

The Ministry of Education of the Russian Federation
Federal State Budget
Educational Institution of Higher Education
"South Ural State Humanitarian-Pedagogical University"

N. S. Shkitina, N. S. Kasatkina

GAME TECHNOLOGIES IN TRAINING AND DEVELOPMENTAL ACTIVITIES

Monograph

Chelyabinsk
2025

Министерство просвещения Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования

«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»

Н. С. Шкитина, Н. С. Касаткина

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ И РАЗВИВАЮЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Монография

Челябинск

2025

УДК 371.01
ББК 74.202.454
Ш66

Рецензенты:

д-р пед. наук, профессор Г. Я. Гревцева
д-р пед. наук, профессор Е. А. Шумилова

Шкитина, Н. С. Игровые технологии в обучении и развивающей деятельности : монография / Н. С. Шкитина, Н. С. Касаткина ; Министерство просвещения РФ, Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – Челябинск : Изд-во ЮУрГГПУ, 2025. – 424 с. – ISBN 978-5-907869-89-9. – Текст : непосредственный.

В монографии рассматриваются теоретические и методические аспекты использования игровых технологий в обучении и развивающей деятельности. Представлены историко-педагогические, теоретические основы игры и игровых технологий в образовании, классификация игровых технологий, психологические и методические аспекты использования игр и игровых технологий в обучении и развивающей деятельности.

Работа адресована научным работникам в области образования, преподавателям, аспирантам и студентам педагогических вузов.

ISBN 978-5-907869-89-9

© Шкитина Н. С., Касаткина Н. С., 2025

© Издательство Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1. Теоретические аспекты использования игровых технологий в обучении и развивающей деятельности.	
1.1. Историко-педагогические основы игры	8
1.2. Психологические основы игры	29
1.3. Использование игры в обучении и развивающей деятельности	50
Выводы по главе 1	84
2. Методические аспекты использования игровых технологий в обучении и развивающей деятельности	
2.1. Развивающие игры Никитиных	87
2.2. Имитационные игры	111
2.3. Деловая игра	135
2.4. Языковые грамматические игры	154
2.5. Языковые лексические игры	173
2.6. Геймификация	187
2.7. Социодрама и психодрама	206
2.8. Игровые технологии в обучении и воспитании в дошкольный период	229
2.9. Игровые технологии на начальном этапе обучения	246

2.10. Игровые технологии в обучении и воспитании на среднем этапе организации учебно-воспитательного процесса	263
2.11. Использование игровых технологий в воспитании старшеклассников.....	285
Выводы по главе 2	329
Заключение	332
Библиографический список	339
Приложение А. «Дары» Фребеля.....	349
Приложение Б. Сенсорные материалы М. Монтессори..	354
Приложение В. Имитационные игры в практике деятельности классных руководителей..	355
Приложение Г. Пример деловой игры на уроке английского языка (9 класс)	374
Приложение Д. Языковые грамматические игры	376
Приложение Е. Языковые лексические игры	386
Приложение Ж. Пример использования технологии геймификации на уроках иностранного языка.....	392
Приложение З. Технологическая карта урока с использованием технологии геймификации.....	402
Приложение И. Примеры применения игровых технологий на уроках в начальной школе.....	418

ВВЕДЕНИЕ

В соответствии с ФГОС ВО и Профессиональным стандартом педагога в основной профессиональной образовательной программе педагогических вузов присутствуют курсы, нацеленные на подготовку студентов к реализации основных трудовых функций. В каждой трудовой функции (обучение, воспитательная деятельность, развивающая деятельность) особое внимание уделяется требованиям к уровню подготовки педагога и его готовности использовать весь спектр игровых технологий в работе с детьми.

Игру каждый определяет и понимает по-своему. Игрой называют занятие ребенка или взрослого человека в условиях, имитирующих реальные ситуации, в которых игрок полностью или частично отражает сферу деятельности, в которой занят, такая технология способствует приобщению к культуре и познанию действительности. Значимость игры – в самом процессе. Игра помогает разрядиться психологически, снять стресс. Играя в игры, человек (не важно – ребенок или взрослый) пытается полностью вжиться в роль, которую он получил, это может выявить непривычные для него способности. А. С. Макаренко придавал игре огромное значение, особенно ее влиянию на ребенка, он сравнивал взрослого

в его профессиональной деятельности с поведением ребенка, который в игре. А. С. Макаренко утверждал, что поведение ребенка в игре является прообразом его поведения в работе. Над данным вопросом размышляли многие исследователи, такие как Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, М. И. Пиаже, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. Некоторые считали игру «огромным окном» во внутренний мир ребенка, через которое поступает все новое и неизвестное. Именно игра развивает любознательность и усиливает интерес к окружающему миру. От опыта и мастерства педагога, проводящего игру, зависит многое, а особенно – воспитательная составляющая игры. Также педагогу необходимо учитывать психологические и личностные особенности, возраст ребенка. Внедрение игровых технологий в образовательный процесс будет положительно влиять и на учителя, и на ученика. Игра способствует демонстрации участниками индивидуальности и умений. Через игру демонстрируется характер, положительные и отрицательные качества ребенка.

Многие учебно-методические комплексы по учебным дисциплинам предполагают выполнение рутинных заданий, поэтому, как показывает практика, обучающиеся воспринимают учебный процесс как скучную рутину, что в конечном итоге приводит к снижению уровня мотивации.

К сожалению, изучение игровых форм обучения не включено в учебную программу; также они не пользуются популярностью ввиду отсутствия необходимых пособий и раздаточного материала. Учителя часто скептически от-

носятся к использованию игровых элементов на уроках, считая их развлечением, а не способом обучения.

Одной из важных задач новой школы является создание современной образовательной инфраструктуры и внедрение современных технологий обучения. Одной из таких образовательных технологий являются игровые технологии (геймификация образования), которые широко используется по всему миру.

В монографии представлены историко-педагогические, психологические основы игры и игровой деятельности, различные классификации игр, а также даётся представление об использовании игры и игровых технологий в обучении и развивающей деятельности.

Подробно описаны методические аспекты использования игры и игровых технологий на различных этапах обучения и воспитания: дошкольном, начальном этапе обучения, на среднем этапе, а также в обучении и воспитании старшеклассников.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ И РАЗВИВАЮЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Историко-педагогические основы игры

Игра – это вид деятельности, в котором в наибольшей степени возможно целенаправленное развитие детского организма. Игра для ребенка – это не только удовольствие и радость, что само по себе важно, это и мир, в котором он живет и постигает жизнь. П. П. Блонский (1884–1941) писал о том, что естественная жизнь ребенка наполнена игрой, и игра является великой учительницей ребенка. «...Игра – основной вид активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт, воспроизведя и творчески комбинируя явления окружающей жизни» [4]. Игра для ребенка – процесс накопления опыта, соединенного с его активностью.

Игра как феномен человеческой жизни изучалась выдающимися философами, психологами, педагогами. Рассматривая игру как ведущую деятельность развивающегося ребенка, большинство известных современных психологов считает, что игра способствует формированию новообразований ребенка, его психических процессов. Психологами доказано, что у не умеющего играть ребенка слабо развиты сознание, самосознание и произвольность.

Как известно, произвольность – это не только действия по правилам, это осознанность, независимость, ответственность, самоконтроль, инициативность и внутренняя свобода. У ребенка, лишённого игры, поведение остается на уровне ситуативности, непроизвольности, зависит от окружающих взрослых; кроме того, у него не развито воображение, творческая инициатива, самостоятельность мышления. Бедность и примитивность игры отражаются на коммуникативном развитии: ребенок не умеет содержательно общаться, не способен к совместной деятельности. Дошкольный возраст – оптимальный период для формирования этих важнейших качеств, поэтому взрослым необходимо создавать условия, способствующие развитию игры как незаменимой школы общения, мышления и произвольного поведения дошкольника. Очень точно выразился по этому поводу этнопедагог Г. Н. Волков: «Игра – это самая эффективная практическая педагогика; <...> дети начинают играть очень рано, задолго до того, как придет в их жизнь Слово: с солнечным лучом, с собственными пальчиками, с маминой прической и т. п. Благодаря подобным играм ребенок узнает и познает себя шаг за шагом» [6]. Игра не теряет своего значения для развития личности и в другие возрастные периоды взросления: в младшем школьном, подростковом и юношеском возрасте.

На сегодняшний день существует множество трактовок понятия «игра», но теоретической ясности в этой области до настоящего времени нет. Наиболее известны в отечественной психологии две попытки выделить внутренние основания и критерии отличия игры от не игры.

Первым является предложенное Л. С. Выготским понятие мнимой или воображаемой ситуации, а вторым – указание Д. Б. Эльконина на роль как на то, что конституирует детскую игру. Приведем одно из многих широко известных определений игры: «игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» [52, 53]. В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Начало разработки теории игры связывается с именами Ф. Шиллера, Г. Спенсера, В. Вундта [7]. Попытку систематического изучения детской игры предпринял в конце XIX века немецкий философ и психолог К. Гроос. Его последователями стали В. Штерн, Г. Компере, К. Бюлер и др. Также большой вклад в изучение игры внесли Ф. Бойтендайк, З. Фрейд, Э. Эриксон, К. Коффка, Ж. Пиаже и др. [26, 43, 44] Так, К. Гроос в игре видел предварительное приспособление («предупражнение») инстинктов к условиям будущей жизни [26]. В его теории основное внимание было обращено на биологическое значение игры, но не раскрыта сущность самой деятельности. До него английский философ Г. Спенсер высказал взгляд на игру как проявление «избытка сил» [55]. Существенной поправкой к учению К. Грооса стала теория австрийского психолога К. Бюлера о «функциональном удовольствии» как внут-

ренной субъективной причине игры. К. Бюлер определял игру как деятельность, сопровождающуюся функциональным удовольствием и ради него совершаемую.

С противоположной К. Гроосу теорией игры выступил голландский зоопсихолог Ф. Бойтендаик (Бёйтендейк; 1933 цит. по словарю Кондаков, 2003), уделявший основное внимание именно природе игры и связывавший основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными детскому организму. Ф. Бойтендаик считал, что в основе игры лежат не инстинкты, а более общие изначальные влечения, находящиеся за инстинктами (влечение к освобождению, влечение к слиянию с окружающим и влечение к повторению). В признании первичности этих влечений Ф. Бойтендаик следовал за австрийским психологом З. Фрейдом, рассматривающим всю жизнь и деятельность как проявление биологических влечений. Игра в психоаналитической концепции З. Фрейда рассматривается как реализация вытесненных из жизни желаний [43, 44].

Эти теории роднит понимание игры как деятельности, независимой от социальных условий. Какие функции выполняет игра в свете представленных теорий? На этот вопрос даются различные ответы: выход избыточной жизненной силы; подчинение врожденному инстинкту подражания; удовлетворение потребности в отдыхе и развлечениях; предварительная тренировка перед серьезными делами в будущей жизни; упражнение в самообладании; врожденная потребность в двигательной активности, в стремлении что-то совершить, что-то уметь; стремление к главенству или соперничеству; компенсация вредных

побуждений; восполнение монотонной односторонней деятельности или невыполнимых в реальности желаний. Объединяет все эти ответы, объясняющие сущность игры, указание на врожденный, инстинктивный, биологический источник игры. Подтверждение своих предположений авторы указанных теорий находят в том, что играют не только люди, но и высшие животные, а игры детей младенческого возраста у всех без исключения разных народов одинаковы, что говорит об их биологической основе. И поскольку выбор игры зависит от бессознательных импульсов, исследователи рекомендуют лишь создавать ребенку условия для свободного выражения своего внутреннего «я», давая выход влечениям и чувствам, в том числе дурным, жестоким (например, месть окружающим в игре служит для ребенка средством компенсации своих недостатков). Конечно, считают авторы данных теорий, лишенный игры ребенок не погибнет, однако подавленный инстинкт игры очень скоро заявит о себе физиологической незрелостью, отставанием в росте, в физическом и интеллектуальном развитии. Подобная трактовка природы игры послужила причиной появления и развития теории «свободного» воспитания, одним из главных принципов которой выступает невмешательство в детскую деятельность.

По данным исследований современного физиолога И. А. Аршавского, потребность играть для ребенка такое же естественное и необходимое явление, как потребность есть, дышать, спать, но по мере социализации человека биологические функции игры приобретают культурные формы. Также и современные психологи в противовес

биологизаторской теории игры доказывают, что игра занимает важное место в жизни человека, выполняя необходимые и полезные функции, что, наблюдая за играющим ребенком, можно узнать его интересы, представления об окружающей жизни, выявить особенности характера, отношение к товарищам и взрослым, так как игровая деятельность личности вытекает из потребности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Изучению сущности игры посвящено немало трудов исследователей и в области педагогики. Так, теория игры стала центром педагогической системы Ф. Фребеля. По его мнению, детская игра – высшее проявление деятельности ребенка, «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира» [42]. Игра – мостик от внутреннего мира к природе. Фактически Ф. Фребель первым оценил важнейшее значение игры в жизни ребенка, его развитии: «Игра – есть высшая ступень человеческого развития в это время, ибо игра есть свободное выражение внутреннего <...>. Игра <...> есть образец и копия всей человеческой жизни...» [42].

Одним из первых в мировой педагогике великий педагог Я. А. Коменский применил принцип игры в качестве средства обучения и усвоения через эмоции основных правил человеческого общежития, представлений о мире, о системе его ценностей [2]. На использовании детской игры как эффективного способа воспитания настаивали и идеологи функциональной педагогики во Франции и Швейцарии Э. Клапаред, С. Френе, А. Феррьер и др. [55, 56].

Проблема игровой деятельности разрабатывалась многими учеными в отечественной педагогике и психологии: П. П. Блонским, Л. С. Выготским, Р. И. Жуковской, П. Ф. Каптеревым, Д. В. Менджерицкой, Е. А. Покровским, С. Л. Рубинштейном, А. П. Усовой, К. Д. Ушинским, С. А. Шмаковым, Д. Б. Элькониным и др. В своих трудах ученые исследовали и обосновали роль игры не только в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, но и в процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта. Ученые стремились объяснить историческое происхождение и сущность детской игры, проанализировать закономерности процесса ее становления как специфического и отличающегося от других вида детской деятельности.

В 30-х годах прошлого столетия в трудах П. П. Блонского и Л. С. Выготского впервые в отечественной науке прозвучала мысль об историческом происхождении и развитии детской игры. Позднее появились работы, убедительно показывающие, что, будучи социокультурным, а не чисто биологическим феноменом, детская игра имеет свою историю и носит конкретно-исторический характер (В. В. Давыдов, И. С. Кон, Д. Б. Эльконин). Современные отечественные педагоги и психологи, как уже подчеркивалось нами выше, основывая свои выводы на изысканиях предшественников, тоже считают, что особенности ребенка закономерны на каждом этапе его развития. Ребенок отражает в игре то, что его интересует, волнует, радует. В игре он реализует свои мечты. «В игре, как в фокусе, со-

бираются, в ней проявляются и через нее формируются все стороны психической жизни личности» [31].

В настоящее время положение об общественно-историческом происхождении и природе человеческой игры (П. П. Блонский, Л. С. Выготский, В. В. Зеньковский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин) можно считать общепринятым. Следовательно, вопрос о происхождении и сущности игры на современном этапе развития психолого-педагогической науки решается со следующих позиций:

1) игра – социальная деятельность, возникшая в ходе исторического развития из трудовых процессов;

2) игра всегда отражает действительную жизнь, поэтому ее содержание меняется с изменением общественных условий;

3) игра – сознательная, целенаправленная деятельность, которая имеет много общего с трудом и служит подготовкой к нему.

Вышеозначенные положения доказываются тем, что игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с незапамятных времен. Уже в древности дети, с ранних лет приучаясь жить по тем правилам, которые были приняты в том или ином обществе, приобретали многие навыки и умения в игре. Например, играя, мальчики познавали искусство охоты, рыболовства и ведения войны, овладевали оружием и орудиями, а девочки посредством игры учились прясть и ткать, шить одежду, готовить пищу. Через игру детей обучали различным ремеслам.

Например, отцы-ремесленники при обучении порой использовали детские игрушки: модели земледельческих

орудий, мельниц, кузниц. Доказательством тому послужили игрушки, изготовленные несколько тысячелетий назад, которые были найдены археологами при раскопках захоронений. Многие древние игрушки представляли точную копию предметов труда взрослых: это миниатюрные луки, стрелы, посуда. Позже, по свидетельству археологов, появились фигурки людей и зверей, некоторые игрушки создавались явно для забавы.

Известный психолог Д. Б. Эльконин, анализируя этнографические материалы, в русле социально-исторического подхода к сущности игры первым обосновал идею об историческом возникновении и развитии этого вида деятельности [52, 53]. По Д. Б. Эльконину, детская игра в своих основных формах (игра-упражнение, ролевая игра) является историческим образованием, так как в условиях первобытного общества с его примитивными орудиями и формами трудовой деятельности даже маленькие дети имели возможность участвовать в труде взрослого населения [52]. Появление первых игрушек и игр с ними Д. Б. Эльконин объясняет тем, что для детей, участвующих в трудовой деятельности старших, использование предметов труда для взрослых в какой-то момент стало не по силам: с развитием общества усложнялись и труд, и орудия труда, что исключило непосредственное участие детей в трудовой деятельности [53]. Поэтому ребенку стали делать точные копии орудий взрослых, но меньшего размера, специально приспособленные для детей для упражнения в трудовых действиях (игра-упражнение). Далее с возникновением различных ремесел, развитием техники, появлением сложных орудий труда игрушки, перестав

быть моделями последних, стали образами орудий труда (игрушка напоминала орудие труда внешним видом, но не функциями). Такие игрушки уже не позволяли упражняться в трудовых действиях, но могли помочь их изображать, реально не выполняя.

Таким образом, доказывает Д. Б. Эльконин, возникла ролевая игра, позволяющая ребенку удовлетворить его естественное стремление к активному участию в жизни взрослых, не участвуя в их труде [52]. Подтверждением существования в древности обучающих игр и игрушек являются не только находки археологов (орудия труда и быта, примитивные детские игрушки, наскальные изображения и т. п.), но и дошедшие до нас из прошлых веков народные игры, песни, обряды, развлечения, поговорки, пословицы, приметы, сказки и многое другое. Так, огромное влияние на развитие детей оказывала так называемая аграрно-календарная поэзия: пастушеские, ритуально-сезонные песни и прочее. До наших дней дошла, например, игровая песня-хоровод «А мы просо сеяли», где, по сути, кратко описана распространенная у восточных славян подсечная система земледелия. Бесспорно, народные игры несут и символический смысл. В них особым образом проявляется национальный характер, нравственные образцы, находят отражение религиозные верования народа.

Таким образом, в прошлые века через игру не только осуществлялось приучение ребенка к труду, упражнение в отдельных трудовых действиях и операциях, но и приживалось уважение к существующему порядку вещей, народным обычаям, правилам поведения. По мнению эт-

нопедагога Г. Н. Волкова, в играх наиболее полно проявляются такие особенности народного воспитания, народной педагогики, как «естественность, непрерывность, массовость, комплексность, завершенность. В процессе игры дети очень рано включаются в самовоспитание, которое в данном случае происходит без заранее поставленной цели – стихийно» [6].

В отечественной педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано К. Д. Ушинским. По его мнению, для игры окружающая обстановка «дает материал гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкою» [40, 41].

Также К. Д. Ушинский, высказывая мнение о деятельности как средстве воспитания, утверждал, что в качестве средств воспитания наряду с учением и трудом, оказывающими на сознание, чувства и поведение воспитанников прямое воздействие, необходимо использовать игру как одно из «действительнейших средств» достичь важнейшей цели воспитания [40, 41]. К. Д. Ушинский в своих научных трудах интересно описывает игры своего времени, при этом показывает, что у детей разных социальных групп были разные игры. «У одной девочки кукла стряпает, шьет, моет, гладит; у другой – величается на диване, принимает гостей, спешит в театр или на раут; у третьей – бьет людей, заводит копилку, считает деньги. Нам случилось видеть мальчиков, у которых пряничные человечки уже получали чины и брали взятки» [41].

Описывая игры детей, К. Д. Ушинский доказывает, что содержание игры влияет на формирование личности ребенка. «Не думайте, что все это пройдет бесследно с пе-

риодом игры, исчезнет вместе с разбитыми куклами и разломанными барабанами: весьма вероятно, что из этого завяжутся ассоциации представлений и вереницы этих ассоциаций, которые со временем, если какое-нибудь сильное, страстное направление чувства и мысли не разорвет и не переделает их на новый лад, свяжутся в одну обширную сеть, которая определяет характер и направление человека» [40].

Жизненность взглядов К. Д. Ушинского подтверждена в последующем в трудах Л. С. Выготского, А. В. Запорожца, П. Ф. Каптерева, С. Л. Рубинштейна, Д. Б. Элькнина и др.

На современном этапе развития психолого-педагогической науки достаточно широко теория игра освещена в трудах Г. П. Щедровицкого, Т. А. Куликовой, Г. В. Лобастова, Е. Е. Кравцовой (с позиций логико-методологического анализа), С. А. Шмакова (концепция социализирующего смысла игры), С. Л. Новоселовой (анализ культурно-исторического развития игры), Й. Хейзинга, М. А. Дибирова (тезис об игровом характере культуры), О. С. Газмана (влияние игры на развитие детской личности) и др. [10, 50].

Тем не менее игра, будучи многомерным и сложным феноменом, постоянно привлекает к себе внимание не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, культурологов, этнографов, антропологов, физиологов, математиков и пр. В последнее время игра все чаще становится предметом междисциплинарных исследований. Как мы видим, игру чаще всего определяют как деятельность, выполняемую не для получения какого-либо результата, а ради самой деятельности, ради забавы.

То есть игра не имеет определенного продукта и, следовательно, является деятельностью непродуктивной. Именно такое значение заключается в определениях игры в некоторых словарях.

Например, В. И. Даль в своем толковом словаре пишет следующее: «Игра – забава, установленная по правилам; играть – шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем-то для забавы, от скуки, безделья» [13].

В словаре С. И. Ожегова «игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [23]. Русский философ Г. В. Плеханов, анализируя различные теории игры, пришел к заключению, что игра социальна по своему содержанию и служит средством передачи «культурных приобретений из рода в род», что в жизни общества игре предшествует труд, и труд определяет ее содержание [27].

Игра, по мнению Г. В. Плеханова, средство подготовки к труду, копирование деятельности взрослых с целью овладения ею. В историческом плане, считал Г. В. Плеханов, «игра есть дитя труда, который необходимо предшествует ей во времени» [27]. То есть суть игры многим ученым видится лишь в копировании детьми действий взрослых. В психологическом словаре под редакцией В. В. Давыдова находим: «Детская игра – исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними и направленный на познание окружающей действительности» [12]. Однако известны и противоположные теории в определении сущности игры как деятельности.

Так, В. С. Селиванов настаивает на том, что такое представление об игре не может полностью удовлетворить воспитателя или, тем более, исследователя педагогического процесса. «В самом деле, – подчеркивает В. С. Селиванов. – Почему деятельность ребенка, который, играя в песочнице, строит “город” с “улицами”, “машинами”, “скверами”, взрослые считают непродуктивной, деятельностью ради потехи, отдыха или подготовки к будущему труду? Правда, все созданное ребенком ненастоящее, игрушечное. Но ведь и взрослые изготавливают игрушки на фабриках, но считают эту свою деятельность продуктивной, хотя и производят не настоящие, а игрушечные предметы. Тем более что главным «продуктом» игры ребенка является то или иное изменение, развитие формирующихся личностных качеств, определенное новообразование личности» [34].

Кроме того, следует иметь в виду, что по мере развития игр (от забав до сюжетно-ролевых, творческих и деловых) на определенном этапе появляется цель. Игровые действия становятся целесообразными: приступая к строительству «ракеты для полета на луну» или к «открытию магазина», ребенок знает, что и как он будет делать и что получится в результате игры. Точно так же начиная игру в футбол, дети ставят цель – выиграть. Но как в первом, так и во втором случае цель не выходит за рамки игры, заключена в ней самой, и ребенок никаких посторонних задач в ней не ставит и не решает.

Если для воспитанника цель – в самой игре, то для воспитателя, организующего игру, есть и другая цель – развитие детей, усвоение ими определенных знаний,

формирование умений, выработка тех или иных качеств личности. В этом видится одно из основных противоречий игры как средства воспитания: с одной стороны, отсутствие цели в игре, а с другой – игра есть средство целенаправленного формирования личности. Например, В.С. Селиванов считает, что в наибольшей степени это проявляется в дидактических играх: «Характер разрешения этого противоречия и определяет воспитательную ценность игры: если достижение дидактической цели будет осуществлено в игре как деятельности, заключающей цель в самой себе, то воспитательная ее ценность будет наиболее значимой. Если же дидактическая задача решается в игровых действиях, целью которых и для их участников является решение этой дидактической задачи, то воспитательная ценность игры будет минимальной» [27].

Известно, что и К. Д. Ушинский видел в игре ребенка серьезную деятельность, в процессе которой он осваивает и преобразует действительность: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание... В действительной жизни дитя не более, как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности <...>; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [40].

Известный психолог С. Л. Рубинштейн, утверждая, что игра является выражением определенного отношения человека к окружающей действительности, писал следующее: «Суть человеческой игры – в способности, отображая,

преображать действительность. Впервые проявляясь в игре, эта самая всеобщая человеческая способность в игре впервые и формируется. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» [30].

В приведенных воззрениях мы видим более глубокий смысл игры. Здесь детская игра выступает в совершенно ином качестве: это деятельность ребенка, направленная на познание, освоение и преобразование действительности и используемая в педагогическом процессе в качестве средства воспитания [34].

На современном этапе развития педагогической науки и практики приведенные толкования сущности игры не являются взаимоисключающими, а, напротив, тесно переплетены.

Так, С. А. Шмаков полагает, что большинство игр отличаются следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- соперничество, наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [51].

В. С. Селиванов, определяя игру как феномен педагогической культуры, подчеркивает, что мотивация игровой деятельности обеспечивается добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, а также удовлетворением потребностей, самоутверждением, самореализацией. Он выделяет следующие значимые функции, которые выполняет игра: функция социализации, функция межнациональной коммуникации, функция самореализации ребенка, коммуникативная функция, диагностическая, терапевтическая, функция коррекции, развлекательная функция [34].

Рассмотрим более подробно каждую функцию игры:

1. Игра – сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры, общечеловеческих ценностей. Поэтому от игры неотъемлема функция социализации;

2. Функция межнациональной коммуникации игры позволяет ребенку усваивать культуру разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески» [34];

3. Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики», «поле самовыражения» дает возможность ребенку проверить свои возможности в свободных действиях, в которых он самовыражает и самоутверждает себя. В игре формируется эмоциональная устойчивость, адекватная самооценка своих возможностей, что создает благоприятные условия для умения соотносить желания с реальными возможностями. Именно в игре закладываются основы учебной деятельности, которая потом становится ведущей в младшем школьном детстве;

4. Коммуникативная функция игры помогает ребенку войти в реальный контекст сложных человеческих коммуникаций. В играх ребенок осваивает окружающий предметный мир и отношения взрослых. Но он не только осваивает готовые способы действий, но и экспериментирует, приспособливает предметы к своим потребностям, использует их в соответствии с развивающимся воображением. Это же характерно и для освоения отношений в мире взрослых: ребенок, воспроизводя в игре отношения взрослых, по-своему переживает их и трансформирует в соответствии со своей фантазией: возникающими представлениями о добре и справедливости. Через себя в игре ребенок начинает понимать другого человека, точно так же как через другого начинает понимать себя;

5. Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления в развитии ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). По мнению Н. В. Бордовской и А. А. Реан, диагностическая роль игры позволяет выявить уровень развития многих личностных качеств ребенка, а самое главное – определить его статус в детском коллективе: «Если ребенок отказывается от общих игр или играет второстепенные, непрестижные в детской среде роли – это важный показатель какого-то социально-психологического неблагополучия» [5];

6. В использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении, заключается терапевтическая функция игры. «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых ре-

альных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту» [52].

Неотъемлемая от терапевтической функции игры функция коррекции, заключающаяся во внесении позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. Именно игра вызывает качественные изменения в психике ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

Одной из основных функций игры является ее развлекательная: игра доставляет удовольствие, занимает, пробуждает интерес к разным сторонам окружающего мира, вызывает радостное, приподнятое настроение. По мнению О. С. Газмана, игра состоит из трех компонентов:

1) игровое состояние, которое характеризуется эмоциональным отношением субъекта к реальной действительности в определенный промежуток времени. Игра состоится только в том случае, если есть определенное эмоциональное состояние у играющих;

2) игровое общение. Игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, в общении она организуется, функционирует. Игровое общение специфично, приобретает признаки условности, ориентировано на реализацию игровой задачи и на получение удовольствия от общения;

3) игровая деятельность, которая строится на анализе трех важных элементов деятельности: субъект (индивид,

группа, коллектив), объект (задачи игры, участники), активность субъекта, направленная на объект [10].

Основываясь на изысканиях Д. Б. Эльконина, можно выделить следующие структурные компоненты игры:

1) роли, взятые на себя играющими (роль раскрывает смысл игры, делает возможным принятие, понимание и подчинение правилу);

2) условная ситуация, создаваемая для воплощения роли: игровой замысел (общее определение того, во что и как дети будут играть, является «стержнем» игры, формируясь в речи, отражаясь в игровых действиях, оформляясь в игровом содержании);

3) игровые действия как средства реализации ролей (в игре игровые действия по своему характеру чаще всего бывают подражательными, близкими к реальным);

4) игровое употребление предметов, делающее возможным игровые действия; т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными. Большое место в развитии игры принадлежит сюжетно-образным игрушкам, которые являются как бы вспомогательными и вместе с тем необходимыми средствами изображения; дети полнее отображают те или иные явления, входят в роль, если предоставлять возможность использовать реальные предметы: зонты, сумки, одежду посуду, условные знаки и т. п., а также картины, фотографии, иллюстрации, усиливающие ситуацию игры (например, отделы магазина), обозначаются соответствующими изображениями, играющими роль вывески (фрукты, овощи, игрушки, одежда и др.), однако фантазия, выдумка, способность вообразить, домыслить

часто восполняют отсутствие реальных предметов и средств изображения;

5) реальные отношения между играющими детьми, развивающиеся параллельно игровым (ролевым) отношениям;

6) сюжет (содержание) – область действительности, условно отображаемая в игре. Содержание детских игр развивается от игр, в которых главным компонентом является предметная деятельность, к играм, воспроизводящим взаимоотношения окружающих, и, наконец, к играм, в которых основным содержанием выступает следование правилам общественного поведения и отношения между людьми. Методисты и игропрактики при организации игры и при определении ролей вводят понятия «ведущий» и «водящий». Ведущий – тот, кто руководит игрой, следит за соблюдением правил и т. д. При введении новой игры эту роль часто берет на себя педагог. Водящий – тот, кто должен выполнить определенное задание: «найти», «догнать», «угадать» и т. д. Водящего обычно выбирают, используя считалочку. После выполнения задания роль водящего переходит другому игроку [53].

Таким образом, под игрой будем понимать метод обучения, при помощи которого ребенок получает или закрепляет знания, а также вырабатывает свое отношение к окружающему миру, к действительности, совершенствует навыки жизни в обществе. В игре развиваются новые (прогрессивные) образования, являющиеся основой возникновения стимула к учебе.

1.2. Психологические основы игры

Зарубежные теории игры

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт [7]. Согласно взглядам этих авторов, происхождение игры тесно связано с происхождением искусства. Игра, как и искусство, вызвана избытком жизненных сил. Поэт, драматург и теоретик искусства Ф. Шиллер рассматривал игру как эстетическую деятельность. Эстетика для него занимала особое место в понимании сущности человека. Избыток сил, свободных от удовлетворения насущных потребностей, служит условием возникновения эстетического наслаждения, которое, по Ф. Шиллеру, доставляется искусством и игрой [2].

Такая свобода от необходимости выживания является важнейшим качеством человека: он бывает Человеком лишь тогда, когда играет. Побуждение к игре – это эстетическое побуждение. Человек только в эстетическом состоянии свободен, поскольку не испытывает ни физического, ни морального принуждения. Игру и эстетику связывает сознание видимости, условности. При восприятии произведения искусства мы сознаем, что это не настоящее, не реальность; в то же время мы воспринимаем его так, как если бы оно реально существовало; одновременность этих двух отношений и создает эстетическую реакцию.

Игра также определяется именно сознанием условности, двойного отношения («как, если бы»). Если нет видимости, нет игры; если видимость осознается как реаль-

ность, игры тоже нет. Такое понимание позволило Ф. Шиллеру вывести эстетическую деятельность из игры. Проблему избытка сил в более широкий эволюционно-биологический контекст ставит Г. Спенсер. Чем выше на эволюционной лестнице находится животное, тем больше у него остается свободной энергии, которая расходуется не на непосредственные нужды организма, а на воображаемые деятельности, к которым относятся игры и искусство.

Игра и эстетическая деятельность объединяются тем, что ни то, ни другое не обеспечивает непосредственное выживание организма. Различие между ними, по Спенсеру, заключается лишь в том, что в игре находят выражение низшие потребности, в то время как в эстетической деятельности – высшие. Более прагматично к пониманию сути игры подошел В. Вундт. Именно ему принадлежит известное высказывание «Игра – дитя труда» [7]. Он обратил внимание на то, что у всякой игры есть прототип в одной из форм серьезного труда. Но если к труду человека побуждает необходимость существования, то игра вызывает наслаждение от самого процесса действия.

Игра устраняет полезный результат труда и делает целью сам процесс, сопровождающий труд. Эти мысли В. Вундта имеют принципиальное значение, поскольку здесь игра включена не в чисто биологический контекст, а в социально-исторический. Все приведенные выше авторы не создали систематической теории детской игры, а ограничились лишь отдельными замечаниями относительно ее общей природы [7]. Автором первой психологической теории детской игры стал немецкий ученый конца XIX в. Карл Гроос [55].

В общих чертах эту теорию можно определить как «теорию упражнения». Каждое живое существо обладает унаследованными инстинктами, которые придают целесообразность его поведению. У высших живых существ, особенно у человека, прирожденные реакции недостаточны для выполнения сложных жизненных задач. В жизни каждого высшего существа есть детство, то есть период развития и роста, когда оно не может самостоятельно поддерживать свою жизнь и выживает только с помощью родительского ухода [2].

Период детства необходим для приобретения навыков и умений, которые не вытекают из врожденных реакций, поэтому человеку дано особенно длинное детство. Врожденное стремление к подражанию способствует выработке новых навыков и умений. Основным смыслом игры (и детства вообще), согласно К. Гроосу, состоит в том, чтобы вести нас от унаследованной природы человека к природе приобретаемой. К. Гроос связывал игру с удлинением периода детства у высших животных. Их адаптация к условиям окружающей среды не может строиться только на наследственно фиксированных способах поведения. Врожденные инстинкты, необходимые для поддержания жизни, должны совершенствоваться и упражняться. Такое упражнение и происходит в игре молодых животных.

Детской игре К. Гроос придает исключительное значение. В то время как у взрослых игра отступает на задний план перед серьезными жизненными проблемами, у ребенка она составляет главное содержание жизни. Анализируя отличие игры от серьезной деятельности, К. Гроос отмечает не только чувство свободы, присущее игре,

но и то, что игра является источником удовольствия. Если в работе приятно не само занятие, а цель, результат труда, то в игре, наоборот, приятно само занятие, которое производится без всякой внешней цели. Когда мы заняты серьезным делом, мы хотим достичь результата и как можно скорее это дело закончить; когда мы играем, наоборот, нам важен сам процесс, и мы хотим его продлить. Психологически это отличие очень важно, из него вытекают важные следствия, связанные с психологическим содержанием игры.

К. Гроос совершенно верно подметил, что игра – не бесполезная деятельность ребенка и что она влияет на развитие детской личности. Значение игры заключается в усовершенствовании унаследованных инстинктов, в придании им гибкости, приспособляемости, которых не хватает врожденным формам поведения. Данные положения теории К. Грооса стали предметом критики со стороны другого немецкого ученого, Ф. Бойтендайка, создавшего свою общую теорию игры [55].

Главные его возражения заключаются в следующем:

1) инстинктивная деятельность не нуждается в управлении, инстинкты и обслуживающие их соответствующие механизмы созревают независимо от упражнения;

2) подготовительные упражнения – не игра; когда ребенок учится ходить, его ходьба является хоть и несовершенной, но реальной, а не игровой, совсем другое дело, когда умеющий ходить ребенок играет в ходьбу (как будто он учится ходить).

Ф. Бойтендаик выводит специфику игры из условий жизни конкретного вида животных и созревания нервной системы.

Основные особенности динамики поведения детенышей следующие: отсутствие направленности движений, двигательная импульсивность, аффективная реакция на новизну, амбивалентное отношение к вещам и др. Игра, с этой точки зрения, есть проявление данных особенностей и общих влечений: влечения к освобождению, к слиянию, к повторению. Играют детеныши тех животных, для которых существенна установка на оформленные физические объекты. К таковым относятся хищники и обезьяны, в отличие от травоядных, детеныши которых не играют или играют очень мало. Но играют детеныши только с такими предметами, которые сами «играют» с играющими.

Ни хорошо знакомые предметы, ни совершенно незнакомые не подходят для игры. Необходимо своеобразное соотношение между степенью знакомства и новизной в игровом предмете. Ф. Бойтендаик называет это образом, или образностью предмета. Предмет только тогда может быть игровым объектом, когда он содержит возможность образности.

Для Ф. Бойтендайка, сфера игры – это сфера образов и в связи с этим сфера возможностей и фантазии. Поэтому, уточняя свое определение игрового предмета, Ф. Бойтендаик указывает, что играют только с образами, которые сами «играют с играющими». Теория Ф. Бойтендайка в определенных отношениях противоположна теории К. Грооса. Если для К. Грооса игра объясняет значение

детства, то для Ф. Бойтендайка, наоборот, детство объясняет игру: существо играет потому, что оно еще молодо.

С точки зрения К. Грооса, нам дано детство, чтобы мы могли играть, с точки же зрения Ф. Бойтендайка мы играем потому, что у нас есть детство. Для К. Грооса смысл игры в том, что она готовит животное к будущей жизни, для Ф. Бойтендайка – в том, что она реализует влечения, присущие детенышам, особенности динамики нервной системы. К. Гроос объясняет игру из необходимости совершенствования врожденных форм поведения (раз они несовершенны, необходимо упражнение, к которому и сводится значение игры), Ф. Бойтендаик – из присущих детенышу влечений и особенностей динамики поведения, которые делают возможной реализацию этих влечений именно в игре. К. Гроос отвечает на вопрос, зачем детеныши играют, а Ф. Бойтендаик – на вопрос, почему они играют [31].

И тот и другой подход объясняют игру, исходя из внешних по отношению к игре закономерностей, определяя ее биологическую обусловленность. Эти подходы не исключают, а дополняют друг друга и в известной степени являются биологическими. Они объясняют игру с точки зрения ее биологического смысла, то есть отвечают на вопрос, зачем и почему есть игра. К. Гроос, как и Ф. Бойтендаик, не находит в человеческих играх ничего такого, что отличало бы их от игр животных.

Все игры инстинктивны. Они появляются в связи с необходимостью упражнения врожденных форм борьбы за существование. Период детства специально предназначен природой для таких упражнений, а значит, для игры.

При этом вопросы: «Что есть детская игра?» и «как играет ребенок?» – остаются за рамками рассмотрения. Теория К. Грооса была достаточно популярной в начале XX века. У нее было много последователей, вносивших в нее различные дополнения и уточнения.

Так, В. Штерн, соглашаясь с точкой зрения К. Грооса на природу игры, определял ее как инстинктивное самообразование развивающихся задатков, бессознательное предварительное упражнение будущих серьезных функций. По В. Штерну, внешняя социальная среда только предоставляет материал для игры, но выбор этого материала и способ его переработки определяются внутренними инстинктами.

Путь развития ребенка, с позиции Ж. Пиаже, в упрощенном виде может быть представлен следующим образом. Сначала ребенок живет в собственном («аутическом») мире грез и желаний, затем под давлением со стороны мира взрослых возникают два мира – мир реальности и мир игры. Этот мир игры есть нечто вроде остатков аутического мира. Он не менее реален для ребенка, чем мир взрослых. Однако мир взрослых более сильный, формализованный, жесткий, поэтому под давлением этого взрослого мира реальности происходит вытеснение последних фрагментов детского мира, и тогда остается только реальный мир с вытесненными желаниями, приобретающими характер сновидений и грез [26].

Развитие игры Ж. Пиаже связывал с интеллектуальной сферой [26]. Он указывал на вариативность возрастных границ каждой стадии при неизменной последовательности их появления. Данная последовательность

(упражнение – символ – правило) отражает направление когнитивного развития ребенка. Совместная игра, которая возникает после четырех лет, является, по Ж. Пиаже, результатом способности детей к децентрации, т.е. возможности видеть окружающее с разных позиций [26].

В то же время развитие способности к децентрации связано с кооперацией со сверстниками, которая предполагает учет позиции партнеров. Прежде всего Ж. Пиаже интересовалась игра с правилом. Специфика игры с правилом, с его точки зрения, заключается в том, что правило в данном случае – это норма (закон), обязательная для всех членов детского сообщества. Соответственно, такая игра есть микромодель нормативного мира взрослых. Развитие отношения ребенка к правилу Ж. Пиаже рассматривает в широком контексте отношений с другими людьми. При этом он подчеркивает, что рациональное внутреннее правило не вытекает из принудительного, внешнего правила, а вытесняет его [26].

Смена принудительного внешнего правила внутренним, рациональным зависит во многом от отношений ребенка со взрослым. Чем меньше в этих отношениях доминирует принуждение, тем раньше появится внутреннее рациональное правило. Однако возраст появления такого правила во всех случаях находится за пределами дошкольного детства (6–7 лет). В дошкольном возрасте, по мысли Ж. Пиаже, ребенок живет одновременно в двух мирах: в своем детском мире игры и в мире взрослой реальности. Борьба этих сфер есть выражение борьбы врожденной асоциальности ребенка, его аутической замкнутости, «вечно детского» с навязанным извне социальным,

логическим, причинно-обусловленным взрослым миром. И поскольку взрослый мир неизмеримо сильнее и агрессивнее, он неизбежно побеждает [26].

Теория игры в отечественной психологии

Теорию игры в отечественной психологии разрабатывали Д. Б. Эльконин, А. Н. Леонтьев, П. П. Блонский, Л. С. Выготский и другие известные ученые.

Д. Б. Эльконин в своей работе «Психология игры» рассматривает вопрос о времени и предпосылках возникновения игры. По одному из предложенных им вариантов игра возникла на заре человечества, была одной из ведущих форм деятельности первобытного человека. Если охота была неудачной, то первобытные люди обыгрывали сцену охоты для отработки своих действий в следующей охоте [53].

Детскую игру Д. Б. Эльконин рассматривает как форму жизни и особой деятельности ребенка по ориентации в мире человеческих действий, отношений, задач и мотивов. Он отвергает биологическую теорию игры, он рассматривает игру как особый вид деятельности, в которой воплощается отношение к себе и окружающему миру [52].

Л. С. Выготский об игре дошкольников говорил, что, если мы обратимся к примитивному человеку, мы увидим, что в играх детей происходит действительная их профессиональная подготовка к будущей деятельности – к охоте, к распознаванию следов зверей, к войне. Игра человеческого ребенка также направлена на будущую деятельность, но главным образом на деятельность социального характера.

ра. Ребенок видит деятельность окружающих его взрослых людей, подражает ей и переносит ее в игру, в игре овладевает основными социальными отношениями и проходит школу своего будущего социального развития [8].

По мнению Л. С. Выготского, игра представляет собой создание мнимой ситуации, в которой ребенок принимает роли взрослого в обстановке, созданной им самим. Игра требует от ребенка действий не по непосредственному импульсу, а по линии наибольшего сопротивления. Игру он определял как источник развития, поскольку игра меняет сознание [9].

А. Н. Леонтьев считал игру ведущим типом деятельности дошкольника. Он считал, что игра не является продуктивной деятельностью, её мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия.

Первым попытку создать теорию игры сделал советский психолог С. Л. Рубинштейн. Он понимал игру как потребность ребенка, как реакцию на контакты с внешним миром [30].

Согласно С. Л. Рубинштейну, сущность игры заключается в следующем: в игре формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир [31].

Для того чтобы попытаться осмыслить игру во всех ее проявлениях, необходимо выделить в ней естественную структуру. Всю вариативность существующих игр можно классифицировать по-разному, в зависимости от задач, налагаемых подобной классификацией.

Наиболее полная классификация включает в себя следующие теории игр: теории, исходящие из биологических факторов; теории, основывающиеся на психологиче-

ских факторах; социальные, социологические, социально-психологические игры; культурные игры; универсальные или синтетические теории. Все указанные теории пытаются рассмотреть игру либо в критико-аналитическом, либо в сущностно-универсальном, феноменологическом, бытийном, мифологическом аспектах, часто не находя никаких точек соприкосновения, подтверждая тем самым неуловимость подлинной сущности исследуемого феномена [31].

Однако если рассматривать игру как непрерывный процесс накопления изменений в поведении от млекопитающих до человека, классификация принимает следующий удобный для описания и анализа характер: 1) биологические; 2) социальные; 3) культурные игры.

1. *Биологические игры.* Игру можно рассматривать в качестве критерия биологического развития в животном мире. Наследственность животных обеспечивает врожденные правила, по которым организм развивается и ведет собственную игру с окружающей средой.

На биосоциальной стадии игра претерпевает существенные изменения. К врожденным правилам добавляются социальные, усвоенные через обучение. К биосоциальным играм относятся все игры социального характера по установлению отношений с другими живыми существами. Здесь игра переходит в социальную стадию своего развития.

2. *Социальные игры.* В них особую роль приобретают правила. С соблюдением правил увеличивается вероятность не проиграть в игре, быть сопряженным с социумом. Социальные игры, так же, как и биологические, присущи

не только человеку, они свойственны и многим животным, ведущим социальный образ жизни, поэтому человек в таких играх унаследовал основные и наиболее важные элементы, позволяющие на самом примитивном уровне вступать в такие отношения, которые строились при отсутствии речи. Основным языком социальных игр является подражание или имитация. Имитация может быть осознанной, когда движения воспринимаются как знаки и понимаются как действия; и неосознанной, когда действия воспринимаются как движения, смысл которых понятен, но не понятен смысл действия.

3. *Культурные игры.* Подражание является наиболее древним и простым способом осуществления коммуникации. Культурные игры необходимо рассматривать как следующий шаг развития социальных игр, моделирующих социальные отношения. В процессе культурных игр создаются всевозможные новые модели и формы культурного поведения. Эти модели основываются на всевозможных проявлениях эмоций (страх, ревность, зависть, агрессия, трусость, радость, любовь, уважение, власть и т. п.), обыгрываются различные варианты поведения (работа, отдых, сексуальные взаимоотношения).

Культурные игры создают символы, которые подвергаются последующему отбору и трансформации для формирования новых стандартов поведения. Несмотря на кажущуюся простоту, любая игра обладает собственной структурой, и у каждой структуры существуют общие признаки, позволяющие отличить игру от не игры. Игра содержит в себе тело игры и образ игры.

