

*В.С. Зайцев*

***Игровые технологии  
в профессиональном образовании***

**учебно-методическое пособие**



***Челябинск 2019***

УДК 371.01/020/

ББК 74.202.45я.73

3-17

Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании : учебно-методическое пособие. – Челябинск : Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.

ISBN 978-5-93162-279-8

Учебно-методическое пособие направлено на формирование у будущих бакалавров профессиональных знаний, умений, компетенций, позволяющих успешно решать задачи обучения и воспитания учащихся.

Пособие рекомендуется преподавателям педагогических вузов и колледжей, а также учителям школ, студентам, магистрантам, слушателем системы повышения квалификации и переподготовки кадров

### ***Рецензенты***

Л. П. Алексеева, доцент ЮУрГГПУ, кандидат педагогических наук

С.Г. Литке, доцент ЮУрГГПУ, кандидат психологических наук

ISBN 978-5-93162-279-8

## Оглавление

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	4
<b>1. Происхождение и сущность игровых технологий</b> .....	5
<b>2. Игра как технология обучения</b> .....	7
<b>3. Классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)</b> .....	11
<b>4. Функции педагогических игр</b> .....	14
<b>5. Овладение педагогом игровыми технологиями</b> .....	15
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	18
<b>ГЛОССАРИЙ</b> .....	20
<b>ЛИТЕРАТУРА</b> .....	23

## **ВВЕДЕНИЕ**

Учебно-методическое пособие направлено на формирование у студентов профессиональных знаний, умений, компетенций, позволяющих успешно решать задачи обучения и воспитания студентов. Изучая дисциплину «Игровые технологии в образовании», студенты получают знания о теоретических и методологических основах игры как технологии начального образования, закономерностях, принципах, методах обучения и воспитания детей, моделировании игры в образовательной деятельности; анализируют собственный уровень подготовки, свои возможности в процессе овладения теоретическим материалом и в ходе практической деятельности; моделируют игровое пространство студента в образовательном процессе; решают образовательные и воспитательные задачи в нетрадиционной форме; проявляют творчество и неординарность мышления.

**Цель дисциплины** – формирование профессиональной компетентности будущего педагога профессионального обучения в использовании игрового материала как специфического средства решения целого ряда учебных задач.

### **Задачи**

1. Ознакомление студентов с различными игровыми технологиями в педагогике профессионального образования и многообразием существующих методов, приемов, авторских идей по воспитанию и обучению учащихся.

2. Изучение современного состояния теории игры и использование игровых технологий на основе расширения представлений о философских, культурологических и психолого-педагогических исследованиях и концепциях и формирование у студентов способности переносить теоретические знания в область практического использования возможностей игры.

3. Формирование у студентов способности к самостоятельному анализу теоретико-методологической литературы, умение организовать и проводить различные игры: дидактические, ролевые, сюжетно-ролевые, деловые, подвижные, интеллектуальные и др.

4. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций будущих бакалавров профессионального образования.

## 1. Происхождение и сущность игровых технологий

Попытки разгадать «тайну» происхождения игры предпринимались учеными разных научных направлений на протяжении не одной сотни лет. Диапазон предложенных ответов об истоках появления игры очень широк.

Проблема игры, по одной из компетенций возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточием общественной жизни, им предавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер, к примеру, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал.

В советское время сохранение и развитие традиций игровой культуры народа, весьма деформированных тоталитарным режимом, начиналось с практики летних загородных лагерей, хранивших игровое богатство общества.

Впервые игровые технологии в практике подготовки специалистов в СССР были разработаны в 1932 году. Советские ученые, которые поставили цель при отсутствии опыта в каком-либо новом организационном мероприятии предварительно попытаться в лабораторных условиях проанализировать его внедрение в жизнь, выявив возможные трудности и пути их устранения (Бирштейн М.М.)

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Особенно широко игровые технологии стали использоваться в последние годы. Переход к рыночной экономике, необходимость неформальной системы подготовки специалистов стали стимулом широкого применения игровых технологий в учебном процессе.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игра – одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьёзной и трудной проблемой для научной мысли.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др.

