

УДК 37.01:502.3

DOI 10.52928/2070-1640-2024-41-1-104-108

**СОЦИАЛЬНО-ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ УЧАЩИХСЯ В КОНТЕКСТЕ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*д-р филос. наук С.П. ОНУПРИЕНКО  
(Институт философии НАН Беларуси, Минск)*

*В представленной статье осуществлены следующие инновационные мероприятия:*

- *содержание игровых методик в контексте социально-экологического развития учащейся молодежи;*
- *раскрытие эмоционально-интеллектуальных ориентаций игровых действий в сознании подростков;*
- *выявление основополагающих теоретико-методических подходов в определении доминирующих психолого-социальных установок учащихся в процессе игровой деятельности.*

**Ключевые слова:** *игра, учащиеся, образовательно-воспитательный процесс, социальный опыт, жизненная ситуация, навыки поведения, социоэкологическое развитие.*

**Введение.** На протяжении тысячелетий многоуровневая система образования выполняет особую социальную функцию подготовки подрастающих поколений к будущей жизни как определяющее условие воспроизводства и развития общества. Игра всегда сопровождала воспитательно-образовательный процесс физического, духовного развития человека, часто опережая учебные методики и теснее сближая новые поколения с реальностями окружающего мира. Детская игра выполняет множество функций:

- развивает мышление и речь;
- наблюдательность и память;
- воображение и коммуникативные навыки;
- учит управлять эмоциями, контролировать агрессивность;
- позволяет продуктивно усвоить социальный опыт жизненных ситуаций, прочитанный в книгах, рассказанный старшими, усвоенный из разных источников телекоммуникационной сферы (Интернет, ТВ, компьютер, сотовая связь и т.д.);
- осмыслить социальные особенности из опыта взрослых;
- овладеть навыками поведения, исторически сложившихся для всего человечества, в конкретной этнокультуре своего народа, в локальном территориальном регионе проживания, в семейно-бытовой, учебной и другой обстановке;
- познать элементы соответствующих мировых и региональных культур, древних и современных, специфики субкультур;
- узнать тайны природной среды, растительного и животного мира, строения, функционирования тела, интеллектуального и духовного развития человека;
- участвовать в доступных формах трудовой деятельности;
- воспитывает дружелюбие, чувство справедливости, долга, ответственности за слова и поступки.

Все характеристики игры вряд ли можно перечислить, поскольку все без исключения народные игры готовили ребенка к взрослой жизни, которая осознавалась как серьезный путь с множеством трудностей и испытаний. Результат всегда один – достойное прохождение этапов, стремление к победе.

**Основная часть.** Интерес современных наук к игровой деятельности в учебно-воспитательном процессе активизировался, начиная со второй половины XX столетия, и был обусловлен не случайными обстоятельствами, а, прежде всего, все более заметным «запаздыванием» и фрагментарностью психолого-педагогического анализа социальных процессов (семья, быт, групповое общение, одиночество и т.д.), что ставит образовательные структуры в роль догоняющих, констатирующих динамику взросления наших детей. В качестве выхода из создавшегося тупикового положения, своеобразным ключом не только к пониманию тенденций психовосприятия социальных трансформаций подрастающими поколениями, но и регулированием всего этого в разумных пределах – является именно игра, точнее серьезное изучение этого процесса. Характер игровой деятельности помогает логичнее и убедительнее рассмотреть процессы становления социо-адаптационных, поведенческих, интеллектуально-мотивационных механизмов, быстро изменяющихся с возрастом физических и духовных качеств юного человека.

Дело в том, что содержание игровой деятельности имеет ряд психоэмоциональных, образно конструирующих, а по сути – интеллектуально развивающих целевых установок, причем в каждом возрастном периоде у человека проявляющихся по-разному. Эти свойства, по мнению З. Фрейда, возникают в особом напряжении или расслаблении сознания, формируя неповторимые чувства возвышенности, уверенности, некоего божественного провидения [1, с. 10–30]. Необходимо добавить, что подобные психоинтеллектуальные свойства, формируемые в процессе игровой динамики, не имеют аналогов в любых формах и видах человеческой деятельности. Следует обратить внимание на особое психосостояние детей и подростков в контексте познания таинственного, ранее неизведанного, что завораживает, придает гипнотическое подсознательное влечение к игре. Основываясь