Тело игры – динамическая составляющая, процесс разворачивания и протекания игры, питаемая энергией игроков, вовлеченных в этот процесс, без которых игра безжизненна и инертна, ознакомленных с правилами частично или полностью, выбравших и находящихся, согласно правилам, на игровом поле, реальном или виртуальном.

Образ игры – определенные правила игры, которые превращают ее из бесформенной инертной массы в некую активную структуру, и эта структура начинает развиваться и приобретать форму. Тело игры – активно, а образ – пассивен. Тело игры – процесс, протекающий во времени, а правила (образ игры) всегда находятся вне времени.

Таким образом, составляющими тела игры являются игроки, игровое пространство и время, судейство (контроль над правилами), зрители. Образ игры состоит из правил игры [47].

Правила игры, определяющие развитие тела игры, являются нематериальной составляющей. Целенаправленное развитие материального процесса (тела игры) невозможно без правил. Там, где отсутствует развитие по правилам, царит хаос. В каждом воспроизведении одной и той же игры всегда повторяется один и тот же цикл: правила зарождают и формируют тело игры, которое начинает собственное существование, начинает расти, развиваться и в завершении цикла распадается. Можно сказать, что игру создают правила, а игроки только разыгрывают то, что предписано правилами. Игра конструируется правилами. Играя по правилам, игроки постоянно постигают всю глубину правил и то, как правила связаны

между собой. Правила игры только выделяют и определяют реальность, которая с их помощью превращается в игру. Любое, даже самое элементарное действие всегда строго подчиняется правилам. Если правила не осознаются, это еще не говорит о том, что они отсутствуют.

Для того чтобы не нарушались правила игры, сама игра как тело конструируется правилами таким образом, что другие варианты решения становятся невозможными или пресекаются правилами. В ситуации, когда правила игры нарушаются одной из сторон, срабатывает принцип контроля над правилами. Судейство карает нарушителя с помощью различных штрафов, ограничивая произвольность его действий в данной игре. Впоследствии это позволяет дисциплинировать игроков.

Игрок, активно нарушающий правила, разрушает тело игры. Крайним методом ограничения произвольных действий нарушителя является удаление его из игры с заменой другим участником. Судейство в игре может обеспечиваться как посторонним наблюдателем, так и общим решением игроков. Основная задача правил игры заключается в ограничении свободы, обладая которой, игрок может достичь желаемого результата. Создается такая ситуация, достижение цели в которой становится возможным не любыми путями, а только теми действиями и последовательностями действий, которые содержатся и предписаны правилами игры.

Часть правил игры существует в окружающем мире, как некая данность этого мира. Игроки должны уметь учитывать возможности и ограничения того места окружающей среды, где будет проходить игра. Игровое про-

странство каждый человек понимает, как географическое местоположение, либо как сооружение, приспособление для проведения игры. Арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синематографа, судное место – все они по форме и функции суть игровые пространства, территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила.

Однако все обстоит не так просто, как выглядит на первый взгляд. Игровой мир не снаружи и не внутри, он выступает в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки, в том числе и «внутри»: в представлениях, помыслах и фантазиях самих играющих. Крайне сложно определить местоположение «игрового мира».

Именно правила игры позволяют определить ту часть пространства, которая будет использоваться в игре. Игра с помощью правил устанавливает границы пространства собственного протекания, чем создает какое-то иное, особое пространство игры. Правила игры организуют не только физическое пространство каждого из игроков, они объединяют индивидуальные пространства в некую совместную территорию, на которой устанавливаются определенные строгие отношения, через которые приобретает значимость эта территория (любая игровая площадка, как реальная, так и виртуальная).

Таким образом, можно сказать, что игровое пространство – это не только место, где происходит игра, но еще и система правил, задающих и определяющих то, каким образом игра протекает или будет протекать. Очень

важным моментом является принцип распределения времени в игре. Игровое время имеет собственную внутреннюю структуру, не является постоянным потоком ни для зрителей, ни для игроков [27].

Существует три типа времени:

- 1) внешнее время, которое течет независимо от человека и является одинаковым на всей планете;
- 2) внутреннее время – собственное для каждого человека (игрока);
- 3) игровое время – зависимость внешнего времени от внутреннего и наоборот.

Между игроками, вступившими в игру, устанавливается игровое время, зависящее как от космоса, так и от собственного сознания игрока. Такое время имеет прочную структуру и является тождественным для всех игроков. Однако для некоторых оно течет несколько быстрее, в зависимости от внутреннего времени, в связи с чем отдельные игроки получают некоторое преимущество в игре.

Данное различие во времени лежит в основе стратегий игроков и позволяет им корректировать ход игры. Игровое время увеличивает или уменьшает скорость своего течения синхронно для всех игроков, вовлеченных в игру, но никак не для стороннего наблюдателя. Если бы во всех событиях и процессах время протекало одинаково, то результат игры всегда был бы предсказуемым. Естественно, неотъемлемым параметром игры является фигура игрока.

Насколько игрок влияет на игру, ровно настолько игра влияет на игрока. Любой человек, вступая в игру и принимая ее правила, пре вращается в некую фигуру, являющуюся особой частью пространства. Игрок разыг-

рывает то, что предписано правилами, своими действиями влияет на ход игры, реализует себя в рамках данных правил. При этом все играющие объединяются в единое целое – команду игроков. С помощью правил игрок создает новые, более совершенные правила, в связи с этим меняет границы той реальности, в которой он существует – в игре, сконструированной правилами.

Правила игры формируют тело игры симметрично, таким образом, каждый ход игрока направлен на уравнивание асимметричности игры. Такое действие исключает преимущество одной из сторон. Однако подобная ситуация возможна только при участии в игре равных в своих возможностях игроков. Для того чтобы одержать победу, игрок использует собственные стратегии. Он должен не только уравновесить ход противника, но и сделать свой ход таким образом, чтобы сделать тело игры ассиметричным и получить преимущество.

Успех в игре зависит от навыков и умений самого игрока. Поэтому, с одной стороны, игроки должны стараться овладеть правилами, чтобы развивать тело игры таким образом, чтобы получить игровое преимущество, но с другой – хорошее знание правил позволит осознать в игре слабые точки, которые можно легко обойти, не нарушая правила, получить явное преимущество.

Для каждого игрока в игре существуют собственные цели. Они зависят от различных факторов. Далеко не всегда этой целью является победа в игре. Однако именно эта, отчасти биологическая, цель выявления слабых и сильных, делает игру притягательной для зрителей. В некоторых видах игры зритель является необходимым

элементом для существования самой игры. В некоторых играх именно к зрителю приходит более глубокое понимание «разыгрываемого» события. При анализе данного параметра игры требуется различать позиции «зрителя» и «наблюдателя». Наблюдатель – фигура непричастная, он стоит вне игры. Примером может служить отношение естествоиспытателя к проводимому им опыту, с целью наибольшей объективности происходящего.

Зритель, в свою очередь, активно участвует в процессе игры, находится внутри процесса. Здесь примером может служить спектакль. Игра в данном случае включает и игроков, и зрителей. Причем зрители здесь своим присутствием активно влияют на поведение игроков, актеры «играют на публику». Увлеченный зритель становится на место играющего [27].

Взаимодействие данных параметров обеспечивает функционирование любой игровой ситуации. Следовательно, модель любой игры может быть выстроена с помощью некоторого набора данных параметров и представлена в виде некой матрицы при учете соответствующих значений данных параметров.

Проанализировав вышеизложенные параметры, также можно выделить некоторые сущностные характеристики игры.

1. Повторяемость. Во-первых, почти во всех развитых формах игры встречаются элементы повтора, рефрена, чередования. Во-вторых, наличие устойчивой структуры позволяет повторять всю игру целиком любое множество раз. Это значит, что игра воспринимается и осуществляется как единое целое, несмотря на случайные отклонения,

характерные для конкретного исполнения игрового действия. Повторяемость обеспечивает так называемую герменевтическую идентичность, благодаря которой игра, наравне с произведением искусства, всегда остается сама собой. Повторяемость обеспечивает передачу игры как традиции.

2. *Вариативность*, также основанная на структуре, придает игре творческий свободный дух, без которого игра перестала быть сама собой и превратилась бы в рутинную работу. В любой игре игровые движения совершаются с определенной долей свободы, что говорит о некотором самодвижении. У зрителей такая свобода действий играющих вызывает *собственное свободное чувство неожиданности*, сопереживания и увлечения.

Таким образом, свобода непосредственно при исполнении либо восприятии игрового действия гарантирует множественность толкований игры как произведения искусства и тем самым гибкость и высокую информативность игровой системы.

3. *Сопричастность*. Игра требует внутреннего участия всех, кто как-либо в нее вовлечен. Это качество превращает зрителя в участника и определяет игру как коммуникативное действие, которое несет в себе и передачу опыта поколениями и объединение индивидов в культурное сообщество. Зритель активно «достраивает» смысл игрового действия и таким образом сам принимает в нем участие. Игра становится своим собственным зрителем, игра есть «самопрезентация игрового действия».

4. *Независимость*. Игра вариативна, то есть обладает внутренней свободой, но вместе с этим она независима от

утилитарных внешних целей. Игра не диктуется физической необходимостью или моральной обязанностью. Ее собственные цели выпадают из сферы непосредственного материального интереса. Игра есть некое излишество. Потребность в ней лишь тогда бывает насущной, когда возникает желание играть.

5. *Компенсаторность*. В игре имманентно задаются смыслы игровых предметов – игрушек, замещающих реальные вещи в иллюзорной игровой реальности. То есть игровой опыт свободен не только в том смысле, что из игры легко выйти и что игра не терпит принуждения, но и в том, что здесь свободно полагаются смыслы и цели – вне зависимости от ситуации в «первой реальности». Игра надстраивается над ней, игнорируя порой даже важные призывы, следующие из практической жизни. Это создает возможность для игры выполнять компенсаторную роль.

6. *Эстетичность*. В ограниченной связи с порядком игра располагается в большей степени на территории эстетического. Игра имеет склонность быть красивой. Процессы, происходящие внутри игрового пространства, именно своей эстетикой и неординарностью привлекают игроков и зрителей. Каждый зритель в процессе наблюдения за игрой постоянно находит новые привлекательные для себя моменты. Когда игра порождает красоту, то ее ценность для культуры становится очевидной.

7. *Включенность*. Только через включенность в игровое взаимодействие человек получает возможность разрядиться, мобилизоваться, расслабиться, снять жестокое напряжение повседневной жизни. Объединяющее участников чувство некоей исключительности, важности,

обособленности от прочих, выхода за рамки всеобщих норм жизни – эти чувства магическим образом сохраняют свою силу далеко за пределами игрового времени.

Магия игры заключается в том, что в игре разыгрывается, согласно правилам, некая модель реальности, которая еще реально не существует, но у этой виртуальной реальности на основании правил смоделированы некие характерные черты, которые должны воплотиться в реальность именно самой игрой. Таким образом, игровая реальность превращается в самую настоящую реальность, которая не существует как-то условно, а напротив – вторгается в повседневный мир и преобразует его собой.

Сама игра проектирует локальное будущее каждого из участников игры. А так как игра непрерывна (как один общий процесс для населения всей планеты), то мелкие локальные игры входят в состав более крупных игр, а те, в свою очередь, в состав еще более крупных и т. д. И, наконец, в такие глобальные игры, как экономика, политика, культура и т. п. Все эти игры находятся внутри одной большой игры, которая формирует будущее на всей планете.

Итак, вышеприведенные характеристики представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Психологические характеристики игры

Характеристика игры	Содержание
Повторяемость	Во всех развитых формах игры встречаются элементы повтора, рефрена, чередования
Вариативность	В любой игре игровые движения совершаются с определенной долей свободы, что говорит о некотором самодвижении
Сопричастность	Игра требует внутреннего участия всех, кто как-либо в нее вовлечен
Независимость	Игра вариативна, то есть обладает внутренней свободой, но вместе с этим она независима от утилитарных внешних целей
Компенсаторность	Игровой опыт свободен не только в том смысле, что из игры легко выйти и что игра не терпит принуждения, а и в том, что здесь свободно изменяются смыслы и цели – вне зависимости от ситуации в «первой реальности»
Эстетичность	Игра имеет склонность быть красивой
Включенность	Только через включенность в игровое взаимодействие человек получает возможность разрядиться, мобилизоваться, расслабиться, снять жесткое напряжение повседневной жизни

1.3. Использование игры в обучении и развивающей деятельности

Игра в обучении – это методика, основанная на использовании игровых элементов и принципов для достижения образовательных целей. Она представляет собой интерак-

тивную и структурированную деятельность, которая обеспечивает активное вовлечение участников и способствует их обучению и развитию. Игра в обучении может применяться в различных образовательных контекстах, включая школы, университеты, тренинги и корпоративное обучение.

Игра в обучении характеризуется рядом ключевых особенностей:

1. *Интерактивность.* Игровая среда включает в себя активное взаимодействие участников с игровыми элементами и друг с другом. Участники игры имеют возможность влиять на процесс игры и получать обратную связь от окружающей среды.

2. *Структурированность.* Игра в обучении обладает определенной структурой, правилами и целями. Она часто имеет определенные этапы, уровни сложности или задачи, которые участники должны выполнить для продвижения вперед и достижения образовательных целей.

3. *Мотивация.* Игра в обучении стимулирует мотивацию участников. Игровые элементы, такие как достижения, награды, соревнования и возможность достижения успеха, создают привлекательную и захватывающую обучающую среду.

4. *Активное участие.* Участники игры в обучении принимают активное участие в процессе обучения. Они решают задачи, ищут решения, анализируют информацию и применяют полученные знания и навыки на практике.

5. *Позитивная атмосфера.* Игра в обучении создает позитивную и спокойную атмосферу, где участники могут свободно выражать свои мысли, экспериментировать

и изучать новые концепции. Ошибки в игре рассматриваются как возможности для обучения и улучшения.

Игра в обучении может применяться в широком спектре образовательных сфер, включая формальное образование (школы, университеты), неформальное образование (тренинги, курсы) и корпоративное обучение. Она может использоваться для различных целей, включая развитие критического мышления, творческого мышления, коммуникационных навыков, решения проблем, развития социальных навыков и многого другого [4].

Важно отметить, что игра в обучении не является сама по себе целью, а служит средством достижения образовательных целей. Она создает контекст, который позволяет участникам более эффективно и глубоко осваивать новые знания и навыки, вовлекая их в активный и захватывающий процесс обучения.

История игры в обучении

Использование игры в обучении имеет многовековую историю. Различные культуры использовали игру для передачи знаний, развития навыков и формирования ценностей.

В древности дети играли в игры, которые имитировали взрослые занятия и помогали им осваивать навыки, необходимые для жизни. Например, дети в древнем Египте были актуальны игры, имитирующие торговлю, строительство и ремесла, благодаря чему развивались практические навыки и креативность.

В Средние века в Европе появились игровые методики обучения чтению и письму, которые использовались в монастырских школах. Игры с буквами и словами помогали детям осваивать навыки грамотности и коммуникации.

С развитием педагогики в XIX и XX веках игра в обучении получила научное обоснование. Жан Пиаже, швейцарский психолог и педагог, проводил исследования, демонстрирующие, что игра способствует развитию мышления и познавательных способностей детей. Он выделил стадии игрового развития и отметил, что игра для детей является естественным способом осваивать мир и учиться.

В XX веке игра в обучении начала широко применяться в различных образовательных системах. Прогрессивные школы и педагогические методики (такие как Монтессори, Фрейбергский метод, метод проектов и др.) активно использовали игру в своей практике.

Игра стала неотъемлемой частью образовательного процесса, помогая детям активно учиться, развиваться и осваивать новые знания и навыки.

Игра как одно из удивительных явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. Ж. Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци пытались развить способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление которой присуще всем детям.

Определенные этапы развития обусловили негативное отношение к игре и сделали почти невозможной направленность теоретической мысли на исследование

этой деятельности. Но с последней трети XIX века интерес к игровой деятельности проявляется вновь, появляются первые научные теории игры. Игра начинает рассматриваться как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а также как один из путей формирования способности к обучению и воспитания чувства ответственности за свои поступки и за свою группу.

Попытку систематического изучения игры первым предпринял в конце XIX века немецкий ученый К. Гросс, считавший, что в игре происходит предупреждение инстинктов к будущим условиям борьбы за существование («теория предупреждения»). К. Гросс называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни [55].

Позицию К. Гросса продолжил польский педагог, терапевт и писатель Януш Корчак, который считал, что игра – это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной. В играх заложена генетика прошлого, как и в народном досуге – песнях, танцах, фольклоре.

Игра всегда выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой стороны, игра направлена в будущее, так как в ней либо прогнозируются или моделируются жизненные ситуации,

либо закрепляются свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих задач.

С начала XX века интерес к изучению игры возникает с новой силой. Ряд исследователей (У. Макдауголл, Г. Мерфи, Ф. Я. Бентендейх) выдвинули тезис, что игра – это «некий социальный инстинкт», присущий каждому человеку. Большой популярностью до сих пор пользуется теория «игра как самовыражение» [26]. Ярчайший образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А. С. Макаренко. Он считал, что одним из важнейших путей воспитания является игра. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место, и педагоги обязаны уметь играть.

Особенность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс – процесс проживания ребенком игровых действий, связанных с игровыми ситуациями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают. Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей.

Таким образом, если игровые действия по своему содержанию незначимы для ребенка, то он может и не войти в игру, в игровое состояние, а будет лишь механически исполнять роль, не переживая связанных с ней чувств.

В последние годы в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра применяется, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

Характеристики основных видов игр

Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. Далее рассмотрим их более подробно.

Классификация игр, предложенная О. С. Газманом [10]

Автор различает два основных типа игр: игры с фиксированными (открытыми) правилами и игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие, интеллектуальные, игры-забавы. Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они скрыты в нормах поведения воспроизводимых героев. Рассмотрим в самых общих чертах характерные особенности типов игр по классификации О. С. Газмана [10].

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности, действиям и правилам, организации и взаимоотношениям обучающихся, по роли преподавателя.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

- игры-путешествия;
- игры-поручения;
- игры-предположения;
- игры-загадки;
- игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ученику, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, привлечь внимание учащихся на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать.

Игры-предположения. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы?» или «Что бы я сделал?». Игровые действия

определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Обучающиеся высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами и установить причинно-следственные связи. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?»

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок. В настоящее время загадки рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им.

Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ученика. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться – доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы. В основе игры-беседы лежит общение педагога с учащимися и учеников друг с другом. Это об-

щение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей.

В игре-беседе учитель часто идет не от себя, а от близкого ученикам персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает желание повторить игру. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета, теме игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть – сделать открытие и в результате что-то узнать.

Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы учащихся, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное обучающимися.

Подвижные игры – важнейшее средство физического воспитания в дошкольном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях. Велико значение

подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Сюжетно-ролевые игры подразделяются на ролевые, игры-драматизации, режиссёрские. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, тематические утренники, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда. В этих играх на основе жизненных впечатлений, свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие аналога в жизни. Основные компоненты ролевой игры – тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

Среди сюжетно-ролевых игр можно выделить несколько видов: игры-драматизации подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном в отличие от спектакля. В этом виде следует выделить игры-импровизации. Сущность их заключается в том, что действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра разворачивается в виде импровизации. В этих играх, хотя они и занимают ограниченное время, велика роль взрослого. Соответственно, его позицией и определяется педагогический смысл этой игры. Подбор ситуаций и развитие самого сюжета игры – это то основное звено, обеспе-

чивая которое, взрослый обеспечивает и эффективное воспитательное влияние игры.

Попыток классификации игр немало. Большинство из них либо интуитивны, либо делаются на конкретно собранном материале игр, специально отсортированном «под этот» материал. Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей на три большие группы:

- игры с готовыми «жесткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условий игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре происходит синтез «вольного» творческого начала и «жестких» правила. Можно выделить в самостоятельные типовые группы, следующие игры:

- собственно детские игры всех видов;
- игры-празднества, игровые праздники;
- игровой фольклор;
- театральные игровые действия;
- игровые тренинги и упражнения;
- игровые анкеты, вопросники, тесты;
- эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, сюрпризы;
- карнавалы, маскарады, игровые аукционы и другое.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);

- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. д. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игры классифицируются по содержанию, по времени проведения, по месту проведения, по степени регулирования, управления, и по составу и количеству участников [27].

Подобные классификации игр дают основание уточнить системы соподчиненных игр того или иного целевого назначения, позволяют ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования. Вместе с тем важно помнить, что дело не в самой игре или ее игровом результате, а в том, в какие взаимоотношения вступает в ней ребенок, какие качества приобретает, чему учится, что игра – явление многомерное, она редко выражает до конца ту или иную тенденцию, что расчет и мастерство здесь стыкуются с фактором случайного везения, а подражание и творчество взаимосвязаны; что пра-вила дети модернизируют (усложняют, ослабляют) в игре;

что игра насыщена элементами труда, искусства, двигательной активностью, познанием и др.

Интенсивное использование игры во второй половине XX столетия в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на внеутилитарные и деловые (имитационные, организационно-деятельностные, игры-маневры и так далее). Первые есть собственно игры, вторые – модельно-обучающие, в которых игра – технологический способ обучения.

Огромное влияние на возникновение новых игровых форм оказало телевидение. С данной позиции все детские игры делятся на следующие виды:

- физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экста-тические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия);

- интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры);

- социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные);

- комплексные игры (коллективно-творческие, игры досуговой деятельности). Определим характерные черты некоторых игр.

Экстатические игры (от греч. «восхищение»). Отражают потребность человека выразить свой восторг, воодушевление. Это человеческие забавы, отражающие высшую степень эмоций, смещение, перемещение в иную плоскость, своеобразное слияние со средой, с той деятельностью, которой люди занимаются. К экстатическим забавам относятся современные танцы-игры, в которых за счет активных импровизационных движений, ритмических повторений, хореографического напряжения, самовыражения танцующие дети испытывают эстетическое и физическое наслаждение, восторг. Тенденция слияния со средой порождает такие экстатические игры, как купание на волнах прибоя, катание на коньках, катание на каруселях, раскачивание на качелях, катание на велосипедах и многое другое.

Освобождающие игры. К данному типу игр следует отнести:

- ми-метрические игры (от греческого «подражанием») – пантомимы, пародирование, экспромтные драматизации детей (акробатика, кукольные представления и номера оригинального жанра);

- юмористические забавы: речения, розыгрыши, игры-шутки, анекдоты, посиделки, страшилки и другое, которое выступает в роли механизма защиты личности ребенка;

- трюки, парадоксы, фокусы;

- игры случайного выигрыша, непредсказуемой удачи: карты, домино, лотерея, игры в кости и другое.

Лечебные игры. Возникшие в 20-е XX века годы психотерапевтические игры – это вид психической гимнастики

ки, с помощью которой вырабатываются навыки сотрудничества, диалога, способность к эмоциональному самоконтролю и адекватному поведению в семье и группе сверстников. Лечебные игры остаются для детей по форме развлечениями, удовлетворяющими их досуговые потребности, а по сути они способны снять напряжение, помочь детям «выплеснуть» негативные эмоции, разрядиться.

Игры ритмические, хороводные, музыкальные. Игры под музыку имеют большое воспитательное и образовательное значение. Музыкальная игра развивает пластику, ритмику, воспитывает умение произвольно придавать движениям различную временную протяженность. Часто игра построена на прыжках, движениях с предметами, что помогает развивать координацию движений, воспитывать свободу движений, изящество, легкость. Игры под музыку способствуют развитию музыкального вкуса, музыкальной грамотности, прививают любовь к музыке в целом.

Игровые забавы, шутки, аттракционы. Дети очень ценят хорошую шутку, забаву, аттракцион, в основе которых заложен элемент игры. Аттракционы, веселые многоборья, забавы, игры-шутки приносят детям бесценный дар – радость. Игры-забавы являются играми-упражнениями, играми-соревнованиями. Они своеобразный экзамен и общественный смотр личных достижений ребенка. Игровые забавы таят в себе серьезный интеллектуальный потенциал.

Электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры). Игровые программы сводят досуговую деятельность ребенка к манипуляции на экранах дисплеев, к погружению в нарисованный примитив-

ный мир военных или иных конфликтов. Электронно-игровая «наркомания» формирует ущербный тип личности, вызывает нервно-психологическое истощение. Игровые автоматы – серьезная примета технической эры. Их появление открывает, несмотря ни на что, новые возможности для развития воображения, быстроты реагирования, мгновенного принятия решений. Дети принимают эти игры с энтузиазмом, их влечет испытать себя в противоборстве с электронным партнером, проверить меру своих способностей, своих возможностей. Игровая компьютерика – новый пласт игровой культуры современных детей. Это важная перспектива развития целенаправленного досуга детей.

Игры на преодоление этапов – определяют этапы («пункты», «станции»). На каждом этапе выполняется определенная задача трудового, познавательного, спортивного или иного характера. Определяется число этапов, на которых обучающиеся должны, например, разгадать ребус, отгадать загадку, преодолеть препятствие и т. д., в зависимости от тематики и задач игры. Игры проводятся чаще всего в виде соревнований между командами.

В настоящее время игра в обучении продолжает развиваться и находить новые формы и применения. С развитием информационных технологий появились *компьютерные игры и серьезные игры (serious games)*, которые активно используются в образовательных целях. Компьютерные игры предоставляют обучающимся интерактивные и иммерсивные обучающие среды, в которых они могут практиковаться в различных навыках и осваивать новые знания в увлекательной форме [44].

В целом, история игры в обучении свидетельствует о долгой и успешной практике использования игровых элементов и принципов для достижения образовательных целей. Современные исследования подтверждают эффективность игры в обучении, подчеркивая ее роль в стимулировании мотивации, активизации участия, развитии навыков и формировании ценностей учащихся.

Помимо к истории игры в обучении стоит обратить внимание на несколько ключевых подходов и теорий, которые сформировались в данной области [29].

Одной из наиболее значимых теорий является *концепция игрового обучения* (*game-based learning*). Этот подход основывается на использовании игр в качестве центрального элемента образовательного процесса. Игровые элементы, такие как задачи, правила, соревнования и обратная связь, интегрируются в обучающие сценарии, чтобы стимулировать участие и мотивацию обучающихся. Концепция игрового обучения акцентирует внимание на активном участии, самостоятельном решении проблем, сотрудничестве и переносе полученных знаний на реальные ситуации.

Другим важным подходом является понятие *серьезных игр* (*serious games*). Это игры, созданные с целью образования, тренировки или решения определенных проблем. Они предоставляют учащимся практические навыки, позволяют экспериментировать в контролируемой среде и развивать специфические компетенции. Серьезные игры используются в различных областях, таких как медицина, военное дело, бизнес, экология и др., где они

помогают обучать и тренировать профессионалов в реалистичных и интерактивных сценариях.

Также стоит отметить использование игровых элементов в образовательных платформах и приложениях. Виртуальные классы, интерактивные задания, достижения, лидерские доски и другие игровые механизмы интегрируются в онлайн-обучение для повышения вовлеченности и мотивации учащихся. Это позволяет создавать персонализированные и адаптивные образовательные среды, где обучающиеся могут развивать свои навыки и знания в интерактивной и захватывающей форме.

Однако, несмотря на все преимущества использования игры в обучении, внедрение игровых элементов требует тщательного планирования и проектирования. Важно учесть учебные цели, контекст обучения, потребности учащихся и оценочные механизмы, чтобы игра в обучении была эффективной и успешной.

В целом, история игры в обучении отражает постепенное признание ее значимости в образовательном процессе. Игра продолжает развиваться и находить новые формы применения в современном образовании, открывая новые возможности для создания более эффективных и интересных форматов обучения.

Игра имеет древнейшие корни в человеческой истории и находила свое применение в образовательных практиках уже с самых ранних времен. Ранние образовательные системы разных цивилизаций включали игровые элементы, которые помогали учащимся усваивать знания и навыки. Одним из примеров таких игровых элементов

является использование головоломок в обучении. Древние цивилизации, такие как Древний Египет, Месопотамия и Древняя Греция, использовали различные головоломки и загадки для стимуляции и развития логического мышления у своих учеников. Кроме того, игровые элементы присутствовали и в физическом обучении. В Древнем Китае, например, во время обучения боевым искусствам использовались различные игровые формы, которые помогали учащимся развивать координацию, гибкость и реакцию. Подобные физические игры также содействовали формированию дисциплины, сотрудничества и уверенности в себе у учеников.

Использование игровых элементов в образовательных практиках имело место во многих древних цивилизациях. Ранние образовательные системы уделяли особое внимание развитию навыков и знаний у детей через игру, так как они понимали ее ценность в формировании умственных, физических, социальных навыков и культурного наследия.

Примеры игровых элементов в ранних образовательных системах включали использование символических, ролевых, конструктивных игр и игр, связанных с природными источниками.

Символические игры представляли собой имитацию реальных ситуаций и ролей. Дети играли в магазин, дом, школу и другие сценарии, чтобы понять и воссоздать мир взрослых. Это позволяло им развивать коммуникативные навыки, представление о ролевых функциях и социальные нормы.

Ролевые игры предоставляли детям возможность «примерить» различные профессии или личины исторических персонажей. Это помогало им исследовать различные области знаний и развивать творческое мышление.

Философские основы игры в обучении основаны на представлении о природе и сущности игры. Одним из первых философов, который обосновал важность игры в образовании, был Платон. Он считал игру обязательным элементом для формирования навыков и ценностей, а также для развития этических и моральных качеств учащихся. Игра позволяла детям учиться принимать решения, анализировать ситуации и осуществлять творческий подход к решению проблем.

Жан-Жак Руссо утверждал, что игра – это естественный способ обучения, который позволяет детям активно участвовать в процессе образования и развивать свои способности. Руссо подчеркивал важность свободы и самостоятельности в игровой деятельности детей, а также отмечал, что игра должна быть связана с реальными жизненными ситуациями и иметь практическую значимость.

Педагогические основы игры в обучении опираются на понимание игры как активного и эффективного метода обучения. Педагогическая теория игры подчеркивает, что игра стимулирует моторику, креативность, коммуникацию, социализацию и кооперацию учащихся.

Современные педагогические подходы, такие как конструктивизм и игровая педагогика, активно применяют игровые элементы в обучении. Конструктивизм признает активное участие учащихся в процессе образования и подчеркивает значимость самостоятельного конструирования знаний. Игровая педагогика рассматривает игру

как основной метод обучения и развития, обеспечивая учащимся возможность активного и творческого взаимодействия с учебным материалом.

Таким образом, философские и педагогические основы игры в обучении подтверждают ее важность и эффективность в развитии обучающихся. Игра позволяет активно участвовать в образовательном процессе, развивать различные навыки и способности, а также формировать ценности и моральные принципы.

Примеры применения игры в образовательных практиках древних цивилизаций

Древние цивилизации активно использовали игры в образовательных практиках для передачи знаний, формирования навыков и развития личности детей и молодежи. Игра была неотъемлемой частью образования, так как она помогала детям и молодежи учиться через опыт, экспериментировать и развиваться в соответствии с требованиями своего общества. Вот несколько примеров применения игры в образовательных практиках древних цивилизаций:

1. *Месопотамия.* В древней Месопотамии, одной из самых древних цивилизаций в истории, игра имела большое значение в обучении детей. Одним из популярных игровых элементов были глиняные таблички, на которых изображались иероглифы и простые математические операции. Дети учились письму и арифметике, играя с такими табличками. Игры с использованием глиняных фигурок также помогали детям развивать креативное мышление и воображение.

2. *Древний Египет.* В Древнем Египте игровые элементы применялись для обучения и формирования навыков, необходимых для различных профессий. Например, дети, которые готовились стать земледельцами, играли в игры, связанные с посевом и уборкой урожая. Мастерские по созданию ремесел также использовали игровые методы для обучения юных ремесленников. Кроме того, в Египте были распространены настольные игры, такие как сенет – игра, которая считается одной из древнейших настольных игр в мире.

3. *Древняя Индия.* В Древней Индии игры применялись для обучения детей моральным принципам и этическим нормам. Такие игры, как Чатуранга (предок шахмат) и Мокша-патам (предок настольной игры «Змеи и лестницы»), содержали в себе этические уроки и учили детей жить праведно и справедливо. Эти игры также развивали логическое мышление, стратегическое планирование и навыки принятия решений.

4. *Древний Китай.* В Древнем Китае игра в шахматы, известная как «Сян-цзы», использовалась для обучения военному и тактическому мышлению. Шахматы были частью военного обучения, и игра научала детей планированию ходов, предвидению последствий и принятию решений в стратегических ситуациях.

Эти примеры показывают, что игра в образовательных практиках древних цивилизаций играла важную роль в передаче знаний, развитии навыков и формировании ценностей. Она была использована для обучения различным предметам и навыкам, а также для формирования социальных и этических норм у детей и молодежи.

Игровые подходы в современном образовании

Ролевая игра – это метод активного обучения, который предоставляет студентам возможность взаимодействовать с учебным материалом через воплощение различных ролей в смоделированных ситуациях. Этот подход основан на идее, что студенты могут более эффективно усваивать знания и развивать навыки, если они активно участвуют в образовательном процессе [9].

Принцип работы ролевой игры в обучении

1. *Имитация реальных ситуаций.* В рамках ролевой игры создаются сценарии, которые имитируют реальные ситуации или проблемы. Это может быть что-то из повседневной жизни, профессиональной деятельности или исторических событий. Например, студенты могут взять на себя роли исторических личностей, вести дебаты или смоделировать политические переговоры.

2. *Взаимодействие и обмен ролями.* Участники ролевой игры обычно разделяются на группы или пары, каждая из которых берет на себя определенные роли. Они общаются, обмениваются информацией, действуют согласно своим ролям и решают возникающие проблемы в контексте игры.

3. *Развитие навыков.* Ролевая игра способствует развитию различных навыков. Среди них можно выделить навыки коммуникации и презентации, критического мышления и принятия решений, способность работать в коллективе и управлять конфликтными ситуациями.

Преимущества ролевой игры в обучении

1. *Повышение мотивации.* Участие в интересных и захватывающих ролевых играх может значительно повысить мотивацию студентов к изучению учебного материала. Сюжеты игр создают эмоциональную привлекательность и позволяют студентам лучше усваивать информацию.

2. *Учебная активность.* Ролевая игра предоставляет студентам активную роль в образовательном процессе. Она поддерживает студентов в поиске знаний и поощряет инициативу.

3. *Практическое применение знаний.* Ролевая игра позволяет студентам практически применять знания и умения в реалистическом контексте. Это помогает им лучше понять, как применять изученные концепции в реальной жизни.

4. *Развитие социальных навыков.* взаимодействие и обмен ролями в ролевой игре способствуют развитию социальных навыков. Студенты учатся эффективно общаться, слушать других и сотрудничать в группе.

Ограничения и вызовы

1. *Подготовка и ресурсы.* Ролевая игра требует определенной подготовки и выделения ресурсов, таких как время, материалы и пространство для проведения игры.

2. *Отношение студентов.* Некоторые студенты могут испытывать сопротивление по отношению к ролевой игре или не уделять достаточное внимание своей роли. Педагогам следует активно вовлекать всех студентов и создавать атмосферу поддержки.

3. *Оценка и оценивание.* Оценка достижений в ролевой игре может быть сложной задачей. Необходимо разработать объективные критерии и методы оценивания, которые учитывают различные аспекты игры и учебные цели.

Компьютерные игры уже давно вышли за рамки развлечения и стали ценным инструментом в образовании. Использование компьютерных игр в учебном процессе может значительно обогатить образовательные практики и улучшить результаты обучения. Далее мы рассмотрим некоторые преимущества и примеры применения компьютерных игр в образовании [44].

Преимущества компьютерных игр в образовательных практиках

1. *Мотивация и заинтересованность.* Компьютерные игры могут внести элемент игры и развлечения в обучение, что помогает повысить мотивацию и заинтересованность студентов в изучаемом материале. Взаимодействие с интерактивными и захватывающими игровыми сценариями стимулирует учащихся к активной работе и исследованию новых знаний.

2. *Развитие навыков и умений.* Компьютерные игры могут способствовать развитию различных навыков и умений, включая проблемное мышление, критическое мышление, решение задач, логическое мышление, коммуникацию, сотрудничество и т.д. Многие игры разработаны таким образом, чтобы требовать от игроков активного мышления и принятия решений в разнообразных ситуациях.

3. *Индивидуализация обучения.* Компьютерные игры обеспечивают возможность индивидуализации обучения. Студенты могут работать в своем собственном темпе, выбирать уровень сложности и получать мгновенную обратную связь. Это позволяет каждому студенту прогрессировать в соответствии с его индивидуальными потребностями и способностями.

4. *Практическое применение знаний.* Компьютерные игры предоставляют студентам возможность практического применения знаний в реальных или виртуальных средах. Например, в играх по физике студенты могут экспериментировать с физическими законами и видеть их воздействие в игровом мире. Это позволяет лучше понять и запомнить принципы физики.

Примеры применения компьютерных игр в образовательных практиках

1. *Игры для обучения языку.* Существуют компьютерные игры, которые помогают учить иностранные языки. Они предлагают интерактивные упражнения на грамматику, словарный запас, а также способствуют развитию навыков аудирования и говорения.

2. *Игры для обучения математике.* Компьютерные игры могут сделать изучение математики более интересным и доступным. Они предлагают задания на решение математических проблем, головоломки, игры с числами и т. д.

3. *Симуляторы и образовательные платформы.* Существуют различные симуляторы и образовательные платформы, которые предлагают обучение через компьютерные игры. Например, существуют различные виды симу-

ляторов: химические эксперименты, исторические симуляторы, экономические симуляторы и т. д.

4. Обучающие приложения для мобильных устройств.

Множество обучающих приложений для мобильных устройств основаны на игровом подходе. Они предлагают интерактивные задания, викторины, головоломки и другие игровые элементы для обучения различным предметам и навыкам.

Игровые симуляции и виртуальная реальность (VR) предоставляют новые возможности в образовании, позволяя студентам погрузиться в иммерсивные виртуальные среды и взаимодействовать с ними.

Преимущества игровых симуляций и виртуальной реальности в обучении

1. Погружение и реалистичность. Виртуальная реальность предоставляет студентам возможность погрузиться в симулированную среду, которая очень близка к реальности. Это создает более глубокий и эмоциональный опыт обучения, позволяет студентам ощутить на себе эффекты и последствия своих действий.

2. Активное и практическое обучение. Игровые симуляции и VR предлагают активное и практическое обучение. Студенты могут взаимодействовать с объектами, решать проблемы, применять знания в реалистических ситуациях. Это помогает им лучше понимать и запоминать учебный материал.

3. Безопасное обучение. Симуляции и VR позволяют студентам осваивать навыки и практиковать процедуры в безопасной среде. Например, в медицинском обучении

студенты могут тренироваться в поведении хирургических операций или лечении пациентов без риска для реальных пациентов.

4. *Индивидуализация и адаптивность.* Игровые симуляции и VR могут быть настроены на индивидуальные потребности и уровень каждого студента. Это позволяет адаптировать уровень сложности, скорость обучения и предоставлять индивидуальную обратную связь.

Преимущества и вызовы игры в обучении

Игровые подходы в обучении способствуют более активному участию обучающихся в учебном процессе. Игры могут быть интересными, увлекательными и вызывающими эмоциональный отклик, что повышает мотивацию к учебе и побуждает к более интенсивному участию в учебных занятиях.

В играх часто требуется находить нетрадиционные решения, развивать креативность и критическое мышление. Игровые задания могут стимулировать поиск альтернативных (нестандартных) путей решения проблем, что способствует развитию умственных способностей.

Многие образовательные игры предполагают командную работу или взаимодействие с другими участниками. Это способствует развитию навыков коммуникации, сотрудничества и лидерства, что важно для будущего успеха как в учебе, так и в профессиональной сфере.

Игровые элементы, такие как награды, достижения и прогресс, могут улучшить удержание информации. Позитивный опыт от прохождения уровней или решения

сложных задач может укрепить запоминание учебного материала и способствовать его более глубокому усвоению.

Одним из вызовов является оценка эффективности игровых подходов в образовании. Педагогам необходимо иметь инструменты и методики для измерения прогресса и достижений студентов при использовании игр в учебном процессе. Традиционные способы оценки могут быть недостаточными для измерения уровня усвоения знаний и навыков, полученных через игровые методики.

Игровые подходы требуют изменений в учебных программах и методиках преподавания. Внедрение игр в учебный процесс может быть проблематичным для педагогов, поскольку они должны адаптировать свои подходы и материалы, чтобы лучше соответствовать потребностям игровой среды.

Для эффективной интеграции игр в образование необходимы соответствующие технологии и ресурсы. Однако доступность игровых технологий может быть ограничена из-за финансовых ограничений или технических проблем. Это создает преграды для педагогов, желающих использовать игровые методики в своей практике.

Роль учителя в игровых подходах в образовании является ключевой для обеспечения эффективности и успешной реализации игровых методик в учебном процессе. Учитель выступает в качестве организатора, фасилитатора и наставника, обеспечивая поддержку и направляя студентов в игровой среде.

Разные аспекты роли учителя в игровых подходах

1. *Выбор и создание подходящих игровых заданий и сценариев.* Учитель играет важную роль в разработке или выборе игровых заданий и сценариев, которые соответствуют учебным целям и потребностям обучающихся. Он должен учитывать возрастные особенности учеников, уровень их знаний и интересы, чтобы создать мотивирующую и релевантную игровую среду.

2. *Организация игровых деятельности и создание возможностей для сотрудничества и взаимодействия.* Учитель отвечает за организацию игровых активностей, создание структурированной среды и обеспечение возможностей для сотрудничества и взаимодействия между студентами. Он может стимулировать командную работу, обсуждения и обмен идеями, чтобы обучающиеся могли активно взаимодействовать и сотрудничать друг с другом.

3. *Поддержка и мотивация во время игры.* Учитель играет роль мотиватора и поддержки во время игры. Он может поощрять обучающихся, давать положительную обратную связь, помогать решать проблемы и поддерживать эмоциональную атмосферу, способствующую эффективному обучению. Учитель может быть наставником, который помогает развивать навыки решения проблем, аналитического мышления и саморегуляции в контексте игры.

4. *Адаптация игровых подходов к разным стилям обучения и потребностям обучающихся.* Учитель должен быть гибким и уметь адаптировать игровые подходы к разным стилям обучения и потребностям учащихся. Он должен учитывать индивидуальные различия и предоставлять разнообразные возможности для обучения и успешного участия каждого.

5. *Оценка прогресса и достижений обучающихся при использовании игровых подходов.* Учитель играет важную роль в оценке прогресса и достижений учащихся при использовании игровых подходов. Он должен иметь инструменты и методики для оценки уровня усвоения знаний и навыков, полученных через игровые методики. Это может включать использование различных форматов оценки, таких как портфолио, самооценка, диаграммы или устные презентации.

Через свою роль фасилитатора и наставника учитель обеспечивает оптимальные условия для обучения и развития. Он создает поддерживающую и стимулирующую среду, где обучающиеся могут активно участвовать, мотивироваться и развиваться через игровой опыт.

Будущее игры в обучении

В настоящее время игра в обучении становится все более популярной и востребованной методикой. Однако развитие игры в образовании не останавливается на достигнутом, и мы можем наблюдать несколько тенденций, которые будут оказывать влияние на ее будущее.

1. Первая тенденция связана с развитием виртуальной и дополненной реальности. С появлением новых технологий (виртуальные и дополненные очки) игровой опыт может сопровождаться уникальными визуальными и звуковыми эффектами. Это позволяет создавать более реалистичные и захватывающие сценарии для обучения, погружая учащихся в интерактивную и увлекательную среду.

2. Вторая тенденция связана с развитием мобильных устройств. Сегодняшние учащиеся активно используют

мобильные устройства (смартфоны и планшеты) в своей повседневной жизни. Это создает возможность использования мобильных игр в образовательных целях. Мобильные игры могут быть доступны в любое время и в любом месте, что позволяет учащимся получать образование даже вне стен класса.

3. Третья тенденция связана с использованием игр на основе данных. Современные игры собирают большое количество данных об игроках, и эти данные могут быть использованы для анализа и оценки учебного прогресса. Аналитика данных может помочь преподавателям лучше понять, какие концепции вызывают затруднения у обучающихся, и адаптировать обучение в соответствии с их потребностями.

Одним из главных преимуществ использования игр в образовании является возможность персонализации обучения. Каждый учащийся имеет уникальные способности и потребности, и игры могут быть настроены таким образом, чтобы соответствовать этим индивидуальным особенностям.

Персонализация обучения через игру может осуществляться путем адаптации уровня сложности. Игра может автоматически анализировать успехи обучающегося и регулировать сложность заданий в соответствии с его навыками. Это позволяет каждому ученику получать оптимальное количество вызова и успехов, что способствует более эффективному обучению.

Другой способ персонализации обучения через игру – это предоставление выбора. Игры могут предложить учащимся различные варианты путей и решений, позволяя им принимать решения в соответствии с их собствен-

ными предпочтениями и интересами. Это стимулирует активное участие и повышает мотивацию обучающихся.

Будущее игры в обучении обещает много новых возможностей. Тенденции развития игры в образовании, использование искусственного интеллекта и персонализация обучения открывают перед нами перспективы для создания более эффективных и привлекательных образовательных сред. Игры в обучении имеют потенциал стать мощным инструментом, способствующим развитию обучающихся и достижению образовательных целей.

Изучение игры в обучении является актуальной и перспективной темой, которая привлекает все большее внимание педагогов, исследователей и общественности в целом. Игра в обучении имеет множество преимуществ, таких как активизация обучающихся, повышение их мотивации, развитие критического и творческого мышления, а также формирование коммуникативных навыков и сотрудничества.

История игры в обучении показывает, что игровые элементы использовались в различных образовательных практиках на протяжении многих веков. Философские и педагогические основы игры в обучении подтверждают ее значимость как средства эффективного образования.

Современные образовательные системы активно применяют игровые подходы, включая ролевые игры, компьютерные игры, игровые симуляции и виртуальную реальность. Эти подходы демонстрируют потенциал использования игры в обучении для достижения образовательных целей и стимулирования интереса к учебным материалам.

Однако существуют и вызовы при применении игры в обучении. Некоторые преграды могут включать ограниченные ресурсы, необходимость адаптации игровых технологий к учебным программам и оценочным процедурам, а также социальные и культурные ограничения.

Роль учителя в игровых подходах в образовании особенно важна. Учитель должен взять на себя функции фасилитатора и руководителя игровых процессов, создавая условия для активного участия учеников, обеспечивая безопасную и поддерживающую обучающую среду.

Таким образом, игра в обучении представляет собой мощный инструмент, который может положительно влиять на образовательный процесс. Ее использование требует учета педагогических и психологических аспектов, а также поддержки со стороны образовательных учреждений и общества в целом. Продолжение исследований в данной области может привести к разработке новых подходов и методик, способствующих эффективному и интересному обучению.

Выводы по главе 1

С давних пор игра является важнейшей частью жизни человека. Начиная с XIX века многие отечественные и зарубежные исследователи стремились понять природу игры, определить ее характерные черты, проанализировать причины возникновения стремились.

