

Копылова Надежда Владимировна

старший методист

Вьюшина Марина Аркадьевна

педагог дополнительного образования

МАОУДО «Дворец детского (юношеского) творчества»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИГРА КАК СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ ПОДРОСТКОВ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БУРИМЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

***Аннотация:** авторы анализируют воспитательный потенциал игры в работе со старшеклассниками – возрастной группой с доминирующей потребностью в общении и самоутверждении среди сверстников. В качестве конкретного примера педагогического инструмента подробно разбирается игра «Буриме», описывается её история и правила составления стихотворений на заданные рифмы. Обосновывается актуальность буриме для работы со старшеклассниками. Педагогическая ценность метода заключается в том, что учитель лишь задает рамки, а поиск смыслов и радость творчества подросток осуществляет самостоятельно.*

***Ключевые слова:** Педагогика, игровые технологии, воспитание, старшеклассники, Буриме, словесность, публичные выступления.*

Сегодня, как никогда широко, осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. В условиях масштабного преобразования общеобразовательной и профессиональной школы педагогическая мысль нацелена на поиск всех доступных ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Однако парадокс заключается в том, что один из самых мощных инструментов развития ребенка – игра – остается одним из самых недооцененных и мало используемых средств в арсенале современной педагогики.

Игра относится к косвенному методу воздействия: ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, является полноправным субъектом деятельности. Игра – это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание.

Особую актуальность игровой подход приобретает в работе со старшим школьником. Подростковый возраст традиционно называют «трудным» и переходным. Своеобразие социальной ситуации развития состоит в том, что юноша или девушка включается в новую систему отношений и общения с взрослыми и сверстниками, занимая среди них новое место и выполняя новые функции. В этом возрасте доминирующей потребностью становится потребность в общении со сверстниками и потребность в самоутверждении. Для подростка важным становится мнение товарищей. Во всех своих действиях и поступках он ориентируется, прежде всего, на это мнение. Постоянное взаимодействие подростка со сверстниками порождает у него стремление занять достойное место в коллективе. Это один из доминирующих мотивов поведения и деятельности подростка.

В игровой деятельности подростков на первый план выходят совершенно иные качества, нежели у младших школьников – на первый план выступает смелость, ориентировка, смелость. Подросток проявляет повышенные требования к точному соблюдению правил игры и к качеству игровой деятельности, он хочет не просто играть, а овладевать «мастерством» игры, т.е. вырабатывать в игре необходимые для неё навыки, развивать определенные личные качества. Игры становятся инструментом для выработки специфических навыков и развития определенных личных качеств: лидерства, умения быстро анализировать ситуацию, стрессоустойчивости. Соревнование перестает быть хаотичным; оно требует тактической подготовки и дисциплины.

Однако содержательные спортивные и интеллектуальные игры не исчерпывают всех воспитательных возможностей, которые могут быть использованы в работе с подростками. Педагогический ресурс игры гораздо шире, например:

Деловая имитация. Ролевые и деловые игры позволяют моделировать будущие профессиональные сценарии. Устраивая дебаты, симуляции бизнес-переговоров, школа может дать старшеклассникам безрисковую практику принятия управленческих решений.

Социально-психологические тренинги. Коммуникативные игры помогают отработать навыки разрешения конфликтов, публичных выступлений и ведения диалога, снимая страх перед будущим социальным взаимодействием.

Квесты. Игровые форматы социально полезной деятельности (например, городские исторические квесты или экологические челленджи) связывают потребность в самоутверждении с реальной пользой для общества.

Проектные игры. Формат игровых джемов учит подростков доводить идею от концепции до реализации в сжатые сроки, формируя проектное мышление.

Воспитание игрой возвращает в жизнь подростка элемент здорового риска, азарта и непредсказуемости. Она учит проигрывать с достоинством и побеждать без высокомерия, нести ответственность за команду и принимать последствия своих решений. Использование игровых технологий способно снять многие противоречия переходного возраста, направить колоссальную энергию самоутверждения в созидательное русло и подготовить по-настоящему зрелую, инициативную и ответственную личность к вступлению в самостоятельную жизнь.

Поговорим, сегодня подробнее о Буриме. Что это такое?