на материалах многолетних исследований, выдающийся российский психолог В.П. Зинченко выдвинул заключение, суть которого в том, что в первые месяцы жизни младенец, благодаря материнскому угадыванию и удовлетворению его потребностей, создает себе маленький Эдем, «протомир», иллюзию сотворенного им самим райского мира. Ученый приходит к выводу о том, что в этой внутренне ощущаемой, но не осознаваемой гармонии как раз-то и заключена природно-обусловленная игра отношений: первоначально «роженица – плод», а затем «мать – ребенок» [2]. Таким образом, неистребимая у человека (начиная с раннего детства) способность к сказочному мировосприятию, фактически – к мифотворчеству, определяется игронаправленными элементами нашего сознания. Данное состояние заинтересовало и выявило ранее не известные отечественной науке психоориентации, о которых сообщил в своих трудах «патриарх» российской психологии Л.С. Выготский. Он относил магическую стадию в становлении внутреннего мира ребенка к дошкольному возрасту и связывал ее со значением игры в его психологическом развитии. Данное состояние психоориентаций детей и подростков становится возможным благодаря постоянному возрастанию воображаемых комбинаций в сознании ребенка, что насыщает данный феномен в эмоциональном отношении, ведь в игровом поле все события «фильтруются» через эмоционально-образные переживания [3, с. 62–76].

По сути, в игровой деятельности происходит становление смыслового поля логико-системного развития детского сознания. В процессе игры действие выполняется не ради действия, а ради смысла, которым оно обозначено. Возникает смысловое поле, что способствует не только концентрации внимания юного человека, становлению системно-целостной матрицы восприятия окружающей действительности и своего места в ней.

Выявляя уникальные особенности игрового действия, Л.С. Выготский подчеркивал возможности осуществления логических операций в воображаемом смысловом поле, что позволяет рассматривать его как метод сказочного (мнимого) миропонимания [4]. Кстати, нежелание воспринимать все то, что дает нам школа – обычная практика, которую усвоил и пережил каждый человек. Отсюда «профилонить», «просачковать» – вполне допустимые и оправданные действия как ответная реакция организма на монотонное, точнее сказать, навязанное сознанию ребенка изложение постулатов школьной программы, пусть даже из уст любимых учителей. По этой причине нежелание учиться закономерно характеризует состояние современной школьной политики, в отличие от игровой деятельности, которую наши дети воспринимают со всей ответственностью, честно и не «увиливают» от выполнения четко прописанных правил.

Осмысленное содержание игровой деятельности в учебно-воспитательном процессе, российский педагог, философ А.Н. Леонтьев приходит к выводу о том, что игровой смысл в процессе игры заслоняет собой динамику реальных событий, погружая юного человека в состояние психологического эскапизма (условного отвлечения от реальности). В играх реализуется конкретное мотивационное действие, имеющее аффективный смысл. Благодаря этому «в играх удовлетворяются желания, эмоциональный план его личности» [5, с. 289].

Таким образом, Л.С. Выготский и А.Н. Леонтьев сфокусировались в одном: основное значение игры заключается, во-первых, в многообразных переживаниях, значимых для юного человека, что в процессе игровой деятельности характеризуется своеобразной психотрансформацией первоначальных аффективных установок и замыслов на позитивно осмысливаемую ситуацию в игре и свои обдуманые поступки в ее процессе. Без этих конфликтно-ориентированных обстоятельств не может быть реального положительного результата. Эти положения подтверждаются многолетними наблюдениями социальных исследователей (В.С. Мерлин, Г. Зиммель, Л.Н. Цой), суть в возбуждающе-конфликтных ситуациях, которые юный человек испытывает как амбивалентный процесс и которые необходимы для достижения связей внутри социальной системы [6, с. 96–108].

Анализируя результаты фундаментальных психолого-педагогических исследований российских и зарубежных специалистов (Л.С. Выготский, Г.А. Глотова, А.В. Запорожец, И.С. Якимская, Ж. Пиаже, Д. Флейвелл и др.), психоаналитик С.В. Маланов (Марийский государственный университет, РФ) отмечает: к возрасту 3 года у ребенка формируются смысловые опоры на внешнюю и внутреннюю речь; после 3 лет в игровой деятельности дошкольник учится проговаривать предполагаемые поступки в осуществлении игровых предметных ситуаций; к возрасту 5–7 лет дети стараются самостоятельно выполнять достаточно сложные абстрактно-логические рассуждения, вычисления с опорой на внутреннюю речь [7, с. 56].

Игровая деятельность в учебно-воспитательном процессе этих действий сочетает в себе, по мнению вышеназванных ученых, одно из важнейших условий психосоциальной готовности ребенка к обучению в школе и последующих приемов анализа, обобщения, конкретизации усваиваемой информации. Здесь опять-таки элементы игровой деятельности выступают стимулятором и корректором пока еще недостаточно глубоко осмысленных, но уже многовариантно проверяемых смыслодержающих высказываний, подкрепленных физическими усилиями в поведении.

