

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА В МДЦ «АРТЕК»



Максим Николаевич Куликов,
методист методического отдела МДЦ «Артек»,
магистр психологии и педагогики, пгт Гурзуф, Крым,
e-mail: maximut_rx-7@mail.ru



Юрий Викторович Хилимов,
начальник методического отдела МДЦ «Артек»,
кандидат философских наук, пгт Гурзуф, Крым,
e-mail: hilimov@mail.ru

Статья раскрывает значение интеллектуальной игры в образовательном пространстве современного детского лагеря. На примере интеллектуальной игры «Артек-Инсайт» описываются возможные варианты включения игры в тематику смены.

- интеллектуальная игра • детский лагерь • образовательное пространство
- драматургия смены

Обучающий смысл игры

Феномен игры является пересечением различных междисциплинарных интересов. В случае каждого дискурса (философии, психологии, педагогики, культурологии) исследовательский фокус сосредотачивается на определённом аспекте и имеет богатейшую историю своего развития. Ввиду этого обнаружить единый подход к интерпретации феномена игры не представляется возможным. Тем не менее следует выделить те взгляды, которые в свете настоящей статьи представляют наибольший интерес.

Прежде всего нас интересуют те подходы, которые относят игру к кругу наиболее значимых характеристик человеческой природы. Классик феноменологии игры И. Хейзинга в своём труде «Homo ludens: человек играющий» интерпретирует игру следующим образом: «Мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознаётся как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими

материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведённом пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определёнными правилами»¹. Именно «свободный статус» игры придаёт ей характер универсальности, позволяет распространять свою закономерность на различные сферы человеческой культуры. Тем самым игра становится неким универсальным ключом к пониманию культурно-антропологических явлений и процессов.

Немецкий феноменолог, антрополог и педагог Е. Финк, продолжая эту традицию, относит игру к одному из пяти базовых феноменов человеческого существования наряду со смертью, трудом, господством и любовью. В своей книге «Основные феномены человеческого бытия», раскрывая понятие игры, имеющее герменевтическое значение, Финк вслед за Хейзинга готовит читателя к видению подобий игры в различных сферах человеческого бытия. Элементы игры присутствуют во «взаимодействии» человека со смертью (похоронные и поминальные ритуалы); с одиночеством (человек «убегает» от одиночества в игру); с любовью (любовь — игра взаимоотражений личностей) и с другими феноменами².

В силу того что игра относится к кругу базовых антропологических феноменов, она не могла остаться обойдённой образовательными теорией и практикой.

Обращаясь к опыту концептуализации феномена игры педагогикой, представляет интерес взгляд П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чём думает субъект, когда он действи-

тельно увлечён этой деятельностью с непрременной установкой на очевидный всем результат»³. Другой педагог Г.К. Селевко отмечает, что «игра — это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»⁴. Таким образом, педагогика трактует игру как демократичный и самостоятельный процесс обучения, природа которого соответствует принципам неформального образования.

Следующие два подхода представляют особенный интерес применительно к содержанию практик детского лагеря.

По мнению советского психолога Д.Б. Эльконина, «игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». Это сообщает о ценности игры как универсальном стимуляторе обучающего эффективного социального взаимодействия, позволяющего отработать множество его вариантов. Событийность детского лагеря, даже за сравнительно небольшой период смены, даёт возможность каждому ребёнку стать участником подобных моделирующих стратегий.

Советский философ и методолог Г.П. Щедровицкий обращает внимание на игру как на деятельностный конструкт. Согласно этому игра включает:

1. Особое отношение ребёнка к окружающему миру;
2. Особую деятельность ребёнка, изменяющуюся и разворачивающуюся как его субъективная деятельность;

¹ Хейзинга Й. Homo ludens: человек играющий / Й. Хейзинга — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015. — С. 31.

² Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк. — М.: Канон+РООИ «Реабилитация», 2017. — С. 5.

³ Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров — М.: Российское педагогическое агентство, 1996. — С. 80.

⁴ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко — М.: Народное образование, 1998. — С. 127.

3. Социально заданный и усвоенный ребёнком вид деятельности;
4. Деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребёнка;
5. Социально-педагогическую форму организации всей детской жизни.

Жизнь в детском лагере ориентирована на деятельностный аспект, который лежит в основе создания ситуации успешности для каждого ребёнка (вне деятельности инициативы успешность невозможна). Игра здесь позволяет смягчить перфекционистские ожидания (игра «не взаправду») и существенно расширить возможные зоны успешности (придумать новые правила игры).

Интеллектуальная игра в пространстве детского лагеря

Образовательное пространство детского лагеря игровое по содержанию. Сама идея лагеря — это некая условность, т.е. уже сама игра, вмещающая в себя множество других игр (в том числе спортивных, настольных, сюжетно-ролевых, режиссёрских, интеллектуальных и т.д.). Если из содержания деятельности детского лагеря убрать игровую основу, то он как таковой прекратит своё существование. Следовательно, одно из ведущих направлений педагогики детского лагеря всегда будет ориентировано на совершенствование игровых технологий.