Первые попытки разработать теорию игры были предприняты К. Гроосом, Г. Спенсером, К. Бюлером,

Ф. Бойтендайком и др. [55]. Несмотря на множество принципиальных отличий, их теории сходились в одном: они рассматривали игры детей наравне с играми детенышей животных. Понимание игры исходило из представлений о том, что данный вид активности детей относится к унаследованным инстинктам.

Современные отечественные психолого-педагогические научные представления об игре базируются на положениях об ее историческом происхождении, социальной природе, содержании и назначении в человеческом обществе.

Возникшая на ранней стадии развития человеческого общества, игра социальна по своим мотивам, происхождению, содержанию, структуре, функциям. Своим происхождением она обязана труду.

Под игрой мы будем понимать метод обучения, при помощи которого ребенок получает или закрепляет знания, а также вырабатывает свое отношение к окружающему миру, к действительности, совершенствует навыки жизни в обществе. В игре развиваются новые, прогрессивные образования, являющиеся основой возникновения стимула к учебе.

Детские игры чрезвычайно многообразны по содержанию, характеру, организации, поэтому точная классификация их затруднительна. Возможны различные подходы к выбору основания для классификации детских игр:

1) с точки зрения развития и воспитания: игры, направленные на психическое и физическое развитие, умственное, трудовое, нравственное, эстетическое воспитание;

2) при учете возрастного подхода: игры детей дошкольного возраста, младших школьников, подростков, старшеклассников;

3) с социально-психологической точки зрения: массовые, групповые, индивидуальные;

4) с точки зрения управления игрой: стихийные, педагогически управляемые;

5) по происхождению: игры, придуманные или самими детьми (самодельные, вольные), или созданные для детей народной или научной педагогикой (в том числе дидактические);

6) по характеру отражения действительности: репродуктивные, творческие;

7) по используемому материалу: словесные, предметные (с мячом, скакалкой, кубиками);

8) по месту проведения.

Среди детских игр различают также музыкальные, настольно-печатные, фокусы, аттракционы.

Современная педагогическая наука и практика придерживается новой классификации детских игр, разработанной С.Л. Новоселовой. В основе классификации лежит представление о том, по чьей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого). Такой подход выбран не случайно. Учитывая, что игра – это творческая самостоятельная деятельность детей, необходимо создать условия для развития игр, которые возникают по инициативе самого ребенка. Но как показывает практика, игре нужно учить и инициатива должна исходить от взрослого.

Игра обладает неисчерпаемым потенциалом в обучении, воспитании и развитии ребёнка.

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ И РАЗВИВАЮЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2.1. Развивающие игры Никитиных

Современное общество нуждается в человеке гибком, инициативном, креативном. Именно развитие логического мышления, формированию которого способствуют игры Б. П. Никитина, позволяет приобрести данные качества. Такое мышление позволяет выделять главные, существенные черты, выходить за пределы чувственного опыта и путём рассуждений дать возможность выявить такие черты объективной деятельности, которые не были предметом ощущения, восприятия и представления. Логическое мышление (как форма абстрактного мышления) позволяет организовать мыслительные процессы таким образом, чтобы, отталкиваясь от данных чувственного познания, получить истинные заключения [22].

Борис Павлович Никитин – основоположник идеи, подразумевающей, что обязанностью каждого из родителей является создание правильной развивающей среды и «опережающих» условий для детей с самого раннего возраста.

Технология развивающего обучения Никитиных – это принципиально иное построение учебной деятельности, ничего общего не имеющей с репродуктивным обу-

чением, основанном на натаскивании и зазубривании. Суть концепции заключается в создании условий, когда развитие ребенка превращается в главную задачу как для педагога, так и для самого ученика.

При таком обучении учащиеся не только овладевают знаниями, навыками и умениями, но учатся прежде всего способам их самостоятельного постижения, у них развивается мышление, воображение, внимание, память, воля [22].

Стержневой идеей развивающего обучения является опережающее развитие мышления, что обеспечивает готовность ребенка самостоятельно использовать свой творческий потенциал [19].

В центре внимания педагога в рамках развивающего обучения оказывается не объяснение нового материала, а поиск приемов эффективной организации учебно-познавательной деятельности обучающихся по его «добыванию». Большую ценность в данном случае представляет не сам результат, а отношение ребенка к материалу, желание не только изучать его, узнать новое, но и реализовать себя в познавательной деятельности, достичь желаемого.

Педагогическая технология развивающих игр направлена на развитие творческих способностей детей дошкольного возраста; она создает условия для опережающего развития способностей детей.

Технология основана на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата, где проявляются возможности для развития творческой стороны интеллекта ребенка. Данный процесс осуществляется в ходе развивающих игр. Каждая игра представляет собой

набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т. д.

Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами и т. д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом ребенка. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, чертежа, плоской модели, инструкции и т.д. Таким образом, ребенка знакомят с разными способами передачи информации.

Для развития конструктивной деятельности и интеллектуально-творческих способностей детей можно использовать развивающие игры серии «Кубики Никитина», разработанные педагогами-новаторами Еленой и Борисом Никитиными. В серию входят игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Уникуб», «Кирпичики», «Кубики для всех», «Логические кубики» и др. Работу с кубиками рекомендуется начинать с наборов «Сложи узор» и «Сложи квадрат», а затем постепенно добавляются новые наборы [22].

Данная педагогическая технология не является инновационной для практиков дошкольного образования, так как педагоги уже не первый год используют предложенные в ней развивающие игры в своей работе. Однако сегодня, в аспекте деятельностного подхода к образованию детей дошкольного возраста, возникла необходимость говорить об использовании развивающих игр в воспитательно-образовательном процессе как о технологии развивающих игр – специальном построении деятельности педагога, когда все действия представлены в опреде-

ленной последовательности и целостности и предполагается достижение определенного результата, ориентированного на развитие познавательных способностей детей дошкольного возраста.

Главное отличие игр – это многофункциональность и безграничный простор для творчества. Они могут заинтересовать и увлечь всех членов семьи.

Игры, разработанные Никитиными, учат детей получать радость и удовлетворение от умственной деятельности, думать, порой затрудняться, но обязательно добиваться цели, этому способствует логика построения заданий – от простого к более сложному.

❖ Сложи узор

Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них большое количество вариантов 1-, 2-, 3-, и даже 4-цветные узоры (рисунок 1). Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия.

В игре с кубиками дети выполняют три вида заданий. Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в очень широком диапазоне. В этой игре

хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу (важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности) и способность к комбинированию, необходимая для конструкторской работы.

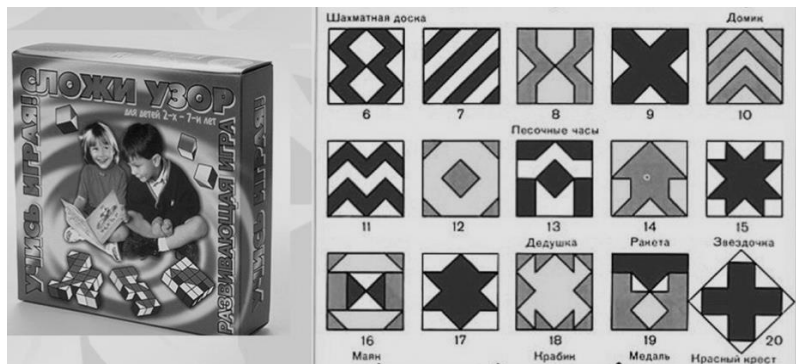


Рисунок 1 – Сложи узор

❖ Рамки и вкладыши М. Монтессори

Идея этой игры взята из трудов известного итальянского педагога Марии Монтессори (1870–1952). Ей удалось с помощью ряда своеобразных заданий и умелого применения принципа саморазвития, когда малыш занимается сам, так успешно влиять на развитие умственно отстающих детей, с которыми она работала, что к моменту поступления в школу они по своему развитию даже превосходили нормальных детей. Тогда это так поразило ее, что она писала: «... что же надо делать с нормальными детьми, чтобы они стали слабее моих несчастных?» Игра «Рамки и вкладыши Монтессори» развивает детей в нескольких направлениях [24]:

1) вырабатывает умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (зрительно и на ощупь);

2) готовит детей к овладению письмом и рисованием – вырабатывает умение владеть карандашом, как говорят художники, дает «твердость руки», умение проводить линии по линейке, по угольнику, по лекалу и на глаз, различать границы фигур и видеть линии-контуры;

3) знакомит с геометрической терминологией – названиями фигур.

В эту игру можно играть даже с полуторагодовальными и двухлетними малышами. В возрасте от 8–9-и месяцев до 2-х лет нехватка свободы (детям не разрешают ползать по полу) особенно сильно сказывается на развитии. Игра представляет собой набор квадратных рамок-пластинок размером 100х100 мм, толщиной 1,5–2 мм. В центре каждой из них вырезано отверстие, закрывающееся крышечкой-вкладышем такой же формы и размера, но другого цвета (рисунок 2).

Набор состоит из следующих фигур:

- 1) круг (диаметр 50 мм).
- 2) квадрат (сторона 40 мм).
- 3) треугольник равносторонний (сторона 50 мм).
- 4) эллипс (диаметры 70 и 40 мм).
- 5) прямоугольник (стороны 60 и 40 мм).
- 6) ромб (сторона 40 мм и острый угол 60°).
- 7) трапеция (основания 60 и 40 мм, высота 40 мм).
- 8) четырехугольник неправильный (стороны 65 и 35 мм, один прямой угол).
- 9) параллелограмм (со сторонами 50 и 42 мм, острый угол 75°).

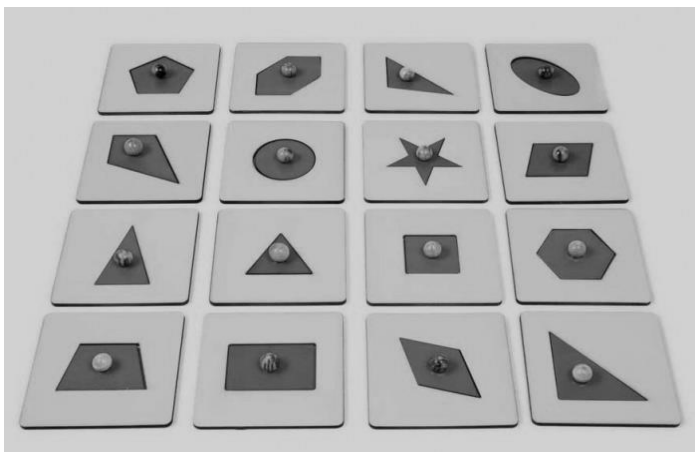


Рисунок 2 – Рамки и вкладыши М. Монтессори

10) треугольник равнобедренный (стороны 65 мм, основание 40 мм).

11) шестиугольник правильный (сторона 30 мм).

12) звезда пятиконечная (диаметр описанной окружности 65 мм).

13) треугольник прямоугольный равнобедренный (катеты 60 мм).

14) пятиугольник правильный (диаметр описанной окружности 60 мм).

15) шестиугольник неправильной формы (стороны 30 мм, два противоположных угла 90°).

16) треугольник разносторонний (стороны 40, 60, 80 мм).

Сенсорные материалы М. Монтессори представлены в Приложении Б.

❖ Сложи квадрат

Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось сложить квадрат из нескольких кусочков различной формы. Головоломка была трудна даже для взрослых, но за нее брались и дети, и безуспешность их попыток натолкнула на мысль сделать ряд более простых заданий, которые постепенно подведут к решению сложного (рисунок 3).

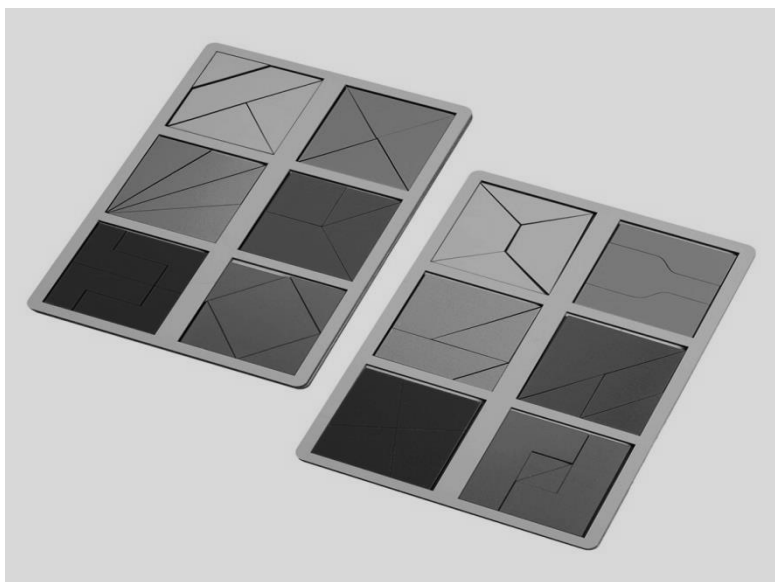


Рисунок 3 – Сложи квадрат

Получая части квадрата и задание «Сложи квадрат», малыш выполняет несколько видов работ, неодинаковых по содержанию и по степени сложности. Самые младшие начинают понимать, что из частей, иногда даже очень

странной формы, можно сложить квадрат. Они понимают, что необходимо переворачивать все кусочки на лицевую сторону и отбирать части по цвету или по оттенкам цветов. Таким образом происходит тренировка в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений. Постепенное усложнение заданий позволяет малышу продвигаться самостоятельно, а методы «ледокола» надо применять каждый раз со знакомых и более простых заданий, как в других играх. Это делает излишним подсказку и объяснение.

❖ Кирпичики

Эта игра – своеобразная гимнастика для ума. Она не только знакомит детей с основами черчения, но, главное, развивает пространственное мышление ребенка. Материалом для игры служат 8 деревянных или пластмассовых кирпичиков и 30 чертежей-заданий, по которым надо строить модели (рисунок 4).

Как и в других играх, задания подобраны в порядке возрастания сложности. Первые задания можно предложить даже трех-четыrehлетним детям, а последние будут сложны и для некоторых школьников, уже начавших изучать черчение. В игре выполняются три вида заданий: построить модель из кирпичиков по чертежам-заданиям, сделать чертежи по построенной модели, сконструировать новые модели и составить чертежи к ним. Это уже сложная творческая деятельность.

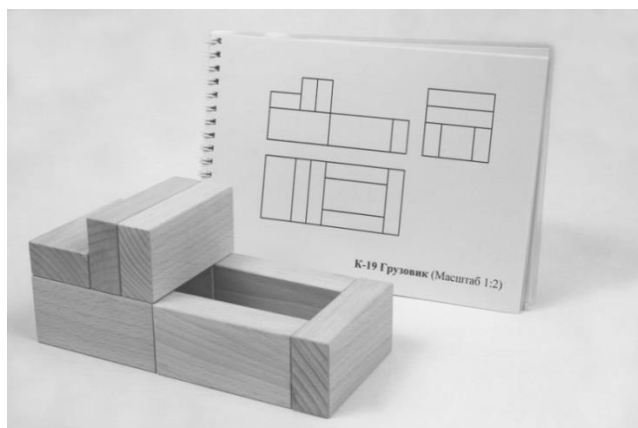


Рисунок 4 – Кирпичики

В развивающих играх Никитиных – в этом и заключается их главная особенность – удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом самостоятельной творческой деятельности по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Этот союз позволил решить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
- их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;
- поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;
- развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества [25].

Игры с кубиками Никитина разовьют у детей:

– логическое и образное мышление, творчество, умение распознать и построить образ, способность к самостоятельности;

- способности к пространственной ориентировке;
- пространственное мышление;
- воображение;
- навыки конструирования;
- понимание аксонометрической проекции (плоского изображения трехмерных объектов);
- научат строить с использованием схем, чертежей, планов, проекций.

Особенности развивающих игр Б. П. Никитина [25]:

1. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т. д.

2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности, т. е. в них использован принцип «от простого к сложному».

4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда двух-трехлетнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет.

5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.

6. Поэтому нельзя объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится опираться на реалии действительности.

7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или больше.

8. Решение задач предстает перед ребенком не в абстрактной форме, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет наглядно сопоставлять «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задач.

9. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, тем самым заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться до «потолка» своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно [40].

В развивающих играх (в этом и заключается их главная особенность) удалось объединить один из основных

принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом самостоятельной творческой деятельности по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил решить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

1) развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

2) задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

3) поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

4) развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию; кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества;

5) играя в эти игры со своими детьми, папы и мамы, воспитатели незаметно для себя приобретают очень важное умение – сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Правила при работе с развивающими играми Б. П. Никитина, которых должен придерживаться педагог

1. Игра должна приносить радость и ребёнку, и взрослому.

2. Ребенка необходимо заинтересовать игрой, но не заставлять его играть, не доводить занятия играми до пресыщения. Не обижать ребёнка в игре.

3. Развивающие игры – игры творческие. Все задания дети должны делать самостоятельно. Надо набраться терпения и не подсказывать ни словом, ни взглядом, ни жестом! Дать возможность думать и делать все самому, и отыскивать ошибки тоже.

4. Прежде чем дать задание детям, обязательно попробовать выполнить его самим.

5. Обязательно начинать с посильных задач или с их более простых частей. Успех в самом начале – обязательное условие.

6. Если ребенок не справляется с заданием, значит, переоценивается уровень его развития. Необходимо сделать перерыв, а через несколько дней начать с более легких заданий.

7. Каждому ребенку надо дать по комплекту игры.

8. Когда у ребенка остывает интерес к игре, её надо «забыть» на некоторое время, а потом «случайно» показать, чтобы ребенок вспомнил о ней. Возвращение к игре часто бывает похоже на встречу со старым другом.

9. Не следует ставить игры по доступности с остальными игрушками. Ведь запретный плод сладок.

10. Хорошо оживить игру сказкой, давать «имена» узорам, моделям, рисункам, придумывать, фантазировать, пока ребенка не увлечет сам процесс преодоления трудностей в решении задач, достижения желанной цели.

11. Больше хвалить за успехи и в случае неудачи следует подбодрить малыша.

12. Создавать в игре непринужденную обстановку. Не сдерживать двигательную активность ребенка.

13. Когда уже все готовые задания выполняются, то надо переходить к придумыванию новых не только взрослыми, но и самими детьми [37].

❖ Метод «Ледокола»

Начинать игру лучше всего с заданий, достаточно легких для ребенка, чтобы он чувствовал удовлетворение от успешной работы. Но вот он добрался до трудного задания и, несмотря на все усилия, сегодня его не одолел. Как же быть завтра? Начинать с этого трудного?

Нет, лучше попробовать взять препятствие «с разгона», т.е. начать игру с более легких или с уже проделанных заданий и только в конце подойти к трудному, пока неодолимому. Так ледокол пробивает себе дорогу во льдах, если лед очень толстый и крепкий: отойдет немного назад, а потом снова вперед и набирает скорость по уже пробитой дороге, пока на полном ходу не врежется в целый лед. И крошит его, пока не потеряет инерцию и не остановится. Тогда снова отходит немного назад, и опять все сначала.

Метод «ледокола» нужно использовать в развивающих играх, так как он вселяет в ребенка веру в собственные силы и учит самостоятельности. Ну а если и метод «ледокола» не помогает, если в лед вмерз целый айсберг? Как быть? Нужно «обойти» этот айсберг. Просто пропустить неподатливое задание и взять какое-нибудь из следующих, стоящих после, но не всегда обязательно более трудных. И есть, наконец, еще выход из трудного положения – оставить эту игру до нового увлечения.

Этапы освоения игры детьми и роль взрослого на каждом из них

❖ Комплект «Сложи узор»

Состоит из 16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку. Грани кубиков окрашены по-разному в 4 цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов цветных узоров. К игре прилагаются два блокнота с образцами – заданиями: из 4 кубиков (серия А), из 9 кубиков (серия В) и из 16 кубиков (серии С, D). Задания даны с постепенным усложнением. Начинать игру можно индивидуально с детьми трехлетнего возраста, на основе подражания.

На начальном этапе детям предлагают узоры в натуральную величину одного-двух цветов, чтобы малыш мог для проверки закрыть узор кубиками. При этом предлагают подумать, на что похож узор, вместе придумывают ему название: дорожка, пила, фонарик, паровозик, елка, цветок и т. д.

На втором этапе дети складывают более сложные узоры. Задания выполняют в парах, микро-группах. Сколько узоров предлагается ребенку за одну игру зависит от его настроения и возможностей. Игра строится на волне интереса на протяжении нескольких дней. Начинается с нескольких предыдущих узоров, чтобы ребенок побывал в ситуации успеха. Затем предлагаются новые узоры, ребенку дается возможность достичь своего потолка возможностей. Через некоторое время про игру «забывают», чтобы не было пресыщения.

Следующий этап – творческий. Дети придумывают свои узоры, складывают и срисовывают их в индивидуальный альбом на листочках в крупную клетку.

Комплект «Сложи квадрат» состоит из нескольких квадратов, разрезанных на части различной формы. Детали каждого квадрата имеют свой цвет, обозначены своим значком (цифрой) и уложены в отдельные ячейки (конверты) в наших играх они сложены в машинки. Все детали с обратной стороны – светло-коричневые. Главное требование к проведению игры – исходить из уровня развития ребенка. Начинать надо с заведомо легких и посильных задач.

На начальном этапе дети учатся складывать каждый квадрат в отдельности. Маленьким детям предлагают целый черный квадрат (либо рамку по размеру квадрата – машинку). Укладывать на нем детали проще, чем на столе. Можно предложить ребенку нарисованный квадрат в натуральную величину, на котором показано как следует уложить части.

На втором этапе детям предлагают выкладывать несколько квадратов с предварительной классификацией деталей.

Следующий этап – творческий. Дошкольники по своему делят квадраты на части, делают зарисовки моделей. Эта игра имеет три уровня, они различаются по сложности. Первый уровень самый простой, а третий самый сложный.

❖ Развивающая игра «Кирпичики»

Комплект состоит из нескольких неокрашенных деревянных брусков-кирпичиков и альбома заданий. Игра вводит детей в мир моделирования и конструирования, способствует формированию основ технической грамотности, навыков чтения и построения чертежей.

На начальном этапе детям можно предложить *игру «Обезьянки»*. По подражанию они учатся складывать из кирпичиков простые модели. Затем строят модели по чертежам из альбома сначала из двух, затем – нескольких кирпичиков.

На втором этапе детям объясняют, что такое чертеж и как его строят. «Чертеж – это три рисунка одного предмета (постройки), когда смотрят на него с разных сторон». Дети рассматривают кирпичик и его проекции, зарисовывают их на листочке.

На третьем этапе идет построение моделей по чертежам серии D.

На четвертом – создание собственных моделей с построением чертежа.

❖ **Рамки и вкладыши М. Монтессори**

Рамку с вкладышами с самого начала называют по форме отверстия в ней (круг, квадрат, треугольник и т. д.). В зависимости от возраста малыша и уровня его развития подбираются задания и количество рамок. Вначале подбирают задания полегче, а потом все труднее и труднее, пока не добиваются до «потолка возможностей» малыша, чтобы дать ему напряжение в полную меру сил.

К сожалению, здесь нет такой постепенной «лесенки» заданий, как в игре «Сложи узор», и задания надо подбирать самому папе или маме, пользуясь умением «чувствовать возможности» малыша. Потому сначала лучше всего познакомиться со всеми заданиями, выполнить некоторые из них, чтобы почувствовать их сложность, а потом уже предложить их малышу.

1. Найди вкладыши к рамкам и вставь их. Это самое любимое задание у детей. Главное, с первых встреч с игрой ребенок должен понять задачу – плотно закрывать отверстия вкладышами, т.е. находить отверстие точно такой же формы, что и вкладыш, и поворачивать его до совпадения, до точного совмещения.

Для детей более старшего возраста это же задание можно дать как задачу: «сложить четырехэтажный дом с четырьмя окошками на каждом этаже». Здесь само раскладывание рамок на столе или на коврик в четыре ряда по четыре рамки в каждом является заданием для малыша, сборка и укладка их в коробку после игры – тоже, поэтому не надо делать это взрослому, пусть делает сам ребенок.

Если есть несколько комплектов игры и задание уже всем знакомо, можно устроить соревнование.

2. Обведи контур фигуры. Сначала лучше обводить контур по рамке, это намного легче, чем по вкладышу. А из фигур легче всего обводить круг и эллипс, очень трудно – звездочку.

3. Обведи вкладыши. Обводить вкладыши карандашом намного труднее, чем рамки. Карандаш легко «отъезжает» от вкладыша, особенно на углах фигуры. Получаются «хвостики», которые портят сразу вид контура. Видимо, из-за этого малыши, уже умеющие делать контуры по вкладышам, обычно предпочитают рамки. Бороться с этим не следует, но, чтобы укрепить руку ребенка и развить его внимательность, надо научить его делать контуры и по вкладышам. Можно и тут применить игровую ситуацию: дозор из 5 человек идет по крепостной стене, сте-

на узкая, легко упасть. Сорвался карандаш – дозор лишился одного солдата. Сколько солдат доберется до конца?

4. Раскрась фигуры цветным карандашом. Чаще всего это задание выполняется одновременно со вторым. После того как ребенок нарисует несколько контуров фигур по рамке или вкладышу, ему можно дать задачу закрасить их цветными карандашами. Основная трудность закрашивания в том, что малышам трудно не выходить за контур, водить карандаш от линии до линии.

Но здесь есть опять спасительный «секрет», узнав который малыш станет делать контур с четкими границами. Он состоит в том, что поверхность фигуры сначала закрашивают вблизи контура штрихами, параллельными линиями контура. Сам контур становится широким, в 3–4 мм, и тогда внутреннюю часть можно закрашивать уже смело. Не спешите «передать секрет», малыш сначала должен увидеть разницу в окраске, когда она сделана знающим «секрет» и им самим, он должен оценить эту разницу и тогда найти способ делать так же. Если этот «секрет» ребенок откроет сам, тогда он приобретет для него особую ценность.

Цвет окраски лучше подбирать соответственно тому предмету, который изображает контур. Если это солнышко, то оно будет желтым, оранжевым или красным, если арбуз, то зеленым или полосатым, а если это воздушный шарик, то любым. Хорошо, когда малыш сам выбирает цвет. У него свои планы, о которых взрослые не всегда могут догадаться, и поэтому свои решения.

5. Сделай орнамент из фигур. Орнаменты (украшения, обычно из повторяющихся элементов) можно делать

как из одинаковых, так и из разных фигур, как с одним, так и с двойным контуром, располагая фигуры в линейку веером, цветком, накладывая их частично друг на друга или располагая отдельно. Здесь широкий простор для фантазии, но надо показать несколько образцов, например, детские рисунки.

Развивающие игры и кубиками Никитина разовьют у детей:

- логическое и образное мышление;
- творчество;
- умение работать со схемой;
- умение распознать и построить образ;
- способность к самостоятельности;
- ориентировку в пространстве;
- внимание и воображение;
- анализ и синтез;
- глазомер и умение достраивать до целого;
- умение работать с чертежом и графические навыки;
- умение соотносить изображения с реальным объектом;
- способность визуализировать цель и предвидеть результат;
- навыки конструирования [42].

Развивающие игры Никитиных можно использовать в различных видах деятельности:

- игровая;
- исследовательски-познавательная;
- изобразительная;
- конструирование;
- двигательная.

Методы и приемы технологии развивающих игр Никитиных:

1. Игровые методы:

- вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации;
- принятие роли и выполнение действия в соответствии с принятой ролью;
- выполнение практических действий по получению необходимой информации.

2. Диалогические методы:

- беседа;
- «вопросы-ответы»;
- формулировка выводов.

3. Методы обучения:

- показ способа действия (после выполнения задания);
- проблемная ситуация;
- упражнение.

Эти уникальные игры существенно облегчают подготовку к школе, помогают укрепить в малышах творческое начало, дают мощный импульс к активному познанию себя и окружающего мира. Развивающие игры Никитиных фактически не имеют возрастных ограничений. Начинать заниматься можно с 1-2 лет, а многие задания оценят и взрослые любители головоломок.

Игры помогают легко освоить многие учебные темы до школы, успешно применяются на школьных уроках, а также в работе с детьми с особенностями развития. В Западной Европе их используют для реабилитации больных и продления интеллектуальной активности в старческом возрасте.

**Таблица 2 – Соотнесение актов учебного цикла
в рамках развивающего обучения и этапов технологии
развивающих игр Никитиных**

Акты учебного цикла	Этапы технологии развивающих игр	Деятельность детей	Деятельность педагога
Ориентировочно-мотивационный: совместная постановка учебной задачи, мотивация на предстоящую деятельность	Предварительный		Обеспечивает доступность игр для детей, их привлекательность
	Оrientационный	Наблюдение Наблюдение	Предлагает вниманию ребенка игру. Иницирует желание ребенка поиграть через наблюдение за игрой взрослого
Поисково-исследовательский практический: педагог приводит детей к самостоятельному постижению нового материала, формулированию выводов, их фиксации в модельной форме	Содержательно-операционный	Рассматривает игры. Проявляет интерес к ним Осуществляет свободную игровую деятельность	Предлагает ребенку игры более легкие, не доходя до трудных (ориентируясь на возраст, уровень развития ребенка, его интерес). Обеспечивает сменяемость видов деятельности ребенка за счет использования разнообразных игр

Рефлек-сивно-оценочный акт: осознание учеником недоста-точности имеющихся в распоря-жении спо-собов ум-ственных действий или знаний	Ценностно-волевой	Сравнивает получив-шейся ре-зультат с об-разцом. Ана-лизирует, что не полу-чилось, в случае не-удачи	Осуществляет по-зитивную оценку реально достигну-тых успехов ребен-ка в сочетании с предвосхищающи-м настроем на но-вые действия. Обеспечивает эф-фект новизны, на основе уже извест-ного (предлагает известные и новые игры). Организует физи-ческую разминку, двигательную ак-тивность в непри-нужденной обста-новке. Использует метод «ледокола» – каж-дый день начинает с уже освоенного, затем предлагает неизвестное более трудное. Осуществляет об-разное «оживле-ние» игровой ситу-ации
---	--------------------------	--	---

Таким образом, деятельность детей и педагога в рамках всех этапов методики в полной мере соответ-ствуют всем актам учебного цикла в рамках развивающего обучения.

2.2. Имитационные игры

Имитационные игры, также известные как серьезные игры, являются одной из самых интересных и перспективных методик, которые позволяют учителям привлечь внимание учащихся, создать стимулирующую и погружающую среду обучения, а также развивать навыки и компетенции, необходимые для успешной адаптации в современном обществе. Имитационные игры в педагогике являются эффективным инструментом обучения, который позволяет студентам активно вовлекаться в процесс обучения, углублять свои знания и навыки, развивать критическое мышление и принимать решения в условиях, близких к реальным.

Традиционные методы обучения могут быть ограничены в своей способности обеспечить учащимся активное участие, возможность принимать решения в сложных ситуациях и экспериментировать без риска ошибок. Вот где имитационные игры приходят на помощь. Они предлагают учащимся уникальную возможность взаимодействовать с виртуальным миром, в котором они могут исследовать, творить и принимать решения в реалистичных сценариях, повышая таким образом свою мотивацию и интерес к обучению.

Игровой подход в педагогике не только способствует активному усвоению знаний, но также развивает критическое мышление, проблемное решение, коммуникацию, сотрудничество и другие навыки, которые важны для будущего успеха наших учеников. Игры позволяют им осознавать последствия своих действий, анализировать слож-

ные ситуации и применять свои интеллектуальные способности для решения проблем. Они также способствуют развитию эмоционального интеллекта, помогая учащимся управлять своими эмоциями, работать в команде и развивать эмпатию.

Имитационные игры могут применяться в различных областях педагогики. Например, они могут быть использованы в истории и социальных науках, чтобы позволить учащимся вжиться в роли исторических персонажей или анализировать социальные взаимодействия в симуляциях. В области науки и математики игры могут предоставить учащимся возможность экспериментировать, моделировать и тестировать гипотезы. В экономике и предпринимательстве – могут помочь развить финансовую грамотность и навыки управления бизнесом.

Более того, имитационные игры могут стать средством инклюзивного образования, обеспечивая равные возможности для всех учащихся. Они могут быть адаптированы для разных уровней способностей и предлагать разнообразные роли и сценарии, чтобы каждый ученик мог найти свое место и принять активное участие в процессе обучения.

Понятие «имитационная игра»

Имитационные игры в педагогике – это педагогические методы и приемы, которые используются для моделирования и симуляции реальных ситуаций, процессов или проблем с целью обучения и развития учащихся. В этих играх учащиеся принимают активное участие, играя определенные роли или представляя определенные ситу-

ации, чтобы лучше понять и освоить концепции, принципы, навыки или стратегии в учебной среде [15].

Имитационные игры в педагогике обеспечивают учащимся практический опыт и возможность применить знания в реальных или контекстуально значимых ситуациях. Они могут быть использованы для обучения различным предметам и дисциплинам, таким как история, социальные науки, экономика, менеджмент, медицина и многие другие.

В ходе имитационных игр учащиеся могут пробовать различные стратегии, принимать решения, решать проблемы, взаимодействовать друг с другом и обмениваться мнениями. Это способствует активному и глубокому погружению в учебный материал, развитию критического мышления, принятию ответственности за свои решения и улучшению коммуникативных навыков.

Имитационные игры в педагогике могут принимать различные формы, такие как ролевые игры, деловые симуляции, моделирование реальных ситуаций или создание виртуальных окружений. Они позволяют учащимся проживать определенные сценарии, испытывать последствия своих действий и извлекать уроки из опыта, что способствует более глубокому и запоминающемуся обучению.

Развитие имитационной игры в педагогике

Имитационные игры имеют долгую историю использования в педагогике. Они представляют собой практические ситуации, в которых участники взаимодействуют в специально созданных ролевых игровых условиях, имитирую-

щих реальную жизнь. Целью таких игр является развитие навыков и знаний, а также повышение учебной мотивации и активности студентов.



Рисунок 5 – Цели имитационных игр

Истоки имитационных игр в педагогике можно отследить до древних цивилизаций. В Древней Греции и Риме использовались игры, имитирующие политические действия и военные стратегии. Они были направлены на развитие лидерских качеств и стратегического мышления. Подобные игры были популярны и в других культурах, включая Китай и Индию.

С развитием педагогической науки в XX веке имитационные игры получили новое значение. Они стали широко использоваться в системе образования, особенно в области социальных и гуманитарных наук.

Одним из примеров развития имитационных игр в педагогике является методика деловых игр. Этот подход был разработан в 1950-х годах и получил широкое применение в экономическом образовании. В рамках деловых игр студенты взаимодействуют в роли менеджеров компаний, принимают решения по управлению ресурсами и конкуренции на рынке. Такие игры помогают студентам

развить навыки стратегического мышления, анализа данных и принятия решений.

Еще одним примером развития имитационных игр является использование компьютерных симуляторов. С развитием технологий компьютерные игры стали доступным инструментом для создания реалистичных имитаций различных ситуаций. Например, в медицинском образовании используются симуляторы для обучения студентов хирургическим операциям. Это позволяет им практиковаться в безопасной среде и развивать необходимые навыки.

Сегодня имитационные игры активно используются в различных областях педагогики, включая менеджмент, право, медицину, экологию и другие. Они становятся все более интерактивными и адаптивными, позволяя участникам взаимодействовать в реальном времени и принимать решения на основе сложных ситуаций.

Имитационные игры в педагогике имеют несколько преимуществ. Во-первых, они позволяют студентам применять полученные знания на практике и видеть их реальные результаты. Во-вторых, игры способствуют развитию критического мышления, коммуникативных навыков и умения работать в коллективе. В-третьих, игры могут быть мотивирующим фактором для участия в учебном процессе [16].

Однако существуют некоторые ограничения, и вызовы при использовании имитационных игр. Они требуют хорошо разработанного сценария, чтобы достичь поставленных целей обучения. Кроме того, игры могут быть затратными в разработке и требовать специальных технических средств.

Развитие имитационных игр в педагогике также связано с принятием концепции активного обучения и конструктивизма. Активное обучение предполагает активное участие студентов в учебном процессе, включая практическую деятельность и решение проблем. Имитационные игры отлично соответствуют этой концепции, поскольку они позволяют студентам взаимодействовать, экспериментировать и применять свои знания на практике.

Важным моментом в развитии имитационных игр в педагогике стало использование междисциплинарных подходов. Игры стали объединять знания и методы из разных областей, создавая более полные и реалистичные симуляции. Например, при создании бизнес-игр включаются экономические, финансовые, маркетинговые и организационные аспекты, чтобы студенты могли ощутить комплексность реальных бизнес-ситуаций.

Технологический прогресс также сыграл значительную роль в развитии имитационных игр в педагогике. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR) открыли новые возможности для создания иммерсивных и интерактивных игровых сред, которые максимально приближены к реальности. С помощью VR и AR студенты могут погрузиться в виртуальные среды и прожить определенные роли или ситуации.

Еще одним важным аспектом развития имитационных игр в педагогике является учет индивидуальных потребностей и особенностей учащихся. Игры стали более гибкими и адаптивными, позволяя подстраивать уровень сложности, скорость и содержание под индивидуальные

потребности каждого студента. Это способствует более эффективному обучению и развитию навыков.

Наконец, стоит отметить, что имитационные игры не только применяются в академической среде, но и в корпоративном обучении и тренингах. Бизнес-симуляции помогают сотрудникам развивать профессиональные навыки – коммуникацию и принятие решений в реальных рабочих ситуациях.

В целом, развитие имитационных игр в педагогике отражает растущую потребность в активном и практическом обучении. Они становятся все более реалистичными, интерактивными и адаптивными, предоставляя студентам возможность развивать широкий спектр навыков и знаний.

Таким образом, имитационные игры имеют богатую историю развития в педагогике. Они являются эффективным инструментом для активного обучения, развития навыков и повышения мотивации студентов. С развитием технологий и педагогической науки, имитационные игры становятся все более реалистичными и широко применяемыми в различных областях образования.

Роль имитационных игр в педагогическом процессе

Роль имитационных игр в педагогическом процессе трудно переоценить. Они способствуют развитию различных навыков и качеств у детей, а также способствуют формированию социально-психологической компетентности. Рассмотрим подробнее, какие именно роли играют имитационные игры в педагогическом процессе.

1. *Коммуникативные навыки.* Имитационные игры предоставляют детям возможность общаться, сотрудничать и взаимодействовать друг с другом. В ходе игры они вырабатывают такие навыки, как способность слушать других, высказывать свои мысли, аргументировать свою точку зрения и находить компромиссы. Все эти навыки являются ключевыми в общении и будут полезными на протяжении всей жизни.

2. *Когнитивные навыки.* Имитационные игры требуют от детей активного мышления, планирования и прогнозирования, умения решать проблемы, анализировать последствия своих действий. Это способствует развитию критического и логического мышления, способности применять знания на практике.

3. *Социализация и развитие социальных навыков.* Имитационные игры помогают детям понять социальные роли и правила поведения в обществе. В ходе игры они учатся соблюдать правила, развивают эмпатию и уважение к другим, учатся сотрудничать и решать конфликты мирным путем. Эти навыки необходимы для успешной адаптации в обществе и взаимодействия с другими людьми.

4. *Творческое мышление.* В имитационных играх дети имеют возможность проявить свою фантазию, креативность и творческие способности. Они создают и воплощают различные образы и ситуации, расширяя свое воображение и способность мыслить нетрадиционно. Это способствует развитию творческого мышления, что является неотъемлемой частью личностного развития каждого ребенка [30].

5. *Усвоение знаний и практических навыков.* Имитационные игры позволяют детям усваивать знания и навыки

практическим путем. В ходе игры они могут пробовать различные роли, например, врача, учителя, повара, и при этом получать представление о соответствующих профессиях и их особенностях. Таким образом, игра становится мостиком между теорией и практикой, что улучшает процесс обучения и позволяет детям лучше запоминать и понимать учебный материал.

6. *Эмоциональный интеллект.* Имитационные игры позволяют детям погрузиться в разные эмоциональные состояния и переживания. Они могут играть роли счастливых, грустных, испуганных или яростных персонажей, что помогает им осознать и управлять своими эмоциями. В процессе игры дети учатся выражать свои чувства, анализировать эмоции других людей и развивают эмпатию.

7. *Снятие напряжения и стресса.* Игры позволяют детям выразить свои эмоции и расслабиться, освободиться от накопившегося напряжения и стресса. Имитационные игры создают безопасную среду, где дети могут свободно выражать свои мысли и эмоции, без оглядки на чужое мнение. Это помогает им развивать позитивное отношение к себе и окружающим, а также улучшает психологическое состояние.

8. *Формирование ценностей и моральных принципов.* Имитационные игры часто включают в себя ситуации, связанные с моральными дилеммами и выбором правильного поведения. Дети могут рассматривать различные аспекты добра и зла, справедливости и несправедливости, этики и морали. Это способствует формированию и закреплению общечеловеческих ценностей и моральных принципов у детей, а также помогает им развивать собственную систему ценностей.

9. *Подготовка к реальной жизни.* Имитационные игры имитируют реальные ситуации, с которыми можно столкнуться в повседневной жизни. Дети в них примеряют роли родителей, работников, потребителей и т. д., что помогает им понять основы жизненных навыков, таких как управление временем, финансовая грамотность, планирование и организация.

10. *Мотивация и вовлеченность.* Игры являются источником веселья, радости и удовлетворения для детей. Они стимулируют их интерес и мотивацию к обучению, участию в активностях и достижению целей. Имитационные игры создают атмосферу, в которой дети чувствуют себя активными участниками и получают положительные эмоции от участия в процессе обучения. Роль имитационных игр в педагогическом процессе отражена в таблице 3.

В целом, имитационные игры играют важную роль в педагогическом процессе, обеспечивая разностороннее развитие обучающихся. Они способствуют развитию коммуникативных, когнитивных, социальных и эмоциональных навыков, а также формируют ценности и подготавливают детей к реальной жизни. С их помощью педагоги могут создавать образовательную среду, которая стимулирует активное и эффективное обучение, способствует развитию личности и формированию ключевых компетенций.

Таким образом, имитационные игры играют важную роль в педагогическом процессе. Они активизируют познавательную деятельность студентов, развивают коммуникативные навыки, стимулируют критическое мышление и принятие решений, а также способствуют социализации и формированию ценностных ориентаций. Внед-

рение имитационных игр в учебный процесс позволяет создать интерактивную и практически ориентированную среду, которая способствует более эффективному обучению и развитию студентов.

Таблица 3 – Роль имитационных игр в педагогическом процессе

№	Роль игр	Описание
1	Развитие коммуникативных навыков	Предоставляют детям возможность общаться, сотрудничать и взаимодействовать друг с другом
2	Развитие когнитивных навыков	Требуют от детей активного мышления, планирования и прогнозирования
3	Социализация и развитие социальных навыков	Помогают детям понять социальные роли и правила поведения в обществе
4	Снятие напряжения и стресса	Позволяют детям выразить свои эмоции и расслабиться, освободиться от накопившегося напряжения и стресса
5	Формирование ценностей и моральных принципов	Часто включают в себя ситуации, связанные с моральными дилеммами и выбором правильного поведения
6	Подготовка к реальной жизни	Имитируют реальные ситуации, с которыми дети могут столкнуться в повседневной жизни
7	Мотивация и вовлеченность	Являются источником веселья, радости и удовольствия для детей

Принципы использования имитационных игр в педагогике

Перед началом использования имитационной игры необходимо ясно определить цели обучения и соответствующее содержание игры. Игра должна быть направлена на достижение конкретных образовательных целей, связанных с учебным материалом или развитием определенных навыков. Важно, чтобы игра соответствовала требованиям учебной программы. Такой подход позволит максимально использовать потенциал игры в образовательном процессе и сделать ее более целенаправленной.

Прежде чем приступить к разработке имитационной игры, нужно определить, какие ключевые компетенции или знания необходимо развить у студентов. Например, если целью является развитие навыков коммуникации, игра должна быть организована таким образом, чтобы студенты могли активно взаимодействовать друг с другом, вырабатывать аргументы, выслушивать и анализировать точки зрения других участников.

Также важно учитывать возраст и уровень подготовки обучающихся при выборе содержания и формата игры. Игра должна быть адаптирована под их психологические и когнитивные особенности, чтобы обеспечить оптимальный уровень сложности и вызвать интерес.

Одним из ключевых принципов использования имитационных игр является создание условий, способствующих активному вовлечению участников. Игра должна быть интересной и мотивирующей, вызывать эмоциональный отклик и стимулировать желание участвовать. Важно предоставить обучающимся возможность прини-

мать активное участие в игровом процессе, взаимодействовать друг с другом, принимать решения и искать пути решения проблем. Они должны ощущать себя ключевыми участниками и влиятельными агентами в игровой ситуации [7].

Для создания условий активного вовлечения можно использовать различные методы и приемы. Например, можно разделить участников на группы и предложить им ролевые задания, которые требуют совместного решения проблем и взаимодействия. Также можно использовать игровые элементы, такие как баллы, награды или соревнования, чтобы стимулировать обучающихся к активному участию и достижению поставленных целей.

После завершения имитационной игры необходимо предоставить время и пространство для рефлексии и анализа. Важно обсудить процесс игры, оценить достижения и провести анализ полученного опыта. Обучающиеся должны иметь возможность обсудить свои решения, осознать причины успехов или неудач и извлечь уроки для будущего.

Организация рефлексии и анализа может проходить в форме обсуждения в группе, написания отчетов или рефлексивных записей. Важно помочь участникам осознать, какие навыки они развили, какие проблемы они встретили и какие стратегии были наиболее эффективными. Это поможет им сделать выводы и применить полученный опыт в реальной жизни.

Таким образом, принципы использования имитационных игр в педагогике включают учет целей обучения и содержания игры, создание условий для активного во-

влечения обучающихся и организацию рефлексии и анализа после игры. Правильное применение этих принципов позволяет достигать высоких результатов в образовательном процессе, развивать навыки и компетенции обучающихся, а также создавать интересные и познавательные учебные ситуации.

Преимущества имитационных игр в педагогике

Одним из ключевых преимуществ имитационных игр является их мотивационный эффект. Причина этого заключается в том, что игры предлагают обучающимся возможность активно участвовать в процессе обучения и применять полученные знания на практике. Участники ощущают, что их усилия имеют непосредственное значение и влияют на результаты игры, что стимулирует их интерес и мотивацию.

Во-первых, игры предоставляется возможность учиться через опыт, что помогает лучше понять и усвоить учебный материал. Вместо пассивного прослушивания лекций или чтения учебников, участники активно взаимодействуют с игровой ситуацией, решают задачи и принимают решения. Это позволяет им не только получить новые знания, но и применить их на практике, что укрепляет их понимание и запоминание материала.

Во-вторых, игры включают элемент соревнования и достижения, что является сильным мотивом. Борьба за победу и достижение высоких результатов стимулирует обучающихся прикладывать дополнительные усилия, стремиться к совершенству и преодолевать трудности.

Это способствует развитию у детей настойчивости, упорства и самодисциплины.