У ребят в процессе игры, подчеркивает белорусский педагог-психолог Л.Б. Ительсон, все отчетливее проявляется тенденция становления межпредметных отношений и связей, которые начинают фиксироваться с помощью языковых и знаково-символических средств в качестве активизирующих механизмов в предметно-ориентированной, пространственно-временной сферах, приобретая тем самым абстрактно-обобщенный характер интеллектуально-поведенческой деятельности [8].

По результатам социопсихологических исследований в области педагогической деятельности, в дошкольный период жизни ребенка игра нацелена, во-первых, на его ознакомление с окружающей средой, первичными

ориентирами адаптации в социальных условиях мира взрослых, преломляемого через имитацию этих процессов в сказочно-развлекательном микромире детского восприятия.

Во-вторых, игра формирует чувство ответственности за соблюдение правил, личную инициативу, навыки словесно-поведенческой дисциплины, этико-эстетические нормативы общения.

Подводя краткие итоги воздействия игровой деятельности в жизни учащихся, следует обратить внимание на ряд конструктивных предложений, активизирующих учебно-воспитательный процесс.

Прежде всего, в процессе проведения логически развивающих игр в дошкольных учреждениях не ограничиваться ориентацией детей на рассуждение по поводу прочитанного воспитателем материала или проведение обычных арифметических вычислений. Гораздо эффективнее увязывать тематику игр с конкретными учебными дисциплинами средней школы (например, химия, география, белорусский язык и др.), тем самым снижая порог нервного возбуждения, волнения детей перед предстоящей школой. Кроме того, приобщение «дошколят» к азам серьезных наук позволяет поэтапно распределять информационную нагрузку, формировать у них первоначальные навыки системного, целостного понимания природных, общественных процессов окружающего мира.

Не менее важно, в процессе игровой деятельности с детьми 5–6 лет (старшая группа детского сада) применять и пояснять некоторые простейшие понятия и терминологию из области социокультурной деятельности (например, рассказ, сказка, песня и т.п.). Это будет способствовать более прочному усвоению и закреплению по сравнению с традиционными учебно-принудительными формами передачи знаний.

*Авторское предложение включает следующий метод: при работе с детьми дошкольного возраста использовать диалоговую форму (доверительную беседу продолжительностью 20–30 мин), составленную в виде логико-понятийной игры. Суть метода: 5–7 ребят самостоятельно по очереди рассказывают о том, как они понимают культуру Беларуси. Педагог ненавязчиво корректирует и поясняет аспекты этого действия. Данная методика по теме «Культура и дети» применена автором в ГУО «Ясли-сад № 320 г. Минска».*

Особое внимание следует уделить воздействию игровой деятельности в подростково-юношеский период жизни молодых людей (условно до 15 лет), где игра приобретает еще большее теоретико-методологическое и одновременно методическое значение в становлении их социально-культурного потенциала и общих возрастных тенденций социального развития.

Суть дела в том, что у детей до 6 лет включительно данный процесс активизируется в основном в семейно-родственной среде (чаще в сельской местности), дошкольных учреждениях, в то время как с 6–7-летнего возраста неизбежным их спутником на долгих 9–11 лет становится общеобразовательная школа, формирующая неповторимый мир впечатлений, но уже в стенах учебного заведения и коллективного окружения. Например, Л.С. Выготский отмечал сходство детской игры и фантазии; при том, что между ними существует множество различий. По словам Л.С. Выготского, фантазийный смысл состоит в том, что подросток «находит живое средство направления эмоциональной жизни, овладения ею. Подобно тому, как взрослый человек при восприятии художественного произведения... преодолевает собственные чувства, так точно и подросток с помощью фантазии просветляет, уясняет сам себе, воплощает в творческих образах свои эмоции, свои влечения [9, с. 269–270]. Л.С. Выготский отмечал характерные фантазийные особенности восприятия подростком окружающей действительности, ставящие перед ним многоцелевые задачи, решение которых напоминает своеобразную жизненную игру достижения социально значимых результатов непосредственно в данный возрастной период [9, с. 269–270]. По этому поводу, на наш взгляд, целесообразно педагогам и родителям учитывать следующие особенности психовосприятия учащихся окружающего мира и своего отношения к нему:

– психоориентации подростков «впервые обращаются в интимную сферу переживаний, которая скрывается обычно от близких и чужих людей, становится исключительно субъективной формой мышления исключительно для себя»;

– подросток старается спрятать свои фантазии «как сокровенную тайну»;

– «именно в фантазиях подросток впервые нащупывает свой жизненный план» и «творчески приближается к его построению и осуществлению». Иными словами, в этих, создаваемых юным человеком социально-мировоззренческих аспектах среды, пока еще не всегда гармонично сочетающихся, начинает формироваться самосознание, становящееся, по Л.С. Выготскому, итоговым новообразованием возраста.