В игропрактиках детского лагеря большое место традиционно отводится интеллектуальным играм. Интересно обратить внимание на взаимосвязь интеллектуальных и спортивных игр. Именно цикличность, переменность статичных (интеллектуальных) и динамичных (спортивных) игровых событий определяет весь ритм жизни детского лагеря, на которые «нанизывается» всё многообразие деятельности. В сравнении с динамичными видами игр интеллектуальные игры помогают учащемуся сменить двигательную активность на умение мыслить нестандартно, логически, находить ответы к задачам, не имеющим окончательного правильного решения. В этом смысле очень важным является вопрос о качественном характере этих двух констант.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ В ДЕТСКОМ ЛАГЕРЕ

Согласно определению отечественного психолога В.Н. Дружинина, интеллектуальная — это игра, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников-игроков направлены на опознание и понимание предъявленного материала; игра, имеющая конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного-единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения⁵.

Таким образом, успех в интеллектуальных играх на 80–90% зависит от грамотно составленных вопросов, которые дают игроку прийти к верному решению. В свою очередь природа интеллектуальных игр заключается в формировании нелинейности и нестандартности мышления, а также умении использовать свои знания и навыки в конкретных ситуациях.

«Артек-Инсайт»

В МДЦ «Артек» сложилась своя система интеллектуальных игр, предоставляющая равные шансы и условия детям для проявления интеллектуальных способностей и достижения успешности. Традиционной формой интеллектуальной игры в «Артеке» выступает «Эрудит-марафон», объединяющий различные форматы существующих игр данной категории. Однако наряду с этим существовал запрос на создание интеллектуальной игры, объединяющей все детские лагеря «Артека», а также раскрывающей драматургический замысел смены.

Новый артековский формат интеллектуальной игры («Артек-Инсайт») оказался

⁵ Дружинин В.Н. Психодиагностика общих способностей. 3-е изд. / В.Н. Дружинин — СПб.: Питер, 2006. — С. 26.

возможным благодаря активному взаимодействию МДЦ «Артек» с организациями-партнёрами. Идейными вдохновителями игры «Артек-Инсайт» явились А.В. Блинов — игрок интеллектуального телевизионного клуба «Что? Где? Когда?», обладатель двух «Хрустальных сов» и титула «Лучший капитан клуба»; А.А. Блинова — знаток интеллектуального телевизионного клуба «Что? Где? Когда?», обладательница «Хрустального атома»; Ю.В. Ээльмаа — заместитель директора по методической работе МДЦ «Артек». Реализация проекта в МДЦ «Артек» оказалась возможна при поддержке генерального партнёра игры — НИТУ МИСиС.

Механика игры «Артек-Инсайт» связана с воспроизведением классической для такого типа игр с вопрос-ответной структурой. Специфика, отличающая «Артек-Инсайт» от многообразия других интеллектуальных игр, заключается в подборе вопросов, адаптированных для учащихся всех возрастных групп и ограниченных тематикой смены. Другими отличительными особенностями игры являются:

- создание условий, обеспечивающих сплочение игрока команды со своим лагерем (идентичная экипировка игроков и болельщиков, узнаваемые лагерные «кричалки» и плакаты-поддержки);
- соревновательный эффект, усиленный за счёт трёх этапов проведения игры: на уровнях отряда, лагеря и «Артека»;
- охват игрой всех детей, пребывающих в смене, что за 12 смен 2018 г. в совокупности составило более 34 тысяч.

Формирование отрядных команд происходит путём выявления участников с нестандартным типом мышления. На общелагерном этапе команда-победитель получает переходящий кубок «Серебряный Инсайт» (хранится в отряде до конца смены) и автоматически принимает участие в финальной обще-

артековской игре смены, где защищает интересы своего лагеря. Важным правилом финальной игры является участие зрителей — групп-поддержки команд, которые параллельно отвечают на вопросы игры и в случаях запроса помощи от игроков (не более двух раз за игру) их ответы засчитываются в актив своей команды. Большая роль в игре отводится церемонии награждения. Каждый участник команды победителя получает диплом и кубок «Золотой Инсайт». Игроки, занявшие 2-е и 3-е места, награждаются дипломами.

Игра «Артек-Инсайт» является неотъемлемой частью проектирования смены. Наряду с другими образовательными событиями она призвана реализовать тематическое наполнение смены. Для придания смене целостности в «Артеке» с начала 2018 г. стало использоваться понятие «драматургия смены». Под драматургией смены понимается реализация игрового сюжета, построенного в соответствии с логикой драматургической триады: «завязка», «развитие» и кульминация действий и образов», «развязка».

В качестве примера обратимся к 6-й смене 2018 г. — «С днём рождения, Артек!», имевшей поисково-исследовательскую направленность, ориентированную на тему артековедения.

Сюжетно-образная линия (фабула): сюжет смены разворачивался по двум генеральным линиям (пересекающимся в проблемных вопросах): исторической и эвристической. К основным сюжетным узлам были отнесены: квест «Остров сокровищ», реконструкция основных исторических этапов развития и проектирование будущего «Артека».