Игры предоставляют возможность осознать практическую пользу и применимость учебного материала. Когда обучающиеся видят, что полученные знания и навыки находят прямое отражение в игровой ситуации и могут принести конкретные результаты, они осознают ценность своего образования и становятся более мотивированными для его освоения.

Еще одним значимым преимуществом имитационных игр в педагогике является развитие творческого мышления. В ходе игр участники сталкиваются с различными ситуациями и проблемами, которые требуют от них нестандартного и креативного мышления.

Игры обычно создают необходимость принимать решения в условиях ограниченных ресурсов и времени, что требует гибкости мышления и способности видеть альтернативные пути решения проблем. В ходе игры участники вынуждены анализировать ситуации, предлагать идеи, экспериментировать и пробовать новые подходы. Это развивает их способность генерировать новые идеи, мыслить креативно и решать проблемы.

Кроме того, в играх часто присутствует элемент ролевой игры, где обучающиеся примеряют на себя разные роли, это позволяет им почувствовать себя в «шкуре» других людей или профессионалов, учит мыслить с их позиции. Такой опыт развивает эмпатию, способность понимать мнения и мотивы других людей, что является важным навыком в современном межкультурном обществе.

Имитационные игры также способствуют развитию навыков коллективной работы. Во время игры необходимо взаимодействовать, сотрудничать, обсуждать и принимать решения вместе с другими участниками. Это помогает им развивать коммуникативные навыки, эффективно слушать и выслушивать других, учитывать разные точки зрения и сотрудничать для достижения общей цели.

Коллективная деятельность в играх требует умения работать в команде, распределять роли и задачи, координировать действия и принимать групповые решения. Это способствует развитию у детей лидерских навыков, умения работать в группе и справляться с конфликтами, учитывать мнения и потребности других участников, что важно для успешной работы в коллективе.

Еще одним преимуществом имитационных игр в педагогике является возможность практического применения полученных знаний и навыков. В играх студенты взаимодействуют с реальными ситуациями, которые требуют от них использования своих знаний и умений для достижения поставленных целей.

Практическое применение знаний и навыков в игровом контексте позволяет увидеть непосредственную связь между учебным материалом и его применением в реальной жизни, осознать практическую пользу образования и развить навыки, которые пригодятся в будущей профессиональной деятельности [5].

Игры предоставляют возможность испытать свои знания и навыки в безопасной и контролируемой среде, экспериментировать, делать ошибки и извлекать из них уроки без риска нанести реальный ущерб. Это помогает

увереннее и компетентнее применять свои навыки в реальной жизни.

Таким образом, использование имитационных игр в педагогике имеет множество преимуществ. Игры мотивируют обучающихся, развивают их творческое мышление, учат работать в команде и практически применять полученные знания и навыки. Этот подход к обучению открывает новые возможности для эффективного образования.

Примеры имитационных игр[28]

❖ Моделирование президентских выборов (ролевая игра)

Позволяет обучающимся погрузиться в политическую среду и пройти через процесс выборов, представляя различные политические партии или кандидатов. В ходе игры изучается политическая система, формируются свои избирательные программы, проводятся предвыборные кампании, организуется взаимодействие с избирателями и принимается участие в дебатах.

Эта игра развивает навыки аргументации, убеждения и лидерства у обучающихся. Они учатся анализировать политические ситуации, выстраивать стратегии, принимать решения и презентовать свои идеи. Кроме того, игра позволяет лучше понять политические процессы и значимость гражданского участия в обществе.

❖ Управление предприятием (экономическая игра)

Имитирует реальную деятельность предприятия, где обучающиеся играют роли руководителей или менеджеров. В ходе игры они принимают управленческие ре-

шения, связанные с производством, финансами, маркетингом и управлением персоналом, анализируют рыночные условия, разрабатывают стратегии развития, прогнозируют прибыльность и принимают решения в условиях конкуренции.

Такая игра развивает навыки анализа данных, управления ресурсами, принятия решений и решения проблем, учит учитывать рыночные тенденции, адаптироваться к изменениям и прогнозировать последствия своих действий. Экономическая игра позволяет лучше понять принципы функционирования предприятий и учит применять полученные знания в реальной экономической среде.

❖ **Симуляция операции (медицинская игра)**

Предоставляет обучающимся возможность практически применить свои знания и навыки в медицинской сфере. Студенты играют роли хирургов или медицинского персонала и проводят симуляцию операций, используя манекены или виртуальные среды. В ходе игры они решают медицинские задачи, принимают решения в экстренных ситуациях, выполняют процедуры и сотрудничают в команде [18].

Эта игра развивает навыки «медицинского» принятия решений, координации действий, коммуникации и управления стрессом, учит работать в экстренных ситуациях, прогнозировать возможные осложнения и принимать необходимые меры для спасения жизни пациента. Медицинская игра позволяет приобрести опыт, который может быть решающим при реальном обращении с пациентами.

❖ **Магазин**

Учащиеся могут играть роли продавцов и покупателей, имитируя реальные ситуации в магазине. Это позволяет развивать навыки коммуникации, математическое мышление (подсчет денег и сдачи), а также социальные навыки, такие как учтивость и вежливость.

❖ **Экологическая симуляция**

Обучающиеся могут имитировать роли экологов, ученых и руководителей организаций для сохранения окружающей среды. Они могут исследовать проблемы загрязнения, изменения климата и сохранения биоразнообразия. Такая игра способствует развитию экологической осведомленности, проблемного мышления и творчества.

❖ **Историческое воссоздание**

Обучающиеся могут реконструировать исторические события, играя роли исторических персонажей. Это помогает им понять исторический контекст, социальные и политические процессы, а также развивает исследовательские навыки и эмпатию.

❖ **Юридическая симуляция**

Обучающиеся могут играть роли адвокатов, судей и свидетелей в симуляции судебного процесса. Они могут исследовать правовые аспекты, разрабатывать аргументы и вести дебаты. Такая игра помогает развить навыки анализа, риторики и понимания правовой системы.

❖ Журналистский репортаж

Обучающиеся могут играть роли журналистов и редакторов, создавая свои собственные новостные репортажи. Они могут исследовать истории, проводить интервью и представлять информацию в увлекательной форме. Эта игра развивает навыки исследования, коммуникации и креативного письма.

❖ Социальная симуляция

Учащиеся могут играть роли различных членов общества, имитируя социальные взаимодействия и проблемы. Они могут изучать социальную справедливость, расовые и половые отношения, миграцию и другие социальные явления. Такая игра способствует развитию эмпатии, толерантности и культурного осознания.

❖ Научный эксперимент

Обучающиеся могут проводить имитацию научного эксперимента, где они задают гипотезы, разрабатывают методику и проводят исследование. Они могут изучать различные научные дисциплины, такие как физика, химия, биология и т. д. Эта игра развивает навыки наблюдения, анализа данных и критического мышления.

❖ Бизнес-симуляция

Обучающиеся могут создавать свои собственные виртуальные бизнесы и принять на себя роли предпринимателей. Они могут изучать основы управления бизнесом, принимать решения о производстве, маркетинге, финансах и конкуренции. Эта игра развивает навыки предпринимательства, финансовой грамотности и стратегического мышления.

Примеры имитационных игр, которые можно использовать на уроках иностранного языка

❖ Туристическое агентство

Разделите обучающихся на группы и попросите их сыграть роли туристических агентов и потенциальных клиентов. Каждая группа должна представлять туристическое агентство и продавать туры на разные направления. Ученики должны общаться на иностранном языке, задавать вопросы, предлагать варианты и договариваться о деталях путешествия.

❖ Ресторанный заказ

Создайте имитацию ресторанной ситуации, где одни ученики будут официантами, а другие – клиентами. Официанты должны принимать заказы и общаться на иностранном языке, а клиенты – делать заказы и задавать вопросы о меню и услугах.

❖ В аэропорту

Попросите обучающихся сыграть роли пассажиров, стюардесс и таможенных офицеров в аэропорту. Они должны использовать иностранный язык для предъявления документов, задавания вопросов о рейсах, багаже и таможенных процедурах [23].

❖ Имитация интервью

Подготовьте список вопросов, которые могут быть заданы на собеседовании. Разделите обучающихся на пары, где один будет интервьюировать, а другой – отвечать на вопросы. Затем попросите их поменяться ролями. Эта игра поможет студентам улучшить навыки выражения своих мыслей и отработать грамматику и словарный запас.

❖ **Драматизация ситуаций из реальной жизни**

Предложите обучающимся выбрать или создать ситуацию из реальной жизни (например, покупка билетов на концерт или общение с местным жителем в поездке за границу). Попросите их создать диалоги и сыграть эти ситуации, используя иностранный язык.

Представленные примеры имитационных игр в педагогике являются эффективным средством обучения, которое позволяет обучающимся активно взаимодействовать с учебным материалом, развивать необходимые навыки и применять их на практике. Они мотивируют, развивают творческое мышление, учат работать в команде и практически применять полученные знания и навыки. Использование таких игр в педагогическом процессе способствует формированию компетентных и готовых к реальным вызовам профессионалов.

Оценка эффективности имитационных игр

Правильный выбор критериев оценки является ключевым аспектом для определения эффективности имитационных игр. Оценка должна быть основана на четко сформулированных целях и задачах, которые ставятся перед обучающимися. Вот несколько общих критериев, которые можно использовать при оценке имитационных игр:

1. *Усвоение знаний.* Оценка степени, в которой обучающиеся усвоили учебный материал, связанный с игрой. Это может включать знания концепций, процессов, правил и стратегий, которые требуются для успешного участия в игре.

2. *Применение навыков.* Оценка способности применять полученные знания и навыки в реальных ситуациях. Это включает умение анализировать, принимать решения, решать проблемы и взаимодействовать с другими участниками игры.

3. *Качество коммуникации.* Оценка эффективности коммуникации и взаимодействия в процессе игры. Это может включать умение слушать, задавать вопросы, выражать свои мысли и идеи, а также умение работать в группе и урегулировать конфликты.

4. *Активность и вовлеченность.* Оценка уровня активности и вовлеченности в игру. Это может включать участие в действиях, инициативу, самостоятельность и способность работать над достижением поставленных целей.

5. *Рефлексия и самооценка.* Оценка способности анализировать свои действия и результаты игры, а также адекватность самооценки и понимание собственных сильных и слабых сторон.

Критерии оценки могут быть дополнены в зависимости от конкретных целей и содержания игры.

После определения критериев оценки необходимо выбрать соответствующие инструменты для сбора данных.

Инструменты для оценки эффективности имитационных игр

1. *Наблюдение.* Наблюдение позволяет оценить активность, вовлеченность и качество взаимодействия во время игры. Наблюдатели могут использовать предварительно разработанные наблюдательные листы для фиксации определенных аспектов поведения и коммуникации.

2. *Анкеты и опросники.* Анкеты и опросники позволяют собрать мнения и оценки обучающихся о своем опыте игры. Они могут включать вопросы о степени усвоения знаний, о применении навыков, о качестве коммуникации и уровне удовлетворенности игрой.

3. *Портфолио.* Портфолио может быть использовано для сбора материалов, которые обучающиеся создают в процессе игры, таких как письменные работы, решения задач, презентации и другие творческие продукты. Они могут быть оценены с использованием заранее определенных критериев.

4. *Групповые и индивидуальные обсуждения.* Обсуждения в группе или индивидуальные беседы с участниками игры могут предоставить дополнительную информацию о их восприятии и опыте игры. Это может быть полезно для выявления сильных и слабых сторон, а также для понимания, какие аспекты игры можно улучшить.

Важно помнить, что оценка эффективности имитационных игр должна быть всесторонней и учитывать как качественные, так и количественные аспекты. Инструменты оценки должны быть гибкими и адаптированы к конкретным целям и особенностям игры.

Оценка эффективности имитационных игр в педагогике играет важную роль в определении их значимости и степени воздействия на образовательный процесс. Критерии оценки должны быть связаны с целями игры, а выбранные инструменты оценки должны быть надежными и соответствовать контексту и целям оценки. Оценка эффективности помогает улучшать игры, а также дает обучающимся обратную связь и возможность развивать свои навыки и знания в процессе игры.

Имитационные игры в педагогике представляют собой эффективный инструмент, способствующий активному и практическому обучению. Они позволяют развивать широкий спектр навыков, включая критическое мышление, коммуникативные навыки, умение принимать решения и работать в коллективе. Использование имитационных игр требует соблюдения определенных принципов, включая учет целей обучения, активное вовлечение студентов и организацию рефлексии после игры. Преимущества этого подхода включают мотивацию, развитие творческого мышления, участие в коллективной деятельности и практическое применение полученных знаний и навыков. Оценка эффективности имитационных игр осуществляется на основе определенных критериев и с использованием специальных инструментов.

Примеры использования имитационных игр в деятельности классного руководителя представлены в Приложении В.

2.3. Деловая игра

Деловая игра является одним из методов активного обучения. Она развивает мыслительную деятельность участников, их творческие способности, отображает правдоподобные реальные жизненные ситуации. У обучающегося есть возможность попробовать ту или иную деятельность, проверить разные способы поведения, экспериментировать и т. д.

Опыт проведения деловой игры показывает, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу. Также, принимая участие в деловой игре, обучающиеся получают и усваивают значительно больше прикладной информации, чем при традиционном освоении учебного материала. Свойственные деловой игре азарт и возможность рисковать позволяют участникам игры быть более раскрепощенными, ярче проявить себя. Вдобавок игра способствует формированию у учащихся способностей к самооценке, делая ее более объективной, т. к. все основные действия и их результаты целиком зависят от самих играющих, поскольку все они, как правило, находятся в одинаковых стартовых условиях.

Понятие «деловая игра»

На данный момент существует большое количество определений. Например, Е. С. Полат и М. Ю. Бухаркина в книге «Современные педагогические и информационные технологии в системе образования» считают, что деловая игра – средство развития творческого мышления, в том числе и профессионального; имитация деятельности руководителей и специалистов, работников и потребителей; достижение определённой познавательной цели; выполнение правил взаимодействия в рамках отведённой игровой роли [27].

В. П. Галушко определяет деловую игру как своеобразную систему воспроизведения управленческих процессов, имевших место в прошлом или возможном будущем, в результате которой устанавливается связь и закономер-

ности воздействия существующих методов выработки решений на результаты производства в настоящее время и перспективе. Автор делает акцент на том, что деловая игра, в первую очередь, система, помогающая воспроизводить конкретные процессы и позволяющая установить роль тех или иных методов принятия решений, способных оказать влияние на результат деятельности.

А. М. Смолкин трактует деловую игру как форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. По Я. М. Бельчикову и М. М. Бирштейну, деловая игра – это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком в диалоговом режиме, при наличии конфликтных или информационных ситуаций [8].

Деловая игра является педагогическим средством и активной формой обучения, которая увеличивает эффективность учебной деятельности, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации, и дает возможность их анализировать, вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении, например, деловых игр обучающиеся входят в роль менеджера, банкира, бухгалтера и т. д., что приближает обучение к реальной действительности, требуя от школьников взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение при изучении материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у учащихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Так, можно сказать, что деловая игра является средством моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, методов поиска новых способов её выполнения и способствует формированию реальной картины в той или иной сфере деятельности. Именно деловая игра даёт её участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т. п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (ученик–учитель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условие формирования личности специалиста.

Классификации деловых игр

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них.

Классификация деловых игр Л. В. Ежовой [11]:

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

2. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;

- оценка того, кто как работал, отсутствует.

3. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ, существуют жесткие правила;

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

4. 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.

5. По методологии проведения:

- ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;

- групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии;

- имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;

- организационно-деятельностные игры (Г. П. Щедровицкий) – не имеют жестких правил, у участников нет

ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

- инновационные игры (В. С. Дудченко) – формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

- ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) – формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд;

- луночные игры – любая салонная игра (шахматы, шашки, «Монополия»), проходящая на специально организованном поле, со строгими правилами, результаты записываются в бланки [32].

К сожалению, указанная выше типология, с одной стороны, пытается задать многокритериальную сетку для анализа, но, с другой стороны, ей не удается избежать некоторых неточностей (например, пункт, согласно которому салонная игра, ролевая игра – это виды деловых игр). Эти погрешности являются достаточно распространенными и встречаются и в других типологиях.

В качестве оснований классификаций деловых учебных игр используют и такие *признаки*, как:

- степень формализации процедуры («жесткие» и «свободные» игры);
- степень участия студентов в подготовке деловых игр;
- характер игрового процесса;
- динамика моделируемых процессов;

- способ передачи и обработки информации (использование текстов учебников, специальной литературы);
- тематическая направленность и характер решаемых проблем (например, комплексные игры, моделирующие управление определённым объектом или процессом в целом);
- характер моделируемых ситуаций (с оппонентом, на природе и т. п.).

Деловая игра как метод активного обучения

Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения, например дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбор почты и т. п. Вдобавок, выполняя тот или иной алгоритм действий, с учётом смоделированной ситуации подключается коллективное мышление, которое помогает прийти к общему решению ситуационной задачи. Для поиска идеального варианта решения необходимо подключать знания, умения, навыки всех участников. Отсюда вывод, деловая игра – это и коллективный метод обучения. В деловых играх решения вырабатываются коллективно; коллективное мнение формируется и при защите решений собственной группы, а также при критике решений других групп.

Деловая игра имеет ряд *особенностей* при проведении:

1. Наличие правил, объявленных с самого начала.
2. Игра ограничена во времени и пространстве (например, два урока в классе без перемены).

3. Играя, участники воссоздают имеющуюся деятельность, имитируют её.

4. Имеет непредсказуемый характер.

5. Имеет конкретную цель и обозначает желаемые результаты.

Обязательными *признаками* деловой игры выступают:

1. Наличие проблемы или задачи, предлагаемой для решения;

2. Наделение играющих ролями и ролевыми функциями;

3. Наличие между игроками взаимодействий, повторяющих (имитирующих) реальные связи и отношения;

4. Последовательность цепочки решений, вытекающих одно из другого;

5. Наличие конфликтных ситуаций вследствие различия интересов участников игры или условий информационной неопределённости;

6. Правдоподобие имитируемой ситуации или ситуации, взятой из реальной действительности;

7. Наличие системы оценки результатов игровой деятельности, соревнования играющих [31].

Наиболее частыми деловыми играми в учебном процессе выступают анализ данных по изученному ранее материалу, принятие оптимальных решений по реальным или смоделированным ситуациям.

Типичные участники игры

1. *Ведущий*. Компонует команды, проводит инструктаж, организует ход игры, ставит общие цели и задачи каждого игрового этапа, координирует весь процесс игры,

в необходимых случаях корректирует деятельность команд, активизирует их, отслеживает ход игры.

2. *Игропрактики (капитаны, лидеры команды)*. Прилагают усилия для превращения команды в коллектив, создаёт рабочую, творческую атмосферу, активно включают каждого участника в игру.

3. *Информационно-арбитражная группа (помощник ведущего)*. Отвечает за сбор и обработку оперативной информации, анализирует ход игры и выдвигает ведущему предполагаемую оценку деятельности участников игры.

4. *Игроки (члены команд)*. Наиболее полно реализует выполнение игровой цели и задачи.

Этапы деловой игры

1. *Подготовка*. Происходит разработка сценария, в котором обозначена учебная цель игры, описывается изучаемая проблема, прописано обоснование поставленной задачи, есть план игры и примерная процедура её проведения (примерная, поскольку одной из особенностей деловой игры является непредсказуемость), характеристики действующих лиц.

Также на этом этапе определяется режим игры, материалы необходимые для её проведения, выдаётся инструкция.

2. *Проведение*. Идёт групповая работа над заданием, задействуются все возможные методы («мозговой штурм»; работа с источниками, как бумажными, так и электронными; межгрупповые и внутригрупповые дискуссии), представление результатов, работа экспертов.

3. *Анализ.* Подведение итогов игры, оглашение экспертной оценки, происходит обмен мнениями, обоснование участниками своих решений и выводов.

В заключение ведущий информирует об итогах, отмечает ошибки, формирует окончательные результаты проведённой игры.

Для типологизации методов активного обучения обычно используют два основных критерия: наличие имитационной модели изучаемого процесса, трудовой деятельности; наличие ролей. Различают неимитационные и имитационные методы обучения, а в рамках последних выделяют игровые и неигровые (таблица 4).

Таблица 4 – Виды имитационных игр

Неимитационные, неигровые	Имитационные, игровые
Проблемное обучение	Деловая игра
Лабораторная работа	Разыгрывание ролей
Практическое занятие	Игровое проектирование
Научно-практическая конференция	Стажировка с выполнением ролей
Тематическая дискуссия	
Занятие на производстве	
Дипломное проектирование	

Структура деловой игры

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В

качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и т. п. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами в деловой игре являются участники, организуемые в команды, и выполняющие индивидуальные или командные роли. При этом и модель, и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической моделью игры, включающей такие элементы, как игровая модель деятельности, система оценивания, действия игротехника и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры.

Имитационная и игровая модели могут рассматриваться как основные элементы при конструировании деловой игры. В свою очередь в имитационной модели можно выделить ряд структурных компонентов:

- цели;
- предмет игры;
- графическая модель взаимодействия участников;
- система оценивания.

Игровая модель также может быть представлена в следующих компонентах:

- цели;
- комплекс ролей и функций игроков;
- сценарий игры;
- правила игры [29].

Базовым элементом деловой игры является сценарий. Сценарий деловой игры является основным документом для её проведения. Создавая его, необходимо разобрать: каждый этап, фрагмент (желательно не более трех), содержание, эпизоды, четко определить учебную цель, подготовить инструкцию каждому игроку, определить полный комплект ролей, время игры, место игры, подготовить вводный материал или лекцию.

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов: реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков), конфликт (наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений, противоречивости критериев принятия решений и т. п.).

Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии, способ генерирования события, определяющий степень алгоритмизации и импровизации участников игры (как правило, различают три способа алгоритмизации: детерминированный, спонтанный, смешанный).

Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий. Основой разработки де-

ловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Фактически игровая модель является способом описания работы участников с имитационной моделью, что задаёт социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

Дидактические цели:

- закрепление системы знаний в области конструирования деловой игры;
- выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;
- обмен опытом создания деловой игры;
- совершенствование навыков принятия коллективных решений.

Воспитательные:

- развитие творческого мышления;
- преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения;
- выработка установки на практическое использование метода деловой игры;
- воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми.

Игровые:

- разработка вариантов проекта деловой игры;

– демонстрация разработчикам приёмов создания игрового контекста [20].

Предметом игры является деятельность участников игры, которая в специфической форме замещает предмет реальной профессиональной деятельности. Сценарий – базовый элемент игровой процедуры, в котором содержится описание деловой игры в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также ведущих игру. В нём отображается общий порядок игры, прописана очерёдность этапов, шаги и операции, необходимые для проведения игры.

Правила игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в моделируемых прототипах действительности. При этом сама игра является упрощением действительности. С одной стороны, система оценивания должна обеспечивать контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности. С другой, способствовать развёртыванию игрового плана учебной деятельности. Она выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной мотивации участников деловой игры.

Принципы деловой игры

В деловой игре при ее конструировании и применении реализуются следующие психолого-педагогические принципы: принцип имитационного моделирования конкрет-

ных условий и динамики производства; принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности.

Основой разработки деловой игры является создание *имитационной и игровой моделей*, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст учебной деятельности в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст деятельности обучающегося.

Разработчик деловых игр должен решать как профессиональную, так и педагогическую задачу. Как фиксируют эксперты, на сегодняшний день такое совмещение двух типов задач является узким местом в разработке деловых игр. На практике преимущественно решаются задачи первого типа. Педагогическая задача, к сожалению, нередко отрабатывается слабо и не в полном объеме, если вообще решается.

Подавляющее большинство методических разработок по учебным играм напоминают наставления по управлению производством, строительству объекта либо распределению ресурсов, а не методику проведения занятия в игровой форме [6].

Значение деловой игры

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем: в игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций. Иными словами, процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов.

Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений. Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по реализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому обучающемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распределение определенной сферы человеческой реальности.

Указанные выше особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности

специалиста предметный и социальный контекст. Конкретизировать этот тезис можно в следующем виде:

- Игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта.

- Дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем.

- В деловой игре знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации.

- Игра позволяет формировать у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике.

- Деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.).

Таким образом, деловые игры дают возможность моделировать типичные производственные ситуации, в ходе которых ее участники ведут напряженную умственную работу, коллективно ищут оптимальные решения, используя теоретические знания и собственный практический опыт.

Образовательная функция деловой игры очень значима, поскольку она позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более

адекватные, по сравнению с традиционным обучением, условия формирования личности специалиста.

Широко распространенные в настоящее время деловые игры оказываются неудовлетворительными именно с точки зрения целей и задач профессионального обучения. В общем виде каждая деловая игра предполагает две основных образующих своей организации:

а) модель имитируемого процесса, которая отражает зависимость изменений в среде или объекте, происходящих под влиянием тех или иных действий или решений участников игры;

б) систему предлагаемых игроку решений и действий, вызывающих изменения в среде, результаты которых определяются по модели.

Принципы построения модели и законы имитируемых процессов остаются скрытыми от играющих. Исходя из имеющегося профессионального опыта, игроки принимают решения и в виде обратной связи получают результаты своих действий. Следовательно, играющие могут в условиях конкуренции или кооперации с другими участниками анализировать и оценивать свои действия только по результатам.

За счет имитации в игре особенностей профессиональной сферы деятельности или ее частных ситуации участники имеют возможность сравнивать и критически оценивать эффективность уже имеющихся у них способов деятельности, но не больше. Фактически в традиционных деловых играх расширяется ранее сформированная профессиональная ориентировка, однако не создаются условия для овладения новыми способами деятельности. От-

сутствие условий для осуществления рефлексивного сознательного отношения к собственным действиям определяется тем, что в таких формах организации игрового обучения не делается специальный акцент на необходимости возникновения у обучающихся игрового отношения к игровой деятельности.

При этом игра идет ради самой игры, а достижение выигрыша – ради выигрыша. Игроки, стараясь обыграть друг друга, отвлекаются от целей обучения. Это опасение естественно, так как всякая игровая форма может провоцировать возникновение игровой деятельности, но внешние по отношению к игре цели обучения навыкам игровой деятельности заставляют фактически отрицать игровую деятельность как основной механизм, обеспечивающий эффективность обучения.

Вместе с тем следует отметить, что современные деловые игры, несмотря на недостатки, все-таки дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее организации. То, насколько организована будет эта сторона игрового процесса, и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности.

Пример деловой игры на уроке английского языка представлен в Приложении Г.

2.4. Языковые грамматические игры

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Формирование и развитие активной речи на английском языке невозможно без овладения школьниками грамматическими правилами. Традиционно учителя используют в качестве отработки грамматического материала его многократное повторение методом простого заучивания.

Однако такой механический подход имеет ряд недостатков. Во-первых, как правило, какая-либо парадигма (например, спряжение глагола) заучивается изолированно от контекста или речевой ситуации. Во-вторых, такой подход лишает ребенка навыка самостоятельно, грамматически верно строить предложения. Кроме того, механическое заучивание утомляет детей, поскольку такой прием чрезвычайно однообразен, а значит, неинтересен и скучен.

Тем не менее обойтись без изучения грамматического материала нельзя, ведь именно грамматические навыки являются фундаментом, на котором строится вся коммуникативность. Грамматические игры, используемые на уроках английского языка, помогут сделать скучную работу более увлекательной и интересной. Безусловно, нужно заметить, что использование грамматических игр, несмотря на их надежность в формировании грамматических навыков, должно быть разумным и в качественном, в количественном отношении. Иначе игра потеряет свежесть эмоционального воздействия.

Используя на уроках английского языка грамматические игры, учитель преследует ряд целей:

1) стремится научить школьников употреблению речевых образцов, которые содержат определенные грамматические трудности;

2) пытается создать естественную ситуацию для употребления этих образцов;

3) развивает речевое творчество обучающихся.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1) обучающая функция. Она заключается в развитии общеучебных умений и навыков;

2) воспитательная функция. В процессе игры происходит воспитание таких качеств, как внимательное отношение к партнеру по игре, развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки;

3) развлекательная функция. В ходе игры преподаватель создает благоприятную атмосферу на уроке, превращая его в интересное приключение;

4) коммуникативная функция. В игре коллектив учащихся объединяется в одно целое, при этом создается атмосфера иноязычного общения;

5) релаксационная функция. Игра помогает снять эмоциональное напряжение при интенсивном обучении иностранному языку;

6) психологическая функция. Осуществляется психокоррекция различных проявлений личности в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям;

7) развивающая функция. Игра помогает развивать личностные качества обучающихся.

Примеры языковых грамматических игр на уроке иностранного языка [13]

❖ The right experience for the job

Учитель предлагает обучающимся тексты с кандидатами на определенную должность, например учитель в школе. Обучаемые, используя настоящее совершенное время, должны выбрать одного кандидата, учитывая его опыт. Приведем в качестве примера следующие тексты:

Jack, aged 30.

Has spent a year working his way round the world.

Has spent six years teaching economics in state school.

Has written a highly successful novel about teachers.

Has lived in a back-to-nature commune for two years.

Has been married twice – now divorced.

Two children.

Has been running local youth group for three years.

Betty, aged 45.

Has been married for 24 years, three children.

Has not worked most of that time.

Has done evening courses in youth guidance.

Has spent the last year teaching pupils privately for state exams – with good results.

Has been constantly active in local government – has been elected to local council twice.

❖ Guessing mimes

Один учащийся получает карточку с заданием изобразить действие, которое на ней представлено. Для этого он использует пантомиму. Остальные должны прокомментировать это действие, используя настоящее длительное время.

Например:

- 1) *you are opening a tin;*
- 2) *you are making a cup of tea;*
- 3) *you are watching a comedy on television;*
- 4) *you are trying to catch a mosquito;*
- 5) *you are reading a very sad story;*
- 6) *you are crossing a busy road;*
- 7) *you are acting in a Shakespeare play;*
- 8) *you are waiting for the dentist;*
- 9) *you are eating a very hot curry;*
- 10) *you are changing a baby's nappy.*

❖ What I do

Обучающиеся должны написать одним предложением, что они делают или не делают в каждой представленной учителем сфере. Для этого они используют настоящее неопределенное время.

Например,

Sport: I watch tennis, but I don't play it.

Hobbies: I collect matchboxes.

Затем обучающиеся объединяются в пары и рассказывают друг другу о себе.

❖ Proverbs

Работая в малых группах, ученики должны выбрать те пословицы, которые, по их мнению, являются неверными или ошибочными. Используя настоящее неопределенное время, они обсуждают, почему пословицы неверны. В конце обсуждения группы встречаются вместе и предлагают свои версии «неверных» пословиц.

Proverbs in the present simple:
Still waters run deep.
Love makes the world go round.
Actions speak louder than words.
Every cloud has a silver lining.
Absence makes the heart grow fonder.
A new broom sweeps clean.
Familiarity breeds contempt.
The more you have the more you want.
God helps them that help themselves.
Practice makes perfect.
Two wrongs don't make a right.
The early bird catches the worm.

❖ **Room battle**

Эта грамматическая игра чем-то напоминает «морской бой». Два игрока рисуют план комнаты. Мебель и ее количество оговариваются заранее. Участники должны отгадать ее расположение, задавая соответствующие вопросы.

Например, «Are there a table and chairs in the middle of the room?», «Is a wardrobe in the right lower corner?» Второй игрок должен ответить: «Yes, there is/No, there are not». Побеждает тот, кто быстрее своего оппонента заполнит комнату соответствующими предметами мебели.

Задание рассчитано на отработку структур «*there is/there are*».

❖ Physical line-up

Задание на отработку сокращенных форм. Ученики делятся на пары. Каждый из учеников пишет на листочке пять коротких предложений. Далее дети обмениваются, делая необходимые сокращения. Затем проводится проверка.

Примеры:

- *We are going to the cinema tonight.* – *We're going to the cinema tonight.*
- *He has got a brilliant idea.* – *He's got a brilliant idea.*
- *There is a chair in the room.* – *There's a chair in the room.*

❖ Transformation

Игра нацелена на отработку правил построения предложений в различных временных конструкциях.

Учащимся дается несколько предложений. Необходимо изменить каждое из них в соответствии с заданием: убрать или добавить одно слово/изменить окончание/поменять слова местами.

Примеры:

- Заменить одно слово в предложении: *I like drinking coffee.* – *I am drinking coffee.*
- Изменить порядок слов в предложении: *I am drinking coffee* – *Am I drinking coffee?*

❖ Act as you say

Цель – тренировка употребления *Present Continuous*.

Задание заключается в выполнении команд с комментариями. Играют по трое: первый – отдаёт команду, второй – выполняет и говорит, что он делает, третий – описывает действия второго.

Пример на тему «*Daily life*» (Таблица 5).

Таблица 5 – Пример игры «Act as you say»

Реплика 1-го участника	Реплика 2-го участника	Реплика 3-го участника
Play volleyball.	I am playing volleyball.	He/she is playing volleyball.
Wash your face.	I am washing my face.	He/she is washing his/her face.
Do exercises.	I am doing exercises.	He/she is doing exercises.

Ролевые грамматические игры

❖ Пантомима

Один доброволец из класса выходит к доске и показывает какое-либо действие, например по теме «Домашние обязанности». А другие дети должны догадаться и называть по-английски, что он делает. «*Lena is washing up*», «*Petya is doing the laundry*», «*Ann is ironing her clothes, etc.*». Таким образом, дети изучают *Present Continuous*.

❖ Если бы я был...

Преподаватель предлагает учащимся представить себя в роли известного актёра, актрисы или любой другой медийной личности. Они должны себя описать (внешность, одежду, манеру общения и т. д.). Такое упражнения помогает отработать сослагательное наклонение. «*If I were Tom Ford, I would ...*»

Это же задание можно построить иначе. Участники вытягивают карточку и пытаются рассказать или представить себя в роли того, кто на ней изображен. Задача

учащихся – отгадать персонаж. Ход переходит к выигравшему, ему же присуждается балл. А победителем становится тот, кто наберёт больше всего очков. Занятие проводится до тех пор, пока не закончатся карточки.

❖ Другой возраст

Ещё одно задание на отработку употребления сослагательного наклонения и средств выражения модальности. Каждому ученику необходимо вытянуть карточку с цифрой. Задача представить себя моложе или старше и описать, учитывая изменения в возрасте. *«If I were ten years old, I would ...»*.

Грамматические игры на отработку речевых образцов

❖ What is this?

Класс учит первое английское предложение, первый речевой образец *«This is a pen»* и первый вопрос *«What is this?»*, учитель садится на стул и говорит: *«Oh, I'm so tired. Who can help me? Who wants to be a teacher?»*

Katya: May I?

Teacher: Yes, you may.

Andrei: May I?

Lena: May I?

Если желающих много, тогда можно разбиться на команды: команда «учителей» против команды «учеников». У каждой команды набор предметов, английские названия которых знакомы ребятам. «Учителя» располагаются напротив «учеников», и игра начинается.

После того как все «учителя» зададут вопросы, команды меняются ролями. За каждые правильные вопрос и ответ дается одно очко.

В игре также можно использовать варианты речевого образца *What are these? What are those?*

❖ What? Why? When?

Ученики делают уже меньше ошибок во временных формах, но употребляют их не сознательно, а скорее – механически. Особенно трудно им дается различие между двумя настоящими временами: *Continuous* и *Indefinite*.

Teacher: Katya, what am I doing?

Katya: Ah, again you are picking flowers.

Teacher: Yes, again, and why?

Katya: Because you like them.

Teacher: Yes, very. And what season is it?

Lena: It is summer.

Teacher: Why do you think it is summer?

Andrei: Because flowers grow in summer.

Эта игра построена на театрализации. Предлагаются далее следующие этюды. Вывешивается картинка.

Ann is eating.

Teacher: What is Ann doing?

Jane: She is eating.

Teacher: What time of the day is it?

Lena: It is afternoon. She is eating soup and people eat soup in the afternoon.

Для закрепления можно предложить следующие ситуации: *The pupil is watering flowers, drinking hot tea, dressing, skiing, playing snowballs, digging a flowerbed, catching fish, feeding birds, etc.*

❖ What have I done?

На столе учителя стоит стакан с водой. Учитель «нечаянно» толкает стол, и... вода проливается. «*What have I done?* » – Восклищает учитель.

Katya: You have spilt the water.

Учитель огорчен, берет тряпку и снова спрашивает: «*What have I done?*»

Mash: You have wiped up the water.

Так проходит наглядный урок употребления *Present Perfect*.

Ученики ждут, что еще сделает учитель. В это время он открывает окно и спрашивает: «*What have I done?*»

Misha: You have opened the window.

И так далее, вариантов для дальнейших действий и развитий событий очень много.

❖ At the Zoo

Цель – отработать употребление модального глагола *can*.

Сопутствующая грамматика: названия животных и всевозможные глаголы.

На партах в классе расставлены игрушечные животные.

Ход игры: один из детей – экскурсовод, остальные – посетители зоопарка. Дети ходят, например, к медведю.

Pupil 1: This is a bear. It can run and jump. It can swim and climb but it can't fly.

Pupil 2: Can it hop?

Pupil 1: No, it can't.

Далее экскурсоводом становится другой ученик, и игра продолжается.

❖ **What am I going to do?**

Учитель входит в класс, останавливается и спрашивает: «*Children, what am I going to do now?*»

Kolya: *You are going to the classroom.*

Teacher: *Oh, I am not going to the classroom, I am already in the classroom. But what am I going to do now? Am I going to sleep? Am I going to eat? What am I going to do?*

Kolya: *You are going to give us a lesson.*

Teacher: *Yes, Kolya, you are right, I am going to teach you, now I take a piece of chalk. What am I going to do now?*

Andrei: *You are going to write.*

Teacher: *That's right. Now I am near the window. What am I going to do?*

Sveta: *You are going to open the window.*

Teacher: *Right, Sveta. Now I've taken a pen and opened the register.*

Jane: *You are going to mark the absenters.*

Teacher: *Now could you show some actions and I'll try to guess what you are going to do.*

Изображаемое действие подсказывает возможное намерение человека. За изображенное действие и за правильный ответ каждой команде назначается одно очко.

Грамматические игры с раздаточным материалом

❖ **Домино с инфинитивами**

Учеников нужно разбить на пары. Дается одной паре набор карточек (рисунок 6) и нужно попросить учеников разделить их поровну. У каждого будет своя стопка. Первый ученик достает любую карточку и кладет на центр стола. Второй смотрит на свои карточки и подкладывает к

началу либо к концу предложения. Если у второго игрока нет подходящей карточки, то он пропускает ход. Кто останется без карточек первым, тот выигрывает.

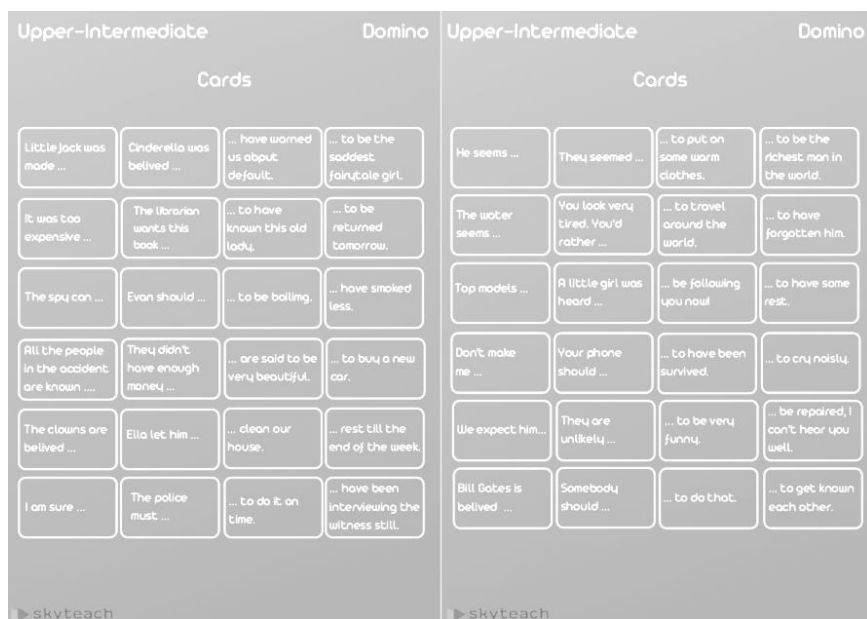


Рисунок 6 – Карточка для игры в домино

❖ Грамматический детектив

Эта игра учит детей анализировать то, что они видят. Дети в ней играют роль «грамматических» детективов. Они должны «раскрыть» правило английского языка. На листочках или на доске знакомые слова: *a banana, an apple, a monkey, an elephant, an egg, a tomato*. Дети, работая в парах, долдны найти правило в этом наборе слов. И первые

«детективы» должны раскрыть правило перед классом: мы используем *a* перед словами, начинающимися с гласных, а *an* перед согласными. Учитель объясняет, что *an* используется перед гласными потому, что так легче произносить слова. Находя правило самостоятельно, учащиеся лучше запоминают его, чем если бы они просто прочитают его в учебнике.

Эту игру можно использовать для анализа образования степеней прилагательных: *tall-taller, short-shorter* и любого другого грамматического правила.

❖ Lotto

Игра лото «Грамматика в картинках» – это отличный тренажер для отработки грамматических форм. Всем игрокам раздаются карточки с написанными на них английскими предложениями. Ведущий достает из мешочка одну картинку, на которой изображено действие. Задача учащихся найти нужное действие из написанных и закрыть его фишкой. Выигрывает тот, кто быстрее всех заполнит все строку или все поля. После проводится проверка.

Пример: на картинке изображен мальчик, который плачет. Фраза на карточке: «*The boy is crying because he has just fallen down*».

❖ Игра с картинкой

Для лучшего усвоения учащимися структур в *Present Continuous* можно использовать игру с картинкой. Предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую дети пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P₁: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P₂: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

❖ Have you...

Цель – тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом *to have*.

На столе учителя разложены предметы. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить. Предварительно можно повторить с учащимися все названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а ведущий берёт со стола какой-либо предмет и прячет его за спиной. Остальные предметы закрываются газетой. Ученики задают вопросы ведущему: *Have you a notebook? Have you a pen?* И т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанный предмет. Он и занимает место ведущего.

❖ Puzzles

Это грамматическое задание нацелено на отработку различных времен и конструкций. Класс делится на команды. Учитель берет 3–5 предложений (можно больше) и разрезает их на несколько частей. Для каждой команды своя «стопочка». Все слова перемешиваются. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберет все предложения.

❖ Examiner

Преподаватель выбирает тему (например, «*Continuous*» во всех временах). Класс делится на «испол-

нителей» и «ревизоров». На доске пишутся предложения с пропусками, в которые нужно по смыслу вставить вспомогательные (*am, is, are, was, were, will be, have been, has been*) и перевести смысловые глаголы. Группа «исполнителей» должна заполнить пропуски, сделав корректный перевод и выбрав правильный вспомогательный глагол. Группа «ревизоров» делает проверку. Затем участники меняются ролями.

Пример:

- *Peter (читать) a book yesterday.* – Ответ «*was reading*».
- *Peter (читать) a book now.* – Ответ «*is reading*».
- *Peter (читать) a book for 3 hours already.* – Ответ «*has been reading*».
- *Peter (читать) a book tomorrow at noon.* – Ответ «*will be reading*».

❖ **Horse and cart** (для отработки построения предложений со вспомогательными глаголами)

На доске написано или составлено из карточек предложение, связанное с изучаемым временем, модальным глаголом или конструкцией, например *Ben is riding a bicycle*. Учитель прикрепляет над вспомогательным глаголом картинку с лошадью, объяснив, что лошадь это вспомогательный глагол *is*. После чего спрашивает у учащихся о том, куда нужно переместить лошадь, чтобы задать вопрос, если материал новый. Далее учитель дает пояснение, что в вопросительном предложении лошадь ставится на первое место. Роль отрицательной частицы *not* сыграет картинка с телегой *cart*. Учитель объясняет что, для того чтобы дать отрицательный ответ или составить отрица-

тельное предложение, нужно телегу прикрепить к лошади: *No, Ben is not riding a bicycle.*

❖ **Угадай-ка (для отработки общих вопросов в Простом настоящем времени)**

Игра может проходить в виде соревнования. На доске карточка с предложениями (тематика может быть разной).

Например:

My favourite food is chips.

My favourite food is cheese.

My favourite food is milk

My favourite food is ice cream.

Один из обучающихся загадывает одно из предложений. Остальные должны отгадать предложение, задавая общие вопросы.

Например:

Is your favourite food chips? (Yes, it is/ No, it is not).

Тот, кто отгадал, получает один балл или жетончик, и теперь его очередь загадывать. Также можно отработать специальный вопрос *What food do you like?* или предложения могут быть типа *I like ... most of all.* В этом случае можно отработать вопросы с глаголом-помощником *do*.

❖ **Игра в мяч**

Цель – автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повто-

ряет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

❖ Кубики

Цель – автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучающиеся делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

❖ Любимое занятие Карлсона

Учитель произносит: «Ребята, вы знаете Карлсона, который живёт на крыше? Передо мной картинка, на которой изображен Карлсон за своим любимым занятием. Угадайте, что он делает?»

Обучающиеся задают вопросы: *Is he playing a ball? Is he reading a book? Etc.*

❖ Hide-and-Seek in the picture

Цель – тренировка употребления предлогов места.

Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из класса) «прчется» где-

нибудь на картинке, пишет на бумаге, где он спрятался и отдаёт её учителю. Ученики, задавая водящему общие вопросы, «ищут» его на картинке. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, можно хором прочитать присказку:

*Bushel of wheat, bushel of clover,
All not hid, can't hide over.
All eyes open! Here I come!*

❖ Цифры

Дети становятся в круг, «водящий» посередине. Дети водят хоровод и поют песню:

*One and two.
I and you.
One and two.
Who are you?*

Обучающийся, напротив которого оказался водящий, отвечает на вопрос. Следующий куплет:

*One, two, three.
He and she.
One, two, three.
Who is she?*

На этот вопрос отвечает водящий, напротив которого оказался любой из обучающихся.

Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы обучающиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса.

Доверительность и непринужденность общения учителя с учащимися, возникающие благодаря общей игровой атмосфере, располагает школьников к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций, так как урок иностранного языка – это не только игра. Использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка.

Игра делает процесс овладения иностранным языком радостным, творческим и коллективным. Ведь цель игрового метода обучения – способствовать развитию речевых навыков и умений. Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков.

Использование игровых приемов на изучаемом языке особенно актуально на начальном этапе обучения иностранным языкам. Игровые приемы создают благоприятный психологический климат при обучении иностранному языку. Благодаря игре снимается психологическая нагрузка учащихся, активизируется их речевая деятельность, повышается эмоциональный тонус, поддерживается интерес к изучению иностранного языка, тем самым игра способствует более интенсивному и легкому запоминанию нового материала [13].

Следует, однако, подчеркнуть, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки. Учитель должен применять их в меру, целесообразно и плавно, а также помнить, что игра является лишь одним из различных средств обучения школьников иностранным

языкам. Используя игры, необходимо придерживаться следующих правил:

1) выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован. Нужно всегда знать цель использования игры;

2) в игре должно быть задействовано как можно больше учащихся.

3) игры должны соответствовать возрасту и языковым возможностям детей.