Анализ трудов в области психоанализа детей и подростков (Л.С. Выготский, В.П. Зинченко и др.) свидетельствует о возникновении на ранних стадиях онтогенеза особой области иллюзорно-фантастического воображения юного человека. Она, преломляясь через особенности его игровой практики, становится конструктивным критерием формирования прогрессивных, социокультурных, наконец, общечеловеческих качеств, поднимая нас над обыденностью, над скучной «колеей» будней, стимулируя творческий потенциал.

В качестве научно-методического подтверждения вышеотмеченных исследований воздействия игры на сознание молодых людей категории подростково-юношеского возраста автор предпринял социологический экспресс-опрос учащихся, включая использование методики многовариантных ответов респондентов. Данный подход оказался результативным в качестве приведения фактологических материалов становления психосоциальных основ жизнедеятельности школьной молодежи.

Примечательно, что значение физкультурно-спортивных игр, основанных на двигательной активности, координации психофизиологических усилий, чувственно-эмоциональных переживаниях существенно влияют на

общее состояние психофизиологии учеников. 64% из них указали на необходимость этих игр в сохранении и развитии здоровья (оздоровительный аспект), причем 2/3 из сторонников этого подхода – учащиеся младших и средних классов; 53% респондентов отметили положительное воздействие спортивных игр на понимание, разъяснение процессов окружающего мира (мировоззренческий аспект); 51% придерживаются мнения о том, что подвижные игры существенно помогают в приобретении, усвоении, закреплении знаний, умений в учебе и школьной жизни (воспитательно-образовательный аспект).

В свою очередь, система интеллектуально-развивающих игр основана на приемах системно-целостного анализа, обобщения, интуитивного предвидения информационных данных теоретического, абстрактно-логического характера. В отличие от оценок воздействия физкультурно-спортивных игр, «тренировка мыслей» далеко не всегда в полной мере осмысливается юными соотечественниками, вызывая множество вопросов, требуя более серьезного подхода к интеллектуальным играм. Позитивная результативность данной категории игр оказалась в цифровых показателях несколько ниже по сравнению с предыдущей категорией игр. И все-таки 47% подростков уверенно подтвердили мнение о важности тренингов мыслительной деятельности для укрепления физического и духовного здоровья, а главное – формирование сознательной установки на здоровый лад жизни (оздоровительный аспект); 43% учащихся (в основном старших классов) осмысленно увязывают результативность умений в интеллектуальных играх с общими принципами и современными тенденциями мировоззрения молодых людей; 38% ответивших (2/3 составили ученики 9–11-х классов) не применили подчеркнуть роль «мыслительных манипуляций» в эффективности школьного учебного процесса и дальнейшей учебно-производственной жизненной ориентации.

Результаты предпринятого авторского мини-опроса школьной молодежи показали следующее: подавляющее большинство из них (из общей совокупности ответивших) достаточно самостоятельно, ответственно отнеслись к данному научно-педагогическому мероприятию, проявив в нем свою собственную гражданскую позицию и подтвердив необходимость как физического, так и социально-культурного уровней развития будущей смены белорусского общества.

Примечательно отметить еще один аспект в характере вышеотмеченной проблематики. Речь идет о том, что для молодых людей школьного возраста инновационные тенденции интернет-программ привлекательны, главным образом, в виде реализации возможности многовариантной игровой деятельности, имеющей как положительные, так и отрицательные тенденции. Массовая, или потребительская, культура, в т.ч. передаваемая через Интернет, отмечает российский исследователь М.К. Мамардашвили, не открывает нам их смыслы, она нам их назначает, навязывает, просто формулирует их для нас, дает ответ без вопросов: вот это важно, это актуально, это круто – запоминайте. Вопрос «почему» не ставится, причем смысл сильно суженный, фиксированный узкий смысл просто без пояснений спускается «сверху». Это относится, прежде всего, к таким составляющим потребительской культуры, как мода, торговая марка или идеология [10].

В наше время методы социокультурного развития закономерно ретранслируются через новейшие информационные системы, которые далеко не всегда продуктивно влияют на психику детей и подростков.