На Западе наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена внесли игры внесли Э.Берн, Р.Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.Дилез, Ж.-П. Сартр, В.Франкл, Э.Финк, З.Фрейд, М.Эйген. Значительный интерес представляют подходы К.О. Апеля, Э.Гуссерля, Г.Зиммеля, Р.Кайюа, Х. Ортеги-и-Гассета, М.Хайдеггера, К.Ясперса.

В анализе феномена игры современная наука опирается на исторически сложившиеся подходы в теории игры предшествующих эпох, каждая из которых характеризуется собственными взглядами на ее сущность. К анализу этого аспекта игры обращены работы М. Борна., Н.Н. Воробьева, Г.Е. Журавлева, Г. Клауса, М. Люшера, М.К. Мамардашвили, Ф. Фребеля, А. Эйнштейна.

Современная теоретическая разработка различных аспектов феномена игры осуществляется в нескольких направлениях: изучение психолого-педагогической сущности игры; изучение культурологических оснований игры; изучение социологических свойств и качеств игры; изучение организационно-деятельностных игр; изучение возможностей игры в производственно-экономической сфере.

Философские аспекты игры нашли свое отражение в работах А. Вайнштейна, И. Герасимова, А. М. Жигуна, М. С. Кагана, Н. Т. Казаковой, Р. Калуа, П. Л. Лаврова, Ю. Левады, Ю. М. Лотмана, Г. Нодиа, Г. В. Плеханова, Л. Т. Ретюнских, К. Сигова, С. Смирнова, Э. В. Соколова, В. И. Устименко, Г. П. Щедровицкого и др.

Исследование игры как общей основы культуры представлено в трудах Т.А. Апиян, М.М. Бахтина, В.С. Библера, И.С. Кона, А.Ф. Лосева, Ю.М. Лотмана, А.И. Мазаева, М. Мид, В.С. Мухиной, Г.П. Черного.

Психологические аспекты игры нашли свое отражение в работах А.Г. Асмолова, П.П. Блонского, Л.И. Божович, А.А. Бодалева, Д. Бруннера, К. Бюллера, Ш. Бюллера, В. Вундта, Л.С. Выготского, К Гросса, А.В. Запорожца, В.П. Зинченко, М.С. Кагана, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия и других ученых.

Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени одна из важнейших задач профессионального образования. И сегодня в центре внимания ученых стоит вопрос: как организовать учебный процесс, чтобы сформировать у обучающихся активное отношение к учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности, исходя из позиции их жизненного и профессионального самоопределения. На данный момент реализация требований ФГОС СПО по формированию и развитию общих и профессиональных компетенций невозможна без применения альтернативных технологий: проблемное, разноуровневое, проектное обучение, применение игровых, здоровьесберегающих, информационно-коммуникационных технологий, технологии развития критического мышления.

Принцип активности обучающихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике и именно игровая деятельность, как педагогическая технология, как раз и является той мотивирующей средой для возникно-

вения потребности в усвоении знаний и умений. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. А процесс усвоения знаний во время игры носит естественный и произвольный характер.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Цель игры – это сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.

Игровая деятельность в учебном процессе в системе СПО может применяться как самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более обширной технологии; в качестве урока или его части; как технология внеклассной работы.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

## **2. Игра как технология обучения**

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. Как элемент более общей технологии;
3. В качестве урока или его части (введение, контроль);
4. Как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве ее средства;
4. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве ее средства;
4. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Игра – школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов с друг другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Основные принципы организации игры:

1. Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении учеников в игру;
2. Принцип развития игровой динамики;
3. Принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
4. Принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
5. Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания – к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр – к безвозрастным.

Безусловно одно – воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов.