4) игры служат развитию всех видов речевой деятельности и проводятся на иностранном языке.

Языковые грамматические игры представлены в Приложении Д.

2.5. Языковые лексические игры

Игра, являясь одним из ведущих видов деятельности младших школьников, понятной и естественной деятельностью для них, должна использоваться в учебном процессе. Иностранный язык не является исключением. Использование игр и игровых приёмов на уроках иностранного языка помогает создать доброжелательную обстановку в классе, снять психологический барьер, повысить мотивацию к изучению языка. В игре наиболее полно проявляются способности ребёнка, его характер (рисунок 7).

Изучение слов на любом иностранном языке – процесс сложный. На помощь учителю приходят лексические игры как важный инструмент отработки пройденных слов.



Рисунок 7 – Игры на уроках иностранного языка

Цель таких занятий – помочь обучающимся усвоить иностранную лексику без «зазубривания», а также научиться применять её правильно без нудного повторения. Полноценное обучение таким методом преподавания можно составить лишь для дошкольников, но внедрять в педагогический процесс учеников в школе и студентов также необходимо.

Лексические игры нужны для:

- усвоения материала и расширения словарного запаса;
- повторения и закрепления лексики на английском языке;

- активизации учебного процесса и стимуляции познавательной деятельности обучающихся;
- снятия языкового, психологического барьера и страха говорить на английском языке;
- тренировки нахождения обучающихся в так называемой естественной среде носителя языка;
- снятия усталости и напряжения у учеников в классе.

Грамотный педагог знает, что правильно подобранные и хорошо продуманные задания являются необычайно эффективным методом отработки и расширения словарного запаса иностранного языка. Поэтому игры для усвоения лексики английского языка должны соответствовать целому ряду требований для того, чтобы соответствовать поставленным задачам:

- задания должны быть простыми, лаконичными и содержать чёткие инструкции, которые способны выполнить все участники (они не должны вызывать дискомфорт и негатив);
- такие занятия не должны занимать основную часть урока, и уж тем более учебного плана (важно помнить, что это вспомогательный инструмент в обучающем процессе, но никак не основной);
- в развлекательный обучающий процесс должен быть вовлечён каждый ученик; это важно для повышения мотивации, стимуляции активности на уроке.

Классификация игр на уроках иностранного языка

Развлекательно-познавательные задания на английском уроке условно могут отличаться по [27]:

- уровню владения языком (от начального *Beginner*, до продвинутого *Advanced*);
- целям и задачам (запоминание новых слов или повторение изученных, отработка навыков письма или произношения и т. д.);
- формату выполнения заданий (творческие или коммуникативно направленные);
- уровню восприятия (зрительные, слуховые и моторные);
- уровню активности (подвижные или статичные);
- по количеству участников (индивидуальные, в парах или в группах).

В зависимости от целей, которые ставит перед собой преподаватель, выделяют две основные группы игр:

1. Языковые – предназначены для того, чтобы сделать процесс изучения английского языка интересным и творческим; эти задания помогают формировать лексические, грамматические и фонетические навыки;

2. Речевые – используются как настоящая практика реальных коммуникативных ситуаций, с которыми могут столкнуться учащиеся; используются также в рамках отработки и повторения изученной лексики.

Существует огромное количество различных обучающих игр. Одни способствуют развитию фонетических способностей ребенка, другие совершенствуют познания обучающихся в грамматике или способствуют расширению словарного запаса ребенка (так называемые лексические

игры). Работа над расширением лексического запаса считается одной из главных задач при обучении иностранному языку, так как без определенного запаса лексических единиц невозможно осуществление коммуникации ни на одном из этапов обучения. На раннем этапе обучения игра способствует более эффективному запоминанию и, следовательно, значительному расширению и пополнению лексического запаса обучающихся по различным сферам общения. Ниже приводятся примеры игр по обучению лексике детей дошкольного и младшего школьного возраста.

1. *Игры с предметами* (игрушки, природные материалы и т.д.) наиболее доступны детям, так как они основаны на непосредственном восприятии, соответствуют стремлению ребёнка действовать с вещами и таким образом знакомиться с ними. Эти игры обычно основаны на том, что ученику показывают различные предметы и просят назвать его, что это.

❖ **Bring me a toy**

Количество игроков от двух человек. В классе или комнате раскладываются разные предметы и вещи. Учитель просит учащихся принести ему какую-либо вещь, называя ее на английском языке. Кто первым из детей ее найдет и принесет, выигрывает.

2. *Настольно-печатные игры*, так же, как и игры с предметами, основаны на принципе наглядности, но в этих играх обучающимся даётся не сам предмет, а его изображение. Как и дидактическая игрушка, настольно-печатная игра хороша лишь в том случае, когда она требует самостоятельной умственной работы.

❖ What is missing

На ковре раскладываются карточки со словами, учащиеся их называют. Учитель даёт команду: «*Close your eyes!*» и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: «*Open your eyes!*» и задаёт вопрос: «*What is missing?*» Ученики вспоминают пропавшие слова.

❖ Words road

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают на карточке, и учащиеся называют его хором.

Например: Жил-был (*Rabbit*). И была у него чудесная (*rope*). Наш (*Rabbit*) просто обожал скакать через свою (*rope*) по длинной (*road*). А вдоль (*road*) росли необыкновенно красивые (*roses*). Каждое утро, если не было (*rain*), наш (*Rabbit*) собирал прекрасные (*roses*) и относил своим друзьям!

❖ Board race

На доску прикреплены в ряд. Учеников делят на две команды. Водящий называет одну из карточек, прикреплённых на доске. Первые двое из каждой команды подбегают к доске и дотрагиваются до карточки. Если карточка показана верно – команда получает очко.

3. *Словесные игры* наиболее сложны, они не связаны с непосредственным восприятием предмета. В них учащиеся должны оперировать представлениями. Эти игры имеют большое значение для развития мышления, так как в них обучающиеся учатся высказывать самостоятельные

суждения, делать выводы и умозаключения, не полагаясь на суждения других, замечать логические ошибки.

❖ What doesn't belong?

Из имеющегося запаса слов преподаватель называет три-четыре, связанных логически (местом нахождения, общим понятием и т.д.) и одно лишнее, логически не связанное.

Например: *a table, a chair, a car, a desk, a cake, a cup, an egg, an apple.*

Возможна и обратная задача: ребятам предлагается придумать связанные по смыслу 3–4 слова и «спрятать» среди них одно «чужое».

❖ I know opposites

Первый вариант: учитель или ученик называет слово, другой учащийся отвечает антонимом. Играть можно, «перебрасываясь» только словами, а также, говоря слово, бросить мяч ученику, а он, поймав, бросает его обратно, называя в это время антоним. Если играют несколько учащихся, мяч передаётся по кругу: поймав и назвав антоним, ученик говорит новое слово и кидает мяч следующему, который отвечает антонимом и в свою очередь придумывает следующее слово.

Например: *day – night, tall – short, up – down, open – close, slowly – fast.*

Второй вариант: когда простой вариант освоен, и антонимы в основном уже знакомы, можно перейти к игре с фразами или словосочетаниями, содержащими антонимы.

Например: *Weather is cold today – Weather is hot today, I read thing books – My father reads thick books, Is the window behind me? – The window is in front of you.*

Предложение может содержать не один, а несколько антонимов, если ученик заметил только один, учитель обращает его внимание на остальные.

4. *Пальчиковые игры* – хорошие помощники для того, чтобы подготовить руку ученика к письму, развить координацию. А чтобы параллельно с развитием тонкой моторики развивалась и речь, можно использовать для таких игр небольшие стишки, считалки, песенки. Любовь отечественных педагогов дошкольного образования к пальчиковым играм вполне разделяют их западные коллеги, в том числе и английские. В английском материнском фольклоре каждый палец руки, как уважающий себя джентльмен, имеет собственное имя. Это имя одновременно является характеристикой пальца, определяющей его возможности (таблица 6).

Таблица 6 – Названия пальцев руки в английском языке

<i>Fingers</i>	Russian equivalents
<i>Petter-Pointer</i>	Питер-указка (указательный палец).
<i>Tobby-Tall</i>	Длинный Тоби (средний палец).
<i>Rubby-Ring</i>	Руби с кольцом (безымянный палец).
<i>Baby-Small</i>	Малютка (мизинчик).
<i>Tommy-Thumb</i>	Большой Том, «Сам» (большой палец).

Во многих пальчиковых играх пальцы по очереди выкликаются по именам. Эти игры преследуют задачу за-

ставить каждый пальчик детской руки двигаться отдельно от других пальцев, что довольно сложно для малышей, особенно когда надо шевелить средним или безымянным пальцем.

Petter-Pointer, Petter-Pointer,

Where are you?

Here are I am, here are I am.

How do you do?

На слова третьей строки палец «выскакивает» из кулачка (кулачок к тому же может быть спрятан за спиной) и кланяется (сгибаются две фаланги). На слова последней строки движение можно изменить: палец наклоняется вперед, не сгибаясь.

Движения каждого пальца в отдельности могут чередоваться с движениями всех пальцев. Обычно это «танец», когда все пальчики руки произвольно и активно шевелятся.

Dance Petter-Pointer (little finger), dance!

Dance Petter-Pointer (little finger), dance!

Шевелится и сгибается указательный палец.

Dance the merry men around,

Dance the merry men around,

Кулачок раскрывается, и «танцуют» все пальцы руки.

But Tommy-Thumb can dance alone,

But Tommy-Thumb can dance alone.

Пальцы сжимаются в кулачок, и двигается только большой палец – сгибается, вращается, наклоняется то вправо, то влево. И так для каждого пальца по очереди.

Игру можно повторять несколько раз: сначала для пальцев правой руки, потом – для пальцев левой руки, в конце концов – для пальцев обеих рук. Можно играть

во все убыстряющемся темпе, пока пальцы не перестанут успевать двигаться в ритм тексту и дети не начнут смеяться.

Часто пальцы руки представляются веселой семейкой. Тогда за каждым закреплен определенный статус.

*This the father, so strong and stout,
This the mother with children all about,
This is the brother so tall you see,
This is the sister with her dolly on her knee,
This is the baby still to grow,
And this is the family, all in row.*

5. *Подвижные игры* способствуют не только обучению лексике, но и помогают развивать физические способности ребенка.

❖ **Movers**

В игре участвует от двух человек. Учитель дает ученикам команды, которые они должны выполнить. Если не понятны команды, можно показать движения.

*Pick up, put down, stand up, turn round
Clap left, clap right, clap up, clap down.
Look left, look right, look up, look down.

Turn round, sit down, touch something ...brown!
Point to your teacher, point to the door,
Look at the window, look at the floor,
Stand on your left leg, stand on your right.
Now sit down, touch something...white.*

*Put your hands and touch your toes.
Cross your fingers, hold your nose.
Bend your knees and shake your head,
Stamp your feet, touch something...red.*

*Head and shoulders, knees and toes,
Knees and toes, knees and toes;
Head and shoulders, knees and toes,
Eyes, ears, mouth and nose.*

❖ **Balloons up in the Sky**

Веселая игра на запоминание цветов. Минимальное количество игроков – 6 человек. Потребуется много разноцветных воздушных шариков и фломастер. Ученики надувают воздушные шарики, пишут на каждом шарике цвет.

Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда ученики подбивают шарик, чтобы он не упал, они должны назвать его цвет. Учитель говорит, чтобы все постарались, как можно дольше удерживать шарики в воздухе.

❖ **Lexical Chairs**

В центре комнаты ставят стулья. Количество стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Игроки ходят вокруг стульев, а ведущий называет слова на определенную тему, например фрукты (*apple, banana, orange, pear...*). Когда ведущий называет слово не по теме, например *train*, игроки должны занять ближайший стул. Игрок, оставшийся без стула, выбывает из игры. Затем ведущий убирает один стул. И снова игроки ходят вокруг стульев. А ведущий называет слова, но уже по другой теме. Услышав лишнее слово, игроки должны занять стулья. Игрок, не успевший занять стул, выбывает из игры. И так повторяется до тех пор, пока не останется один стул и два игрока. Игрок, занявший последний стул, победитель.

❖ **Crouching game**

Учитель ставит учеников в две-три линии (в зависимости от количества, линий может быть и четыре-пять). Каждой команде даётся определённая карточка/слово. Учитель произносит в хаотичном порядке слова, и, если это слово одной из команд, то эта команда должна присесть. Когда же слова не принадлежит ни одной из команд – все остаются стоять.

❖ **Red Rover**

Ученики делятся на две команды. Взявшись за руки, они образуют две цепочки, которые находятся друг напротив друга. Одна из команд начинает игру – учащиеся хором кричат: «*Red Rover, Red Rover send (the person's name) right over*», ученик, чьё имя было названо, пытается с разбегу прорваться сквозь цепь противников. Если ему это удаётся, его команда имеет шанс попробовать ещё раз. Если нет – другая команда начинает игру. Побеждает команда, в которой цепь противника прорвали наибольшее количество игроков.

6. Слова хранятся в памяти ребенка ассоциативно-тематическими группами. Поэтому, формируя у него базовый словарь, то есть запас «кирпичиков», из которых он будет строить фразы, необходимо вводить новые лексические единицы тематическими группами. В этой связи учебный материал объединяется вокруг основных лексических тем, например: семья, внешность, одежда, дом, еда, домашние животные, звери, цвет и др.

Чтобы слова и выражения запомнились прочно, их надо очень много раз повторять. А чтобы повторение не наскучило ребенку, при обучении лексике целесообразно использовать различные *тематические игры*.

❖ **Пять слов**

Пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

❖ **Цвета**

Ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

❖ **Больше слов**

Образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

❖ **Угадай название**

Каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

Лексические игры подобного рода могут использоваться на раннем этапе обучения словарному составу английского языка в дошкольных детских учреждениях и младших классах средней общеобразовательной школы. Они могут способствовать быстрому и эффективно-му запоминанию лексики изучаемого языка и дальнейшему использованию данной лексики в иноязычной коммуникации.

Игра как средство, гарантирующее позитивное эмоциональное состояние, повышает трудоспособность и заинтересованность преподавателей и учащихся, в отличие от монотонного выполнения определенных заданий, что приводящего к нерабочей и малопродуктивной обстановке в классе.

По мнению большинства ученых, готовность детей к изучению иностранного языка наступает к трем-пяти годам. Методика проведения занятий должна строиться с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, а также лингвистических способностей детей и быть направлена на их развитие и воспитание гармоничной личности. Занятия иностранным языком должны быть осмыслены преподавателем как часть общего развития личности учащегося, связаны с его сенсорным, физическим, интеллектуальным воспитанием [3].

Обучение детей лексике иностранного языка должно носить коммуникативный характер, когда ученик овладевает языком как средством общения, то есть не просто усваивает отдельные слова и речевые образцы, но учится конструировать высказывания по известным ему моделям в соответствии с возникающими у него коммуникативными потребностями.

Языковые лексические игры представлены в Приложении Е.

2.6. Геймификация

Современная школа должна выпускать в жизнь уже другого человека, нежели несколько десятилетий назад. Быстро меняющийся мир меняет и представления о том, каким должен быть человек в этом мире, с чем он должен выйти из школы в большую жизнь.

Образование представляет собой динамическую систему, которая не стоит на месте, а постоянно развивается, соответственно, современные педагоги не могут прибегать к тем приемам, которые использовали ранее. Реалии сегодняшнего дня требуют от учителей абсолютно новых подходов к процессу обучения, которые позволят повысить его качество и доступность. Перед педагогом XXI века стоит непростая задача отбора и интеграции новых форм, методов, технологий и средств обучения, которые позволят обеспечить максимальный результат.

Кто такой современный школьник? Человек, который большую часть своего времени проводит, взаимодействуя с различными гаджетами. Вовлечь в процесс обучения такого человека возможно лишь в случае создания привычной для него обстановки. Поэтому создание современной цифровой образовательной среды стало весьма актуальным на сегодняшний день ввиду ее уникальных возможностей для повышения качества обучения.

Так, одним из актуальных направлений становится геймификация учебного процесса

Геймификация в образовании

В педагогике существует множество определений понятия «геймификация», но все они сводятся к одному – применению игровых технологий в неигровом контексте.

Термин «геймификация» был введен в 2002 году программистом Ником Пеллингом. Изначально данное понятие использовалось в таких областях, как развлечения и маркетинг, теперь же прочно вошло во все сферы человеческой деятельности. Сегодня вопросы геймификации обсуждаются как в области педагогики, так и в сфере бизнеса, маркетинга, менеджмента [10].

Геймификация рассматривается как инструмент в вопросах управления персоналом, как способ мотивации и активизации деятельности, решения прикладных задач и даже как инструмент сохранения здоровья. Все это дает основания говорить о геймификации не только в рамках «новой концепции в образовании», но о существовании нового тренда в образовательном процессе, а возможно, и развитии общества в целом.

Связано это с тем, что обучать путем применения игровых технологий возможно аудитории любого возраста. «Врожденный игровой драйв» позволяет привлечь к учебному процессу обучающихся любого уровня подготовки, независимо от их возраста. При этом необходимо учитывать, что, несмотря на то, что геймификация предполагает применение в учебном процессе только элементов игры, это не значит, что занятие превращается в развлечение. Образовательная функция при этом играет основную роль. Но главное преимущество состоит в том,

что дети учатся быстрее и лучше, а главное, без страха; активизируются их когнитивные и творческие способности. Это одинаково справедливо для участия в играх, проводимых как в традиционной форме, так и с применением цифровых устройств.

Областью применения геймификации может стать любая сложная и достаточно рутинная деятельность, неигровой контекст, вызывающий у ребенка уныние и снижение мотивации. Геймификация призвана сделать увлекательной необходимую рутину, но при этом оставив обучающегося в его реальности, самим собой, позволяя совершенствовать необходимые навыки.

Вот почему значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, ведь образовательная деятельность сама по себе является сложным и рутинным действием, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них усталость и скуку. Поэтому применяется ключевая особенность игры, такая как способность увлечь, захватить все внимание и не отпустить от себя долгое время, когда игрок теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила.

Сравнение понятий «геймификация» и «игра»

В чем же состоит главное отличие и своеобразие геймификации? В ее неимитационном характере, в сохранении неизменным содержания деятельности (например, самостоятельное заучивание иностранных слов) при изменении именно способа организации этой деятельности.

Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм.

Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью. А игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Здесь обучающийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений.

Чтобы лучше понять главное отличие геймификации от игры, обратимся к схеме С. Детердинга, Д. Диксона, Р. Халеда, Л. Нака (рисунок 8) [10].

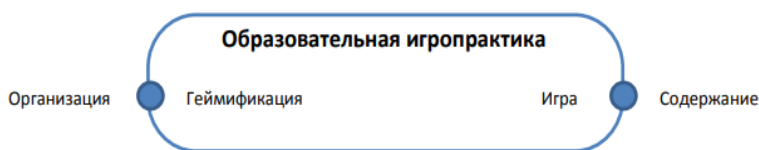


Рисунок 8 – Схема отражения места геймификации в образовательном процессе

Согласно схеме, игра находится на полюсе содержания, геймификация – на полюсе организации. Проводя игру, педагог останавливает учебный процесс и возвращается к нему после ее проведения. В геймификации ситуация иная: все процессы возможны параллельно с игрой,

при этом геймификация только мотивирует обучающихся к активности и не затрагивает образовательный контент. Но, несомненно, есть и общие черты. В качестве примера приводим сравнительную таблицу (таблица 7).

**Таблица 7 - Сравнение геймификации
и других игровых технологий**

Параметр сравнения	Традиционные игры	Ролевые игры	Деловые игры	Геймификация
Наличие правил	Да	Нет	Да	Да
Наличие цели	Да	Нет	Да	Да
Структура	Да	Нет	Да	Да
Реальный мир	Нет	Нет	Да/нет	Да

Проанализировав данные таблицы, можно сделать вывод, что геймификация заимствует у игры то, что делает игру привлекательной: понятная, достижимая и желанная цель, правила достижения этой цели и пошаговая структура прохождения пути к поставленной цели. Но самое главное, что в процессе геймификации обучающийся остается собой, не принимая на себя никаких ролей, и движется, исходя только из своей мотивации и внутренней цели, например выучить английский язык.

При этом важно, что повышение интереса не должно осознаваться самими школьниками. Неосознанность играет в данном случае ключевую роль, так как это способствует подмене внешней мотивации на внутреннюю. Более того, за счет неосознанной вовлеченности задействуется непроизвольное внимание, активация которого делает процесс обучения наиболее эффективным.

Восприятие и запоминание информации при подаче материала с элементами геймификации приравнивается к усвоению информации, примененной на практике или даже путем использования в реальной жизни, и дает от 75 % до 90 % эффективности усвоения учебного материала. Более того, при задействовании геймификации в обучении происходит активизация возможностей личности, реализация ее творческих способностей, так как игре свойственно удовольствие, импровизация и дух соперничества.

На современном этапе развития системы образования в данной форме обучения слабо присутствует эмоциональная составляющая, связывающая педагога и обучающегося, а также учеников между собой. Поэтому использование таких элементов геймификации, как уровни, награды, табло победителей, усиливает вовлеченность учащихся через задействование эмоций.

Структурная и содержательная геймификация

Выделяется два вида геймификации: структурная и содержательная. Под структурной геймификацией понимается использование различных игровых элементов в учебном процессе. Содержательная геймификация подразуме-

вает отход от традиционных методов обучения, когда весь процесс обучения построен на выбранном игровом сюжете и следует определенным правилам. За счет таких элементов, как сюжет и сценарий игры, эффект присутствия, дизайн интерфейса и интерактивность обратной связи, достигается развитие внутренней мотивации студентов. Яркими примерами содержательной геймификации являются обучающие компьютерные игры [1].

В настоящий момент многие педагоги прибегают к использованию именно структурной геймификации, которая предполагает использование элементов соревновательности: очков, медалей, бейджей, досок почета, уровней подачи учебного материала, квестов. Данные элементы мотивируют обучающихся за счет создания духа соревновательности, они представляют собой основу любой геймификации. В очках измеряются все действия обучающегося, так как очки определяют уровень его прогресса. Уровни – еще один элемент геймификации.

УМК по английскому языку обычно состоит из тематических модулей, которые могут выступать в качестве игровых уровней, если каждый последующий уровень будет сложнее предыдущего. Таким образом, в структурной геймификации используются игровые элементы в рамках обучающей системы, но сама система не превращается в игру и учебное содержание не претерпевает изменений. Рациональное и комплексное использование всех вышеперечисленных элементов необходимо для того, чтобы сконцентрировать внимание учеников на решении поставленных проблем для достижения образовательных целей.

Геймификация и дидактические принципы

Рост интереса к внедрению геймификации в учебный процесс объясняется также тем, что геймификация является одним из дидактических свойств цифровых технологий наряду с мультимедийностью, интерактивностью, нелинейностью подачи текста и информативностью. Более того, геймификация способствует оптимизации учебного процесса, реализуя дидактические принципы, представленные в таблице 8.

Таблица 8 – Реализация дидактических принципов посредством использования геймификации

Реализуемый дидактический принцип	Средства реализации данного принципа
Принцип сознательности и активности обучающихся	Мгновенная обратная связь и возможность оценивания и самооценивания
Принцип наглядности	Мультимедийно-динамическая форма подачи материала
Принцип последовательности и систематичности	Постепенное усложнение условий игры и игрового материала
Принцип индивидуализации обучения	Возможность выбора индивидуальной траектории
Принцип доступности и посильности	Возможность самостоятельно выбирать сложность учебного материала
Принцип прочности	Задействование эмоций студентов

Использование геймификации предполагает максимальную визуализацию учебного материала посредством новейших 3D-технологий, технологий дополненной ре-

альности и технологий, обеспечивающих эффект присутствия. Принцип последовательности и систематичности осуществляется за счет постепенного усложнения условий игры, игрового и учебного материала, когда обучающиеся преодолевают уровни один за другим и идут от простого к сложному. При внедрении геймификации появляется возможность получения постоянной измеримой обратной связи от участника. Это помогает выстраивать индивидуальную траекторию освоения учебного материала на основании скорости усвоения материала каждым обучающимся.

Говоря о применении геймификации при обучении иностранному языку, следует отметить, что неимитационный характер активности, свойственный геймификации, позволяет развивать не только иноязычные коммуникативные умения, но и развивать критическое мышление, умение совместно трудиться, готовность к сотрудничеству, толерантность.

Это делает геймификацию уникальным способом организации учебной деятельности на уроках иностранного языка, во время которых происходит отход от пассивных методов обучения, где знания даются в готовом виде и становится возможной реализация проблемных методов обучения, поисковой деятельности и исследовательских проектов, организация самооценивания и группового оценивания, симуляция процесса обучения путем создания виртуального языкового пространства, активизируется творческий потенциал личности участников образовательного процесса.

В традиционной, дистанционной и смешанной формах обучения иностранному языку используются различные формы реализации геймификации: компьютерные игры, обучающие мобильные приложения, программы и приложения с элементами дополненной реальности и с 3D-общением с помощью аватаров.

Приложения для организации геймификации

Существует бесчисленное множество приложений и программ, которые позволяют организовать процесс обучения эффективно. Ниже приведены приложения, которые может использовать педагог [12].

Quizizz. Это сервис для создания тестов и викторин. Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств. Очки начисляются за правильные ответы. Ученики могут присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре.

Викторины можно предлагать в качестве домашнего задания. Все обучающиеся получают одинаковые задания, но каждый из них на своём мобильном устройстве увидит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе.

Учитель может отслеживать работу каждого и получать полную картину работы класса, а также экспортировать полученные данные в таблицу *Excel*. При желании учитель может воспользоваться не только своими тестами, но и использовать готовые из библиотеки *Quizizz*.

С помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, органи-

зовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы обучающихся на уроке и в качестве домашнего задания.

Bubbl.us. Интеллект-карты (ментальные карты, карты знаний, карты разума) – способ изложения мыслей с помощью графических схем. Эти схемы очень удобны для проведения мозговых штурмов, где каждый из участников может не только предложить свой вариант, но и прокомментировать чужой, указав на слабые стороны или даже внеся необходимые изменения. Данный сервис позволяет создавать такие карты. Готовой интеллект-картой можно поделиться, распечатать, разместить на сайте и т.д.

Learningapps.org. Это приложение для сопровождения обучения посредством интерактивных модулей. Геймификация может основываться на готовых модулях, встраиваемых в содержание обучения, а также предусматривается вариант их модификации и разработки новых. Основной акцент разработчики сервиса сделали именно на независимости отдельных приложений, без их объединения. Главная характеристика – интерактивность. Это бесплатный проект, в котором задания разделены по предметным категориям.

Работать с сервисом лучше после регистрации, так как это позволяет сохранять результаты и их публиковать. После регистрации имеется возможность формировать свои классы, вводить туда пользователей, а затем отслеживать прохождение ими предложенных педагогом заданий и созданные ими в ходе проектной деятельности приложения.

Есть огромный выбор форматов заданий для создания собственных интерактивов: найти пару, классифика-

ция, хронологическая линейка, простой порядок, сортировка картинок, викторина с выбором правильного ответа, игра «Кто хочет стать миллионером?», пазл «Угадайка», кроссворд, слова из букв, угадывание слов, игра «Парочки», игра «Скачки» и др.

Kahoot.it. Это игровая обучающая платформа, используемая в классе. На сайте предоставлен каталог игр, каждая из которых является викториной, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов. Приложение может использоваться для проверки знаний учащихся или в качестве перерыва в классных занятиях. Данная платформа разработана для групповых занятий.

Игровой процесс простой: все игроки одновременно отвечают на вопросы на своих устройствах. Вопросы выводятся ученикам на экран по одному. Участники набирают очки за каждый правильный ответ. В конце викторины на экран выводится количество очков всех участников. Для участия в игре не требуется обязательной регистрации. Викторины можно выбрать из каталога на сайте. Также можно создавать новые викторины. Время ответа на каждый вопрос ограничено (примерно 30–60 секунд).

Castle quiz. Это платформа для проверки знаний. Здесь есть задания по 10 предметам школьной программы: русский язык, физика, химия, литература, математика, английский язык, ОБЖ, информатика, география. Это не просто игра-викторина: для 12 000 вопросов есть подробные объяснения ответов с подборками видео и ссылок на дополнительные материалы. Объяснения доступны во всех предметах и раскрывают интересные факты. Прочи-

тать одно объяснение – это как посмотреть короткую лекцию или прочитать отрывок из хорошей книги!

Zunal. С активным внедрением интернет-технологий в процесс образования всё большую популярность у педагогов получают веб-квесты. В современной педагогике веб-квест понимается как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Он может охватывать как отдельную проблему, тему, учебный предмет, так и быть межпредметным. Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Одной из платформ для создания веб-квестов является *Zunal*. Сайт позволяет как воспользоваться уже готовыми работами, так и создать свои собственные. Все квесты разделены по предметным областям: искусство, экономика, иностранные языки, общественные и естественные науки и др. На каждой странице квеста можно разместить изображение, а также прикрепить текстовый документ, аудио- или видеофайл, или просто указать ссылки на тот или иной ресурс.

Квестодел. Это сервис для создания квестов и ребусов. Есть огромное количество вариантов создания квестов, которые помогут увлечь обучающихся. Головоломки квеста могут быть распечатанными или представленными на экране. Можно создавать подсказки, вводя секретные слова и выбирая для них задания.

Learnis. Это платформа для создания учебных веб-квестов, викторин и интеллектуальных онлайн-игр. *Learnis*

поможет провести учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно. Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто нужно выбрать уже готовые квесты из каталога и адаптировать задания для своего предмета. Игры можно использовать на групповых или индивидуальных учебных занятиях, а также в качестве домашнего задания. Можно собрать данные по классу, проследить качество выполнения заданий каждым отдельным учеником.

Nearpod. Эта платформа предоставляет возможность не только создать собственные интерактивные уроки, но и выбрать подходящий урок из множества уже созданных, а также импортировать файлы любого типа и добавлять к ним интерактивные элементы. Есть возможность добавлять контент в виде слайдов, аудио- и видеоматериалов, виртуальных экскурсий, 3D-моделей и т. д. А также можно создавать разные упражнения: тесты, сопоставление пар, упражнения на память, рисование и т. д.

Classtools. Эта платформа позволяет педагогам и обучающимся создавать интерактивные *Flash*-диаграммы для эффективного проведения презентаций, защиты проектов, представления диаграмм, планирования мероприятий и т. д. Этот сервис также дает возможность создавать бесплатные образовательные игры. На данном сайте можно найти не только шаблоны для создания заданий с элементами геймификации, но также «устройства», помогающие разнообразить урок (таймер, колесо выбора, генератор значков и др.), имитации реальных игр, которые можно адаптировать под определенный предмет.

Classcraft. Это игровая платформа, относящаяся к сфере проектирования обучения. По сути, этот сервис представляет собой игровой вариант балльно-рейтинговой системы. Для получения доступа необходимо зарегистрироваться на сайте. После регистрации – этап настройки персонажа (внешний вид, класс и способности). На первоначальном уровне можно получить только одну способность. Чтобы развивать способности, нужно получать новые уровни. Управляет игрой учитель (мастер), он же раздает баллы за различные достижения (выполнение заданий, ответы на вопросы). Предполагается система игровых поощрений и наказаний. Также предусмотрена возможность отправлять сообщения мастеру игры (педагогу).

Glogster. Это облачная платформа для создания презентаций и интерактивных плакатов. Платформа, которая позволяет пользователям, в основном обучающимся и преподавателям, комбинировать текст, изображения, видео и аудио для создания интерактивного плаката на веб-странице под названием глог (*glogs*) на виртуальном холсте. Загрузка изображений, видео осуществляется несколькими щелчками. Видео и изображения можно загрузить как с компьютера, так и по ссылке. При желании вы можете снять видео или фото и тут же загрузить в плакат. Сервис обладает большой встроенной коллекцией тематических рисунков, которые можно встраивать в плакат. Окончательный вариант интерактивного плаката можно распечатать, переслать по ссылке или встроить в свой или классный (школьный) блог или сайт. Создание ученических интерактивных плакатов позволит им на практике реализовать навыки критического мышления и исследовательской деятельности.

Mentimeter. Приложение, используемое для создания презентаций с обратной связью в реальном времени. Его удобно использовать для опроса обучающихся в режиме реального времени в классе, поскольку он доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде. Онлайн-опрос может включать серию вопросов с разными типами ответов: множественный выбор (один или несколько из нескольких); открытый ответ; оценка по шкале; ранжирование ответов в пределах 100%; ввод ответа в виде точки на координатной плоскости. Проводить опрос можно как в синхронном режиме (в классе, «здесь и сейчас»), так и в асинхронном – в любое время в пределах заданного интервала опроса.

Ahaslides. Приложение позволяет создавать презентации для живого взаимодействия с обучающимися, которые принимают участие в опросах и викторинах по теме, задают вопросы учителю. Педагог запускает показ на большом экране, а дети присоединяются к презентации или игре с помощью своих смартфонов. Это могут быть презентации с использованием голосования в режиме реального времени, сеансов вопросов и ответов, викторин и игр.

Prezi. Это онлайн-платформа для создания, представления и анализа презентаций. Эта программа позволяет упорядочивать изображения, графику, текст, аудио, видео и анимацию, а также представлять их классу лично или дистанционно. Но если слайды буквально и метафорически загоняют вас в рамки, то *Prezi* даёт безграничный холст и возможность влиять на ход презентации. Главное отличие данных презентаций – это интерактивность.

Sutori. Это бесплатный онлайн-сервис для создания мультимедиаисторий. Это истории с фото, видео, текстом, цитатами, ссылками и опросами, с помощью которых легко создать интерактивный материал, легко читаемый с экранов, персональных компьютеров и мобильных устройств. Можно добавить ссылку на видео в *YouTube*. Итоговый проект легко вставить на сайт или в блог, отправить ссылкой в социальных сетях или по почте.

Genially. Это многофункциональное приложение, с помощью которого можно создать ряд авторских образовательных ресурсов: все виды дидактических ресурсов, интерактивных презентаций, интерактивных плакатов, дидактических игр, инфографиков и тестов. Идеально подходит для всех уровней образования и электронного обучения. Работать в нем можно просто и быстро, так как он предлагает различные шаблоны для создания ресурсов, большой выбор интерактивности. Интерактивность позволяет давать комментарии к объектам, открывать всплывающие окна, делать гиперссылки на слайды проекта и внешние ресурсы. Весь добавляемый вами контент хранится в облачном хранилище, поэтому вы можете оставить незаконченную работу над проектом и продолжить её на другом компьютере. Также платформа поддерживает совместную работу, это означает, что вы можете одновременно работать над одним проектом со своими обучающимися, вместе преобразуя контент на основании общих идей. Также можно подготовить интерактивное фото класса, где кроме традиционных портретов учеников и подписей разместить другие изображения из жизни

класса, видеообращения, письменные комментарии и пр. Это полезно для классных руководителей.

Thinglink. Этот сервис давно известен учительскому сообществу как замечательный инструмент для создания интерактивной инфографики или интерактивного плаката. Между тем его возможности распространяются и на другие приёмы мультимедийной дидактики. Одним из самых гениальных изобретений, имеющих большое дидактическое значение, является интерактивная карта. Также можно создавать интерактивные таблицы, которые являются важным этапом познавательной деятельности обучающихся, когда необходимо обобщить, проанализировать большой пласт учебного материала.

PowToon. Это программное обеспечение облачной анимации для создания анимированных презентаций и анимированных поясняющих видеороликов. При выборе формата доступны: инфографика, комиксы, рисованная черно-белая графика или презентация в деловом стиле. В последнем случае вместо мультяшных иллюстраций, которые преобладают, будут предложены более строгие форматы слайдов. Готовую презентацию можно сохранить в виде PDF-файла, презентации *PowerPoint*. Доступна также возможность размещения материалов в социальных сетях или других сервисах.

Спектр программных сервисов и платформ, обладающих дидактическим потенциалом для геймификации обучения, весьма широк и многообразен. Представленный набор средств не конечен, а содержит только те из них, которые наиболее популярны у педагогов и обучающихся.

Одна из основных проблем педагогического процесса – это отсутствие мотивации у обучающихся. Применение в основном традиционных форм работы нередко ведет к тому, что у обучающихся появляется страх перед сложностью дисциплин. Это влечет за собой снижение интереса к предмету, а способность воспринимать информацию сводится к минимуму. Достоинством геймифицированного подхода является то, что для педагога отсутствует необходимость формирования мотивации внешними факторами, так как положительные эмоции, сопровождающие процесс любой игры, способствуют повышению интереса обучающегося, концентрации его внимания на задании, а также обеспечивают более легкое запоминание нового материала.

В связи с глобальной цифровизацией возможности игровых образовательных технологий только расширяются. Преподавателям иностранных языков применение геймифицированного подхода позволяет не только разнообразить формы учебной деятельности, но и повысить эффективность усвоения изучаемого материала. Обучающие языковые игры могут использоваться на разных этапах обучения и реализовываться в самых разнообразных формах. Геймификация в образовательном процессе позволяет развивать память, внимание, создает благоприятную атмосферу на занятии, снимает эмоциональное напряжение, позволяет обучающимся проявить свои способности. Эффективная реализация этого подхода в обучении иностранному языку способствует формированию у обучающихся общекультурных и лингвистических компетенций [17].

Таким образом, геймификация – это важная составляющая современного этапа развития системы образования, которая будет только развиваться и приносить свои положительные результаты.

Пример использования технологии геймификации на уроках иностранного языка в начальной школе представлен в Приложении Ж.

Технологическая карта урока иностранного языка для обучающихся начальной школы с использованием технологии геймификации представлена в Приложении З.

2.7. Социодрама и психодрама

Социальная психокоррекция – это групповые и массовые методы коррекции коммуникативных нарушений на уровне психодинамики (на уровне личности), групповой динамики, социодинамики.

Развитие теории и практики социальной психокоррекции идет параллельно с разработкой теоретических и методических основ социальной психопатологии.

Существует два метода социальной психокоррекции: психодрама и социодрама, которые используются в социальной психокоррекции для снятия излишнего психологического напряжения, а в последнее время начали применяться в других науках, в том числе и в педагогике.

Методы психодрамы и социодрамы предназначены для тех, кто хочет решить какие-либо психологические проблемы в собственной жизни, приобрести новое и расстаться с прежним ролевым поведением, улучшить душев-

ное спокойствие и творческую работоспособность и учить этому других. «Благополучие, несчастье, бедность, богатство, радость, печаль, убожество, довольство суть различные явления одной исторической драмы, в которой человек репетирует роли свои в назидание миру», – так можно словами Козьмы Пруtkова обозначить темы, рассматриваемые психодрамой и другими игровыми методами.

Театральное перевоплощение существует почти столько же, сколько и цивилизация. Исполнение роли, постановка пьесы и другие приемы, заимствованные повседневностью у театра, имеют те же цели в драматургии человеческих жизней. Эти приемы были использованы при лечении и стали частью психотерапии. Дж. Л. Морено (1889–1974), пионер в использовании драматургических элементов в терапии, назвал открытый им метод психодрамой. Множество событий произошло со времен основания метода. Сейчас психодрама прочно занимает позицию жизнеспособной альтернативы другим терапевтическим подходам; она развилась в систематический метод с разработанными стратегиями и техниками во многом благодаря Морено, чей вклад в эту область огромен.

История становления теории ролевых игр

История ролевых игр связана с разработкой теории ролей, а также с появлением понятия «ролевая игра» в современном бихевиоризме и социологии. В 1966 г. Биддл и Томас написали книгу «Происхождение и история теории ролей», где в качестве своих предшественников называют Дж. Мида, Дж. Морено и Р. Линтона. Вклад Морено заключается в описании двух стадий генезиса ролей: вос-

приятия роли и воплощения, или разыгрывания, роли. Линтон предложил разграничить понятия «статуса» (социального положения) и роли, тем самым признав, что: а) положения и соответствующие роли являются элементами общественного уклада; б) поведение человека можно рассматривать как разыгрывание роли, а саму роль – как связующее звено между поведением человека и социальной структурой [3].

Исторически, однако, зарождение понятия «роль» не связано ни с социологией, ни с психологией. Морено писал, что слово *role* (роль) происходит из латинского *rotula* (небольшое колесо или круглое бревно), которое позднее стало означать скрученный в трубочку лист бумаги, на котором записывали слова пьес для актеров. Лишь с XVI-XVII веков «роль» стала обозначать игру актеров.

Понятие «ролевая игра» как части психотерапии было разработано лишь в XX веке. Одними из первых ролевые игры в психотерапии использовали Зильбург и Генри (1941).

Сами они указывали, что еще в начале XIX века Рейл отмечал терапевтический эффект от «разыгрывания сцен» пациентами психиатрических больниц. Морено в начале XX века описывал ролевые игры с детьми в городских садах Вены. Однако лишь в 30-х гг. эксперименты с разыгрыванием сцен были признаны эффективной психотерапевтической процедурой.

С середины 50-х гг. применение ролевых игр в США пошло двумя путями. Их стали широко использовать в психотерапии, включая группы личностного роста. Сюда же относятся все терапевтические применения, которые

Николе и Эфран (1985) назвали «современной терапией катарсиса», включая классический метод социометрии и психодрамы Морено, гештальттерапию, а также группы встреч (Гольдберг, 1970), первичную терапию (Янов, 1970), терапию реальностью (Глассер, 1965) и частично трансактный анализ (Берн, 1961).

Ролевые игры в психотерапии стали применяться и сторонниками бихевиористских методов лечения, не признававших роль катарсиса в терапии, – терапии фиксированной роли (Келли, 1955) и репетирования поведения (Вольп, 1958).

По сути психодрама располагается где-то между современной терапией катарсиса и поведенческой терапией, поскольку признает важность как катарсиса, так и переобучения [6].

Второй областью применения ролевых игр стали тренинговые группы, которые ставят в качестве задачи саморазвитие и самосовершенствование, а не психотерапию. Это направление было создано в основном с целью развития в людях навыков руководителей, поведения в больших и малых группах, взаимодействия, разрешения конфликтов в группах, формирования адекватного самовосприятия и восприятия других. Классическими примерами могут послужить Т-группы (группы тренинга), а также центры психологического тестирования на профессиональные качества и способность к руководству.

Сегодня ролевые игры применяются повсюду и незаменимы в разнообразных областях использования психологии. Однако несомненно, что наиболее эффективно они применяются в психотерапии.

Понятие «психодрама»

Психодрама (от греческого *psyche* – душа + *drama* – действие, сценическое представление) относится к первым методам групповой работы психотерапии и обучения, предложенным в 20-е годы XX столетия. Эти методы получили достаточно широкое распространение в различных сферах образования, медицины, практической психологии. Кроме психодрамы, к ним относятся социодрама, ролевая игра (или ролевой тренинг), моделирование поведения, креативная драматика (или драматерапия) театр импровизаций *play-back* («театр для тебя») и др.

Психодрама – это метод инсценирования личного опыта, т.е. проигрывание ролей на сцене, направленное на активизацию психических процессов участников.

Психодрама – это глубинная психотерапия группы. В основе психотерапевтического действия психодрамы лежит принцип «от формируемой эмоции – к стимулу, к действию, а через него – к катарсису». Понятие античных трагедий «катарсис» ввел в научный оборот Аристотель. Катарсис – это «очищение» зрителя. Древнегреческие драматурги считали, что инсценирование трагедии освобождает зрителя от чрезмерно сильных эмоциональных переживаний.

В психодраме Дж. Морено понятие «катарсис» определяется как эмоциональное потрясение и внутреннее очищение. Но рассматривать катарсис только как психодраматический механизм аффективной разрядки нецелесообразно. Это, во-первых, сужает понимание социопсихологической значимости самого метода психодрамы, а во-вторых, сужает понятие «психодрама».

Классическая психодрама представляет собой терапевтический групповой процесс, использующий инструмент драматической импровизации для изучения внутреннего мира человека. Но на сегодняшний день психодрама применяется намного шире, нежели лишь в качестве групповой психотерапии, являясь очень гибким и многогранным методом, который может быть универсальным при умелом подходе. Психодрама сочетает в себе возможности и для глубокой психотерапии, и для тренинга социальных навыков. В зависимости от потребностей клиента, этот метод может быть использован и для проживания сильных чувств, и для осознания истоков проблем и нахождения способов их решения. Психодрама используется и как тонкий инструмент психотерапии, и как эффективный метод профессионального обучения и личностного развития.

Это не отдельная техника, а целая методология, синтетический метод, посредством которого реципиент может получать самый широкий спектр переживаний [6].

Психодрама исследует ценности внутреннего мира человека при помощи метода драмы, театра, не являясь при этом ролевым или сценическим опытом. Это активный, живой метод, направленный на развитие профессиональной спонтанности, творческого начала, здравого смысла, терпимости и эмпатии – способности чувствовать других людей и ситуацию. Во всем мире психодраму используют в педагогике, в социальной работе, психотерапии, в семейной терапии, особенно удачно она используется в бизнес-тренингах, при создании «команды», в организационном развитии и группах личностного роста.

Элементы психодрамы легко вводятся в консультативную практику, интегрируются в другие методы помощи и обучения. Один из ярких приемов психодрамы – моделирование возможного и невозможного будущего. В жизни практически всегда есть выбор и его полезно проиграть заранее.

Технология сложного психо-драматического процесса такова. В группе разыгрывается несколько сцен, изображающих либо воспоминания о конкретных прошлых ситуациях, фантазии, сны, либо какие-то будущие события, либо психические состояния «здесь и теперь». Эти сцены могут довольно точно воспроизводить уже прожитые события жизни человека, либо выводят наружу внутренние психические процессы (интрапсихическая драма). Члены группы берут на себя роли людей, вещей, явлений.

Таким образом, психодраматический метод использует пять основных элементов:

- 1) сцена (или место, где рассказывают и проигрывают событие), т. е. пространство физического действия;
- 2) протагонист (или «первый актер», член группы, выносящий свою тему для проигрывания);
- 3) директор (психотерапевт, тренер, ведущий группы);
- 4) вспомогательные лица (или вспомогательные «Я») – члены группы как носители проекций протагониста, играющие заданные им роли;
- 5) публика (группа, выступающая в качестве зрителя; изначальная аналогия – хор в древнегреческой драме). Иногда добавляются дубль – «*alter ego*» протагониста и ко-тренер (ко-терапевт).

Используется множество техник, главные из которых – монолог из роли, исполнение роли, обмен ролями, дублирование, «зеркало».

Обычно встреча психодраматической группы называется сессией и имеет следующие фазы:

1. Фаза разогрева (*warm-up*), разминки или побуждения к действию. Это фаза означает воссоздание готовности человека рисковать, возрастную регрессию (т.е. «омоложение») взрослой группы, которая занимает 15–20 % времени всей сессии (рисунок 9).



Рисунок 9 – Изображение фазы игры или действия

2. Фаза игры или действия. Выбор протагониста, конкретизация проблемы, изображение её на сцене в совместной игре с членами группы. То, что рассказывалось словами, превращается в действие. Прошрое и будущее, мечты и сновидения переносятся в настоящее.

Так, двадцатилетняя девушка-студентка, играя себя девятилетней, во время разговора с бабушкой на её вопрос: «У тебя что-нибудь случилось?» – начинает плакать. Всплывают прежние чувства обиды на мать и переживаются настолько реально, что она с удивлением замечает: «Надо же, они, оказывается, живы, а я думала, всё это далеко в прошлом».