Например, возникшая в последние десятилетия так называемая экранная зависимость растущего человека приводит к неспособности его концентрироваться на определенном занятии, гиперактивности, повышенной рассеянности, раздражительности. Зависимость порождает потребность детей и молодых людей в постоянной внешней стимуляции, которую они привыкли получать исключительно с экрана, им трудно воспринимать слышимую речь и трудно читать: понимая отдельные слова и короткие предложения, они не могут быстро соединять их, в результате не понимая смысла текста в целом.

**Заключение.** В качестве позитивного разрешения вышеотмеченных проблем имеет место комбинированный вариант сочетания игровой и образовательной практики социокультурного развития. Суть необычного образовательного экспериментального проекта в Солигорске «Библиотека и школа: партнеры в области образования» [11], о чем свидетельствуют материалы «СБ», в приобщении детей и подростков от 6 до 15 лет к чтению художественной и иной литературы в период летних каникул. Например, дети от 6 до 10 лет должны прочитать не менее 10 книг, а те, кому от 11 до 15 лет, – свыше 20 изданий, причем есть книги школьной программы, но также и по выбору учеников. Ребята обязательно ведут дневники чтения, а затем пересказывают содержание прочитанного, тем самым соблюдая правила своеобразной интеллектуальной игры. В самом деле, самостоятельное чтение – важнейший фактор культурного развития, стимулируемый специальным именным сертификатом школьника и позволяющий учителю белорусской, русской литературы, истории, географии ставить более высокий оценочный балл в предстоящей первой четверти по этим дисциплинам. Здесь же использованы элементы компьютерных программ в форме игрового обучения, через которые педагоги учебного заведения корректируют информационный потенциал экспериментируемых. Методологические основания упоминаемого летнего клуба чтения – в соединении традиционных образовательных и компьютерно-игровых методов социально-культурного диагностирования и апробации новых вариантов социализации молодых людей. При этом, как подчеркивал выдающийся российский ученый, академик РАН Н.Н. Моисеев, «канал эволюции», актуальный еще в XX веке, исчерпал себя, а формирование нового «канала эволюции» с необходимостью полагает в новых условиях развития общества активную действенность и сознательный выбор человека [12]. Задача состоит в выработке принципиально новой теоретически глубоко обоснованной

концепции образования в XXI веке и четко, тщательно выверенной стратегии его организации, причем в условиях нынешних социальных трансформаций.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Фрейд З. Разделение психической личности // Психология личности: хрестоматия. – СПб.: Питер, 2000. – С. 10–30.
2. Зинченко В.П. Психология доверия. – 2-е изд., испр. и доп. – Самара: СИОКПП, 2001. – 103 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
4. Выготский Л.С. Педология подростка // Собр. соч.: в 6 т. – М.: Педагогика, 1983. – Т. 4. – С. 5–242.
5. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Избр. психол. произведения: в 2 т. – М.: Педагогика, 1983. – Т. 1. – С. 289.
6. Цой Л.Н. Социальная организация и самоорганизация: конфликты и развитие личности // Мир психологии. – 2011. – № 2. – С. 96–108.
7. Маланов С.В. Функциональная организация мышления и генезис установления пространственно-временных и предметно-семантических отношений // Мир психологии. – 2014. – № 1. – С. 56.
8. Ительсон Л.Б. Лекции по общей психологии. – Минск: Харвест, 2003. – 896 с.
9. Выготский Л.С. Педология подростка // Собр. соч.: в 6 т. – М.: Педагогика, 1983. – Т. 4. – С. 269–270.
10. Мамардашвили М.К. Как я понимаю философию. – 2-е изд., изм. и доп. – М.: Прогресс, 1990. – 415 с.
11. Галковский С. Книга правит балл / СБ Беларусь сегодня. – 2014. – 14 мая.
12. Моисеев Н.Н. Универсальный эволюционизм (познание и следствия) // Вопросы философии. – 1991. – № 3. – С. 3–28.

Поступила 12.03.2024

**SOCIO-ECOLOGICAL DEVELOPMENT OF STUDENTS IN CONTEXT  
OF COGNITIVE AND GAME ACTIVITIES**

**S. ONUPRIENKO**

*(Institute of Philosophy of the National Academy of Sciences of Belarus, Minsk)*

*In the presented article, the following innovative activities were carried out: - the content of gaming techniques in the context of the socio-ecological development of students; - disclosure of emotional and intellectual orientations of game actions in the minds of adolescents; - identification of fundamental theoretical and methodological approaches in determining the dominant psychological and social attitudes of students in the process of gaming activities.*

**Keywords:** *game, students, educational process, social experience, life situation, behavioral skills, socio-ecological development.*