Перед педагогом стоят задачи:



1. Опирается на достижения предыдущего возраста;
2. Стремится мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
3. Подготовить «почву» для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил:

1. **Предварительная подготовка.** Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.
2. **Обязательные атрибуты игры:** оформление, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
3. **Обязательна констатация результата игры.**
4. **Компетентное жюри.**

Обязательны игровые моменты необучающего характера.

*Главное* – уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

*Преимущества игровых технологий:*

1. Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.
2. Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.
3. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов, обучающихся в реальном для них процессе).
4. Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

*Недостатки игровых технологий:*

1. Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.

В играх на занятиях не должно быть однообразия. Игра должна постоянно обогащать знания, быть средством всестороннего развития обучающегося, его способностей, формировать и развивать как общие, так и профессиональные компетенции, вызывать положительные эмоции. Важно и место самого преподавателя в игре, не только организатором, но и его участником. В группе педагог и высший авторитет, и судья во время возникающих споров, и обязательно активный рядовой участник игр. При подготовке к игре логически правильно составить учебный материал, учитывая особенности группы, продумать игровые ситуации.

## ***Опасности и сложности применения игровых технологий***

1. Деловые игры достаточно трудоемкая и ресурсо-затратная форма обучения, поэтому ее стоит использовать только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей.
2. Внедрение в учебный процесс хотя бы одной игры... приводит к необходимости перестройки всей используемой преподавателем методики обучения. В деловой игре нельзя играть в то, о чем учащиеся не имеют представления, это ведет к профанации деловой игры. Это означает, что компетентностное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки.
3. Учитель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.
4. Деловая игра требует изменения отношения к традиционному представлению о поведении учащихся. Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения, с привычной точки зрения, в деловой игре утрачивают таковой свой статус.
5. Как это не парадоксально, но серьезным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт.

Очень многие функции в работе педагога можно назвать «инспекторскими»: поддерживать дисциплину, следить за правильным своевременным выполнением заданий и т.п. **В игре инспекторские функции практически являются запрещенными:** они разрушают саму игру. Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но в отличие от «классического» педагога он лишен возможности прямого воздействия на игроков, он не может непосредственно приказать игрокам, наказать нарушителей, объяснить, как нужно правильно действовать.

6. Организатор игры может только влиять на ход игры, но не может определять его. В этом смысле результаты игры, в отличие от других форм педагогической работы непредсказуемы. Игра продукт коллективного творчества и вклад игроков в ней сравним с вкладом организатора игры. Это связано с различием типов педагогических целей игры и учебного занятия. В игре важно не освоение определенных знаний, умений и навыков, а построение личного отношения и личного понимания прожитых на игре событий. Личное отношение не может быть правильным или не правильным, оно либо возникает, либо нет. И отношение игроков к прошедшей игре может быть совсем не таким, какое предполагали организаторы игры. В этом плане действия мастера в игре идут в разрез с принципами классической дидактики.

7. Со стороны игроков, некорректная или безответственная работа организаторов игры порождает весьма негативное явление – «игроголизм». То есть, такое положение дел, когда игра превращается для человека в единственное про-

странство действия. Человек использует игру как компенсацию собственной неуспешности в жизни. Чаще всего это связано с построением игр по шаблону: в нескольких играх подряд повторяются те ситуации, из которых коллектив игроков уже научился успешно выходить. После серии подобных игр у игравших складывается иллюзия собственной «крутости» – «мы все знаем, мы все умеем», и, как следствие, стремление действовать только в освоенной уже области – в игре.

### 3. Классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)

Г.К. Селевко классифицирует игры по параметрам игровых технологий:

- 1) по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- 2) по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- 3) по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- 4) по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;
- 5) по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д.

