

УДК 37.013  
ББК 4402.56

DOI 10.26170/po19-03-07  
ГРНТИ 14.35.09

Код ВАК 13.00.02

## **Белеева Ирина Дамировна,**

кандидат филологических наук, доцент, кафедра романских языков, Институт иностранных языков, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: beleevairina@yandex.ru

## **Титова Наталия Борисовна,**

кандидат педагогических наук, доцент, кафедра социологии и социальной работы, Институт гуманитарного и социально-экономического образования, Российский государственный профессионально-педагогический университет; 620012, г. Екатеринбург, ул. Машиностроителей, 11; e-mail: titova\_nb@bk.ru

### **ИГРА КАК АКТИВНАЯ ФОРМА УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** игровая деятельность; интерактивные технологии; учебные игры; игровые методы обучения; самопознание личности; коммуникативно-деятельностный подход; активные формы обучения; Я-концепция.

**АННОТАЦИЯ.** В последнее время все чаще и чаще встает вопрос об эффективности игровых технологий в учебной деятельности. Современные исследования показывают, что игра позволяет личности максимально реализовать свои способности, оказывая большое влияние на развитие самоуправляющихся механизмов личности, подразумевая определенный уровень самодисциплины и познавательной активности, влияя на формирование положительной Я-концепции. Затрагивая также и эмоциональную сферу, игра в ненавязчивой форме приобщает участника процесса к общечеловеческим ценностям. В процессе игры развивается и действенно-практическая сфера личности, поскольку игра обучает взаимоотношениям в процессе деятельности, способствует развитию воли и активности.

В числе позитивных качеств учебной игры отмечается также и то, что она является посредником между уже имеющимся личностным и приобретаемым опытом, что способствует формированию понятийно-теоретического аппарата изучаемой науки и прочных глубоких знаний.

Учебная игровая технология реализует обучающую, развивающую и воспитывающую функции, социализируя личность.

В процессе реализации игрового действия большое значение имеет его организация и диагностика, проводимая в ходе игры и по ее окончании, поскольку эффективность игр во многом зависит от степени ее организации. Владение этими знаниями и умениями мы относим к профессиональной педагогической компетентности преподавателя. В специальной литературе нет однозначного отношения к проблеме управления игрой. Мы полагаем, что игра, как свободная деятельность, не исключает управления.

Таким образом, игровая технология, являясь наиболее синтетичной по своей природе, активизирует рациональную, интеллектуальную, эмоциональную сферы личности.

## **Beleeva Irina Damirovna,**

Candidate of Philology, Associate Professor, Department of Roman Languages, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

## **Titova Natalia Borisovna,**

Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Department of Sociology and Social Work, Russian State Vocational Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

### **THE GAME AS AN ACTIVE FORM OF LEARNING ACTIVITIES**

**KEYWORDS:** game activity; interactive technology; educational games; game learning methods; self-knowledge of the individual; communicative-active approach; active forms of education; I-concept.

**ABSTRACT.** Nowadays more and more often there is a question about the effectiveness of gaming technologies in educational activities. Modern studies show that the game allows the individual to realize their abilities to the maximum. It has a great influence on the development of self-governing mechanisms of the individual and involves a certain level of self-discipline and cognitive activity, influencing the formation of a positive Self-concept. The game also affects the emotional sphere, it introduces the participant to the universal values. In the process of the game evolving and effective sphere of the personality, as the game teaches the relationship in the process of activities promotes the development of will and activity.

Among the positive qualities of the educational game is also noted that the game is a mediator between the existing personal and acquired experience. And this contributes to a conceptual-theoretical apparatus for the study of science and a solid in-depth knowledge.

Educational game technology implements educational, developmental and educational functions, socializing personality.

In the process of implementing the game, its organization is of great importance, as well as the diagnostics carried out during the game and at its end, since the effectiveness of the games largely depends on the degree of its organization. Possession of this knowledge and skills we refer to the professional pedagogical competence of the teacher. In the literature there is no unambiguous relation to the problem of game con-

trol. We believe that the game, as a free activity, does not exclude control.