Логика построения смены отталкивалась от ключевых дат:

- 6 июня — Пушкинский день. День русского языка;
- 9 июня — Международный день друзей;

- 12 июня — День России;
- 14 июня — Открытие чемпионата мира по футболу;
- 16 июня — День рождения «Артека».

Книга смены: Р.Л. Стивенсон «Остров сокровищ».

Эпиграф смены: «Моя жизнь делится на два этапа — до «Артека» и после» (Надя Рушева).

Каждая ступень драматургической триады конкретизировалась определёнными образовательными событиями.

«Завязки»: акция «В начале было слово...».

«Развитие и кульминация действий и образов»: кинолекторий, общеартековский квест «Остров сокровищ», ART-TED-конференция, тематические мастер-классы, проект «Книга «Артека», **интеллектуальная игра «Артек-Инсайт»**, образовательный проект «Формула «Артека» и многих других мероприятий.

«Развязка»: театральные постановки, общеартековского праздника «С днём рождения, Артек!»

Содержание программы тематической смены в МДЦ «Артек» раскрывается посредством реализации программ общего образования, дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и образовательно-развивающей деятельности в детском лагере.

Достижение поставленной цели запланировано выполнением в том числе таких задач, как: популяризация интеллектуальных игр, развитие у учащихся познавательных психических процессов: внимания, памяти, мыслительных процессов (обобщение, анализ, синтез), содействие развитию интеллектуально-творческих способностей учащихся, развитие логического и творческого мышления, развитие навыков командной работы. Таким образом, все образовательные практики «Артека» ориентированы на придание смене смысловой целостности и завершённости.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ В ДЕТСКОМ ЛАГЕРЕ

Проект «Артек-Инсайт» (равно как и любой другой интеллектуальной игры, реализующейся в условиях детского лагеря) может быть интересен также своим развитием после окончания лагерной смены. Среди возможных эффектов-последствия могут быть:

- приезд игроков — победителей смен на финальную игру года, наполненную образовательными активностями (посвящение в участники клуба интеллектуальных игр, экскурсии, обучающие сессии от тематических партнёров, подготовительные занятия к интеллектуальным играм, маршрутная игра-квест, посещение общих мероприятий смены и т.д.);
- дистанционная форма проведения игры;
- создание виртуальной платформы для проведения интеллектуальных игр и т.д.

В силу того что детский лагерь заключает в себе уникальные характеристики, реализующиеся в его пространстве, формы образовательной детальности способны приобретать новое качество. Это в полной мере имеет отношение и к интеллектуальной игре.

Совместное пребывание (проживание) команды игроков в течение всего периода смены позволяет добиться больших успехов в сплочении отряда, достичь высоких результатов в других видах коллективной творческой деятельности. Тематическое единство всей разворачивающейся событийности смены способствует созданию эффекта полного погружения в избранные предметные области. Это даёт возможность серьёзным образом углубить свои познания в отдельных областях знания и сформировать мотивацию дальнейшего движения по своей образовательной траектории. Самое ценное, что интеллектуальная игра, будучи частью неформального образования детского

лагеря, обеспечивает возможность усвоения детьми иного отношения к процессу обучения — более свободного от формальных

стимулирующих факторов, ориентированного на самостоятельную познавательную деятельность и саморазвитие. **НО**

Intellectual Game In The Educational Space Of The Children's Camp

Maxim N. Kulikov, methodologist of the methodical department of the IC «Artek», Master of Psychology and Pedagogy, Gurzuf, Crimea, e-mail: maximum_rx-7@mail.ru

Yuri V. Khilimov, Head of the methodical department of the Artek ICC, Candidate of Philosophy, village Gurzuf, Crimea, e-mail: hilimov@mail.ru

Abstract. *The article reveals the importance of the intellectual game in the educational space of the modern children's camp. On the example of the intellectual game «Artek-Insight», possible options for including the game in the topic of the shift are described.*

Keywords: *intellectual game, children's camp, educational space, change dramaturgy.*

Ispol'zovannye istochniki:

1. *Hyozinga J.* Homo ludens: chelovek igrayushchij / J. Hyozingi — SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2015. — S. 31.
2. *Fink E.* Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya / E. Fink. — M.: Kanon+ROOI «Reabilitaciya», 2017. — S. 5.
3. *Pidkasistyj P.I.* Tekhnologiya igry v obuchenii i razvitii: uchebnoe posobie / P.I. Pidkasistyj, Zh.S. Hajdarov — M.: Rossijskoe pedagogicheskoe agentstvo, 1996. — S. 80.
4. *Selevko G.K.* Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii: uchebnoe posobie / G.K. Selevko — M.: Narodnoe obrazovanie, 1998. — S. 127.
5. *Druzhinin V.N.* Psihodiagnostika obshchih sposobnostej. 3-e izd. / V.N. Druzhinin — SPb.: Piter, 2006. — S. 26.