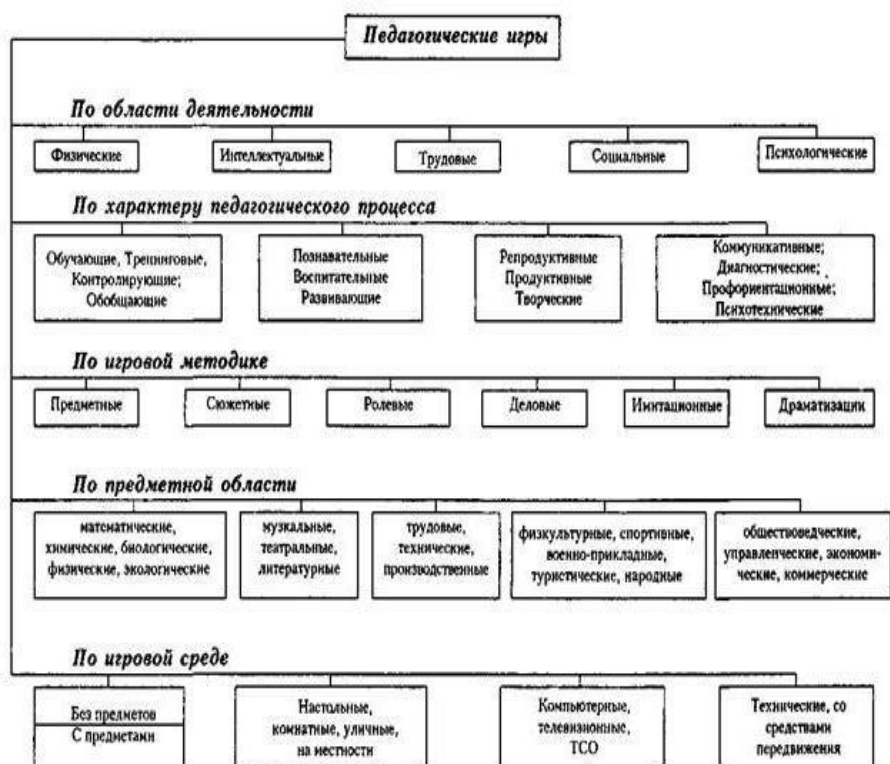


Рис.1 Педагогические игры

### Концептуальные основы игровых технологий

Психолого-педагогические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание учебных игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения отношения между людьми.

### ***Психолого-педагогические принципы конструирования деловой игры***

1. природо- и культуросообразность образовательного процесса;
2. Состязательность, организация здоровой конкуренции;
3. Умение моделировать, имитировать, драматизировать;
4. Демократизация образовательного процесса;
5. Толерантность, конструктивность, свобода деятельности, эмоциональная приподнятость играющих сторон и т.д.

### ***Функции игры как педагогического феномена:***

- **Развлекательная.** Основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, побудить интерес.

- **Коммуникативная.** Игра вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.

- **Самореализация.** Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации.

- **Игротерапевтическая.** Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружающими, в учении.

- **Диагностическая.** Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека. Игра – это особое «поле самовыражения».

- **Коррекционная.** При соблюдении учащимися правил сюжета игры, знаний своей роли и ролей партнера, психологическая коррекция в игре происходит естественно. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклонением в поведении, помочь справиться с пережива-

ниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.

- **Социализация.** Эта функция заключается в синтезе усвоения богатства культуры, потенции воспитания и формирования личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектив.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависит от понимания учителем функции и классификации педагогических игр.

### ***Виды деловых игр***

На сегодняшний день существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр.

В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры *учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные.*

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии как: время проведения, результат, методология и т.п., например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой:

#### **По времени проведения:**

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

#### **По оценке деятельности:**

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того, кто как работал, отсутствует.

#### **По конечному результату:**

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

#### **По конечной цели:**

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;

- констатирующие – конкурсы профессионального мастерства;

- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения.