В психодраматическом действии протагонист достигает катарсиса чувств, которые затем упорядочиваются ею уже не как маленькой девятилетней девочкой, а как взрослой девушкой. Возникает инсайт-в-действии, т. е. понимание себя, движимое не вербальной интерпретацией, а именно действием. Инсайт-в-действии может проявляться как внезапная вспышка озарения или постепенно разворачиваться как цепь открытий о себе и своих чувствах. Фаза игры занимает основное время сессии.

3. *Фаза обсуждения*, обмен чувствами (*sharing* – шеринг). Сам протагонист, участники его драмы и зрители говорят о своих чувствах, пережитых во время действия, причем говорят без критики и интерпретации, как бы «возвращая» протагонисту его переживания. Считается, что вербальные интерпретации могут повредить начавшемуся внутреннему процессу. Важнее признать чувства, поднявшиеся из бессознательного, особенно глубокие, связанные с теневыми аспектами личности. Эта фаза способствует более интенсивному осознанию прежде вытесненных событий для работы с ними.

На следующей групповой встрече происходит анализ процесса драмы протагониста, во время которого анализируется степень спонтанности, уровень проигрывания

ролей, логика построения сцен директором, динамика продвижения протагониста и группы. Важно узнать, как понимают сам человек и члены группы тему, смысл работы, отношения с группой, директором. Это даёт возможность предположить направления дальнейшего изучения темы в последующих драмах и возможности изменений стратегий поведения субъекта.

Психодрама требует от участника мужества и душевных сил. Именно стойкость, сила духа нужны, чтобы открыть другим свой внутренний мир, пробираясь сквозь мучительное: «А вдруг я покажусь смешным, нелепым?» Распознавание в себе черт, которые и в других-то видеть неприятно, вызывает напряжение, обжигающее наше самолюбие, и является настоящим испытанием для играющего. Самообладание в таких ситуациях приносит непередаваемое чувство облегчения, исцеления человеку, который становится хозяином положения. Страдание человека облегчается в группе в присутствии себе подобных. Уже того факта, что в стрессовой ситуации нас понимают и поддерживают, бывает достаточно, даже если мы сами ещё не способны себя понять. Так работает механизм самоисцеления в игре, открытый Морено.

Протагонист и группа постоянно взаимодействуют между собой – так происходит изучение конфликта, комплекса, трудной или трагической ситуации и избавление от них через реагирование, эмоциональную динамику и понимание. Действие завершается, но это не значит, что тема и проблема закрыты и исчерпаны. Цель психодрамы состоит совсем не в получении «правильных» ответов, советов, а в открытии новых аспектов темы и существующих

в связи с ней проблем человека. Цель психодрамы состоит в переориентации человека, и происходит это прежде всего с помощью группы и в полемике с ней. Смысл психодрамы заключается в появлении нового восприятия в переживании себя и других. Это ведет и к новому поведению при экологической проверке в трудных жизненных ситуациях.

Психодрама является свободной деятельностью. По ее правилам человек должен сам выразить желание стать протагонистом. Он сам называет тему драмы, определяет желаемый результат. Содержание её рождается спонтанно. Фактически нет такой темы, которая не могла бы быть разыграна в психодраматическом действии. Это и напряженные ситуации, реальные конфликты и события, происходящие в «сверхреальности» – сновидения, фантазии, мечты, желания (*as if* – «как будто»). По сути, всё психодраматическое действие является работой активного воображения: воссоздаётся ли конкретный письменный стол, за которым протагонист в детстве с нежеланием учил уроки, или собственная неуверенность, заставляющая волноваться перед важной встречей с авторитетной фигурой.

Законами, задающими и ограничивающими психодраматическое действие, выступают время, безопасное пространство, группа и жёсткая структура сессии, похожая на ритуал: разогрев, проигрывание, шеринг, процесс-анализ. Чёткие временные границы сессии дают членам группы чувство безопасности, помогают зарождению доверия. Вместе с тем можно убедиться в относительности времени, делая «шаг» в будущее или прошлое, преобразуя, изменяя их так, как хочется человеку теперь. Как не

существует такой темы, которая не могла бы быть раскрыта психо-драматическим способом, так нет и таких социальных групп, в которых применение этого метода было бы невозможно.

Как клинический подход психодраму применяют психотерапевты, работающие с психическими больными людьми и членами их семей, с жертвами насилия, с аддиктами (людьми с зависимым поведением: алкоголиками, наркоманами), с заключенными тюрем и тяжело соматически больными (онкологические заболевания). Неклинический подход включает в себя обучение при помощи психодрамы представителей разных профессий (социальных работников, чиновников, студентов помогающих профессий – психологов, врачей, учителей; персонала больниц), подростков и детей, а также занятия в группах улучшения социальных навыков и личностного роста и т. д.

Согласно концепции Морено, поскольку любой человек – существо социальное, то группа может более эффективно решать его проблемы, чем один человек. Группа представляет собой открытую систему, живой, постоянно меняющийся организм. Чтобы понять, что в данный момент происходит в группе, Морено придумал измерительный инструмент – социометрию. Как работает этот инструмент? Каждого человека в группе просят задуматься над заданным вопросом (критерием), например: «С кем бы я хотел пойти на прогулку?». Затем необходимо подойти и положить руку на плечо тому человеку, который соответствует этому критерию. В результате исследователь получает «рисунок» группы, по которому видно, кто какое место занимает по этому критерию в группе. Видны «звез-

ды притяжения» – люди, с которыми очень многие хотели бы провести время, «звезды отвержения» – те, с кем никто не хочет общаться, взаимные положительные и отрицательные выборы, разбиение группы на подгруппы и т. д. Умело подбирая критерий, можно влиять на ситуацию в группе.

Обычно группы, занимающиеся психодрамой, состоят из шести-двенадцати человек, образуются по гетерогенному принципу, т. е. из людей разного возраста, пола и социального положения. Но даже в учебных группах, где главное – приобретение навыков, сохраняется терапевтическая цель – разрешение конфликтов, достижения контакта с окружающими, исцеление (обретение целостности). Учебная группа, а также группа личностного роста может быть немного больше по размеру, т. к. большее количество обратных связей при обсуждении обогащает учебный процесс.

Психодраматическая группа может быть открытой или закрытой. Важнейшей чертой и необходимым условием работы группы является атмосфера доверия, ответственности друг перед другом. Группу объединяет уважение, бережное отношение к чужой тайне, к уязвимым сторонам и слабости каждого человека. Каждый член группы, чувствуя себя в «безопасном поле», снимает маски, открывает чувства, выставляет на обозрение инфантильные, теневые стороны психики. В реальной жизни такие проявления могли бы закончиться печально. Почему же это возможно в психодраматической группе?

**Таблица 9 – Сравнение успеваемости учеников
начальной школы до и после применения
методов и приемов Мнемотехники**

Принцип	Значение
<i>1</i>	<i>2</i>
1. Принцип активности в общении, научении и терапии как контраст с недирективностью большинства современных подходов	Данный принцип требует от группового ведущего хороших навыков лидерства, уверенности в себе
2. Принцип встречи	Принцип включает развитие способности человека к эмпатии, интересу к внутреннему миру другого, что происходит прежде всего через обмен ролями, когда только отказ от собственного эгоцентризма позволяет понять позицию, роль другого
3. Принцип катарсиса	Заключается не только в выражении, высвобождении подавленных эмоций и переживаний, но и в их интеграции. Это интенсивное выражение чувств, но интенсивность эта относительна и оценивается не объективно, а с позиции индивидуальных переживаний конкретного человека. Считается, что лечебный эффект катарсиса в психодраме особенно ярок у людей подавленных, не умеющих выражать свои чувства
4. Принцип ролевой динамики	Предполагает, что психодрама служит источником исследования и выработки нового ролевого поведения – отказа от отживших, непродуктивных ролей и поиска, тренировки новых навыков в трудных ситуациях

1	2
5. Принцип спонтанности	Проявляется в постоянном самостоятельном выборе человеком своего поведения в психодраматической группе: быть или не быть protagonистом, какую тему вынести для работы, исследовать свои чувства по какому-либо поводу или лучшее понять чувства других в данной ситуации; в какой степени открыть свой внутренний мир другим. Это обеспечивает развитие самодостаточного, выбирающего «я», которое контрастирует с «я» ригидным, неспособным свободно и непредвзято, по-новому посмотреть и повести себя в проблемной ситуации
6. Принцип единства времен	Позволяет использовать активное воображение для создания ситуаций «как будто», перемещение во времени и в пространстве или в сверхреальность по воле protagonиста, а также представлять внешнюю реальность в символической форме
7. Принцип физического движения, оживляющий силы невербального общения	Означает, что в психодраме даже простое перемещение, изменение позы, расстояния между людьми может облегчить понимание роли другого, его состояния

Прежде всего потому, что группа дает обет конфиденциальности: все, что может повредить кому-либо из членов группы, не должно выходить за ее пределы. Кроме того, участие в спонтанной игре, сопричастность к ярким эмоциональным переживаниям в драмах членов

группы побуждает людей более открыто делиться собственными постепенно осознаваемыми проблемами.

Даже использование отдельных базовых техник психодрамы допустимо лишь при соблюдении основных ее принципов, заложенных еще Я. Л. Морено.

Подход психодрамы оказался успешным в облегчении выражения сильных эмоций и чувств. И наоборот, было показано, что это полезный метод для людей, которые работают над тем, чтобы лучше сдерживать свои эмоции.

Психодрама считается целостной техникой, эффективной для широкого круга проблем. Она может оказаться полезным подходом для людей, испытывающих трудности с отношениями, социальными и эмоциональными функциями, травмами, неразрешенной утратой или зависимостью.

Понятие «социодрама»

Социодрама (от лат. *socius* – общественный, и греч. *Δράμα* – действие) – вид психодрамы, направленный на раскрытие, анализ и обработку индивидуальных представлений и межличностных отношений. Он был предложен основателем психодрамы, групповой психотерапии и социометрии, известным румынским психиатром и социологом Я. Л. Морено.

Я. Л. Морено поставил вопрос, какими драматическими средствами спонтанно и приближенно к жизни сделать познаваемыми и видимыми внутреннее устройство и проблематику той или иной культуры. Разрабатывая социодраму, он исходил из того, что индивид страдает

не только от своих наследственно обусловленных недостатков, своих личных комплексов и межчеловеческих отношений.

Социодрама – это сюжетно-ролевая игра, развивающаяся как событие, predetermined социальной позицией главных персонажей игры. Субъект игры – носитель идеи; он ведет себя в предложенной ситуации согласно возложенной на него роли. «Совершающееся действие» (драма) разворачивается так или иначе в силу определенной избранной позиции. Именно правомерность позиции выступает предметом анализа и оценки всех участников и зрителей игры [6].

Социодрама не случайно родилась в школе как форма групповой деятельности. Противоречивые общественные обстоятельства ставят современного человека, в том числе и школьника, в постоянную ситуацию выбора, от которой зависит ход жизни и система социально-психологических отношений, окружающих субъект выбора. Но субъектом выбора становятся по мере развития индивидуального сознания и способности осмысливать конкретные события и свое «Я» в контексте этих событий: связь, зависимость, интерес, влияние, а также способность предвосхищать результаты личного выбора.

Психологической предпосылкой социодрамы является потребность детей в игре, свободном общении, а в старших классах – формирование мировоззренческих убеждений. Детское и юношеское воображение обуславливают легкость вовлечения школьника в сюжетно-ролевую игру, он сразу вступает в игру в заданной ему роли и последовательно ведет ход игровых событий.

У каждого из нас свой внутренний мир, своё восприятие и играем мы личные роли. Однако мы находимся в социуме, а поэтому у нас есть совпадающие элементы, а также аспект взаимодействия. И в любом конфликте принимает участие не один человек, а социум, в котором эта личность находится.

В психодраме весь акцент делается на конкретного индивидуума, чьи проблемы разбирает группа, пытается установить причину их возникновения. Для полного разбора той или иной ситуации этого мало, необходимо понять, кто ещё был вовлечён в неё, как группа повлияла на произошедшее. Это решается с помощью социодрамы. И психодрама, и социодрама пытаются посеять семена изменений. Однако психодрама смотрит в корень проблемы, в то время как социодрама смотрит в саму почву, в которой наши коллективные корни формируются или деформируются. Социодрама лечит болезни общества, которые, в свою очередь, делают больными его членов.

Можно выделить два существенных отличия социодрамы от психодрамы:

1. В социодраме нет главного действующего лица – протагониста, с проблемной ситуацией которого работала бы группа. В идеале в социодраматическом действии участвует вся группа, моделирующая проблемную ситуацию;

2. В отличие от психодрамы, пытающейся выявить причины возникновения проблемной ситуации, социодрама стремится к расширению социального контекста. Ведущими вопросами для психодрамы являются «Где ты этому научился?», «Когда это с тобой уже происходи-

ло?». В социодраме ведущим вопросом является «Кто ещё вовлечен в данную ситуацию?».

Нужно отметить, что обозначенные различия весьма условны. Психодрама и социодрама не представляют собой две обособленных формы работы, скорее «чистая» психодрама и «чистая» социодрама являются полюсами континуума, внутри которого располагаются самые разнообразные формы. С технической точки зрения социодрама так же не сильно отличается от психодрамы. В добавление к классическим психо-драматическим техникам, в социодраме существует групповой обмен ролями.

В центре внимания социодрамы находятся реагирование коллектива на те или иные обстоятельства, которые обусловлены той культурной средой, в которой они находятся, теми проблемами, которым подвержено в этот момент данное сообщество. Сюда относятся переживания в сферах: профессиональная, этическая, гендерные отношения, социальная и прочие.

С помощью социодрамы группа может найти самое главное для неё событие, актуальные чувства и отношения между членами группы, помочь раскрыть заложенный в ней потенциал.

Данная техника позволяет выразить сразу несколько реальностей в отличие от психодрамы. Например, взаимоотношения супругов – это одна реальность, которую рассматривает психодрама. Но в жизни всё по-другому, поскольку есть воздействие социума на эти отношения извне. Здесь на помощь приходит социодрама, помогающая разобрать все реальности, повлиявшие на ситуацию. В ней центр событий всегда расфокусирован, точнее фо-

кус делается сразу на нескольких реальностях, не сводя это в единый центр. Здесь встречаются друзья, знакомые и даже целые народы, эпохи. Они открываются друг другу, взаимодействуют, устанавливая какие-то свои границы, создают области общей реальности.

Социодрама помогает нам вернуться к реальности нашего общения, даёт возможность появления не только отдельным индивидуумам, но и коллективам. Важно, что она не пытается доказать что-то кому-то, она помогает прояснить ситуацию, переосмыслить происходящее и сделать шаг к социальному изменению.

Для социодрамы характерно:

- Отсутствие сценария, обязательных ролей.
- Нет режиссёра, влияющего на ход действия, а только социодраматург, помогающий ситуации раскрыться во всей полноте.
- Роли развиваются, взаимодействуют и становятся более контролируемыми.
- Роли не закрепляются за конкретными исполнителями. Актёры сами определяют, какую роль они будут играть.
- Всегда существует два и более протагониста.
- Не стремится к фактической достоверности. Каждый участник может потребовать прекратить развитие действия, если оно приносит ему боль.
- Нейтральна, не поддерживает какой-либо субъект или группу.
- Социодраматург имеет право провоцировать игру для более полного раскрытия роли каждого участника группы.

Социодрама содержит в себе три обязательных фазы:

- Разогрев. Используются техники, помогающие активизировать жизненную ситуацию.
- Действие. Инсценируются события, приводит к катарсису и инсайту.
- Консервация. Участники делятся своими чувствами, которые они прожили во время игры, и описывают, что чувствуют, снимая с себя эти роли. Во время этих описаний у зрителей может открыться новое видение ситуации.

Методически провести социодраму совсем нетрудно. Алгоритм ее организации состоит из последовательных простых шагов.

1. Определяются две альтернативные идеи, отражающие противоположные жизненные позиции («идея» и «антиидея»).

2. Придумывается некоторый простой сюжет (лучше житейско-обыденного плана), через ход которого некий субъект (назовем его «субъект-жертва») испытывает на себе реальные последствия выбора идеи и выбора анти-идеи «субъектом-один» и «субъектом-два».

3. Распределяются роли среди участников игры. Помимо действующих лиц («субъект-один» и «субъект-жертва»; «субъект-два» и «субъект-жертва»), в игре принимают участие и зрители в роли «субъекта-наблюдателя»; чаще всего это бывают предметы, вещи, животные, растения и прочее – все, что могло бы окружать героев драмы в момент столкновения их интересов.

4. Как в древнегреческой драме, в игру вводится «хор» в качестве резонерствующего лица: «хор-один» вы-

сказывается в пользу позиции «субъекта-один»; «хор-два» предъявляет аргументы в пользу позиции «субъекта-два». Дискуссия «хоров» возвышает игру до философского осмысления, помогает школьнику мыслить надситуативно, делает серьезными веселые перипетии забавного сюжета.

5. Кого-то из участников просят исполнять роль рефери, чтобы оценить общий ход игры, соответствие состоявшегося поведения возложенной роли, расстановку сил, мнений и итоговый результат в виде общего суждения.

Финалом игры является выбор всеми ее участниками одной из позиций. Далее все расходятся, чтобы потом собраться вокруг «субъекта-один» либо «субъекта-два». Рефери подведет итог, оценивая меру искренности играющих, раскованности и степени анализа правомерности позиций.

Социодрама становится все более популярной техникой, потому что у нее много преимуществ. Когда она используется, группа может с гораздо большей легкостью понять ситуации, о которых участники обычно не думают. Таким образом можно уменьшить негативные явления, такие как ненависть или дискриминация.

С другой стороны, в случаях, когда участники группы пережили травмирующий опыт, пародия может помочь им обработать свои эмоции и разобраться в том, что они пережили. Таким образом психологическое восстановление будет быстрее и легче.

Однако иногда психодрама тоже может создавать проблемы. Среди них наиболее важными являются неправильное представление сцены (что может привести к оши-

бочной интерпретации происходящего) и внесение предубеждений со стороны фасилитатора или актеров.

Тем не менее преимущества этого метода социально-го вмешательства часто намного перевешивают его недостатки, поэтому он становится все более распространенным в большом количестве различных условий.

За годы своего существования в качестве метода психологической помощи психодрама накопила ценный опыт работы со многими сложными проблемами, в том числе и с последствиями психологических травм. Так, в Израиле психодраматисты работали с посттравматическим стрессом участников военных действий, в США этот метод широко использовался для социально-психологической реабилитации ветеранов вьетнамской войны.

Психодраматический метод оказывался действенным и в работе с различными по возрасту, профессии, национальности, социальному положению взрослыми и, конечно же, с детьми.

Такая широта применения психодрамы не удивительна: этот метод исходит из того, что способность к игре естественна для человека, она свойственна и детям, и взрослым.

Размышляя о потенциале ролевых игр, Я. Морено отмечал, что они дают человеку возможность активно экспериментировать как с реалистичными, так и с нереалистичными жизненными ролями, выстраивать стратегию поведения с различных ролевых позиций (как самого человека, так и окружающих его людей).

В настоящее время психодрама и социодрама широко распространены во многих странах: существуют мно-

жество объединений, регулярно проводятся конференции, издаются книги и периодические издания по психодраме и социодраме. Сферы их использования очень широки, они применяются в педагогике, тренингах, ролевых играх, психотерапии, организационном консультировании и др. Десятилетия применения данных направлений в перечисленных областях доказали эффективность социодрамы и психодрамы в ходе разрешения внутригрупповых и межгрупповых конфликтов.

2.8. Игровые технологии в обучении и воспитании в дошкольный период

Понятие «игровая технология»: цель, задачи, функции

Одним из принципов Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности. С самого рождения ребенок является первооткрывателем, исследователем того мира, который его окружает, для него все впервые: солнце и дождь, страх и радость. Каждый ответ педагога на детский вопрос рождает новые вопросы. Найти на них ответы детям помогает игра, поскольку для дошкольников она является ведущим видом деятельности.

Игра – вид деятельности в ситуациях, которые направлены на воссоздание и усвоение общественного

опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровые технологии хороши тем, что они, являясь развлекательной формой деятельности, при грамотном руководстве становятся средством обучения, способом развития творчества, терапевтическим средством и способом социального становления и развития подрастающего поколения.

Игровая технология для дошкольников – это метод обучения, который использует игры и развлечения для достижения образовательных целей у детей дошкольного возраста. Игры могут быть как физическими, так и виртуальными, и могут включать различные виды деятельности, такие как ролевые игры, головоломки, симуляции и др. [14].

Обычно игровые технологии в педагогике – действие, состоящее из нескольких основных этапов. Это планирование целей, составление планов, за которым следует выполнение поставленной задачи. При правильном продвижении работы, обязательным пунктом будет разбор и анализ всего процесса.

Таким образом, игра содержит в себе несколько основных составляющих:

- образы;
- игровые процессы;
- амена настоящих вещей условными;
- естественная коммуникация между участниками;
- условный сюжет.

Цель игровой технологии для дошкольников – развитие у ребенка в различных различных навыков: когни-

тивных, социальных, эмоциональных и физических. Игры могут помочь детям лучше усвоить материал, повысить их интерес к учебному процессу и создать положительную атмосферу в группе.

Задачи игровой технологии для дошкольников могут варьироваться, в зависимости от конкретной ситуации и целей обучения:

- 1) Развитие мелкой моторики через выполнение различных игровых заданий;
- 2) Развитие речи, внимания и памяти через игры со словами и картинками;
- 3) Развитие социальных навыков через игры в группе, которые требуют сотрудничества и общения;
- 4) Развитие фантазии и креативности через создание новых игровых элементов и ролевых игр;
- 5) Развитие основ математики через игры с числами и счетом.

Общие задачи игровых технологий (согласно ФГОС):

- 1) мотивация ребёнка. Процесс обучения дошкольника в игровой форме пробуждает интерес к учебной деятельности и превращает получение знаний в занимательное путешествие в мир новой информации и навыков;
- 2) самореализация. Именно через игру ребёнок учится познавать свои возможности, проявлять инициативу, делать осознанный выбор;
- 3) развитие коммуникативных навыков. В игре дошкольник учится общению со сверстниками и со взрослыми, примеряет роль и лидера, и исполнителя, тренируется находить компромиссы и выходить из конфликта, развивает речь;

4) игротерапия. Игру по праву можно считать проверенным способом для снятия стресса и преодоления трудностей из разных жизненных сфер.

Игровая технология для дошкольников помогает детям лучше усваивать материал, повышает их интерес к учебному процессу и создает положительную атмосферу в группе. Она также помогает ребенку развиваться в различных аспектах и готовиться к школьному обучению.

В практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательная;
- коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекция: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи следующие особенности:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

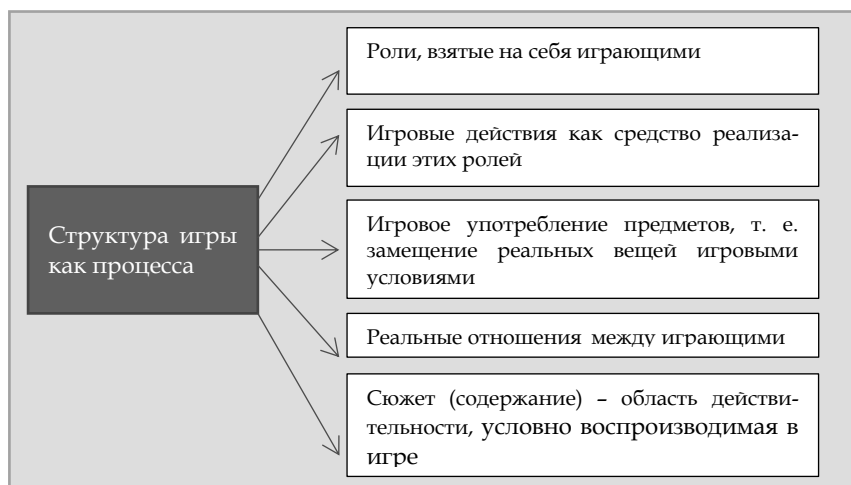


Рисунок 10 – Структура игры как процесс

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результата. Мотивация игровой деятельно-

сти обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворяет потребности в самоутверждении, самореализации.

Структура игры как процесса представлена на рисунке 10.

Игровая технология – это последовательная деятельность педагога по:

- подбору, разработке, подготовки игр;
- включению детей в игровую деятельность;
- осуществлению самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии – четко поставленная цель обучения и соответствующие ее педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Требования к игровым технологиям в ДОУ, значение игр

Для детей дошкольного возраста игры имеют исключительное значение: для них игра – это всё: и учеба, и труд, и серьёзная форма воспитания, и способ познания окружающего мира.

Игровые технологии в дошкольных образовательных учреждениях должны соответствовать определенным требованиям, чтобы быть эффективными и безопасными для детей. Ниже приведены некоторые из основных требований к игровым технологиям в дошкольных образовательных учреждениях:

1. *Безопасность.* Игры и игровые площадки должны быть безопасными и соответствовать нормам безопасности

для детей дошкольного возраста. Игры и игрушки должны быть изготовлены из безопасных материалов и не должны представлять угрозу для здоровья и безопасности детей.

2. *Возрастная пригодность.* Игры и игровые технологии должны соответствовать возрастным особенностям детей дошкольного возраста. Игры должны быть простыми и понятными, чтобы дети могли легко усваивать материал и не испытывали трудностей в игровом процессе.

3. *Развивающий потенциал.* Игры и игровые технологии должны иметь развивающий потенциал и способствовать развитию различных навыков и качеств у детей. Они должны помогать детям развивать креативность, фантазию, социальные навыки, мелкую моторику, речь и т.д.

4. *Доступность.* Игры и игровые технологии должны быть доступными для всех детей, включая детей с ограниченными возможностями. Игры должны быть адаптированы к потребностям детей с особыми потребностями.

5. *Интерактивность.* Игры и игровые технологии должны быть интерактивными и способствовать взаимодействию детей друг с другом и с педагогами. Они должны помогать детям развивать коммуникативные навыки и учить работать в группе.

6. *Целенаправленность.* Игры и игровые технологии должны быть целенаправленными и соответствовать образовательным целям и задачам дошкольного образования. Игры должны помогать детям усваивать материал и развивать навыки, необходимые для успешного обучения в будущем.

7. *Технологическая схема.* Описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

8. *Научная база.* Опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

9. *Системность.* Технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

10. *Управляемость.* Возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

11. *Эффективность.* Гарантирование достижения определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

12. *Воспроизводимость.* Применение в других образовательных учреждениях [14].

Значение игровой технологии не только в том, что она является развлечением и отдыхом, но и в том, что при правильном руководстве она становится:

- способом обучения;
- деятельностью для реализации творчества;
- методом терапии;
- первым шагом социализации ребёнка в обществе.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована: для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

- выбор игры зависит от воспитательных задач, требующих решения, но игра должна выступать при этом средством удовлетворения интересов и потребностей детей (дети проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей: происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые);

- предложение игры: создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи, правила и техника действий;

- объяснение игры: кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к игре;

- игровое оборудование: должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде по ФГОС;

- организация игрового коллектива: игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения. В зависимости от хода игры дети могут действовать индивидуально, в парах или командах, коллективно.

- развитие игровой ситуации: основывается на следующих принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;

- окончание игры: анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение в реальной жизни.

В целом, игровые технологии в дошкольных образовательных учреждениях должны быть безопасными, возрастно-пригодными, развивающими, доступными, интерактивными и целенаправленными.

Разновидности игр для дошкольников

Место и роль игр в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр:

1. Игры по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные, трудовые), социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, занимательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и др.

3. Игры по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетно-ролевые (творческие), интеллектуальные игры, игры с готовыми правилами (дидактические, подвижные).

4. Игры по содержанию: музыкальные, математические, социализирующие, логические и др.

5. Игры по игровому оборудованию: настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и др.

Игровые технологии обладают одной важной особенностью: их можно использовать в любой деятельности обучающихся, будь то ООД, режимные моменты, досуг, бытовое самообслуживание и др. Игра – незаменимый элемент любого занятия в ДОУ независимо от того, проводит ли его воспитатель или узкий специалист. Общим здесь будет то, что для эффективного овладения методами работы с игровыми технологиями педагог должен быть не только профессионалом в своём деле, но и обладать такими личностными качествами, как дружелюбие, умение расположить к себе детей, создать атмосферу доверия в группе. Ведь в игре дети должны раскрываться, получать мотивационный толчок к исследованию нового, совершенствовать свои знания и умения и делать это добровольно, без чувства, что игру им навязывают.

Для организации профилактической работы от возникновения негативных эмоциональных состояний с дошкольниками специалистами широко применяются такие игровые технологии, как игротерапия, сказкотерапия, музыкотерапия, изотерапия и их элементы, а также психогимнастика, релаксационные упражнения и др. В процессе использования данных игровых технологий происходит формирование личности дошкольника, подготовка его к различным видам деятельности.

Игровые технологии развивают психологическую пластичность, умение принять на себя роль, позицию и искренне отстаивать ее. Они позволяют ребенку быть лично причастным к процессам, протекающим в общественной жизни, дают возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях, позволяют до-

школьникам осуществить массу социальных проб, принять на себя различные социальные роли, позволяют увидеть результаты собственных действий, понять и проанализировать допущенные ошибки, в том числе и те, которые были сделаны другими участниками игрового взаимодействия.

Важное место среди игр для дошкольников отводится развивающим играм Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Целью развивающих игр В. В. Воскобовича является развитие интеллектуальных способностей детей. Задачи игровой технологии В. В. Воскобовича [3]:

1. Развитие познавательного интереса у детей, желание узнать что-то новое.

2. Развитие исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей среды, развитие наблюдательности.

3. Развитие воображения, креативного мышления (развивать способность видеть проблемную ситуацию под новым углом).

4. Гармоничное развитие эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических представлений, речевых умений.

6. Развитие мелкой моторики.

Развивающие игры В. В. Воскобовича можно классифицировать на игры:

- направленные на творческое конструирование (геоконт);
- развивающие логику и воображение (квадрат Воскобовича);

- развивающие речь и обучающие чтению (конструктор букв);
- развивающие математические способности (кораблик Брызг-Брызг, логоформочки и т. д.).

Игры для дошкольников, которые были разработаны психологами и педагогами

1. *«Развивающие игры» Леонида Занкова.* Эта серия игр включает в себя различные задания, направленные на развитие мышления, внимания, памяти, речи и других когнитивных функций у детей дошкольного возраста.

2. *«Дидактические игры» Марии Монтессори.* Эта система игр разработана для развития у детей навыков самостоятельности, концентрации внимания, координации движений и умения работать с различными материалами.

3. *«Игры для развития социальных навыков» Льюиса Лавелла.* Эта серия игр помогает детям понимать и развивать социальные навыки, такие как умение работать в группе, уважение к другим, эмпатия и т. д.

4. *«Игры для развития моторики» Бруно Беттельхайма.* Эта серия игр разработана для помощи детям в развитии моторных навыков, таких как координация движений, гибкость и сила мышц.

5. *«Игры для развития творческого мышления» Виктора Лоуна.* Эта серия игр направлена на развитие у детей творческих способностей, включая воображение, чувство юмора и способность изобретать что-то новое.

Примеры сюжетно-ролевых игр для детского сада представлены в таблице 10.

Таблица 10 – игры для детей дошкольного возраста

Название игры, возраст	Цель	Ход игры
1	2	3
Аптека 5–7 лет	Углубить знания о профессиях сотрудников аптеки (фармацевт, кассир-продавец, заведующий аптекой), расширить словарный запас («лекарственные растения и препараты», «фармацевт» и др.)	Педагог рассказывает о людях, работающих в аптеке, и об их обязанностях. Объясняет, чем занимается заведующий аптекой и что лекарства выдаются покупателям по рецептам
Космонавты 5–6 лет	Расширить игровую тематику и словарный запас («космодром», «открытый космос» и др.), ознакомить с работой космонавтов, воспитывать выдержку, смелость	Педагог опрашивает воспитанников, какими качествами должен обладать космонавт, предлагает полететь в космос, сделать фото Земли из космоса. Дети распределяют роли Капитана, Штурмана, Пилотов и Радиста, обсуждают, что нужно взять с собой в полет, обыгрывают ситуацию и выполняют задания
Магазин	Научить классифицировать объекты по общим признакам («посуда», «игрушки», «продукты питания», «мебель» и	Педагог предлагает воспитанникам организовать супермаркет с разными отделами (булочная, продуктовый отдел и т. д.), а дети

1	2	3
	др.), расширить словарный запас, развивать чувство взаимопомощи	сами распределяют роли Кассиров, Продавцов, Покупателей, раскладывают товары по отделам, выбирают и покупают их, общаются с продавцами, оплачивают покупки
Семья 5–6 лет	Сформировать представление о семейных взаимоотношениях, совместном ведении хозяйства, досуге в кругу семьи, семейном бюджете; воспитывать любовь и заботливое отношение к членам семьи	Дошкольники распределяют роли между собой и обыгрывают разные семейные ситуации (например, день рождения бабушки – занимаются организацией праздника, закупают продукты, готовят блюда, накрывают на стол, подготавливают развлекательное мероприятие)

При организации всех видов игр в детском саду нужно ориентироваться на обязательные правила ФГОС:

- разъяснить воспитанникам правила и дать четкие инструкции относительно действий;
- сформировать команды участников;
- определить критерии оценки деятельности;
- предусмотреть награды и призы для победителей.

При использовании игровых технологий воспитателю ДОУ необходимо быть доброжелательным, проявлять эмпатию, эмоционально поддерживать дошкольников, со-

здавать комфортную обстановку и поощрять фантазии детей. Соблюдение данного условия поможет детям раскрыться и получить мотивацию к добровольному совершенствованию своих умений и освоению новых знаний [35].

Первоначально подобные техники используются в качестве отдельных игровых моментов, которые имеют особую важность в период адаптации ребенка. Далее, игровые моменты применяются в учебе, при организации досуга, труда, в соблюдении режима и других видов деятельности детей. Особенностью реализации региональных программ образования является использование в учебном процессе народных игр.

Игровые приемы, используемые в ДОУ, условно делятся на группы:

1. *Словесные.* Педагог красочно и в понятных выражениях объясняет детям игровые действия. Максимально доступным языком рассказывает о правилах, избегая сложных слов и фраз. Для изучения правил игр можно использовать различные вспомогательные средства, например загадки.

2. *Наглядные.* Основаны на визуальном восприятии окружающей действительности детьми. Дошкольники окружены яркими и интересными предметами, красочными картинками. Педагог иллюстрирует объяснение игры разными наглядными средствами: карточками, картинками, видеороликами и т. п.

3. *Практические.* Воспитанники выражают свои ощущения от игр в рисунках или поделках. Также могут подготовить проект с описанием игровых правил и пользы

игры, реквизит для дальнейших игр (макеты, рисунки, фигурки животных, людей из пластилина).

Игры имеют множество преимуществ для дошкольников:

1. Повышение самооценки: игры могут помочь детям повысить самооценку и уверенность в себе, что может быть полезно для их будущего успеха в учебе и жизни.

2. Развлечение и удовольствие: игры помогают детям получить удовольствие и наслаждение от обучения, что может сделать процесс обучения более эффективным и интересным для них.

3. Познание мира: через игру ребёнок исследует окружающий мир, знакомится с различными явлениями действительности, совершает свои маленькие открытия.

Игровые технологии очень полезны для дошкольников в воспитательном и образовательном процессах. Они могут помочь развивать различные аспекты ребенка, такие как:

1. Когнитивные навыки: игры, которые помогают развивать логическое мышление, воображение, внимание и память, могут быть очень полезны для дошкольников. Например, игры на счет, игры на поиск отличий, игры на развитие логического мышления и памяти.

2. Социальные навыки: игры, помогающие развивать коммуникативные навыки, умение работать в группе, уважение к другим, могут быть очень полезны для дошкольников. Например, игры на развитие коммуникативных навыков, на развитие умения работать в группе и совместной деятельности.

3. Эмоциональные навыки: игры, которые помогают развивать эмоциональную стабильность (управление эмоциями), умение решать проблемы и конфликты, могут быть очень полезны для дошкольников. Например, игры на развитие умения управлять эмоциями, игры на развитие умения решать проблемы и конфликты.

4. Физические навыки: игры, которые помогают развивать физические навыки, координацию движений, баланс и гибкость, могут быть очень полезны для дошкольников. Например, игры на развитие координации движений, игры на развитие баланса и гибкости [23].

Результат игровой деятельности является не целью, а средством обучения и формирования личностных качеств играющих; в игре заключена возможность удовлетворения в воображаемой деятельности неосознанных или подсознательных влечений и потребностей ребенка; игра позволяет приобрести внутреннюю свободу. Правильное соотношение импровизации, свободы поведения воспитуемого и правил, регламентирующих действия участников игровой деятельности, создает у дошкольников ощущение естественности и непринужденности собственного поведения в учебных ситуациях.

2.9. Игровые технологии на начальном этапе обучения

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу обучающихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игры

делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребёнка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации. Таким образом, усваиваемый обучающимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников и младших школьников. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Сегодня игровые технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребёнка. Применение игровых технологий позволит ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывать самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивать интеллектуальную деятельность.

Игровые приёмы развития творческого воображения младших школьников

Актуальной в наше время остаётся проблема развития творческого воображения младших школьников. В XXI веке в новых социально-экономических условиях возрастает

значение образования, и повышаются требования к развитию личности, которая в современных реалиях должна обладать гибким и продуктивным мышлением, активным воображением. Это требует создания образовательных концепций, разработки методов и средств формирования воображения.

В Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России зафиксировано, что целью современного образования является социально-педагогическая поддержка становления творческого, инициативного и компетентного гражданина.

Правильно организованное обучение ребенка ведет за собой детское умственное развитие, вызывает к жизни целый ряд таких процессов развития, которые вне обучения сделались бы невозможными, – отмечает Л. С. Выготский.

К таким процессам относится развитие творческого воображения учащихся, прежде всего – младших школьников. Дети младшего возраста, обучаясь в школе, переживают период интенсивного развития. У них преобразуются мышление и воображение, личностные качества, социальные отношения. Развитие воображения очень важно для ребёнка, так как является органичным компонентом творческой деятельности человека и его поведения, и поэтому возникает необходимость развивать воображение младшего школьника как гарантии его успешной учебной деятельности [23].

В связи с новыми требованиями к организации обучения современная школа испытывает потребность в его совершенствовании. Обучающихся характеризует утрата

интереса к учению, что объясняется рядом факторов: перегрузкой информацией, несовершенством методов и форм организации учебного процесса, низкими возможностями для творческой самореализации. Соответственно в обучении необходимо использовать активизирующие его формы, к которым относятся игровой метод и игровые приемы.

Учёные, такие как Л.С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, Р.С. Немов, связывают возникновение воображения и его развитие с игровой деятельностью ребенка и овладением младшими школьниками видами деятельности, которые традиционно считаются творческими: конструктивной, музыкальной, изобразительной и художественно-литературной.

Игры, направленные на развитие творческого воображения, могут быть разнообразными. Например, игры-ассоциации, в которых дети должны связывать различные понятия и предметы между собой, помогают развивать умение абстрагироваться и находить нестандартные решения.

❖ Мысли вслух

Цель игры – развитие воображения, ассоциативное мышление, словарный запас.

Ход

1. Выбирается первое слово, например «дом».
2. Каждый игрок по очереди называет слово, ассоциирующееся с предыдущим словом. Например «окно».
3. Игроки продолжают называть слова до тех пор, пока не закончится время или пока кто-то не затруднится.

4. Если кто-то затрудняется, он может попросить помощи у других игроков или пропустить свой ход.

5. Победит тот, кто назовет больше всего слов.

Особенно эффективны игры, в которых дети должны создавать свои собственные истории или рисунки. Это помогает развивать фантазию и креативность, а также улучшает навыки коммуникации и социальной адаптации. Одной из таких игр может быть «Картинка за картинкой». В этой игре детям предлагается нарисовать свою картинку на листе бумаги. Затем они передают свой лист соседу, который должен продолжить рисунок, используя предыдущую картинку в качестве отправной точки. Игроки продолжают передавать листы, добавляя новые элементы и сюжетные линии, пока не получится полная история. Дети могут использовать свою фантазию и творческие способности, чтобы создать уникальные истории и картинки, делающие эту игру веселой и интересной.

Другими играми, которые могут способствовать развитию творческого воображения, являются ролевые игры, в которых дети могут выступать в роли различных персонажей и создавать свои собственные истории и сценарии.

❖ Поход в лес

Участвуют 5–7 человек (младшие школьники).

Цель – развитие командного духа и творческого мышления, принятие решений в условиях неизвестности.

Ход

1. Дети делятся на группы по 2–3 человека, каждая группа получает задание: собрать рюкзак с необходимыми вещами для похода в лес (компас, фонарик, палатка,

спальные мешки, еда, вода и т. д.), придумать свой список вещей и собрать их из имеющихся в классе материалов.

2. Группы собираются вместе и получают карту леса. Задача – добраться до сокровища, которое находится где-то в глубине леса. Но на пути будут встречаться различные препятствия: реки, болота, горы, туман, опасные животные и др. Группы должны решить, как преодолеть препятствия и продвигаться дальше.

3. В процессе игры дети должны уметь принимать решения вместе, обсуждать свои действия, помогать друг другу и действовать в команде. Например, если один из участников теряется или травмируется, группа должна совместно решить, что делать.

4. При достижении сокровища группы получают награду – сладости и напитки.

5. По завершении игры дети обсуждают, что им понравилось в игре, что было сложным, какие навыки они приобрели в процессе игры.

Заметки для организаторов:

- игра может быть проведена как в помещении, так и на улице;
- необходимо убедиться, что дети знают правила безопасности в природе и не будут нарушать их во время игры;
- не забывайте обеспечить группы необходимыми материалами.

Фрагмент урока литературы «Русская народная сказка “Гуси-лебеди” с использованием приёма «инсценирование сказки». Обоснование выбора приёма: формирова-

ние умения инсценировать произведения самостоятельно, используя средства выразительности; развитие творческого и воссоздающего воображения, развитие речи.

Ход

1. Повторение:

- В чем заключается смысл сказки «Гуси-лебеди»?
- На какие части она делится?
- О каких недостатках людей говорит автор?

2. Выбор художников-декораторов:

- Знаете ли вы, чем отличается иллюстрация от сцены из спектакля?
- Где происходит действие сказки?
- Что должно быть на сцене?

3. Выбор костюмера:

- Как вы думаете, как должны быть одеты герои сказки «Гуси-лебеди»?

4. Выбор звукооператора:

- Выберите музыку, которая подходит к началу сказки.
- Выберите из фонотеки звуки, подходящие к эпизодам: «Разговор с печью», «Разговор с яблонькой», «Разговор с молочной речкой».
- Если не обнаружите нужные звуки, изобразите их.

5. Выбор актёров:

- Распределите роли (девочка, Баба-яга, печь и др.).
- Подумайте, с какой интонацией надо читать слова каждого из персонажей (быстро, медленно, весело, грустно, удивленно).

– Прочитайте по ролям. Прочитайте сначала отрывок из сказки, передавая модуляциями голоса настроение

героев, их характер и отношение к ним автора, а затем всю сказку.

Игры, направленные на развитие творческого воображения, должны быть интересными и увлекательными для детей. Только в этом случае они будут эффективными и помогут достичь поставленных целей [30].

Игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках. Игровые технологии можно использовать на всех уроках в начальной школе. Начальная школа – новый этап в жизни детей: из детского сада – в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. Важно сделать почти ежедневные встречи с новым материалом не скучными и обыденными, а радостными и интересными с помощью уроков-игр, уроков-путешествий. На таких уроках ученики работают более активно. Те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением.

Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на любой ступени обучения.

Игра, наряду с трудом и ученьем, – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

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

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.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры на этом этапе можно классифицировать следующим образом:

- 1) по виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- 2) по характеру педагогического процесса:
 - обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
 - познавательные, воспитательные, развивающие;
 - репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - коммуникативные, диагностические, профориентационные.

3) по характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные;

4) по игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные, комнатные;

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдать следующие условия:

- игры должны соответствовать учебно-воспитательным целям урока;
- игра должна быть доступна для учащихся данного возраста;
- количество игр на уроке должно быть оптимальным.

Выделяют следующие виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;
- организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);
- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора);
- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков; повторение и систематизация изученного);
- различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

- игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

- игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников;

- в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Применение игровых технологий в сочетании с традиционной методикой преподавания гарантирует:

- 1) активизацию учебного процесса, учебно-познавательной деятельности младших школьников;

- 2) комфортный и результативный для ученика и учителя процесс обучения;

- 3) высокий и прочный уровень обученности в классах с любой подготовленностью;

- 4) формирование у обучающихся умения и стойкого навыка учиться;

- 5) полноценное соединение знаний и практических навыков;

б) объединение учебной и внеурочной деятельности в единый воспитательный процесс [31].

Игровые технологии в обучении и воспитании на начальном этапе обучения являются эффективным инструментом для развития у детей креативности, логического мышления, коммуникативных навыков и социальной адаптации. Они помогают ученикам лучше усваивать материал, повышать мотивацию к учебе и общению, а также развивать навыки саморегуляции и самоконтроля. Игровые технологии не могут заменить полноценного общения с учителем и сверстниками, а должны использоваться как дополнительный инструмент в образовательном процессе (таблица 11).

Таблица 11 – Сущность игровых технологий

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный	Игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

Методика обучения детей-билинггов средствами игровых технологий

Языки – результат прогрессирующей специализации и тонкого инструмента приспособления к быстро изменяющемуся современному миру. Проблема обучения грамматике при изучении языка является одной из приори-

тетных: с помощью слов и предложений называются окружающие предметы, конкретизируются понятия, передаются мысли. Грамматика является основным строительным материалом речи, ее содержательной стороной: она позволяет построить различные речевые высказывания в соответствии с определенными ситуациями общения.

Вопросы, связанные с методикой обучения грамматике языков, являются одними из ведущих в процессе обучения как русскому языку, так и иностранному языку. С помощью слов и предложений характеризуются окружающие предметы, конкретизируются понятия, осуществляется передача мыслей.

Игра в качестве средства обучения на уроке помогает ученикам преодолеть зажатость и стеснительность, мешающие свободно употреблять в речи как родные слова, так и слова иностранного языка. Именно обучающие игры создают атмосферу заинтересованности, увлеченности, снимают усталость у детей, помогают занятию на уроке приобрести творческую форму. Овладение грамматическими навыками на уроках русского и иностранного языков в начальной школе будет более эффективно, если использовать в процессе обучения различные методики, включающих игровые технологии.

Учителю необходимо проявлять творческий подход к организации учебного процесса, задействовать всевозможные ресурсы при подготовке той или иной лингвистической игры, чтобы у обучающихся постоянно повышалась мотивация к изучению языков.

Развитие билингвизма осуществляется в процессе обучения языкам; чтобы этот процесс был более интересным, на уроках обучения и русскому, и иностранному языку нужно использовать различные методики обучения, включая игровые технологии, в данном случае – при изучении грамматики.