Игра появилась во Франции в XVII веке. По легенде, её изобретателем стал малоизвестный поэт Дюло, который однажды забыл свои заготовки сонетов, но помнил их рифмы. Он записал окончания строк и попросил друзей восстановить тексты. Идея так понравилась парижским салонам, что быстро превратилась в модную забаву аристократии. В России эта забава прижилась благодаря журналам XVIII века. Умением виртуозно писать буриме славились дядя Александра Пушкина – Василий Львович Пушкин.

Суть игры сводится к тому, что задается определенное количество рифм (как правило, от четырех и выше) и, используя эти рифмы, участники должны придумать осмысленное стихотворение. Основные правила игры: участники не могут менять предложенные рифмы местами; несмотря на искусственные ограничения, результат должен быть связным повествованием, а не просто набором случайных фраз; для настоящей игры подбираются трудные, тематически несхожие слова. Чем страннее рифмы (например, «орангутанга – потешай»), тем выше ценится

мастерство автора; стихи должны соблюдать единый стихотворный размер (ямб, хорей) и ритмику, чтобы произведение звучало гармонично.

В современную эпоху игра не утратила актуальности. Эта игра доказывает, что поэзия доступна каждому. Буриме снимает страх «чистого листа», развивает чувство языка, учит находить нестандартные смысловые связи между далекими понятиями и превращает серьезный литературный процесс в азартное интеллектуальное соревнование. Сегодня игра «Буриме» выходит за рамки литературного кружка и становится полноценным педагогическим инструментом, который может стать настоящим спасением для учителей-словесников и психологов, работающих со старшеклассниками.

Если подросток зевает от классических уроков литературы и считает поэзию скучной архаикой, то можно предложить ему не анализировать чужие рифмы, а сразиться в словесном поединке на заданные – порой самые абсурдные – слова.

Для подростков, стоящих на пороге взрослой жизни, эта незамысловатая забава решает сразу несколько важнейших педагогических задач:

Развитие гибкости мышления и креативности. Старшеклассники живут в мире шаблонов: алгоритмы решения ЕГЭ, клише для сочинений, стандартные фразы для общения. Буриме ломает эти паттерны. Когда ученикам выдают пару вроде «синус – кактус» или «фьючерсы – шпицрутены», мозгу приходится прокладывать новые нейронные связи, чтобы связать несвязуемое. Это лучшая тренировка нестандартного подхода к решению любых жизненных задач.

Обогащение словарного запаса. Чтобы найти подходящую смысловую конструкцию для сложной рифмы, подростку неизбежно придется заглянуть в словарь синонимов или вспомнить забытые понятия. Игра заставляет работать пассивный словарный запас, превращая его в активный.

Снятие страха перед публичными выступлениями. Читать собственное шуточное буриме – азартно и весело. Ошибка здесь воспринимается не как провал, а как повод для смеха. Для застенчивых учеников это безопасный полигон для отработки навыков ораторского мастерства.

Командообразование и социализация. Как отмечалось ранее, потребность в общении со сверстниками у подростков доминирует. Игровой процесс требует мгновенной коммуникации: нужно распределить роли, быстро договориться и уступить. Поскольку результат зависит от вклада каждого, в команде естественным образом выделяются лидеры.

Освоение законов стихосложения на практике. Подросток на собственном опыте понимает, что такое стихотворный размер, клаузула и строфика. Пытаясь уложить заданные слова в ямб или хорей без ущерба для смысла, он интуитивно осваивает законы метрики гораздо эффективнее, чем при сухой схеме в учебнике.

Таким образом, возвращаясь к началу нашего разговора об игре как методе воспитания, мы видим идеальный пример того самого перехода внешнего воздействия в самовоспитание. Педагог лишь задает рамки (рифмы) и бросает вызов. Всё остальное – поиск смыслов, борьба за остроумие, радость от удачной строки – подросток делает сам. Он овладевает мастерством владения словом, развивает чувство языка и учится главному: находить гармонию там, где изначально видится лишь набор разрозненных звуков.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский ; под ред. В.В. Давыдова. – М. : АСТ : Астрель : Люкс, 2005. – 672 с. – EDN QXLUOP
2. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Владос, 1999. – 360 с.
3. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей : учеб.-метод. пособие / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – М. : Владос, 2004. – 216 с.