#### 4. Функции педагогических игр

Природу игры должен пронизывать гуманизм. Природная гуманистическая направленность игропроцесса, проявляется в его функциях:

- **воспитательная функция** – в нравственном характере игровой деятельности, в подражании нравственному образцу поведения. Воспитание осуществляется самим процессом игры, при постановке нравственных целей, требующих поиска нравственных средств, установления нравственных отношений;
- **информационно-обучающая функция** – в стимулировании развития творческого мышления игроков, посредством их участия в квазипрактической, в квазипрофессиональной деятельности, с возможностью параллельного оценивания и рефлексии успеха применения теоретических знаний на практике;
- **мотивационно-побудительная функция** – в высоком эмоциональном воздействии игры на участников, развитии у них интереса, азарта, стремления к успеху;
- **рефлексивно-оценочная функция** – в постоянной рефлексии каждым участником игры своего места в ней, своих действий, своего способа мышления; соотнесения себя и своей деятельности с деятельностью и способами действия других игроков; в оценке участников игры руководителем и экспертной группой в ходе подведения итогов;
- **функция организации и управления познавательной деятельностью** - реализуется в соответствии с планируемой тематикой занятий, их направленностью и решаемыми задачами. "Возможно не фрагментарное применение игрситуаций и не одна, отдельно взятая игра, а динамическая система сценарных, постепенно усложняющихся профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр, по всем основным разделам учебной программы, что будет способствовать совершенствованию продуктивных методов обучения, разработке научно обоснованных методик и методических приемов, а вместе с тем - созданию благоприятной атмосферы учения;
- **диагностическая функция** – реализуется посредством проявления в игровой позиции, реального "я", каждого участника и возможности построения на этом, посредством наблюдения, определенных выводов;
- **психокоррекционная функция** – проявляется в социальной ценности межличностного общения, в осмыслении посредством затруднений и находок, ценности себя и другого, в приобретении способности ставить себя на место другого с целью самооценки и последующей коррекции собственной деятельности.

## 5. Овладение педагогом игровых технологий

Традиционное отечественное образование, прежде всего, концентрируется на передаче знаний фундаментального теоретического характера и гораздо меньше внимания уделяет прикладным. Отсутствие знаний и навыков прикладного, практического уровня в дальнейшем нередко приводит к возникновению у учащихся значительных трудностей в социальной адаптации, задержке социального развития; будущие социальные роли не воспринимаются как свои.

Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе способствует подготовке их к важнейшим социальным ролям, которые ученики смогут «примерить» на себя на занятиях. Кроме того, игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игры и задания игрового характера позволяют в увлекательной форме развивать у учащихся ценные качества: внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость. Однако, прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава детей следует ее применять; как увязать игру с другими способами воспитания и обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной изучаемой теме.

Применение игровой технологии предусматривает стремление педагога к максимальной концентрации во времени, т.к. при значительных перерывах дети теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В то же время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий.

Педагогическое мастерство включает в себя и мастерство создания игр. Педагоги, использующие игровые приемы обучения, нередко допускают промахи и просчеты, что помогает принять право детей на ошибки.

Многие психологи и педагоги неоднократно обращали внимание на то, что, как правило, взрослые редко видят и используют возможности малых групп, хотя именно в них таятся корни успеха образовательного процесса. Чтобы использовать игровые технологии в своей деятельности, педагог должен знать общие приемы по организации работы с группой, методику игротехники, понимать важность презентационных, коммуникативных навыков, динамики в игре и умения эту игру выстроить. Самому педагогу надо быть готовым играть, вовлекая, участвуя, помогая детям. Но необходимо следить и за тем, чтобы игровой активностью и раскованностью не подавить детей, превратив их в зрителей.

Диалектика живого обучения связана с отношением педагога к изучаемой теме как к предлогу для обучения чему-то другому, непреходящему, общечело-

веческому. Тогда работа педагога становится искусством, помогающим детям жить полноценно и насыщенно.

### ***Технология проведения игры***

#### **1. Подготовка игры:**

- тема;
- учебные цели;
- предложение основы для составления модели;
- определение состава участников игры, распределение ролей;
- проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участков в аудитории, определение временных границ проведения игры.

#### **2. Проведение игры:**

- разыгрывание учебной ситуации.

#### **3. Подведение итогов игры:**

- время;
- общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности;
- рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности).