Thus, the game technology, being the most synthetic in nature, will demand a rational, intellectual, emotional sphere of personality.

Одной из интерактивных технологий, с удовольствием принимаемой всеми обучающимися вне зависимости от возраста, является игровая технология.

Игра затрагивает сущность и содержание познавательной деятельности, влияет на эмоциональный и эстетический аспекты восприятия материала. Это определяется, в первую очередь, специфической природой знания. Моделирование, «проживание» той или иной ситуации приближает изучаемый объект к студенту. Такая задача для играющего интересна, она пробуждает мотивацию к познавательной деятельности. Одновременно это сложная задача, поскольку требует мобилизации всех качеств личности. Игра способствует развитию познавательного интереса, активизирует самопознание и самоопределение, развивает коммуникативно-деятельностную сферу личности, воспитывает эмоционально-нравственную сферу. В наше время интеллектуальному развитию ребенка родители и педагоги уделяют огромное внимание, а вот проблемы эмоционального развития считаются вторичными. Между тем, неумение грамотно выражать свои эмоции приводит к зажатости, неуверенности в себе, подавленности, агрессивности, затруднению в общении, замкнутости, одиночеству, конфликтам, равнодушию, фрустрации и т.д. Неразвитость эмоциональной культуры приводит к отсутствию адекватных способов их выражения: студентам не хватает лексики (даже жаргонной) для описания сильных чувств и эмоций [6, с. 61-65].

Каковы же возможности учебных игр? Играя, учащиеся получают знания не в готовом виде, а поэтапно добывают его сами, преодолевая трудности, и тем самым вырабатывая самостоятельность мышления. Игра, будучи свободным действием, психологически привлекательна для ее участников, в непринужденной, игровой форме студент готовится к трудовой деятельности. Так, Г. К. Селевко говорит о функциях учебной игры. Это, в первую очередь, дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие функции [7, с. 53].

*Воспитывающая функция* учебных игр исходит из специфики и характера игры, которые требуют волевых усилий, самодисциплины, целеустремленности, без которых нет победы в игре.

*Развивающая функция* заключается в том, что игра ставит участника в такие ситуации, что он вынужден самостоятельно искать решение проблемы, для чего необхо-

димо сформулировать, обсудить, что без хорошего развития взаимосвязанных мышления и речи представляется затруднительным [4, с. 175].

Благодаря *социализирующей функции* в игре происходит внутренний диалог и полилог культур. Для того чтобы человек мыслит творчески, он должен овладевать приемами внутреннего и внешнего диалога-полилога в общении с собеседниками. При этом, как пишет В. С. Библер, «чтобы воспроизвести в мышлении “диалог логик”, необходимо, чтобы “ты” не стал во внутреннем диалоге моим двойником... Для того, чтобы этого не произошло, необходимо, чтобы мое “второе Я” — (“Ты”) воплощало и персонифицировало логику другого бытия, логику обоснования и критики моей дедукции и моих аксиом» [2, с. 175]. Обладая уникальными психотерапевтическими качествами, игровая деятельность вводит студентов в общество с наименьшими для них потерями, при этом они сами проводят диагностику своей успешности, определяя ближайший уровень развития.

Сегодня четко наблюдается тенденция к модернизации существующего образования, что приводит к поиску новых методик обучения и их классификации, в частности, в вопросах игровых технологий (Г. К. Селевко, С. А. Шмаков, М. В. Кларин). Так, основным признаком педагогической игры Г. К. Селевко считает четко поставленные цели обучения и соответствующие им педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью. Г. К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим признакам:

а) *по особенностям педагогического процесса*. Это обучающие игры (тренинги, творческие, коммуникативные, диагностические, профорориентационные);

б) *по методике*. Это ролевые, деловые, имитационные игры, драматизации [7, с. 53].