Родной язык называют первым языком, неродной называют вторым языком. Первый язык обычно изучается в естественных ситуациях, без целенаправленного воздействия, когда изучение осуществляется при общении с носителями языка, непринужденным способом. Второй язык изучается целенаправленно, иногда такой вид изучения называют искусственным овладением языком (в школе, на курсах, дополнительных занятиях с ограниченным количеством часов). Овладение вторым языком происходит эффективнее при речевом общении и обильной речевой практике.

Билингвальность – психологическое состояние индивида, имеющего доступ более чем к одному языковому коду. Уровень этого доступа варьируется в определенном числе параметров психологического, понятийного, психолингвистического, социологического, социолингвистического, социокультурного и лингвистического порядка. Билингвизм включает в себя понятие «билингвальность», которое относится к индивидуальному владению двумя языками. Важность двуязычия увеличивается в связи с изменениями в образовательной системе, увеличением числа детей, оказавшихся в двуязычной семье с раннего детства, – это дети переселенцев, а также из смешанных семей, где вынуждены использовать два языка в разных

ситуациях, особенно эта проблема актуальна в больших городах, мегаполисах.

Одна из главных задач билингвизма – сформировать речь ребенка таким образом, чтобы он смог различать языки и использовать в своей речи нужный язык, не смешивая их.

Основным моментом в организации обучения является личностно ориентированный подход к обучающимся. Прежде чем научить детей второму языку, нужно, чтобы родной язык был достаточно хорошо развит. При обучении детей в начальной школе грамматике английского и русского языка важно использовать на уроках игровые технологии. Использование игр в процессе обучения является вполне обоснованным за счет создания необходимой ситуации общения. С помощью игровых форм обучения можно достичь высоких результатов в изучении как родного, так и иностранного языка, так как игры не только помогают снизить нагрузку, но и позволяют реализовать множество учебных задач в ситуациях, максимально приближенных к реальным ситуациям общения.

Урок, построенный на использовании игровых технологий, требует от учителя огромных усилий в подготовке: каждую игру необходимо тщательно спланировать – определить этап, подобрать материалы, подходящие по теме, соответствующие уровню знаний и возрасту обучающихся, подготовить карточки или наглядные пособия, разработать сценарий, распределить роли (при ролевых играх), обеспечить внимание и интерес к игре, мотивировать ребенка.

Раннее развитие билингвизма положительно влияет на развитие речи ребенка, развивает его творческие способности, воображение, представление о мире, где каждый язык – это свой мир. Ребенок, который владеет двумя языками, переходит от одного языка к другому. Таким образом, двуязычные дети обладают интеллектуальной стадией восприятия языка, быстрее других понимают правила языка, легче могут подобрать характеристики к предметам, описать картины или явления, из них чаще всего вырастают будущие поэты, писатели, журналисты, психологи, ораторы, ученые. Когда ребенок переключается с одного языка на другой, у него развивается эффективное мышление, то есть умение переходить к логически обоснованным, полезным и правильным умозаключениям.

Основные задачи методики обучения детей-билингвов: подобрать наиболее приемлемые и подходящие способы развития двуязычия; понять, что нужно освоить ребенку; определить, какие сферы обучения затрагивать; создать условия для активизации развития билингвизма; построить поэтапное обучение от простого к сложному; разработать эффективные методики обучения для развития билингвизма, которые соответствуют разному возрасту; определить роль и место средств синтетической и аналитической наглядности в формировании навыков и умений в устных видах для различных возрастных категорий и т. д. Для эффективного развития билингвизма необходимо решить все эти задачи [33].

Школьное обучение в РФ предъявляет одинаковые требования ко всем детям. Школьная программа одна для всех, поэтому дети-билингвы сталкиваются с трудностями

при освоении одного из языков. Билингвы проходят определенные этапы в усвоении языков. Фонетика в двух языках может быть различной, в этом случае могут возникнуть сложности в произношении слов одного из языков.

Учителем проводятся игры для учеников с целью изучения грамматики на уроках русского и английского языка. Педагогическая работа, направленная на оптимизацию развития грамматических навыков младших школьников в процессе изучения учебного материала на уроках иностранного и русского языка, по содержанию включает подбор и использование в учебном процессе дополнительного методического, учебного и иллюстративного материала; переработку заданий и упражнений учебника и разработку дополнительных творческих заданий.

Используемые технологии: игровые («Найди нужные части речи», «Найди лишнее слово», «Соедини вопросы с падежами», «Составь рассказ по картинке» «Наклей наклейку, где необходим артикль»). Формы обучения: индивидуальная, парная, фронтальная. Игры: «Подбери рифму к словам», «Найди имена существительные среди слов», «Определи падеж имени существительного»; дидактические игры «Составь слово», «Найди пару»; задания на определение артиклей, игра на отработку времени *Present Continuous*; игра: «*Best Expert on Grammar*».

Использование при изучении грамматики русского и иностранного (английского) языка методики обучения с применением игровых технологий во время проведения уроков продуцирует хорошие результаты усвоения предмета, повышает и поддерживает интерес к достаточно сложному материалу.

Билингвизм как практическое владение двумя языками у младших школьников может быть врожденным или приобретенным. Развитие билингвизма у детей влияет на формирование различных навыков, таких как мышление, творческие способности, социальное взаимодействие, умение планировать действия. При развитии билингвизма у детей педагогам важно опираться на принципы и закономерности обучения.

Примеры применения игровых технологий на уроках в начальной школе представлены в *Приложении И*.

2.10. Игровые технологии в обучении и воспитании на среднем этапе организации учебно-воспитательного процесса

В современном обществе технологии играют все большую роль. В особенности это относится к игровым технологиям, которые широко применяются в обучении и воспитании на среднем этапе обучения. Игровые технологии позволяют усовершенствовать процесс обучения и повысить мотивацию к изучению предмета.

Средний школьный возраст – это период подросткового детства. На данном этапе у учащихся обостряется потребность в создании своего особенного мира, соответствующего его индивидуальности. Подросток стремится к взрослости, у него очень бурное воображение, хорошо развита фантазия. Многие подростки «живут» в своем вымышленном мире. Несмотря на всю взрослость подрост-

ков, у них все так же сохраняется потребность в играх. Однако это уже не сюжетно-ролевые, игры с предметами или подвижные игры, а деловые и групповые игры [45].

Игры подростков нацелены на самоутверждение в обществе, развитие коммуникативных навыков. Кроме того, практически все игры подростков имеют юмористическую окраску и стремление к розыгрышу не только участников игры, но и окружающих.

Игровые технологии в обучении и воспитании на среднем этапе обучения становятся все более популярными и эффективными. Они помогают обучающимся лучше понимать материал, развивать логическое мышление, усваивать знания, а также повышать мотивацию и интерес к учебе.

Игровые технологии на средней ступени школьного образования возрасте имеют следующие цели:

- 1) мотивация на обучение, побуждение интереса к теме учебного занятия;
- 2) развитие у подростков коммуникативных навыков, их социализация и самореализация в обществе, развитие самоконтроля;
- 3) осуществление диагностики возможных отклонений в развитии и проведение своевременных коррекционных мероприятий.

По своей природе игра – это такой вид деятельности, который создает различные ситуации, направленные на расширение кругозора ребенка, получение им определенного практического опыта, в рамках которого в последующем складывается и совершенствуется самостоятельное управление собственным поведением.

Педагогическая игра имеет ряд особенностей, выделяющих ее среди других игр:

- четко поставленная обучающая цель;
- ожидание конкретных педагогических результатов и их обоснованность;
- учебно-познавательная направленность полученных результатов.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.

В структуру игровых технологий, реализуемых педагогом, входит целеполагание, планирование, достижение поставленной цели и анализ полученных результатов.

В структуру игры как обучающего процесса входят:

- роли, которые педагог закрепляет за учащимися;
- игровые действия и их реализация учащимися;
- использование предметов с целью игрового замещения реальных предметов;
- осуществление реальных взаимоотношений между участниками игры;

– содержание (сюжет) игры является областью действительности, которая условно воспроизводится в игре.

Особое внимание стоит уделить возрастным особенностям обучающихся этого периода.

Средний школьный возраст (от 11–12-ти до 15-ти лет) – переходный от детства к юности. Он совпадает с обучением в школе (5–9 классы) и характеризуется глубокой перестройкой всего организма.

Особенности возрастного развития

Средний школьный возраст характеризуется интенсивным ростом и увеличением размера тела. Годичный прирост длины тела достигает 4–7 см главным образом за счет удлинения ног. Масса тела прибавляется ежегодно на 3–6 кг. Наиболее интенсивный темп роста мальчиков происходит в 13–14 лет, когда длина тела прибавляется за год на 7–9 см, а у девочек происходит интенсивное увеличение роста в 11–12 лет в среднем на 7 см. В подростковом возрасте быстро растут длинные трубчатые кости верхних и нижних конечностей, ускоряется рост в высоту позвонков. Позвоночный столб подростка очень подвижен. Чрезмерные мышечные нагрузки, ускоряя процесс окостенения, могут замедлять рост трубчатых костей в длину. В этом возрасте быстрыми темпами развивается и мышечная система. С 13 лет отмечается резкий скачок в увеличении общей массы мышц, главным образом за счет увеличения толщины мышечных волокон. Мышечная масса особенно интенсивно нарастает у мальчиков в 13–14 лет, а у девочек – в 11–12 лет [21].

Подростковый возраст – это период продолжающегося двигательного совершенствования моторных способностей, больших возможностей в развитии двигательных качеств. У детей среднего школьного возраста достаточно высокими темпами улучшаются отдельные координационные способности (в метаниях на меткость и на дальность, в спортивно-игровых двигательных действиях), силовые и скоростно-силовые способности; умеренно увеличиваются скоростные способности и выносливость. Низкие темпы наблюдаются в развитии гибкости.

Характерная особенность подросткового возраста – половое созревание организма. У девочек оно начинается практически с одиннадцати лет, у мальчиков – несколько позже. Половое созревание вносит серьезные изменения в жизнь ребенка, нарушает внутреннее равновесие, вносит новые переживания, влияет на взаимоотношения мальчиков и девочек.

Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что ученики откликаются на необычные, захватывающие уроки и классные дела, а быстрая переключаемость внимания не позволяет сосредотачиваться долго на одном и том же деле, однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации, ребята занимаются внеклассной работой с удовольствием и длительное время.

Кроме того, значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У ученика, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Обу-

чающиеся в этот период склонны к спорам и возражениям, слепое следование авторитету взрослого сводится зачастую к нулю, родители недоумевают и считают, что их ребенок подвергается чужому влиянию, и в семьях наступает кризисная ситуация.

В возрасте 12–15 лет происходит существенное развитие мышления у обучающихся. Они становятся более способными к абстрактному мышлению и логическому анализу, что позволяет им решать более сложные задачи и принимать более взвешенные решения.

Однако в этом возрасте ученики могут также проявлять некоторые особенности мышления, такие как склонность к эгоцентризму и недостаточная развитость эмпатии. Они могут также иметь трудности с оценкой последствий своих действий и принимать рискованные решения.

Для эффективного обучения учеников этого возраста необходимо использовать методы, которые учитывают их развивающееся мышление. Это может включать в себя использование примеров из реальной жизни, чтобы помочь понять последствия своих действий, а также стимулирование творческого мышления и развитие навыков критического мышления [22].

Средний школьный возраст – самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Им интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчива. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят сложности в развитии и становлении.

Работа учителя должна быть направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений.

В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева. Поэтому учитель должен быть внимателен к внутреннему миру обучающегося, больше уделять внимания индивидуальной работе, его проблемы решать наедине с ним, а не на виду у всего класса.

В этом возрасте подросток весьма подражателен. Это может привести его к ошибочным и даже аморальным представлениям и поступкам. Подростки-мальчики склонны выбирать себе кумирами сильных, смелых и мужественных людей. Притягательными могут для них стать не только книжные пираты и разбойники, но и вполне реальные местные хулиганы. Подражая им, подростки, сами того не понимая, переходят ту опасную грань, за которой смелость становится жестокостью, независимость – подлостью, любовь к себе – насилием над другими.

Девочки-подростки физически отличаются от мальчиков ранним взрослением и хотят общаться с мальчиками более старшего возраста. Исследования показывают заметное смещение акцентов с традиционно-положительных моральных ценностей на мнимые, ложные и даже антисоциальные. Многие подростки, как мальчики, так и девочки, не желают связывать свою будущую жизнь не только с трудом в сфере материального производства, но и с трудом вообще.

Учителю необходимо обратить внимание на следующие аспекты:

- формирование нравственных качеств личности;
- знакомство с примерами положительных идеалов.

Педагогу нужно глубоко осмыслить особенности развития и поведения современного подростка, уметь поставить себя на его место в сложнейших противоречивых условиях реальной жизни. Это даст возможность не только преодолеть отчуждение, но и наладить хорошие отношения в системе: школа – семья – общество – ребенок.

Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. Обучающимся будут интересны такие классные дела, которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает возможность самим организовывать классные дела, вступать в диалог, принимать самостоятельные решения. Организуя работу с учащимися, учитель должен выступать не в роли исполнителя, а в роли дирижера оркестром по имени «класс». У многих обучающихся в этом возрасте возникают проблемы с учителями. Ученик, который имеет все пятерки по мно-

гим предметам, получает лишь «2» и «3» по другим. И это порой вовсе не связано с его работоспособностью или интеллектуальными возможностями. Зачастую это связано с резким падением интереса к учению, изменением учебной мотивации.

Кроме того, к старшему подростковому возрасту взрослый для ребенка начинает играть роль помощника и наставника. В учителях ребята начинают ценить не только личностные качества, но и профессионализм, разумную требовательность. К старшему подростковому возрасту, расстановка акцентов вновь изменяется. Так, подросток к 13–15 годам уже становится более взрослым, ответственным. Начинает разрушаться внутригрупповое общение со сверстниками, происходит углубление и дифференциация дружеских связей на основе эмоциональной, интеллектуальной близости подростков.

В начале отрочества меняется внутренняя позиция по отношению к школе и к учению. Так, если в детстве, в младших классах, ученик был психологически поглощен самой учебной деятельностью, то теперь подростка в большей мере занимают собственно взаимоотношения со сверстниками. Однако, придавая особое значение общению, подросток не игнорирует и учебную деятельность. Подросток, подрастая, уже готов к тем видам учебной деятельности, которые делают его более взрослым в его собственных глазах. Такая готовность может быть одним из мотивов учения. Для подростка становятся привлекательными самостоятельные формы занятий. Подростку это импонирует, и он легче осваивает способы действия, когда учитель лишь помогает ему. Важным стиму-

лом к учению младших подростков является стремление занять определенное положение в классе, добиться признания сверстников. При этом для подростка продолжают иметь значение оценки, так как высокая оценка дает возможность подтвердить свои способности.

Особенности этого возраста кратко оформлены в таблице 12.

Таблица 12 – Характерные возрастные особенности среднего школьного возраста

Основные особенности возраста	Проявления
<i>1</i>	<i>2</i>
Физические характеристики	<ul style="list-style-type: none"> – Очень быстро растут, рост девочек опережает рост мальчиков. В начале мальчики и девочки имеют равные силы, затем мальчики становятся сильнее. Период полового созревания и переход от детства к взрослости; – Сомневаются в своей привлекательности; – Пробуют элементы экспериментального поведения (курение, алкоголь, бунт); – Стремительно растут руки, ноги, мозг не успевает сориентироваться (отсюда угловатость, неуклюжесть)
Интеллектуальные	<ul style="list-style-type: none"> – Начинают мыслить абстрактно. Вариативность мышления. Повышается понимание причинно-следственного механизма; – Теоретическое рефлексивное мышление; – Интеллектуализация восприятия и памяти; – Более реалистичны

1	2
Социальные	<ul style="list-style-type: none"> – Переключают внимание на противоположный пол, влюбчивы; – Важны оценки сверстников; – Попадают под сильное влияние лидеров; – Нуждаются в признании, доверии; – Ищут взрослую модель поведения, копируют взрослых, иногда отзеркалевают; – Часто ставят под сомнение семейные ценности и авторитеты; – Возникают проблемы с дисциплиной; – Большое значение приобретают массовые мероприятия, стремятся к соревновательности; – Подчиняют свои интересы мнению команды, боятся поражения, чувствительны к критике; – Интересы постоянно меняются
Эмоциональные	<ul style="list-style-type: none"> – Сравнивают себя с другими. Оценка своей привлекательности; – Очень важно понятие «друг». В отношениях ценят верность; – Нуждаются в помощи и поддержке; – Особенно остро чувствуют личное пространство; – Хотят быть частью чего-то большого и важного; – Возникает проблема адекватного выражения чувств; – Ценят равенство и справедливость; – Сложность взаимоотношений между полами; – Дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета; – Стремятся к соревновательности, подчиняют свои интересы мнению команды

Таким образом, педагог, реализующий игровые технологии в средних классах, должен опираться на указанные возрастные особенности и отношение подростков к игре.

Одной из основных игровых технологий в этом возрасте является использование компьютерных программ и игр, которые рассчитаны на определенный возрастной диапазон и уровень знаний. Это могут быть различные логические игры, головоломки, тренажеры для развития памяти, внимания и других когнитивных функций. Компьютерная игра позволяет детям не только учиться, но и развивать свои навыки в области компьютерной грамотности, что в современном мире является важным фактором в условиях информационного общества. Кроме того, компьютерные игры улучшают координацию движений, реакцию, обучают быстро находить ответ на заданный вопрос, мыслить алгоритмами.

Однако, несмотря на это, нужно отметить, что компьютерные игры не могут быть полностью заменены обычными формами обучения. Некоторые предметы до сих пор трудно преподавать с помощью интерактивных форм обучения. В таких случаях важно уметь находить баланс между традиционными формами и игровыми технологиями.

Кроме компьютерных игр, на среднем этапе обучения применяются и другие игровые технологии, в том числе настольные, настольно-печатные, карточные, настенные игры. Данные игры могут быть использованы как в классе, так и дома. Чаще всего они используются для повторения изучаемого материала, развития логического

мышления, умения обобщать и анализировать полученную информацию.

Также на среднем этапе обучения активно применяются различные формы проектной деятельности, которые включают в себя создание моделей, макетов, презентаций и т. д. Проектная деятельность позволяет обучающимся на практике применять полученные знания, стимулирует воображение, творческий подход к решению задач.

Очень эффективным методом является использование различных настольных игр, которые помогают ученикам учиться работать в команде, развивать стратегическое мышление и улучшать навыки коммуникации.

Для развития творческих способностей можно использовать игры, связанные с рисованием, моделированием и созданием различных объектов. Это поможет ученикам развивать свою фантазию, воображение и творческие способности.

Также важно использовать игровые технологии для воспитания обучающихся. Это могут быть различные игры, направленные на развитие социальных навыков, таких как умение работать в коллективе, уважение к другим людям, эмпатия и толерантность.

В целом, игровые технологии в обучении и воспитании на среднем этапе обучения являются очень эффективным инструментом, который помогает обучающимся лучше усваивать знания и развиваться в различных направлениях.

Можно выделить несколько основных игр, которые применимы повсеместно на уроках на среднем этапе обучения, среди них:

1. *Симуляторы* – это компьютерные программы, которые имитируют определенные процессы или ситуации. Например, симуляторы полетов, симуляторы управления городом и др. Такие игры могут использоваться на уроках географии, физики, химии, биологии и т. д. Симуляторы позволяют обучающимся экспериментировать с различными ситуациями и сценариями и изучать их в приведенном контексте.

2. *Ролевые игры* – это игры, в которых каждый ученик играет определенную роль в ситуации. Эта технология позволяет обучающимся развивать коммуникативные навыки, учиться сотрудничать и принимать коллективные решения.

3. *Игры-головоломки* – это задачи, которые требуют от учащихся использовать свой интеллект, логическое мышление и креативность. Эти игры могут быть использованы на уроках математики, информатики, астрономии и т. д.

4. *Игры на основе командной работы* – эта технология позволяет обучающимся работать в команде, развивать навыки лидерства, умения организовывать свою работу и тренировать свои навыки коммуникации. Такие игры могут использоваться на уроках истории, географии, культурологии и т. д.

5. *Виртуальные экскурсии* – это технология, которая позволяет обучающимся посетить различные места и страны, не выходя из класса. С помощью специальных программ ученики могут посетить музеи, исторические места, прогуляться по городам и узнать новые факты о различных культурах.

6. *Квесты и игры-исследования.* Эти игры позволяют ученикам активно взаимодействовать с информацией, выстраивать логические цепочки и решать задачи. Например, учебный материал может быть представлен в виде путешествия, где обучающиеся проходят разные уровни, выполняют задания и получают бонусы. Квесты позволяют учащимся работать в команде, развивать навыки решения задач и критического мышления. Игровые задания могут поддерживать мотивацию и помогать более глубоко погружаться в изучаемую тему.

7. *Игры-мнемоники.* Эти игры используются для запоминания фактов, дат, событий и т. д. В них учащиеся могут использовать различные приемы и техники для запоминания информации (например, создание ассоциаций и образов, звериных алфавитов, таблиц соединений).

8. *Игры-тренинги.* Эти игры используются для развития навыков и умений, связанных с учебной темой. Они могут включать в себя различные упражнения и задания, направленные на тренировку памяти, внимания, логического мышления и т. д.

Все эти технологии помогают ученикам лучше усвоить материал, они делают уроки более интересными и запоминающимися. Однако, важно знать, что игры не должны стать единственным способом обучения, они должны быть интегрированы в учебный процесс и быть частью общего плана обучения. Другие виды игр, которые могут быть применимы на уроках на средней ступени обучения представлены на рисунке 11.



Рисунок 11 – Классификация педагогических игр

В качестве игровых технологий в процессе обучения детей среднего возраста часто используют деловую игру. Деловая игра на этом этапе направлена не только на удовлетворение психологических и возрастных потребностей учащихся, но и на решение совокупности образовательных задач (усвоение нового учебного материала, развитие творческих способностей, формирование общенаучных умений и навыков).

Особенности применения деловой игры на среднем этапе обучения, заключаются в следующем:

- учет того, что подросток иначе воспринимает окружающий мир и относится к нему;
- субъективная деятельность участников игры в силу их возрастных особенностей и потребностей;
- особенное содержание, направленное на усвоение новых знаний, умений, навыков и опыта практической деятельности;
- наличие смоделированной социально-педагогической «формы организации жизни»;
- деловая игра должна быть направлена на решение не конкретной задачи, а на комплекса учебных задач. Под комплексом учебных задач понимается подача педагогом нового учебного материала, его усвоение и закрепление учащимися, развитие творческих задатков и способностей каждого ребенка, формирование у обучающихся общеучебных умений.

На среднем этапе обучения чаще всего применяют различные модификации *деловых игр*:

1. *Имитационные игры* – осуществление имитации определенной деятельности в рамках учебного процесса. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения (например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т. д.). Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит события, игра содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов.

Пример: осуществление имитации делового совещания). Содержание имитационной игры – сюжет, события, описание структуры и обязательное указание назначения процессов и объектов, которые будут имитировать учащиеся.

2. *Операционные игры* – направлены на формирование навыка выполнения определенных специфических операций. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций (например, методики написания сочинения, решения задач, введение пропаганды и агитации). В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Пример: правила и порядок ведения агитации. Игры данного типа целесообразно проводить в условиях, имитирующих реальные.

3. *Исполнение ролей* – отработка тактики поведения, действий, функций и обязанностей конкретного человека. Для реализации данных игр необходима разработка модели-ситуации и обязательно установление правил взаи-

модействия между участниками. Для проведения игр с исполнением какой-либо роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между обучающимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

4. *«Деловой театр»* – разыгрывается определенная ситуация поведения человека в конкретной обстановке. В данной игре учащиеся имеют возможность мобилизовать все свои знания, умения, навыки и жизненный опыт, для того чтобы правильно оценить ситуацию и найти оптимальный выход из нее.

В нём разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь ученик должен мобилизовать весь свой опыт, знание, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

5. *Психодрама и социодрама*. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Примеры игр, которые могут быть использованы на уроках с учащимися 5–9 классов

❖ Домино (занятие-игра)

Для проведения занятия-игры необходимо подготовить карточки, каждая из которых делится на две части: задания и ответы. Карточки раздаются участникам игры. Все участники по очереди раскладывают карточки так, чтобы каждая следующая карточка была логически связана с предыдущей. Но здесь необходимо теоретически обосновать тот факт, который написан на карточке игрока. В случае, если участник неправильно выставил карточку или же не смог объяснить причину ее выставления, то его ход пропускается. Игрок может воспользоваться помощью арбитра, но при этом теряется 100 очков. Выигрывает тот участник, который первым выставил все карточки.

Игра проводится на занятии как один из этапов групповой работы для того, чтобы повторить и закрепить знания по всей пройденной теме или же по нескольким темам. В каждой группе обязательно должен быть судья, который будет оценивать правильность ответа. Судьей может быть наиболее успевающий ученик данной группы, либо тот, которому оказала доверие наибольшая часть группы.

❖ Лото (занятие-игра)

В игре участвуют пять команд. Каждая команда получает карточку, где указаны только номера десяти вопросов. Педагог достает из мешка бочонок с номерами. Команда, у которой в карточке есть этот номер, получает

право на ответ. Если ответ верный, то команда получает бочонок и ставит его на соответствующий номер в карточке. Если же команда не дает правильного ответа на вопрос, то бочонок остается у ведущего и право ответа получает другая команда, которая, в случае правильного ответа, получает жетон. За этот жетон можно выкупить тот бочонок, который был вынут из мешка, но остался у ведущего. Побеждает та команда, которая первой поставит бочонки на все номера карточки. Эту игру можно проводить на занятиях обобщающего повторения или по всему курсу. Используются бочонки от настоящего лото), карточки с номерами готовятся самостоятельно.

❖ Аукцион (занятие-игра)

На торги выносятся задания по какой-либо теме, которая заранее обговаривается со всеми участниками. В игре участвуют 3–5 команд. При помощи проектора на экран проецируется лот № 1 – пять заданий на данную тему (можно задания заранее написать на доске или же используются готовые, распечатанные тексты). Первая команда выбирает задание и назначает ему цену от 1 до 5 баллов. Если цена этой команды выше тех, что дают другие, то она получает задание и выполняет его. Остальные задания должны выкупить другие команды, если задание решено верно, команде начисляются баллы, если же задание провалено, то баллы (или часть их) снимаются. Достоинства этой простой игры в том, что при выборе задачи, обучающиеся сравнивают все пять задач и мысленно прокручивают ход их решения. Данная игра является прототипом игры «Самый умный».

❖ Путешествие во времени

Обучающиеся играют роли исторических персонажей, героев и должны решить определенную проблему, используя знания о прошлом. Они должны провести исследование, чтобы найти информацию, которая поможет им решить проблему, и использовать критическое мышление для оценки достоверности информации.

❖ Гражданин мира

Обучающиеся играют роль граждан разных стран, которые должны работать вместе, чтобы решить глобальную проблему, такую как бедность или изменение климата. Они должны использовать свое творческое мышление и эмпатию, чтобы найти решения, которые будут выгодны для всех.

❖ Мир приключений

Ученики играют роль путешественников, которые должны исследовать разные части мира, используя свои знания о географии и культуре. Они должны использовать свое творческое мышление, чтобы разработать план путешествия и решить проблемы, которые возникают на пути.

❖ Математический гений

Обучающиеся получают серию математических задач, которые они должны решить, используя свои знания в области математики и логики. Они должны использовать свое творческое мышление и аналитические навыки, чтобы решать сложные задачи и развивать свои математические способности.

❖ **Экологический дизайнер**

Учащиеся играют роль дизайнеров, которые должны создавать экологически чистые продукты и технологии. Они должны использовать свое творческое мышление и знания в области экологии, чтобы разработать продукты, которые будут выгодны для окружающей среды и людей. Эта игра поможет им понять важность сохранения природы и развить навыки экологического дизайна.

❖ **Космический исследователь**

Ученики играют роль космических исследователей, которые должны исследовать планеты и галактики, используя свои знания в области астрономии и науки. Они должны использовать свое творческое мышление, чтобы разработать план исследования и оценить его эффективность.

Таким образом, игровые технологии на среднем этапе обучения имеют значительный потенциал в обучении и воспитании детей. Они позволяют развивать различные навыки и качества учеников. Однако при этом необходимо помнить, что игровые технологии не могут полностью заменить традиционные формы обучения, эффективность их использования зависит от конкретного задания и контекста.

2.11. Использование игровых технологий в воспитании старшеклассников

Современный этап развития России характеризуется переходом к демократическому и правовому государству, к рыночной экономике, преодолением опасности отстава-

ния страны от мировых тенденций экономического и общественного развития. Изменения в обществе влекут за собой изменения в образовательной системе. Цель модернизации образования состоит в создании механизма устойчивого развития системы образования.

Воспитание детей и молодежи в современном российском обществе реализуется в условиях экономического и политического реформирования, в силу которого существенно изменились социокультурная жизнь подрастающего поколения, функционирование образовательных учреждений, средств массовой информации, молодежных и детских общественных объединений, религиозных организаций. В то же время реформирование вызвало социальное расслоение общества, снижение жизненного уровня большинства населения и другие негативные последствия. На сегодняшний день обстановка в стране изменилась. Современная Россия – достаточно стабильное государство. Наблюдается повышение жизненного уровня населения, менее заметно социальное расслоение. Поэтому в современных условиях государство ставит перед собой более сложные цели.

Образовательное учреждение было и остается основным социальным институтом, обеспечивающим воспитательный процесс и реальную интеграцию различных субъектов воспитания. Большинство образовательных учреждений стремится реализовать все имеющиеся возможности для достижения основной цели современного образования – развития физически и нравственно здоровой личности, ее гражданского потенциала.

Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, способные к сотрудничеству, отличающиеся мобильностью, обладающие развитым чувством ответственности за судьбу страны.

В соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании» воспитание рассматривается как деятельность, главными целями которой являются:

- создание условий для развития духовности обучающихся на основе общечеловеческих и отечественных ценностей;
- оказание учащимся помощи в жизненном самоопределении, нравственном, гражданском и профессиональном становлении;
- обеспечение полного всестороннего развития личности каждого ребенка, формирования его самостоятельности и ответственности;
- создание условий для самореализации личности, ее самоопределения в социуме, формирования человека-гражданина, семьянина-родителя, специалиста-профессионала.

Содержание и организационные формы воспитания разрабатываются на основе принципов, ориентирующих воспитание на развитие социально-активной, образованной, нравственно и физически здоровой личности в условиях общественной жизни. Национальная стратегия в области воспитания признает вариативность и разнообразие воспитательных систем, организаций и технологий. Изме-

нения в системе образования приводят к использованию новых технологий: компьютерных (информационных), технологий проблемного обучения, игровых технологий и др. (рисунок 12).



Рисунок 12 – Педагогические технологии

Игровые технологии обладают большими воспитательными возможностями. В психолого-педагогической науке проблема использования игры в воспитательном процессе исследована достаточно широко. Проблемы детской игры интересовали психологов и педагогов различ-

ных времен. Исследованием игры занимались Э. Берн, Л. С. Выготский, Б. В. Куприянов, Е. В. Титова, Й. Хейзинг, С. А. Шмаков, Д. Б. Эльконин и др. Внимание ученых привлекало использование игры в учебно-воспитательном процессе на различных возрастных этапах. На каждом возрастном этапе игра имеет свои особенности. В педагогической литературе не рассматривается вопрос, связанный с особенностями использования игровых технологий в старшем школьном возрасте.

Понятие «игра» и «игровые технологии» в психолого-педагогической науке

В современной психолого-педагогической науке термины «игра», «игровая деятельность», «игровые технологии» достаточно распространёнными и научно-обоснованными. С игры постепенно снимается «клеймо» пустяка, забавы, развлечения. Игра становится серьезным инструментом профессиональной деятельности. Игра как одно из удивительных явлений привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон видел единственный правильный путь в игре, которая представлялась ему одним из практически полезнейших занятий. Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела.

В конце XIX века появились первые научные теории игры. Игра стала предметом систематического научного изучения с различных позиций.

Анализ литературы свидетельствует об отсутствии четкого определения игры. Игра как многомерное и сложное явление рассматривается в исследованиях психо-

логов, педагогов, биологов, этнографов, антропологов и даже экономистов. В ходе анализа многочисленных исследований нетрудно выявить определенное противоречие, которое обусловлено самой природой игры. Так, по мнению Д. Б. Эльконина, «игра» не является научным понятием в строгом смысле слова (это вывод выдающегося ученого, долгие годы занимавшегося психологией детской игры). Дать научное понятие игры пытались многие ученые, но все они пришли к такому же выводу – точного определения игры нет.

Игра – форма психического 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).

Игра – серия следующих друг за другом скрытых дополнительных транзакций с четко определенным и предсказуемым исходом (Э. Берн).

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Г. К. Селевко).

Для рассмотрения игры как педагогической технологии следует обратиться к соответствующим научным подходам:

– процессуальный рассматривает «игру как процесс»: «цель игры заключается в ней самой...» (А. Валлон, П. Ф. Каптерев и др.);

– деятельностный рассматривает «игру как деятельность»: «игра – это вид непродуктивной деятельности человека...» (К. Д. Ушинский, А. Н. Леонтьев и др.);

– технологический определяют «игру как педагогическую технологию»: «игровая деятельность связана с активизацией и интенсификацией деятельности учащихся» (П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др.).

Понятие игры как процесса, деятельности или технологии весьма условно и вызвано необходимостью научного уточнения параметров рассматриваемого явления. Чтобы сформулировать понятие «игровая технология», необходимо ввести понятие «педагогическая технология». В педагогической литературе существует множество значений понятия «технология».

Педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И. П. Волков).

Технология – это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния (В. М. Шепель).

Технология – прописанность шагов деятельности, приводящих к нужному результату, что возможно при опоре на объективные устойчивые связи сторон педагогического процесса (В. А. Сластенин).

Один из ведущих авторов, работающих в этой области, Н. Е. Щуркова, дает описание ходов педагогического взаимодействия учителя и ученика в воспитательном процессе. Ее «технологии» воспринимаются как опыт, тонкие ходы еще одного новатора, но их трудно, если не невоз-

можно, повторить, переносить, так как они не формализованы в какой-то схеме, алгоритме.

Сказанное позволяет сформулировать признаки технологии более жестко: четкость и определенность в фиксации результата; наличие критериев его достижения; пошаговая и формализованная структура деятельности субъектов воспитания.

Г. К. Селевко относит игровые технологии к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся. Данные технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность человека. Эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. Под «активностью» подразумевается такая деятельность, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, результативностью и соответствием социальным нормам. В процессе воспитания принцип активности ребенка является основным.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, «педагогическая игра» обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде (Г. К. Селевко).

Для характеристики игры как развивающей педагогической технологии необходимо установить основные отличительные признаки игры как метода и приема в педагогическом процессе.

В широком смысле слова под «методом» в педагогической науке понимается совокупность наиболее общих способов достижения педагогической цели. Под «приемом» – отдельно взятые педагогические действия, связанные с достижением педагогической задачи. Таким образом, игра как педагогический метод способствует стимулированию активности детей в различных видах деятельности и предполагает постановку цели, связанную с достижениями как материальных, так и духовных результатов.

В современной школе игровой метод используется как элемент более обширной технологии, как технология внеклассной работы.

Реализация игровых приемов происходит по следующим направлениям:

- педагогическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- воспитательная деятельность школьников подчиняется правилам игры;
- в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;
- успешное достижение педагогической цели связывается с игровым результатом.

Таким образом, под игровой технологией следует понимать последовательную совокупность игровых действий, ведущую к получению запланированных результатов. Это четкое описание процесса игры, направленного на достижение поставленной цели. Данное понятие тесно связано с методикой, но, в отличие от нее, предполагает

разработку содержания и способов организации игровой деятельности обучающихся.

Таким образом, понятия «игра» и «игровая технология» взаимосвязаны. Игра – это своеобразный вид деятельности. Игровая технология представляет собой цепочку этапов организации этой деятельности.

Использование игровых технологий в воспитании обучающихся обусловлено множеством факторов. Прежде всего это огромный воспитательный потенциал игры. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психологические процессы. Игра синтезирует познавательную, трудовую и творческую активность ребенка.

Воспитательный потенциал игры

Игра – свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по инициативе ученика. В процессе игры активизируется «вся личность» обучающегося: познавательные процессы, воля, чувства, эмоции, потребности, интересы.

Целью игры является осознание обучающимся себя причастным к миру взрослых, перенесение во «взрослую» жизнь. Говоря об игровой деятельности, прежде всего мы говорим об её процессе. Если в любой другой, неигровой, деятельности важна цель, результат, то в игре важен процесс. Именно интерес к самому процессу игры является той движущей силой, которая развивает игровое действие.

Как уже было сказано, игра – вид деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Для ученика игра – средство самореализации, самовыражения. Игра обеспечивает ребёнку эмоциональное

благополучие, позволяет реализовать различные стремления и желания.

В игре развивается способность к воображению, образному мышлению. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности. В игре ученик получает опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила игры, сдерживая свои непосредственные желания.

Игровая деятельность может помочь педагогу в реализации ряда задач. В первую очередь это установление контакта с учащимися. Речь идет о содружестве, сотворчестве. Игра также является прекрасным средством диагностики как личности одного ученика, так и группы детей. Кроме того, игра позволяет выявить стремления обучающегося, его интересы и желания. С помощью игры может осуществляться оценочная деятельность, так как игра – является своеобразным «тестом» для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.

С. А. Шмаков выделяет четыре главные черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию обучающегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности (поле творчества);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность развития [45].

Игра как вид деятельности выполняет ряд функций: обучающая (развитие умений и навыков); развлекательная (развлечение, воодушевление, пробуждение интереса); коммуникативная (объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения); релаксационная (снятие эмоционального (физического) напряжения); психотехническая (перестройка психики для интенсивной деятельности); функция самовыражения (стремление обучающегося реализовать в игре творческие способности, открыть свой потенциал); компенсаторная (создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни).

П. И. Пидкасистый сформулировал следующие требования, которые должны учитываться при организации игр:

- свободное и добровольное включение обучающихся в игру;

- ученики должны хорошо понимать смысл и содержание игры, её правила;

- смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях;

- в игре не должно унижаться достоинство её участников;

– игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер участников.

В старших классах необходимо побуждать обучающихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием жизненной практической деятельности.

По мнению Б. В. Куприянова, при конструировании игры важно учитывать следующие принципы:

1. *Принцип индивидуальной избирательности игры с учетом возрастных особенностей обучающихся.* При разработке игровых программ организаторы должны сориентироваться не на общую массу, а на каждого ученика с его интересами, взглядами, жизненной позицией, конкретным социальным статусом в системе отношений с друзьями. Каждая игра – это возможность создания благоприятной ситуации для развития стремлений, жизненных установок и ролей, которые выбирает обучающийся.

2. *Принцип адекватности игры системе социальных отношений в обществе.* Этот принцип раскрывается в этнокультурном характере игры. Место, где живет ученик, семья, в которой он воспитывается, – все это имеет значение для выбора игры. В игре обучающийся опирается на собственные социальные установки. Помочь сориентироваться в быстроменяющихся ситуациях, найти основания для личностного роста – это весьма актуальные задачи для разрабатываемых программ деятельности детских объединений.

3. *Принцип рефлексивного последствия.* Речь идет о различных аспектах анализа собственных действий, проводимого каждым участником игры. Во время проектирования игры, обсуждения ее правил педагог получает уникальную возможность помочь становлению личности. Задавая себе вопросы и пробуя разобраться в них, ученик учится находить обоснование жизненным поступкам.

4. *Ориентация на гуманистический характер игр.* Для эффективного педагогического воздействия игры необходимо согласовать, просчитать складывающиеся отношения, анализировать связи возникающих конфликтов и проблем. Попытка введения в игру гуманистических элементов коррекции отношений – путь исследования для создания детских общественных объединений на основе игры.

5. *Соотношение в игре управления и самоуправления.* Данное принципиальное положение раскрывается в нахождении так называемого «мотива объединения», т.е. самореализации обучающегося в доступной для него деятельности. Переход от игр-забав к играм-заданиям, к игровой деятельности участника детского объединения – вот логический путь построения игровой основы. Взрослый принимает позицию консультанта, советника [33].

В структуру игры как деятельности органично входят целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора

и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Таким образом, при организации игровой деятельности необходимо учитывать основные принципы конструирования игры. Правильно организованная игровая деятельность способствует достижению наибольшего воспитательного эффекта. Игра занимает огромное место в развитии ребенка. Она давно используется как педагогическое средство. Но применение игровых технологий в воспитании обучающихся на различных этапах связано с их возрастными особенностями. Поэтому при организации воспитательной деятельности старших школьников следует учитывать своеобразие данного возраста.

Особенности старшего школьного возраста

Старший школьный возраст (или как его еще называют – ранняя юность) охватывает период развития детей от 15 до 18 лет включительно, что соответствует возрасту учеников 9–10 классов школы. К концу этого периода школьники достигают физической зрелости, они должны приобрести ту степень идейной и духовной зрелости, которая достаточна для самостоятельной жизни, производственной работы после школы и обучения в вузе. Юношеский возраст не только завершает период подготовки к взрослой жизни, но и сам по себе исключительно богат и многогранен.

В психолого-педагогической литературе в схеме возрастной периодизации акцент делается не на физическом развитии, а на смене ведущих форм деятельности.

По мнению Д.Б. Эльконина, ведущей деятельностью старших школьников становится учебно-профессиональная деятельность, благодаря которой у старшеклассников формируются определенные познавательные и профессиональные интересы, элементы исследовательских умений, способность строить жизненные планы и вырабатывать нравственные идеалы, самосознание.

Л. И. Божович определяет старший школьный возраст как юношеский, сосредоточив все свое внимание на развитии мотивационной сферы личности: определение старшеклассником своего места в жизни и внутренней позиции, формирование мировоззрения и его влияния на познавательную деятельность, самосознание и моральное сознание.

Итак, основными видами деятельности в ранней юности становится труд и учение. Активная общественная жизнь, новый характер учения (возрастающая самостоятельность и активность в учебном процессе часто приобретают характер самообучения; знакомство с предметами политехнического цикла) оказывают большое влияние на становление мировоззрения юношей и девушек, на формирование самостоятельности, инициативности, чувства долга, на развитие творческой деятельности в различных областях знания.

Особое значение в старшем школьном возрасте приобретает развитие личности. Новые условия жизни и деятельности, новое положение в коллективе, в школе, приобретение практического опыта общественной деятельности предъявляют старшекласснику совершенно новые и достаточно высокие требования, под влиянием которых

и складывается личность. В школе старшеклассники начинают играть новую ответственную роль организаторов, руководителей, даже воспитателей (по отношению к младшим школьникам).

Движущей силой психического развития в старшем школьном возрасте является противоречие между резким повышением уровня требований, которые начинают предъявлять старшекласснику общество, школьный коллектив, учебная деятельность (требования к его личности, творческим потенциям, самостоятельному мышлению), и тем уровнем психического развития, которого он достиг. Это противоречие разрешается путем развития нравственных, умственных и творческих сил старшеклассника [38].

В старшем школьном возрасте наблюдаются изменения в развитии нервной системы и мозга в частности. Причем изменения происходят за счет усложнения внутриклеточного строения мозга, за счет его функционального развития. В итоге создаются предпосылки для усложнения аналитико-синтетической деятельности коры больших полушарий в процессе учения и труда. Наблюдаемые порой у старшеклассников повышенная нервная возбудимость, нарушение нормальной деятельности нервной системы чаще всего являются следствием неправильного режима жизни: ночных занятий, недостатка сна, переутомления и т.п.

В старшем школьном возрасте интенсивно развиваются моральные силы человека, формируется его духовный облик, определяются черты характера, происходит становление мировоззрения.

На развитие личности в этом возрасте решающее влияние оказывает изменение положения обучающегося в школе, семье, в системе общественных отношений. В большей степени это изменение обуславливается изменением характера деятельности учащегося. Деятельность старшего школьника часто выходит за рамки школы. В школе, как уже отмечалось, он выполняет организаторские, руководящие и воспитательные функции. Ясно, что положение его в обществе резко меняется и влияет решающим образом на становление личности.

Важно, чтобы руководство взрослых в этот период было очень тактичным и умелым. Формы воздействия на старшеклассника должны быть совершенно новыми по сравнению с формами воспитания на предыдущих этапах развития личности.

В старшем школьном возрасте особенностью процесса развития личности является развитие самосознания. Оно приобретает качественно-специфический характер, что связано с потребностью подростка осознать и оценить морально-психологические свойства собственной личности с точки зрения конкретных жизненных целей и установок. Именно этим вызван у старшего школьника глубокий интерес к собственной психической жизни, качествам своей личности, своим способностям; появление потребности приглядеться к своему поведению, разобраться в своих чувствах.

Интересная особенность самосознания старшеклассника заключается в укреплении тенденции самостоятельно анализировать и оценивать собственную личность, свое поведение и деятельность. Самому себя оценить труднее,

поэтому старшеклассник оценивает себя в отдельных случаях менее объективно. Он дает себе оценку применительно к своему будущему.

Из сказанного вышеследует, что надо умно и тактично помогать старшему школьнику, чтобы у него сформировалось объективное представление о себе, о собственной личности. Оценка учителя, добрая и непредвзятая, критические суждения, если они высказаны с тактом, уважением к личности, воспринимаются школьником с должным вниманием и признательностью.

На основе самосознания у старшего школьника развивается потребность в самовоспитании, которое направлено не только на преодоление некоторых недостатков поведения, но и на формирование личности в целом, в соответствии с общественными идеалами. Самовоспитание в юношеском возрасте начинает занимать весьма заметное место в общей системе воспитания: старший школьник из объекта воспитания превращается в объект и субъект воспитания.

Старшеклассники стремятся выработать у себя комплекс определенных качеств личности. В вопросах самовоспитания их интересует формирование определенного, целостного, морально-психологического облика. Поэтому большое значение имеет воспитание у старшеклассника правильного представления об этом облике, наличия морального эталона, с которым они соотносят качества своей личности и свое поведение.

Самовоспитание не обязательно должно быть индивидуально. При отсутствии надлежащего руководства самовоспитание старшеклассника может иметь целью выде-

литься из коллектива, подчинить своему влиянию товарищей, развить сомнительные в общественном отношении черты личности. Воспитатели должны знать, что недооценивать подобные тенденции в старшем школьном возрасте не следует. Надо иметь в виду, что старшеклассники иногда неразумными способами стараются развить у себя те или иные качества.

Нравственное развитие в старшем школьном возрасте отличается усилением роли нравственных убеждений, нравственного сознания. Поведение старшеклассника в большей степени определяется его нравственными представлениями, понятиями и убеждениями. Именно в этом возрасте формируется умение правильно вести себя в различных условиях и обществах. Старшие школьники способны чувствовать тончайшие нюансы, связанные с общественной многозначностью многих моральных понятий.

В юношеском возрасте приобретает своеобразный характер и чувство взрослости: несколько сглаживается острота конфликта из-за действительного или мнимого непризнания взрослыми равноправия старшего школьника. В этих условиях чувство взрослости не атрофируется, оно трансформируется в своеобразное чувство самодуховности, самовыражения, которое проявляется в стремлении выразить свою индивидуальность.