### ***Основные правила проведения игры***

1. Учитель следит за соблюдением правил игры, старается не допускать нарушений, подбадривает учеников, побуждает к поискам ответов на вопрос.
2. Отличительной особенностью игры является её добровольность, поэтому творческие задания не должны быть обязательными для всех.
3. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры: быстрый вызывает отставание большинства учащихся, медленный порождает потерю интереса.
4. Во время игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся, чтобы неуместным замечанием не повлиять на активность и инициативу учащихся. Если ответ не верен, следует тактично поправить ученика.
5. Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания.  
В игре ученики должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности.
6. Дидактические игры можно проводить как соревнования команд, групп и т.д. В этом случае избираются капитаны команд. Они осуществляют контроль за правильностью ответов, решений и устанавливают порядок, очередность ответов. На первых порах роль контролера учитель берет на себя. В последующих играх учитель следит только за правильностью действий капитанов, желательно, чтобы учащиеся по очереди становились капитанами команд.



7. В каждую команду лучше включать учеников с различной подготовкой. Желательно, чтобы не выигрывала одна и та же команда. Проигрывающим один раз при повторной игре нужно дать возможность выиграть, почувствовать себя победителями.
8. Для проведения некоторых игр необходимо выбрать водящего. Это один из учеников, которому в процессе игры приходится что-то отгадывать, находить спрятанные предметы, отвечать на вопросы других учащихся и т.п., можно выбирать водящего с помощью считалок.
9. Подведение итогов игры. Для игры на уроке отводится примерно 5-8 минут. Затем подводятся итоги, объявляются победители. Учитель напоминает, какой материал надо повторить, чтобы в следующий раз одержать победу. В подведении итогов принимает участие весь класс вместе с учителем. Это необходимо для выработки навыков самоконтроля, самооценки. В некоторых играх результаты оцениваются учителем совместно с капитанами и ведущими. При подведении итогов учитель отмечает похвалой как тех, кто закончил работу первым, так и тех, кто выполнил ее последним, но успешно справился с заданием.

Любая игра должна приносить ученикам удовольствие и радость.

### ***Методика проведения игры***

Перед педагогом образования ставится задача найти гуманистические методы воздействия на личность ученика. Именно игра занимает центральное место в его жизни, где он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор и свободу. Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры – все это требует от педагога высокого профессионализма. Технология проведения игр заключается в том, чтобы учащийся мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

Организуя игру, важно рассматривать каждого учащегося как индивидуальность, способную проявить свое личное «Я», в игре ни в коем случае не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья детей; недопустимо унижать достоинства учеников, игра должна соответствовать возрасту и особенностям детей, используемые в игре атрибуты должны быть гигиеничны, безопасны, удобны и эстетичны, каждая игра должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей.

В организации и проведении игры важна методика объяснения игры. Не следует начинать игру с ее названия или пересказа содержания, т.к. это снижает интерес к ней. Желательно начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой занятия или игровой ситуа-

цией. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников.

Задача педагога в объяснении игры состоит в том, чтобы организовать не только тех учащихся, которые участвуют, но и болельщиков. Технология объяснения игры должна соответствовать ряду требований: ясность и четкость в изложении; эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков; объяснение должно быть максимально показательным. В этом участвуют в зависимости от игры или сам педагог или ученики. Например, педагог объясняет задание, а капитан каждой команды показывает всем остальным детям, что нужно делать,

Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

Педагог должен поощрять участников или группу участников словами «спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д. При подведении итогов возможны следующие варианты: если проводятся тематические игры, в которые участвуют команды, то для оценки конкурсов необходимо жюри; другой формой оценки игры может быть жетонная система. Не менее значим ритуал награждения победителей. Сначала желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла «почетное место», а затем наградить победителей. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков, зрителей в виде вымпела, рисунка, игрушки, значка и т. д.