В свою очередь, С. А. Шмаков выделяет также игры, отражающие профессиональную деятельность, которую часто обслуживают сюжетно-ролевые игры. А также игры-упражнения, игры-тренинги, в том числе и психологические, игры предпочтительного выбора [10, с. 112-120].

Интересен зарубежный опыт применения в среднем и высшем образовании учебных игр. С 60—70-х гг. XX в. и до настоящего времени происходит бум дидактических игр. М. В. Кларин, рассматривая обучение как игру, выделяет следующие группы дидактических игр: ролевые, имитационные,

моделирующие, сочетание игры с направляемой дискуссией, игры-упражнения, игры-иллюстрации, деловые игры. Кроме того, допускаются смешанные типы игр. Во многом применение имитационных игр связано с распространением их среди зрелых, работающих людей (бизнес, менеджмент) [5, с. 93-94]. Участники оказываются в активной позиции благодаря обсуждению конкретной реальной ситуации. Студентам предлагают сформулировать кратко, четко и ясно проблему. Далее следует выработка альтернативных решений (критерии решения проблем, программа действия). В организационном отношении важную роль играют учащиеся-«менеджеры» и учащиеся-«критики», именно им преподаватель передает часть своих управленческих функций, что приучает студентов к самостоятельности.

Методика проведения имитационно-моделирующих игр отличается от методики дидактических игр, главным образом, тем, что моделирует реальные мыслительные операции специалистов. Организатор игр моделирует игровой процесс в соответствии со следующими принципами: проведение анализа проблемы; выявление текущих затруднений; выделение частных подпроблем; выработка решения; обоснование решения и его следствий [5, с. 95-110].

Большое значение при проведении игры имеет ее организация и диагностика, проводимая в ходе игры и по ее окончании. Поскольку эффективность игр во многом зависит от степени ее организации, то мы остановимся на вопросе *управления игрой*. Игра, как свободная деятельность, не исключает управления. Она должна управляться для достижения поставленных дидактических целей.

Очень интересен опыт управления учебной игрой С. А. Шароновой [9, с. 130-134]. Поскольку игра — свободное действие, автор предлагает студентам выбрать форму проведения семинара: традиционную или игровую. Затруднения и опасения у студентов могут вызывать страх перед неизведанным, боязнь столкнуться с манипуляцией. Затем происходит выработка правил и объявляется установка: принятые правила не меняются до конца игры, все участники им подчиняются. Участники игрового действия вырабатывают правила, связанные с оцениванием степени участия в совместной исследовательской деятельности, с установлением критериев контроля над ее ходом, а также ее этических правил, что помогает наладить отношения между группами и внутри группы, предотвратить конфликты. Преподаватель (или ведущий) консультирует, контролирует процесс обсуждения, по мере готовности групп, включается в работу

каждой команды, отвечает на вопросы. На завершающем этапе выбора темы происходит распределение заданий. Определение заданий студенты проводят самостоятельно. Далее происходит последовательное чередование поиска и сбора информации, ее анализа. Происходит отчет представителей групп, выступающих сначала внутри группы, затем по мере созревания идей они выносятся на межгрупповое обсуждение. В заключение игроки выбирают формы представления результатов исследования (например, доклад с презентацией), далее — публичная защита их и выход из игрового пространства. Пик игрового действия — межгрупповое общение. Защита результатов исследования проводится в форме публичных докладов и письменного отчета. В процессе выхода из игрового пространства происходит выявление научной значимости проведенных изысканий, а также обсуждение особенностей межличностного общения: «Насколько комфортно Вы себя чувствовали в начале общения? Что Вас сковывало во время игры? Чувствовали ли Вы спокойствие и доверие к собеседникам? Что помогало Вам не входить в состояние конфликта? Какие выводы Вы для себя сделали о межгрупповом и межличностном игровом общении?» [9, с. 135]. Таким образом, залогом результативности игровой технологии в развитии личности обучающихся будет не стихийное, но планомерно реализуемое действие.

