понятия» и др.), дискуссионные методы (круглый стол, дебаты, интерактивные игры («четыре угла», «икебана», «давай, делай!», «оттаивание», «гений и придурок», «динамическая социограмма», «потенциал группы», «эссе», «ужасные тайны» и др.) [8].

Традиционно к средствам интерактивного обучения относят интерактивную доску, интерактивную систему тестирования, электронный учебник и другие. Остановимся на интерактивной игре, являющейся частью интерактивных психолого-педагогических технологий. В рамках нашего исследования интерактивная игра рассматривается как средство развития созидательной деятельности подростка. Интерактивная игра зарекомендовала себя как форма учебной деятельности школьников, достигающая следующие задачи: формирование познавательного интереса, освоение теории и практики, формирования причинно-следственных связей (детерминированности действий), взаимообмен личным опытом участников, развитие навыков сотрудничества, организацию мыслительной деятельности в целом.

Рассмотрим сопряженность процесса формирования созидательной позиции подростка в ходе интерактивной игры.

Анализ теоретических работ показывает, что в настоящий момент в педагогике определение «созидательная позиция личности» отсутствует, при том, что есть несколько определений смежных понятий, которые и послужат нам основой для выведения понятия «созидательная позиция».

Созидание – создание новых по замыслу культурных или материальных ценностей [4].

Созидательное взаимодействие подростков в педагогике определяется как совместная специально организованная деятельность подростков, которая: направлена на созидание новых для подростков социально-ценных отношений, продуктов деятельности, норм поведения; помогает решению актуальных личностно-значимых проблем подростков.

В педагогическом словаре дается определение позиции личности как устойчивой системы отношений человека к различным проявлениям окружающей действительности, людям и самому себе [3].

Опираясь на данное определение, мы можем вывести понятие «созидательная позиция подростка», которая содержит устойчивость системы отношений подростка к окружающей действительности, себе и другим людям в контексте готовности к участию в созидательном взаимодействии в реальном и виртуальном мире. Для формирования созидательной позиции подростка необходимы условия безопасного окружения и позитивной поддерживающей атмосферы, наличие свободного выбора, инвариантность, возможности для экспериментов и сотрудничества, эмоциональная и деятельностная обратная связь [1].

Средствами интерактивной игры можно решать такие важные психолого-педагогические задачи как развитие рефлексии, инициативности и самостоятельности участников, получение нового опыта межличностного взаимодействия, развитие созидательного взаимодействия и, соответственно, развитие созидательной позиции подростка.

Подростковый возраст обусловлен рядом физиологических, психических, психологических изменений. Эмоциональное состояние подростка становится нестабильным, резко изменяется. Меняется социальная ситуация развития, в этом периоде формируются основные новообразования личности: жизненные ценности, социальные нормы, и самое важное – самоопределение и самосознание. По мнению Э. Эриксона, подростковый возраст является ключевым для развития идентичности как чувства непрерывной самотождественности, целостности, последовательности и уникальности собственной личности.

Диагностическое исследование выявило актуальность таких потребностей у подростков как потребность в признании собственной значимости, в социальном успехе, в многообразии деятельности, в исследовании себя в окружающем мире, потребность в уважении со стороны окружения к собственным психологическим границам, желание исследовать и осваивать гендерные и социальные роли на новом уровне, интерес к свойствам собственной личности, потребность в реализации своих интенций, необходимость в ощущении и осознании себя индивидуальностью.

Практика работы психолога в школе описывает следующее. В современных школах требования к детям высоки, подросток должен соответствовать множеству стандартов, практически ежедневно адаптироваться к различным требованиям, проявлять весь спектр коммуникативных навыков, постоянно осваивать новые знания и виды деятельности в рамках регулярного контроля. Ситуации успеха, чувства значимости, влияния на условия и процесс обучения в школьных рамках подростка крайне редки.

Постоянная работа по образцу, по заданным нормам и правилам в школе, регулярная угроза неудачи, ощущение собственной безусловно исполнительской функции в процессе обучения, на фоне нестабильного, зачастую подавленного эмоционального состояния подростка, с одной стороны, и необходимости сепарироваться от родителей, от авторитета взрослых, осознать собственную индивидуальность, отличную от других, найти и утвердить для себя основы и смысл собственного существования, с другой, позволяет охарактеризовать нам

подростковый период трансформации, помимо физического и ценностного, как кризис созидательности.

В связи с вышесказанным можно предположить, что профессиональная помощь и поддержка подростка в процессе созидания как смыслообразующего и дающего возможность реализовать свои внутренние конфликты, порывы, чувства и амбиции социально-приемлемым способом, в отличии от процесса разрушения, воплощающегося в деструктивном поведении подростка, исключительно необходима в условиях становления личности подростка и преодолении кризиса созидательности.

Анализ практической деятельности выявляет что средства интерактивных игр в сфере психолого-педагогического воздействия на подростка оказывает положительное влияние на формирования созидательной позиции подростка: развивает знания о себе и собственном поведении. Заданные условия и границы интерактивной игры, с одной стороны, дают безопасное и контролируемое пространство для экспериментов, с другой стороны, дает свободу выбора, не ограничивает в проявлении инициативы, предприимчивости, проявлении творческих решений, пробуждает любопытство и вдохновение,

Резюмируя вышеизложенное, подчеркнем, что сегодня интерактивные игры – это неотъемлемая часть образовательного процесса и жизни современного подростка, включающая освоение реального и виртуального мира. Понятие интерактивности наполняется новым содержанием, и бурно развивается интерактивная педагогика, которой предстоит осмысление и разработка технологий интерактивной игры в воспитании позитивных качеств подрастающего поколения.

### ***Список литературы***

1. Губина Ю.В. Роль игрового развлекательного досуга в формировании ценностных ориентаций подростков / Ю.В. Губина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.scienceforum.ru/2016/2012/23074> (дата обращения: 17.12.2017).

2. Жданова С.Н. Технологии формирования социально-ориентированной позиции подростка: Научно-методическое пособие / С.Н. Жданова, Д.М. Кучеренко. – Оренбург: ОренПечать, 2017. – 122 с.

3. Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / А.Ю. Коджаспиров, Г.М. Коджаспирова. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.psyoffice.ru/slovars179.htm> (дата обращения 12.09.2017).

4. Ожегов С.И. Толковый словарь / С.И. Ожегов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/239802> (дата обращения: 17.12.2017).

5. Рубинштейн С.Л. Бытие и сознание. Человек и мир / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2003. – 466 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.livelib.ru/author/2533/latest-sergej-rubinshtejn/> (дата обращения: 12.02.2017).

6. Сухомлинский, В.А. Мудрость родительской любви / Сост. А.И. Сухомлинская. – М.: Мол. гвардия, 1988. – 304 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.livelib.ru/author/237524/top-vasilij-suhomlinskij> (дата обращения: 09.02.2016)

7. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга; сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

8. Черкасова И.И. Интерактивная педагогика: Учебно-методическое пособие / И.И. Черкасова, Т.А. Яркова. – СПб.: НОУ «Экспресс», 2012. – 190 с.

9. Шевцова И.В. Интерактивные педагогические технологии в системе дополнительного образования / И.В. Шевцова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/interaktivnye-pedagogicheskie-tehnologii>