Необходимо отметить ряд требований к педагогу. В первую очередь – это эстетика внешнего вида, особые требования предъявляются к культуре речи, выразительным средствам языка, эмоциональности. Доброжелательное отношение, внимание к каждому ученику и коллективу воспитанников, добросовестная подготовка и профессионализм.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Подготовка специалистов, отвечающих современным требованиям, зависит от дальнейшего совершенствования работы по развитию творческого потенциала студенческой молодежи как ведущего направления, концентрирующего в себе возможности органического единства обучения, воспитания и развития, учебной и внеучебной работы на основе достижений передовой педагогической науки, повышения мастерства педагогических кадров.

На этапе профессионального самоопределения развитие творческих способностей учащихся происходит в условиях дифференцированного и индивидуализированного обучения. Учащиеся, обладающие способностью к обучению, вовлечены в деятельность, где проявляется их самостоятельность, мышление, инициатива.

Успешное и устойчивое развитие личности происходит в процессе её самореализации.

Квалифицированный специалист сегодня – это конкурентоспособный специалист.

Конкурентоспособность специалиста это:

- a. компетентность и профессиональная мобильность;
- b. целеустремленность и уверенность в своих силах;
- c. предприимчивость и деловитость;
- d. эмоциональная устойчивость и коммуникабельность.

Одно из важных средств формирования конкурентоспособной личности - применение современных образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения.

Спектр таких методов достаточно разнообразен, особое же место среди них принадлежит игровым технологиям.

Не вызывает сомнения, что формирование необходимых навыков и умений, а также сравнению с традиционными методами обучения.

Но нельзя буквально все взять и превращать в игру, да этого и ненужно делать. Необходимо, прежде всего, определить следующее:

- какую цель ставит педагог, используя ту или иную игру;
- выбрать те темы, которые трудно усваиваются при традиционных способах обучения;
- использовать игровые ситуации знакомые большинству учеников;
- учитывать, что различные игровые ситуации могут дать неожиданный эффект.

Организуя обучение, необходимо помнить слова известного педагога С.И. Гессена, который утверждал: «урок должен оставаться уроком, то есть содержать точную и определенную цель работы, быть только пронизанным творчеством и к нему устремленным, но не переходить в него преждевременно».

## ГЛОССАРИЙ

**Ведущий вид деятельности** – деятельность, в наибольшей степени способствующая психическому развитию ребенка в данный период его жизни и ведущая развитие за собой.

**Деятельность** – работа, занятие в какой-либо области; работа каких-либо органов, действие сил природы и т.д.

**Диалог** – форма устной речи, разговор двух или нескольких лиц. Это основной способ изображения характеров и развития каких-либо действий.

**Жест** – движение рук человека, выражающее его внутреннее состояние или указывающее на какой-либо объект во внешнем мире.

**Игра** – некая искусственная реальность, свободная деятельность, имеет цель в самой себе, сопровождается чувством удовольствия, характеризуется адогматичным отношением к миру, обеспечивает восприятие значимого, актуального для человека; являет необходимость подчинения правилам, иначе она не существует.

**Игра** – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Игра педагогическая** обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**Игра** – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

**Игра** – свобода личности в воображении, иллюзорная реализация нереализуемых интересов (А.Н.Леонтьев).

**Игровые педагогические технологии** – обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

**Игра** – борьба за что-то или показ этого чего-то. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра «показывает» борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других. Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие (Й. Хейзинг).

**Игра ролевая** – совместная групповая игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли: матери, отца, воспитателя, врача, ученика и т.п.

**Игра сюжетно-ролевая** – вид игры, в которой ребенок воспроизводит сюжеты из событий реальной жизни людей, рассказов, сказок и т.д.

**Игровое моделирование** – разновидность игрового метода, важный инструмент развития мышления, памяти, внимания обучающегося в процессе изучения им содержания учебных дисциплин. Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся. Игровое моделирование – процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре.

**Инновация** – новый способ думать и делать.

**Коммуникация** – контакт, общение, обмен информацией и взаимодействие людей друг с другом.

**Мимика** – совокупность движений частей лица человека, выражающих его состояние или отношение к тому, что он воспринимает.