Интересно влияние игровых технологий на коллектив, группу обучающихся. Й. Хейзинга отмечал, что на время игры не только группа игроков, но и зрители становятся партнерами. Следовательно, успех всех в игровом коллективе зависит от успеха каждого. Успех каждого связан с успехом коллектива при условии выполнения каждым участником игры правил и этических норм поведения [8, с. 192]. Учитывая уникальность каждой личности, игра должна быть выстроена так, чтобы отдельный игрок не терялся в коллективе, а смог себя реализовать.

Интересен опыт М. Б. Булановой, которая в рамках нетрадиционной методики преподавания социологии предлагает так называемую организационно-деятельностную игру по теме «Социология молодежи» [3, с. 106-110]. Группа делится на три команды, и игра проводится в три этапа. На первоначальном этапе команды должны назвать самую острую с их точки зрения проблему, обосновать свой выбор. Выбирается проблема с наибольшим количеством баллов. На втором этапе команды предлагают свой путь решения проблемы и обосновывают его, варианты оцениваются и выбирается наилуч-

ший. На третьем этапе разрабатывают план решения проблемы на календарный год, соответственно соперничающие команды обсуждают и оценивают его. В финале такого семинара побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Любопытный вариант деловой игры предлагает Л. Ф. Беликова, хотя с некоторыми положениями автора мы позволим себе не согласиться. Например, с тем, что «игра представляет собой разновидность непродуктивной деятельности, главным моментом которой является не ее результат, а сам процесс» [1, с. 121-125]. В деловой игре работают несколько групп (конкурирующие, группа экспертов, консультанты). Управляет игрой ведущий. Конкурирующие группы проектантов в соответствии со сценарием игры поэтапно выполняют задания ведущего — готовят варианты проекта и представляют их к обсуждению, а также оформляют свои позиции в письменном виде и передают для оценки экспертам. Каждая из групп задает докладчикам вопросы. Разработчики игры могут заранее спланировать дискуссию по наиболее острой проблеме, в ходе которой ведущий организует критику вариантов проекта в виде итогового документа. Для разработки программы и его внедрения требуется дополнительная работа группы экспертов совместно с разработчиками игры.

Важно отметить, что при проведении игры преподавателю необходимо обращать внимание на поведение каждого учащегося во время процесса игры. С. А. Шмаков выделяет несколько способов поведения [10, с. 209-210]: в процессе *обособления* играющий уходит от связей с партнерами по игре, здесь возможны сильные самоуглубления в игру, ярко выраженный индивидуализм; *компромисс*, в целях укрепления авторитета игрока в группе; *уступки*, играющий уступает лидерам ради своего участия в игре. *Отключение* подразумевает временный выход из игры в целях снятия интеллектуального или эмоционального напряжения, и наконец, *изоляция* — отвержение деструктивно-эгоистической личности группой, или временное прекращение ее деятельности ведущим.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Беликова Л. Ф. Основы социальной диагностики и проектирования в управлении организацией : учеб. пособие. — Екатеринбург, 2007. — С. 121-125.
2. Библер В. С. Мышление как творчество. — М. : Политиздат, 1975. — С. 75.
3. Буланова М. Б. Методика проведения семинарских занятий по социологии // Социально-политический журнал. — 1998. — № 4. — С. 106-110.
4. Выготский Л. С. Мышление и речь. — Изд. 5, испр. — М. : Лабиринт, 1999. — С. 175.
5. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике. — Рига : Эксперимент, 1995. — С. 93-94, 95-110.
6. Панкратова Л. Э. Формирование эмоциональной культуры у студентов // Творческий потенциал личности: антропологический аспект : сборник научных трудов, посвященный памяти С. З. Гончарова / под ред. Е. В. Поповой. — Екатеринбург, 2018. — С. 61-65.
7. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. — М. : Народное образование, 2006. — Т. 1. — С. 53-54.