**Моделирование** – исследование каких-либо явлений, процессов или систем путем построения и изучения их моделей; использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем.

**Модель** – копия или анализ изучаемого процесса, предмета или явления, отображающая существенные свойства моделируемого объекта с точки зрения цели исследования.

### **Организаторские способности:**

1) способность организовать ученический коллектив, сплотить его, воодушевить на решение важных задач;

2) способность правильно организовать свою собственную работу.

**Педагогическая технология** – систематический метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов, взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования.

**Подражание** – сознательное или бессознательное поведение человека, направленное на воспроизведение поступков и действий других людей, предметов.

**Ситуация** – совокупность обстоятельств реальной действительности того фона, на котором разворачиваются какие-либо события, действия.

**Социально-психологический климат** – качественная сторона межличностных отношений, проявляющаяся в виде совокупности психологических условий, способствующих или препятствующих продуктивной совместной деятельности и всестороннему развитию личности в группе.

**Условие** – обстановка, в которой происходит, протекает что-либо; основа, предпосылка для чего-либо; наличие обстоятельств, предпосылок, способствующих чему-либо; положения, сведения, лежащие в основе чего-либо.

**Черты личности** – устойчивые индивидуальные психологические свойства человека, характеризующие его как личность. Черты личности могут служить определениями характера, мотивами поведения и т.д.

## ЛИТЕРАТУРА

### Список литературы:

1. Коджаспирова, Г.М. Педагогика: учебник / Г.М.Коджаспирова. – М.: КноРус, 2010. – 744с.
2. Педагогика [Электронный ресурс]: электрон. учебник / под ред. Л.П.Крившенко. – М.: Проспект: КноРус, 2010. – (Электронный учебник).
3. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Н.В.Бордовская [и др.]; под ред. Н. В.Бордовской. – М.: Кно-Рус, 2010. – 432с.
4. Образовательные технологии в вузе: учеб. пособие / И.В.Руденко [и др.]. – Тольятти: ТГУ, 2011. – 287 с.
5. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). — Казань: Бук, 2015. — С. 161-164. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/150/8083/> (дата обращения: 03.03.2018).
6. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2014. № 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo> (дата обращения: 03.03.2018).
7. Лещенко Т.А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki\\_sekcii\\_sorevnovaniya/informacija\\_o\\_rabote/leshhenko\\_t\\_a\\_igrovye\\_tekhnologii\\_kak\\_sposob\\_dostizhenija\\_obrazovatelnykh\\_rezultatov\\_v\\_uslovijakh\\_realizacii\\_fgos\\_spo\\_i\\_vypolnenija\\_edinoj\\_metodiche/5-1-0-41](http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki_sekcii_sorevnovaniya/informacija_o_rabote/leshhenko_t_a_igrovye_tekhnologii_kak_sposob_dostizhenija_obrazovatelnykh_rezultatov_v_uslovijakh_realizacii_fgos_spo_i_vypolnenija_edinoj_metodiche/5-1-0-41)

Владимир Сергеевич Зайцев

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

*учебно-методическое пособие*

Изд-во ЗАО «Библиотека А.Миллера»,  
454091, г. Челябинск, ул. Свободы, 159

---

Подписано в печать 15.10.2019. Формат бумаги 60×84 1/16.  
Усл. печ. л. 1,5 Уч.-изд. л. 1,8. Тираж 100 экз. Заказ № 80.  
Отпечатано на лазерном принтере. Бумага «Снегурочка». Цена свободная.

---

ИП Петров А.И. ИНН 7447002994728.  
Свидетельство: Серия 74 № 002890022 от 14 января 2005 г.  
выдано Администрацией Калининского р-на г. Челябинска.  
454001, г. Челябинск, пр. Бр. Кашириных, 108-а.  
Телефоны: раб. +7 (351) 795-80-30, сот. +7-908-081-48-14