Каковы же основные этапы осуществления эффективной игровой деятельности? Отметим, что знание каждого этапа позволяет управлять игрой в целом.

*Первый этап* — подготовительный, доигровой. В этот период обсуждается замысел и стратегия игры, пишется план, сценарий, разрабатывается основная идея, готовятся материалы, реализуются организационные задачи. На *втором этапе* участников вводят в игровое настроение. *Третий этап* — эмоциональное вовлечение в само действие. На *четвертом*, оценочном этапе внимание ведущего переключается на экспертов [10, с. 211]. После их выступления происходит коллективное обсуждение игры, выслушиваются мнения зрителей, реализуется самооценка играющих. По окончании игры для оценивания эффективности можно провести интервью или анкетирование.

Рассмотрение и анализ процессуальной стороны игровых технологий позволяет прогнозировать влияние игры на формирование способа умственных действий и умений. Это работа с источниками информации, планирование игровых действий, навыки мыслительной деятельности (особенно для игр-дискуссий), навыки осмысления результатов игры. Игра оказывает большое влияние на развитие самоуправляющихся механизмов личности, поскольку подразумевает определенный уровень самодисциплины и познавательной активности, влияет на формирование положительной Я-концепции. Затрагивая эмоциональную сферу, игра в ненавязчивой, неназидательной форме приобщает ее участника к общечеловеческим ценностям. В игре развивается и действенно-практическая сфера личности, игра обучает взаимоотношениям в процессе деятельности, способствует развитию воли, активности. Тем самым игровая деятельность готовит студентов к будущей трудовой и общественной деятельности.

Таким образом, использование игровой технологии в обучении в комплексе содействует развитию личности, способствует проявлению ее индивидуальности.

8. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. — М. : Прогресс-Академия, 1992. — С. 192.
9. Шаронова С. А. Игровые ситуации в преподавании социологии // Социологические исследования. — 2003. — № 2. — С. 130-135
10. Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры. — М. : Новая школа, 1994. — С. 112-120, 209-211.

## R E F E R E N C E S

1. Belikova L. F. Osnovy sotsial'noy diagnostiki i proektirovaniya v upravlenii organizatsiy : ucheb. posobie. — Ekaterinburg, 2007. — S. 121-125.
2. Bibler V. S. Myshlenie kak tvorchestvo. — М. : Politizdat, 1975. — S. 75.
3. Bulanova M. B. Metodika provedeniya seminarских zanyatiy po sotsiologii // Sotsial'no-politicheskiy zhurnal. — 1998. — № 4. — S. 106-110.
4. Vygotskiy L. S. Myshlenie i rech'. — Izd. 5, ispr. — М. : Labirint, 1999. — S. 175.
5. Klarin M. V. Innovatsii v mirovoy pedagogike. — Riga : Eksperiment, 1995. — S. 93-94, 95-110.
6. Pankratova L. E. Formirovanie emotsional'noy kul'tury u studentov // Tvorcheskiy potentsial lichnosti: antropologicheskiy aspekt : sbornik nauchnykh trudov, posvyashchenny pamyati S. Z. Goncharova / pod red. E. V. Popovoy. — Ekaterinburg, 2018. — S. 61-65.
7. Selevko G. K. Entsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologiy : v 2 t. — М. : Narodnoe obrazovanie, 2006. — Т. 1. — S. 53-54.
8. Kheyzinga Y. Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya. — М. : Progress-Akademiya, 1992. — S. 192.
9. Sharonova S. A. Igrovye situatsii v prepodavanii sotsiologii // Sotsiologicheskie issledovaniya. — 2003. — № 2. — S. 130-135
10. Shmakov S. A. Iгры uchashchikhsya — fenomen kul'tury. — М. : Novaya shkola, 1994. — S. 112-120, 209-211.