На формирование личности старшеклассника оказывает большое влияние коллектив сверстников. Он влияет на развитие общественной направленности, коллективных взаимоотношений между личными и общественными интересами. Мнение коллектива, оценка коллекти-

вом поступков и поведения некоторых учащихся зачастую имеют решающее значение. Старшие школьники очень чутко реагируют на воздействие своего коллектива. Поэтому организация правильных требований к старшекласснику со стороны коллектива является важным средством воспитания.

Старший школьный возраст отличается богатством и многообразием переживаемых чувств, эмоциональным отношением к различным сторонам жизни. Особенно активно происходит развитие моральных и общественно-политических чувств, а так же умения осознавать переживаемые чувства. У старшеклассников сохраняется непосредственность и живость реагирования.

У старшеклассников активно развивается чувство товарищества. Наряду с ним появляется потребность в личном дружеском общении. Дружба в этом возрасте, как показали исследования И. В. Страхова и А. Л. Шнирманна, отличается некоторыми особенностями: мотивы дружбы более глубокие; дружбе предъявляются более высокие требования; чувство дружбы более содержательно, охватывает широкий круг интересов и деятельности; дружба более эмоциональна; она отличается большей устойчивостью.

В старшем школьном возрасте впервые появляется особое чувство – любовь. Для юношей и девушек в переживании любви характерны уважение друг к другу, дружба, взаимная поддержка и взаимопонимание.

В старшем школьном возрасте под влиянием правильно организованной учебно-воспитательной работы заметно развиваются эстетические чувства, способность замечать, эмоционально воспринимать и любить прекрас-

ное в окружающей действительности. Эстетические чувства старшеклассника отличаются большей сложностью. Они более осознанны, связаны с самостоятельными эстетическими суждениями, самостоятельными эстетическими оценками творчества писателей, художников, музыкантов.

В развитии эстетических взглядов большую роль играет подражание. Воспитателям следует иметь в виду, что под флагом борьбы с дурными вкусами нельзя отвергать все новое, даже если оно не совсем нравится людям старшего поколения.

Развитию эстетических чувств у старшеклассников надо уделять большое внимание. Важное значение имеют экскурсии, посещение музеев, выставок и т.п.

Учебная деятельность старших школьников значительно отличается по своему характеру и содержанию от учебной деятельности подростков. Учебная деятельность старшеклассников предъявляет гораздо более высокие требования к их активности и самостоятельности. Чтобы достаточно глубоко усваивать программу, необходимо развитие теоретического мышления. Трудности, которые нередко испытывает в процессе учения старшеклассник, связаны прежде всего с неумением учиться в этих новых условиях.

Противоречие между уровнем учебной деятельности, который сложился и закрепился у некоторых учащихся за время обучения в средних классах школы, и требованиями, которые предъявляет учебная деятельность в старших классах, и является движущей силой умственного развития старшеклассника. Это противоречие разрешается

с развитием теоретического мышления, навыков самообучения. Потребность в знаниях – одна из самых характерных черт современного старшеклассника.

У старших школьников следует отметить избирательное отношение к изучаемым предметам. В этом плане старшеклассники, как показали исследования Н. Д. Левитова, исходят из следующих соображений: мировоззренческое значение (насколько предмет помогает понять законы развития природы и общества); общественное развитие предмета, его роль в научной, общественной и культурной жизни страны; познавательное значение предмета (насколько он расширяет кругозор); практическое значение для ученика (связь с намеченной профессией); легкость усвоения; хорошее преподавание.

Характеризуя интересы старших школьников, нужно сказать, что именно в этом возрасте определяется специфический, устойчивый интерес к той или иной науке, области деятельности. Такой интерес приводит к формированию познавательно-профессиональной направленности личности. Наличие такого специфического интереса стимулирует постоянное стремление к расширению и углублению знаний. Познавательные интересы приобретают более широкий, устойчивый и действенный характер. Старшеклассников отличает широта и разносторонность интересов. Об этом свидетельствует большое количество различных кружков. Старшеклассники активно участвуют в олимпиадах, викторинах и т.п. Все это предоставляет оптимальные возможности для развития способностей старших школьников.

Этот возраст благоприятен для развития не только художественно-избирательной, музыкальной специальности, но и математической, литературной, технической. Именно в 15–18 лет может ярко проявляться талантливость в той или иной области, создаваться продукты творчества, имеющие общественную ценность.

Учителям следует иметь в виду, что нельзя правильно обучать и воспитывать, не зная психологических особенностей детей определенного возраста. Каждый возраст имеет свои характерные особенности, свои трудности, требует к себе специфического подхода, и старший школьный возраст не является исключением.

Разумеется, знание всех отмеченных закономерностей само по себе еще не гарантирует успеха в учебно-воспитательной работе. Помимо этого, учитель должен содействовать всестороннему развитию старшеклассника. Необходимо создавать наиболее благоприятные условия для реализации способностей и интересов старшего школьника.

Использование игровых технологий в старшем школьном возрасте для решения комплексных задач развития творческих способностей и формирования общечеловеческих нравственных качеств дает возможность учащимся понять и скорректировать свое поведение, а также подготовить себя к самостоятельной жизни в обществе.

Особенности применения игровых технологий в воспитании старшеклассников

В старшем школьном возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особен-

ностью игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Исходя из этого, следует отметить особенности целей применения игровых технологий в воспитании старшеклассников: оказание помощи в жизненном самоопределении, нравственном, гражданском и профессиональном становлении; обеспечение всестороннего развития личности, формирования его самостоятельности и ответственности; создание условий для самореализации личности, ее самоопределения в социуме; создание условий для формирования общественной направленности личности, коллективных взаимоотношений; создание условий для формирования личности, способной самостоятельно принимать ответственные решения, способной к сотрудничеству, обладающей развитым чувством ответственности.

Таким образом, старшеклассникам нужны игры, моделирующие мир взрослых во всех оттенках. «Играя в такие игры, дети имитируют те отношения, которые наблюдают в жизни взрослых людей. Так происходит освоение ими сложного взрослого мира, живущего по сложным специфическим законам. Именно в таких играх старшеклассники приобретают опыт взаимоотношений, опыт уступок, опыт человеческого общения». (Б. Куприянов, А. Илика).

Педагогические возможности игры в старшем школьном возрасте заключаются в следующем: игра способствует активизации познавательной деятельности детей; она носит multifunctional характер, отражая в своем содержании и структуре особенности реальной профессиональной деятельности; вовлечение в деятель-

ность способствует формированию адаптивных качеств личности; игра способствует систематизации теоретических знаний, развитию практических умений и навыков.

Учитывая особенности старшего школьного возраста, интересы и потребности старшеклассников, ученые выделяют игры, характерные для данного возраста.

Одним из видов таких игр являются социально ориентирующие игры. По мнению С. А. Шмакова, существуют игры с наибольшим социальным запасом и ориентацией на социализацию личности человека. Такие игры он называет социальными. По его мнению, наиболее яркие особенности данного типа игр раскрывают сюжетно-ролевые игры. Ролевая игра имеет социализирующий эффект, так как она представляет собой форму моделирования обучающимся социальных отношений в материальной, доступной ребенку форме; выступает активной формой экспериментального поведения [45].

Характеризуя данный тип игр, Б. В. Куприянов дает понятие социально ориентирующей игры.

Социально ориентирующая игра – это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все. В этих играх создается ситуация выбора, когда ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели. Он может идти к цели один или со своим другом, или с большой группой обучающихся.

Главный педагогический смысл этих игр ученый видит в создании условий для социальных проб детей в имитируемой социальной деятельности, т.е. создание ситуаций выбора, в которых ребенок должен найти способ

решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего социального опыта. Б. В. Куприянов считает, что социально ориентирующая игра имеет свои особенности. Так, в ней, помимо взаимоотношений, которые разыгрываются детьми в соответствии с принятым сюжетом и взятой на себя ролью, возникают другого рода отношения – уже не изображаемые, а действительные, реальные. Эти виды отношений тесно связаны, но не тождественны и могут расходиться друг с другом.

В игре возможен переход от внешних требований воспитателя к внутренним требованиям самого воспитанника. Механизм такого перехода основывается на общих закономерностях игры. По мнению ученого, участвуя в игре, ребенок выступает в увлекательной для него позиции. Игровую роль он выполняет без какого-либо внешнего воздействия. Она становится для него внутренней необходимостью, а правила игры – внутренними правилами для самого себя. Наблюдается желание и стремление самого играющего к максимальному проявлению личных качеств и возможностей для выполнения требований роли. Именно такую воспитательную задачу ставит перед собой педагог. Игра создает предпосылки к совместному стремлению воспитателя и воспитанника достигнуть единой цели [40].

Одной из особенностей игры Куприянов считает «двупланность поведения». С одной стороны, играющий всегда остается самим собой, с другой – выполняет функции и обязанности того человека, роль которого принимает на себя. Игра изменяет характер действий и поведения ребенка.

Социальная проба – это всегда преодоление. И поэтому основу ее составляет волевой компонент. Эмоциональное состояние ребенка во многом зависит от его успеха или неуспеха в решении социальной проблемы, имитируемой в игре. Социальные пробы предполагают самооценку детьми своих возможностей на основе последовательного выбора способа социального поведения в процессе освоения различных социальных ролей.

Следующий вид игр, которые ученые относят к старшему школьному возрасту, – ролевые игры.

Ролевая игра имеет несколько значений. Она может представлять собой автономный вид деятельности, форму неигровой деятельности обучающихся, составную часть, элемент в содержании и организации неигровой деятельности, побудительное средство к неигровой деятельности.

Ученые считают, что наиболее ярко ролевая игра в качестве автономного вида деятельности выступает в ситуационно-ролевой игре.

Ситуационно-ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации. Технологическими основами ситуационно-ролевой игры послужили стихийные игры подростков и практика коллективно-творческой деятельности. В научно-практической деятельности костромских педагогов ситуационно-ролевые игры получили развитие как педагогический инструмент. Примерами малой ситуационно-ролевой игры являются «Яхта» и «Замок Янтаря».

Ситуационно-ролевая игра и ее внеигровое педагогическое обеспечение способствуют познанию старшеклассниками своих личностных особенностей как участников деловой коммуникации, самоопределению и самосовершенствованию как субъекту социальных отношений.

То, как ученый представляет технологический алгоритм педагогического обеспечения ситуационно-ролевой игры следующим образом (таблица 13).

Таблица 13 – Технологический алгоритм ситуационно-ролевой игры

Подготовка к игре	Проведение игры	Послеигровая деятельность
Авансирование	Инструментирование	Вербализация
Информирование	Собственно игра	Анализ
Апробирование	Соблюдение правил	Оценивание
Ориентирование	Оценочная деятельность	Рефлексия

Выделяют следующие методические рекомендации при подготовке к ситуационно-ролевой игре:

1. Создание положительного восприятия обучающимися ситуационно-ролевой игры, атмосферы ожидания успеха и удовольствия от участия в ней.

2. Будущие участники игры получают и уточняют информацию о себе и предстоящей игре, подробно знакомятся с тем, как ситуационно-ролевая игра может помочь им в дальнейшем.

3. Следует начать с характеристики игры. Рассказать об игре можно следующее: ситуационно-ролевая игра –

это соревнование в решении игровых задач, связанных с общением, практическим и теоретическим мышлением, способностями лидера и т. п. Поскольку это все-таки игра, события в ней разворачиваются в воображаемой ситуации. У каждого будет своя роль, т. е. описание героя, которого предстоит сыграть, игровая задача, с которой вы столкнетесь, и список предметов, необходимых для совершения игровых действий.

4. Освоение игровых действий участниками. Для осуществления апробирования можно разработать специальные упражнения, обеспечивающие успешное овладение, например, наблюдением в игре, публичным выступлением, убеждением партнеров по игре, разрешением конфликтов, установлением контактов и т. п.

Учитель может помочь старшеклассникам в определении своей неигровой цели на игру: «Теперь, когда мы с Вами научились играть, можно попытаться ответить на самый сложный вопрос: “С какой целью каждый из нас будет участвовать в данной игре?” Для начала заполним карточку» (таблица 14).

Таблица 14 – Рефлексия при подготовке к игре

Сильные стороны моего общения	Слабые стороны моего общения	Типы ролей мне подходят в таком порядке	Если я буду играть этот тип роли, то я поставлю перед собой задачу

Этот этап направлен на то, чтобы все участники игры хорошо представляли общую легенду игры и свою индивидуальную роль, получили игровой инвентарий и знали, как им воспользоваться.

При организации послеигровой деятельности рекомендуется учитывать следующее:

1. После того как игра закончится, попросите ребят ответить на вопросы: «Какую роль вы исполняли? Каковы были ваши задачи? С какими результатами вы пришли к окончанию игры?» По мнению ученых, подобный разговор необходим, во-первых, чтобы точно выявить победителей, во-вторых, чтобы дать возможность всем игрокам выплеснуть эмоции.

2. Очень важно, чтобы при подведении итогов преподаватель был тактичен. Давать оценку действий каждого участника надо так, чтобы подтолкнуть участника игры к самоанализу, увеличить веру игрока в себя, свои возможности.

3. Необходимо создать условия для того, чтобы старшеклассники смогли оценить свои игровые действия и других участников, а также качества личности, проявившиеся в данной игре.

4. Заключительный этап предназначен для того, чтобы старшеклассники смогли представить себя участниками делового общения с другими людьми, свои сильные и слабые стороны, осознать потребность и необходимость развития умений общаться.

Близкими по конструкции к ситуационно-ролевым играм могут быть признаны игры-эпопеи («Хоббитские игры» и «Диалог культур»).

Игры-эпопеи во внутренней организации включают, как правило, два типа игровой деятельности. Такими являются: интеллектуально-познавательные и ролевые игры «Хоббитские игры», виртуальная военно-экономическая игра типа компьютерной стратегии и ситуационно-ролевая игра «Диалог культур».

Б. В. Куприянов видит отличие игры-эпопеи от других в том, что игра-эпопея – это прежде всего форма организации жизнедеятельности временных летних объединений в условиях загородного детского центра. Она характеризуется тем, что ролевая имитация становится ядром лагерной смены, подчиняя себе деятельность временных объединений и кратковременных групп, общие массовые праздники. Игра-эпопея, по своему сюжету охватывая целый «исторический период», связанный с героическими подвигами и значительными событиями в жизни игровой страны, обладает рядом особенностей.

Героем всех событий игры может стать каждый из участников лагерной смены (дети и взрослые). Сами события, возникающие в ходе игры, приводят к необходимости совершить поступок.

Игра-эпопея является достаточно подробной копией законченного этапа жизни игрового народа, она имеет: завязку – оформление противоречий между участниками; развитие игры в ходе игровых действий; яркую кульминацию – событие, в результате которого происходит разрешение конфликтов, заложенных в разработке игры.

Игра-эпопея предполагает придание всем окружающим участников смены элементам среды – деревьям, дорожкам, зданиям, сооружениям, объектам и предметам

жизнедеятельности, явлениям, самим временным объединениям – названий, соответствующих игровой легенде, игровому материалу.

День в течение основного игрового этапа смены разделяется на несколько частей: неигровое время (прием пищи, гигиенические процедуры и т.п.); время ролевой игры; время иной игровой деятельности; время неигровых занятий (художественное творчество, развлечения и др.).

Еще один важный компонент воображаемой ситуации – предметы игрового взаимодействия (игровые артефакты). Можно сказать, что в игре-эпопее соревнование ведется за право обладания предметами игрового взаимодействия.

Например, в игре-эпопее «Хоббитские игры» игровой результат (победа) достигается при определенных манипуляциях с главным игровым предметом – «Кольцом Всевластия». В «Диалоге культур» выигравшей считается команда, которая в результате получит карточку космического корабля.

В структуре игры-эпопеи выделяется три этапа:

1. Первый этап характеризуется вводом в игру с целью обеспечения включения старшеклассников в игровую деятельность, а также решения такой тактической задачи, как адаптация старшеклассника к смене, временному коллективу и игре-эпопее.

2. Вторым этапом является период активных игровых действий. Он направлен на развитие качеств личности, усвоение старшеклассником знаний, овладение умениями, которые способствуют повышению результативности деятельности. Тактические задачи этого этапа: создание усло-

вий для самоопределения старшеклассника как активного участника игры-эпопеи, организация деятельности кратковременных объединений по профессиям, оформление игровых проблемных ситуаций.

3. Заключительный этап представляет собой выход участников из игры. Его цель – создание условий для перевода игрового опыта старшеклассников в социальный. Тактические задачи: создание условий для апробирования старшеклассниками полученных за смену знаний, умений, навыков; формирование клубов по интересам.

Задачи игрового общения:

1. Оценка игровой ситуации, получение достаточных представлений об игроках как участниках игрового общения и игровых действий, установление первичных контактов с другими игроками, ведение переговоров, осуществление влияния (внушение, требование, убеждение), завершение взаимодействия.

2. Ролевое общение в игре-эпопее предполагает реализацию трех основных типов взаимоотношений: сотрудничества, соглашения, конфликта.

3. Соревнование между игроками происходит в двух планах.

- 1) в скорости решения задачи (кто быстрее осознает цели, наметит план взаимодействия, установит первичные контакты и т. д.).
- 2) в результативности (полноте и точности представлений о партнерах по игре, выборе оптимальной тактики поведения, правильности и своевременности имитационных действий и т. д.).

Выделяют еще один вид игр, характерных для старшего школьного возраста, – *инновационные игры*. Данный вид игры можно охарактеризовать как совместную деятельность, направленную на создание информационного продукта, содержащую обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов.

Как правило, алгоритм инновационной игры предполагает следующие процедуры [38]:

- общий сбор-старт (постановка проблемы, объяснение правил);
- работа по группам;
- промежуточный сбор (демонстрация состояния информационного продукта группам, его анализ и оценка, прогнозирование, проектирование дальнейшей совместной деятельности по совершенствованию информационного продукта);
- общий сбор-финиш (подведение итогов).

Исследователи инновационных игр обычно указывают на ряд черт, характерных для данного вида игровой деятельности:

- наличие сложной задачи, принципиально новой для участников игры;
- разделение участников на небольшие группы (8–12 человек), которые разрабатывают варианты поэтапного решения поставленной задачи;
- прохождение каждой группой всех процедур (диагностика задачи, диагностика ситуации, диагностика и постановка проблем, определение целей, выработка решения, разработка проекта, разработка программы реали-

зации) обсуждение результатов работы группы во время общей дискуссии после каждой процедуры;

- наличие в каждой группе консультанта, специальным образом организующего работу группы с использованием соответствующих логико-технических, социально-технических и психологических средств.

По мнению ученых, инновационные игры нередко используются для совершенствования детских объединений различного масштаба – от школьного класса до Международной детской общественной федерации. В этом случае инновационные игры, с одной стороны, обогащают комплекс представлений о содержании и формах общественной деятельности детей, а с другой – могут способствовать, во-первых, развитию культуры диалога детей с детьми и детей со взрослыми, во-вторых, совершенствованию умения анализировать и проектировать жизнь собственных объединений.

В ходе игры необходимо предусмотреть анализ состояния дел в детской организации; оценку общей концепции деятельности детской организации; обеспечение активного участия в определении перспективных программ деятельности детской организации; разработку системы практических мер, обеспечивающих эффективность деятельности детской организации.

Как показывает анализ практики применения инновационных игр, их конструкции могут существенно отличаться по длительности: от игры по разработке плана основных дел класса на полугодие (1,5 часа) до многодневной программы в детском оздоровительном центре («Биржа идей», «Галактика»).

Куприянов рассматривает такой вид игр как полидеятельностные игры. По его мнению, данные игры в своей основе имеют много схожих черт с такой распространенной формой воспитательной работы, как так называемая «Ярмарка». В этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части, элемента в содержании и организации неигровой деятельности, используется как побудительное средство к неигровой деятельности.

Автор выделяет основные черты полидеятельностных игр: разнообразие видов деятельности, их равнозначность в общей конструкции игры; возможность выбора вида деятельности и характера участия в ней; наличие различных площадок деятельности (на каждой площадке осуществляется своя деятельность); объединение разнообразных видов деятельности игровой идеей (сюжетом игры); наличие системы стимулирования участников (игровые звания, очки, баллы).

Яркими примерами полидеятельностных игр могут служить «Солнцеворот», «Забава-94», «Марафон игр».

Можно отдельно рассмотреть *игры-путешествия*. Данный вид игры может иметь и другие названия: «маршрутная игра», «игра по станциям», «игра-эстафета». Назначение игры-путешествия имеет несколько вариантов. Авторы рассматривают игру-путешествие как средство для информирования воспитанников; для отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных и др.); для организации коллективного планирования деятельности коллектива; для контроля соответствующих знаний, умений и навыков (в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между команда-

ми-участницами). Данная игра также может способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций.

Игра-путешествие, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу сделать шаг на пути сплочения коллектива. Вообще игра-путешествие – одна из самых богатых по потенциалу форм.

Существует набор актов, ситуаций и процедур взаимодействия, характеризующих игру-путешествие.

Главное отличие игры-путешествия – целенаправленное движение группы-участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, выделяется несколько модификаций игры-путешествия.

Первая модификация – в маршрутном листе четко обозначен порядок движения команды и расположение площадок.

Вторая – в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположения не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок.

Третья модификация – порядок движения известен только проводнику.

Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра может варьировать число участников команды от 1–2 до 80 человек.

Наряду с модификациями рассматриваются наиболее значимые процедуры игры. Первой из них является

процедура передвижения команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выбрана быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки, или в сумерках идти на свет фонарика).

Следующей по значимости процедурой выделяют организацию деятельности на площадке. Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанной реакцией на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые предусматривали бы выполнение заданий. Организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («По нотам») разыграть ее в ходе игры. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура – это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды: «сбор-старт» и «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легенду, обосновывающую деятельность команды и правила игры (в том числе, способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются победители.

Степень реализации игрой-путешествием педагогической цели зависит и от степени подготовленности участников к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последствие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для обучающегося задач. Последствие должно создать условия для выхода эмоций и предусматривать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия.

Таким образом, определяется следующий алгоритм проведения игры-путешествия:

- подготовка участников к восприятию игры;
- сбор-старт;
- движение команд по маршруту;
- участие команд в организуемой на площадках деятельности;
- сбор-финиш;
- организация последствия.

Очевидно, что игра как социально-педагогическое явление изучено недостаточно полно. Воспитывающий потенциал самых различных игровых технологий чаще всего зависит от содержания познавательной, нравственной информации, заключенной в правилах игровых действий участников; от уровня самостоятельности участников в поиске средств, согласования действий с партнерами, самоограничения во имя достижения цели и успеха, установления доброжелательных отношений; от выбора участниками образцов для подражания [43].

В организации процесса воспитания старшеклассников Г. К. Селевко рекомендует применять деловые игры [29].

Он предлагает к использованию различные модификации деловых игр: имитационные, «деловой театр», психо- и социодраму.

Характеризуя имитационные игры, Г. К. Селевко рассматривает процесс игры как имитацию деятельности какой-либо организации, предприятия или его подразделения (например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т. д.). Имитировать можно события, конкретную деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановку, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т. д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

В играх типа «деловой театр» разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь обучающийся должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Еще одной модификацией деловых игр являются психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

В технологии деловой игры Г. К. Селевко выделяет следующие этапы:

1. *Этап подготовки.* Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

2. *Введение в игровую деятельность* – «ориентация» участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости обучающиеся обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Правила игры запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

3. *Этап проведения* – сам процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участ-

ников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Можно выделить несколько позиционных групп:

1) позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик;

2) организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор;

3) позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор;

4) методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист;

5) социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

4. *Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.* Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Таким образом, игровые технологии, используемые в старшем школьном возрасте, имеют характерные особенности. Они связаны с интересами и потребностями старшеклассников. Это обуславливает особенность целей применения игровых технологий в воспитании старшеклассников (оказание помощи в жизненном самоопределении;

формирование самостоятельности и ответственности; создание условий для самореализации личности, ее самоопределения в социуме; создание условий для формирования общественной направленности личности, коллективных взаимоотношений). Игры в данном возрасте становятся своего рода «полигоном» проб социальных ролей. Они помогают профессиональной ориентации старшеклассника.

Использование игровых технологий в старшем школьном возрасте положительно влияет на формирование личности старшеклассника, способствует ее социализации.

Проблема использования новых технологий в воспитательном процессе является достаточно актуальной на современном этапе развития общества. Изменения в обществе влекут за собой изменения в системе воспитания: подбор новых средств, приемов, методов, рассмотрение новых методик, технологий.

В психолого-педагогической науке проблема игры рассматривалась неоднократно. Существует множество подходов к понятию игры. Игра представляет собой вид деятельности в определенных условиях, а способ организации этой деятельности – это технология игры (игровая технология).

Воспитательное значение игры очень велико. Ее использование в воспитании учащихся помогает учителю в решении ряда педагогических задач. Игра способствует формированию дружного детского коллектива; самостоятельности учащихся; развитию социальной культурной компетенции личности; освоению социально-культурного опыта.

При использовании игровых технологий важно учитывать возрастные особенности учащихся. В рамках нашего исследования были выявлены особенности старшего школьного возраста, а именно: повышенная критичность в оценке; склонность к максимализму; энергичность; настойчивость; прямолинейность в суждениях; склонность к проявлению заботы, осознанию своей «нужности».

Поэтому особенностью игры в старшем школьном возрасте является ее эмоциональная окрашенность, что во многом предопределяет результат игры. Необходимо способствовать самоопределению старшеклассников, следуя правилу: «Каждому – конкретное дело», «Каждому – дело по душе».

Особенностью использования игровых технологий в старшем школьном возрасте является нацеленность на формирование самостоятельной личности, готовой к жизни в современном обществе. Стратегия и тактика воспитания на данном возрастном этапе должна быть направлена на помощь обучающимся в освоении социокультурного опыта и свободном самоопределении в социальном окружении, формировании своего внутреннего мира, гражданской позиции и мировоззрения.

Выводы по главе 2

Анализируя методические аспекты игры и игровой деятельности на разных возрастных этапах развития ребёнка можно сделать следующие выводы:

1. Игра – это универсальная технология обучения и развития, которая эффективна на всех возрастных этапах и может быть использована в учебно-воспитательном процессе.

2. На основании проведенного анализа, можно выделить следующие функции игры:

- функция социализации заключается в том, что игра является сильнейшим средством включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры;

- функция межнациональной коммуникации отражается в том, что игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны;

- функция самореализации ребенка в игре как полигоне человеческой практики означает то, что игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта;

- коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций;

- диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра – поле самовыражения, в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя;

– терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении;

– коррекционная функция подразумевает внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко;

– развлекательная функция игры является одной из основных ее функций, так как игра – стратегически организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он развивается.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что игра вносит огромный вклад в развитие личности ребенка. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей, то есть происходит формирование детского общества. В игре как в ведущем виде деятельности активно формируются или перестраиваются психические процессы. Игра способствует развитию памяти и интеллекта, а также воображения как психологической основы творчества.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

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

Но нельзя буквально все взять и превратить 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».

Итак, в заключение можно сказать, что игра – это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как

индивидуума, так и общества в целом. По специфике характера игр можно судить о быте, правах и навыках данного общества.

Для ребенка в игре таится возможность представить себя в роли взрослого, копировать увиденное когда-либо действие, тем самым приобретая определенные навыки, которые могут пригодиться ему в будущем.

Дети анализируют определенные ситуации в играх, делают выводы, предопределяя свои действия в схожих ситуациях в будущем.

В воображении ребенка палка легко превращается в коня, стул – в автомобиль, таким образом игра одновременно использует и развивает абстрактное мышление ребенка.

Более того, игра для ребенка – огромный мир, причем мир суверенный (личный), где он может все, что захочет. Все, что ему запрещается взрослыми.

Игра хранит и передает по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений. Традиционные формы досугово-игровой деятельности народа, сложившейся в культурах прошлого, практически выродились и иссякли, что повлекло за собой обострение, обнищание социально-психологических процессов общения, отчуждённость людей и т. п.

Тезаурус игр огромен и рассчитан преимущественно на конкретный возраст играющих, время года, уровень воспитанности и культуры.

В феномен игры следует особо выделить:

1. Первая культура, созданная человеком, – это игровая культура, основанная на традициях труда, социальной деятельности. Ее совместно создавали и потребляли дети и

взрослые в семьях и общественных объединениях. Воспитание детей – самый запутанный и сложный вид творчества человека. Он требует создания системы просвещенной, германизированной культуры родительства, наставничества, цивилизованной школы, в которой необходимо найти место преобразующей игре, хранящей духовный потенциал общечеловеческих ценностей.

2. Может быть, утверждение гиперболично и дерзко, но игра – явление космического замысла, она феномен ноосферы и способна гарантировать гармоническое совместное развитие человека и биосферы, о чем писал В. Вернадский. В равной степени играют силы природы, искрятся игрой музыка Россини, полотна Рериха, поэзия Пушкина, драматургия Шекспира. Междоусобицы и разборки – это ролевые игры людей. Политические игры стали нормой. Современное общество проявляет особое игровое сознание: игровые раунды разыгрываются как на политической арене, так и в повседневной жизни. Выброс психической энергии в игре огромен и беспределен.

3. Что касается различных теорий происхождения игры, ее назначения в жизни ребенка, мы считаем, что прав профессор Л. Б. Ительсон, свидетельствующий: «...Здесь пока есть почти столько же теорий, сколько существует теоретиков». Прав Г. С. Спенсер, считающий, что игра есть способ изживания у ребенка излишков энергии; прав К. Бюлер, отмечавший, что к игре побуждает удовольствие; прав К. Гросс, утверждающий, что игра – это форма подготовки к будущей деятельности; прав Д. Дьюи, доказывающий, что игра есть реализация ребенком видов поведения, приобретенных на основе инстинктов подражания и научения; прав З. Фрейд, полагавший, что игра –

это способ символического удовлетворения ребенком его желаний, не удовлетворенных в реальности.

Существует высокая правда Л.С. Выготского, который считал, что игра вырастает из противоречия между социальными потребностями и практическими возможностями ребенка, и видел в ней ведущее средство развития детского сознания и его функций. Правы все исследователи, доказывающие, что проблема игры – один из важнейших и сложнейших психологических и педагогических вопросов, от правильного решения которого зависит весь процесс воспитания и образования детей.

4. Игра – прерогатива детства. Дети играют, как дышат. Именно детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, воспитывая щедрые, честные, высоконравственные личности. Игра – особая, суверенная сфера жизни ребенка, которая компенсирует ему все ограничения и запреты, становясь педагогическим полигоном подготовки к взрослой жизни и универсальным средством развития, обеспечивающим нравственное здоровье, разносторонность воспитания ребенка. Особое значение имеет игра для огромного количества ущербных, неразвитых детей, которых необходимо воспитывать сегодня, так как завтра будет поздно.

5. Игра – это одновременно и развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореабилитации, сотрудничества, содружества, сотворчества со взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого. И в то же время «многочисленные игры ребят – работа», в которой не может быть «надо» и «не надо», считал Януш Корчак.

6. Современная гуманистическая школа нацелена на индивидуальный и межличностный подходы к каждому ребенку. Игра – неоценимый в этом помощник. В игре ребенок – автор, исполнитель и практически всегда творец, испытывающий чувства восхищения, удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии. Игры бескорыстны, через них идет нескончаемый поток информации, которую дети в игре обогащают, и потому их фантазия становится более насыщенной, содержательной, интересной. В равной степени важно наличие игр индивидуального, парного (дуэтного), группового, командного и массового характера, игр самобытных и комплексных.

7. Игры коллективны, коммуникативны, в них, как в любви, все «наше» («наши игрушки», «наши песочницы», «наши дворы»), ибо игра – совместное творчество и постижение мира, и она послушна голосу совести ребенка. Осмысление действительности в играх идет через реальное и условное, через нонсенс и парадокс, в которых экспериментально детьми выверяются истинное, пародийное и даже как бы бессмысленное (нелепицы, перевертыши, речевые забавы, розыгрыши). В любой гуманитарной сфере, включая игру, отсутствуют абсолютные истины. Здесь также все решают мера, дифференцированная ценность, инструментовка каждого игрового сеанса.

8. Игры ценны автономно, но более всего – в системе их использования. Системность игровой практики – это периодичность и длительность использования целенаправленных программ (групп, комплексов, «цепочек») игр, ориентированных на решение конкретных воспитательных задач, на конкретные жизненные ситуации.

9. Принципиально применение собственно игр, равно как принципиально использование игровых форм труда, познания, художественного творчества, спорта, соревнований; использование элементов игр в сочетании с неигровой деятельностью в пропорциях, соответствующих различным возрастам учащихся и здравому смыслу.

10. Возникла сверхзадача – создать игровую образовательную систему, в которую войдут игроучебники, игровые дидактические аксессуары, игрокнижки, популяризирующие школьные науки; дидактические игротеки (компьютерные учебные игры; настольные развивающие игры; программы игр по всем учебным предметам и др.).

Игровая образовательная система – это игроклассы, игроуроки, игровые городки в школьных дворах, игротеки на правах библиотек, игровая «наглядность» школьных кабинетов и коридоров, специгры в школьных рекреациях, и произвольная система стихийных детских самобытных игр, длительно хранящихся в опыте поколений детей.

Важна перспектива создания для детей и взрослых центров развлечений с динамикой развития игры: игровая техника, игрушки для дошкольников; игровые автоматы для подростков и юношества; межвозрастные спортивные игротренажеры; игры для профессионального обучения и как высшая форма – компьютерные игры. Важно возобновление традиций создания литературы по игре для всех слоев населения, прежде всего для детей. Неоценима роль коммуникативных средств, особенно телевидения, как пропагандистов игры.

11. Вместе с тем невозможно создать некий идеальный комплекс игр, идеальную модель игры, которые можно было бы рекомендовать всем детским учреждени-

ям, детским коллективам разного типа, детям разных возрастов и на все времена.

Игра стихийна. Она вечно обновляется, изменяется, модернизируется. Каждое время рождает свои игры на современные и актуальные сюжеты, которые интересны детям по-разному. Виды и сюжеты игр имеют и определенную стабильность, и вечно меняющуюся динамику и диалектику. Дидактизировать игру трудно, ибо дети практически всегда сами ставят себе в играх цели, сами выбирают средства и способы для их осуществления, сами вырабатывают игровые действия, опираясь на условные правила, что поддерживает их бесконечное творчество, помогает занижать более высокие позиции, чем в обыденной жизни.

12. Игра – реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Она на равных стоит рядом с трудом, познанием, общением, творчеством, являясь их корреспондентом. В игровом мироощущении детей присутствуют истины конгениального характера, не менее важные, чем установочные взгляды на реальности мира. Игры учат детей философии осмысления сложностей, противоречий, трагедий жизни, учат, не уступая им, видеть светлое и радостное, подниматься над неурядицами, жить с пользой и празднично, «играючи».

Искусство игры – важная часть жизненной стратегии людей, ощущающих уникальность и неповторимость жизни.

Библиографический список

1. Асташова, Н. А. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход / Н. А. Асташова, С. К. Бондырева, О. С. Попова // Образование и наука. – 2023. – № 25 (1). – С. 15-49. – Текст : непосредственный.

2. Баева, Г. М. Особенности развивающих игр В. В. Воскобовича для детей дошкольного возраста / Г. М. Баева // Молодой ученый. – 2022. – № 19 (414). – С. 427-429. – URL: <https://moluch.ru/archive/414/91472/> (дата обращения: 25.05.2025). – Текст : непосредственный.

3. Битюцкая, Е. В. Имитационная игра-головоломка как модель решения трудной жизненной задачи / Е. В. Битюцкая, Д. Н. Кавтарадзе // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология, 2019. – № 3. – Текст: непосредственный.

4. Блонский, П. П. Педология / П. П. Блонский. – 2-е изд., стер. – Москва : Юрайт, 2025. – 315 с. – (Антология мысли). – ISBN 978-5-534-12114-8. // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/561994> (дата обращения: 31.05.2025). – Текст : электронный.

5. Бордовская, Н. В. Педагогика : учебное пособие / Н. В. Бордовская, А. А. Реан. – Санкт-Петербург: Питер, 2021. – 304 с. – ISBN 978-5-4461-9612-8. – URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/377280/reading> (дата обращения: 01.06.2025). – Текст : электронный.

6. Волков, Г. Н. Этнопедагогика : учеб. для студ. сред. и высш. пед. учеб. заведений / Г. Н. Волков. – Москва : Издат. центр «Академия», 1999. – 168 с. – Текст: непосредственный

7. Вундт, В. М. Введение в философию : учебник для вузов / В. М. Вундт. – 5-е изд., стер. – Москва : Юрайт, 2025. – 290 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-08945-5 // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/560722> (дата обращения: 01.06.2025). – Текст : электронный.

8. Выготский, Л. С. (1896–1934). Собрание сочинений : в 6 т. / Л. С. Выготский; сост. М. Г. Ярошевский ; вступ. ст. А. Н. Леонтьев ; АПН СССР. Проблемы развития психики / под ред. [и с послесл.] А. М. Матюшкина. – Москва : Педагогика, 1982–1984, 1983. – 368 с. – Текст : непосредственный.

9. Выготский, Л. С. Психология развития человека / Л.С. Выготский. – Москва: Смысл; Эксмо, 2005. – 1136 с. – (Библиотека всемирной психологии). – ISBN 5-699-13728-9. – Текст : непосредственный.

10. Газман, О. С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогики к педагогике свободы / О. С. Газман. – Москва: МИРОС, 2002. – 296 с. – ISBN 5-7084-0230-X. – Текст : непосредственный.

11. Гревцева, Г. Я. Педагогические технологии : учебное пособие / Г. Я. Гревцева, Р. А. Литвак. – 2-е изд., испр. и доп. – Челябинск: ЧГИК, 2018. – 137 с. - ISBN 978-5-94839-689-7. – Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/177735> (дата обращения: 01.06.2025).

12. Давыдов, В. В. Теория развивающего обучения / В. В. Давыдов ; РАО, Психол. ин-т, Междунар. Ассоц. «Развивающее обучение». – Москва : ИНТОР, 1996. – 542 с. – ISBN 5-89404-001-9. – Текст : непосредственный.

13. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка Владимира Даля: в 4 т. Т. 2. И-О / В. И. Даль; под ред. И. А. Бодуэна-Де-Куртенэ. – 3-е изд., испр. и значительно доп. – Санкт-Петербург; Москва: Т-во М. О. Вольфъ, 1905. – 2030 стб. – На обл. авт. и загл. не указаны. – РК2. – На ко-реш-ке: В. Даль. Словарь.

14. Емельянова, Т. В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2015. – 1 оптический диск.

15. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. – Курган : КГУ, 2021. – 112 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (дата обращения: 01.06.2025).

16. Каменева, И. В. Психология и педагогика игровой деятельности: учебное пособие / И. В. Каменева. – Архангельск: САФУ, 2019. – 75 с. – ISBN 978-5-261-01431-7. – Текст : электронный // Лань: электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/161935> (дата обращения: 01.06.2025).

17. Каптерев, П. Ф. История русской педагогики: в 2 ч. Ч. 1. Церковно-религиозная и государственная педагогика : учебник для вузов / П. Ф. Каптерев. – Москва : Юрайт, 2025. – 283 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-04051-7. – Текст : электронный // Образовательная

платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/561998> (дата обращения: 01.06.2025).

18. Каталевский, Д. Ю. Имитационные игры в бизнес-образовании: опыт применения деловой игры «Стартап: пределы роста» / Д. Ю. Каталевский. – Текст : непосредственный // Искусственные общества. – 2022. – Т. 17. – № 3. – С. 87–96.

19. Колокольникова, З. У. Игровые технологии: учеб. пособие / З. У. Колокольникова. – Красноярск : Сиб. федерал. ун-т, 2020. – 164 с. – ISBN 978-5-7638-4584-6. – Текст : непосредственный.

20. Коменский, Я. Избранные педагогические сочинения / Я. Коменский; переводчики Н. П. Степанов, Д. Н. Корольков, А. А. Красновский. – Москва : Юрайт, 2025. – 440 с. – (Антология мысли). – ISBN 978-5-534-09278-3. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/565403> (дата обращения: 01.06.2025).

21. Кон, И. С. Психология юношеского возраста: проблемы формирования личности : учебное пособие для студентов педагогических институтов / И. С. Кон. – Москва : Просвещение, 1979. – 175 с. – Текст : непосредственный.

22. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б. П. Никитин. – 3-е изд., доп. – Москва : Просвещение, 1990. – 160 с. – ISBN 5-09-003932-1. – Текст : непосредственный.

23. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка : около 100 000 слов, терминов и фразеологических выражений / С. И. Ожегов ; под ред. Л. И. Скворцова. – 26-е

изд., испр. и доп. – Москва : Оникс [и др.], 2009. – 1359 с. – Текст : непосредственный.

24. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка 80000 слов и фразеол. выражений / С. И. Ожегов и Н. Ю. Шведова; Рос. акад. наук, Ин-т рус. яз. им. В. Б. Виноградова. – 4-е изд., доп. – Москва : Азбуковник, 1997. – 939 с. – ISBN 5-89285-003-X. – Текст : непосредственный.

25. Основы игровых технологий : учебно-методическое пособие / сост. Л. В. Чернова [и др.]. – Чебоксары: ЧГИКИ, 2019. – 31 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/138829> (дата обращения: 01.06.2025).

26. Пиаже, Ж. Избранные психологические труды Психология интеллекта. Генезис числа у ребенка. Логика и психология/ предисл. В. А. Лекторского [и др.]; пер. с фр., с. 9–53. – Москва : Просвещение, 1969. – 650 с.

27. Плеханов, Г. В. (1856–1918). Избранные философские произведения: в 5 т. / Г. В. Плеханов; ред. коллегия : М. Т. Иовчук [и др.]; подготовка текстов и примеч. Е. С. Коц [и др.]; вступ. статья В. Фоминой; Акад. наук СССР, Ин-т философии. – Москва: Госполитиздат, 1956–1958. – 23 см.

28. Полат, Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – 3-е изд., стер. – Москва: Издат. центр «Академия», 2010. – 368 с. – ISBN 978-5-7695-7057-5. – Текст : непосредственный.

29. Пучков, П. В. Имитационная игра как активный метод обучения гуманитарным дисциплинам: дис. ... канд. пед. наук / П. В. Пучков. – Саратов, 1998. – 165 с.

30. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Санкт-Петербург : Питер, 2018. – 713 с. – ISBN 978-5-496-01509-7. – URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/21947/reading> (дата обращения: 01.06.2025). – Текст : электронный.

31. Рубинштейн, С. Л. Развитие речи у детей: Развитие выразительной речи / С. Л. Рубинштейн // Хрестоматия по теории и методике развития речи детей дошкольного возраста : учеб. пособие для студентов дошк. отд-ний и фак. высш. и сред. пед. учеб. заведений / сост.: М. М. Алексеева, В. И. Яшина. – Москва, 1999, 2000. – С. 516–520. – (Высшее образование). – ISBN 5-7695-0438-2. – Текст : непосредственный.

32. Рябцева, Н. М. Сюжетно-ролевая игра как средство формирования духовно-нравственных качеств личности младшего дошкольника / Н. М. Рябцева // Психолого-педагогический, социальный и управленческий аспекты реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования : материалы Межрегион. науч.-практ. конф. – Липецк, 2018. – С. 144–146. – Электрон. копия сборника доступна в науч. электрон. б-ке eLibrary. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32582441&selid=32806555> (дата обращения: 08.11.2022). – Доступ после регистрации.

33. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1 / Г. К. Селивко. – Москва : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с. – (Серия «Энциклопедия образовательных технологий»). – ISBN 5-87953-211-9. – Текст : непосредственный.

34. Селиванов, В. С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Педагогика и психология» и «Соц. Педагогика» / В. С. Селиванов. – 4-е изд., стер. – Москва: Академия, 2005. – 335, [1] с. схемы; 22. – (Высшее профессиональное образование). – ISBN 5-7695-2546-0.

35. Смирнова, Е. О. Игра в современном дошкольном образовании / Е. О. Смирнова // Психолого-педагогические исследования дошкольного детства : избранные статьи / Е. О. Смирнова. – Москва : Издательство Московского университета, 2022. – С. 289-295. – Текст : непосредственный.

36. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Юрайт, 2025. – 223 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-00219-5. – Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/560756> (дата обращения: 01.06.2025).

37. Смолкин, А. М. Методы активного обучения / А. М. Смолкин. – Москва : Высшая школа, 1991. – 176 с. – ISBN 5-06-002142-4.

38. Тултаев, А. Проведение ролевых, грамматических игр на уроках иностранного языка / А. Тултаев. – URL: <https://pandia.ru/text/79/081/93511.php> (дата обращения: 09.06.2023). – Текст : электронный.

39. Усова, А. П. Педагогика игры и ее насущные проблемы // История советской дошкольной педагогики: Хрестоматия / сост. Н. Б. Мchedlidze [и др.]; под ред. М. Н. Колмаковой. – Москва: Просвещение, 1988. – С. 344-351. – Текст : непосредственный.

40. Ушинский, К. Д. (1824–1870). Избранные педагогические сочинения / К. Д. Ушинский. – Москва : Государственное учебно-педагогическое издательство, 1939. – Т. 2. – 468 с. – Текст : непосредственный.

41. Ушинский, К. Д. Педагогическая антропология : Человек как предмет воспитания. Опыт пед. антропологии : в 3 кн. Кн. 1. Часть физиологическая. Часть психологическая. Сознание. Чувствования / К. Д. Ушинский. – Москва : Изд-во УРАО, 2002. – 512 с. – ISBN 5-204-00320-7. – Текст : непосредственный.

42. Фрёбель, Ф. Педагогические сочинения / Ф. Фрёбель ; пер. И. Д. Городецкий. – 2-е изд. – Москва : Книгоиздательство К. И. Тихомирова, 1913. – Т. 1. Воспитание человека. – 359 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=81360> (дата обращения: 01.06.2025). – Текст : электронный.

43. Фрейд, З. «Я» и «Оно». Избранные работы / З. Фрейд ; переводчик Л. Голлербах. // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – Москва : Юрайт, 2025. – 165 с. – (Антология мысли). – ISBN 978-5-534-06132-1. – URL: <https://urait.ru/bcode/564475> (дата обращения: 01.06.2025).

44. Фрейд, З. Психопатология обыденной жизни / З. Фрейд ; переводчик О. Л. Медем // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/569283> (дата обращения: 01.06.2025). – Москва : Юрайт, 2025. – 144 с. – (Антология мысли). – ISBN 978-5-534-20311-0. – Текст : электронный

45. Хруцкий, Е. А. Организация проведения деловых игр : учебно-методическое пособие / Е. А. Хруцкий. – Москва : Высшая школа, 1991. – 320 с. – ISBN 5-06-000611-5. – Текст : непосредственный.

46. Чельшева, И. В. Игровые технологии : теория и практика / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина, Н. П. Рыжих ; отв. ред. Е. В. Мурюкина ; Таганрогский институт им. А. П. Чехова (филиал) РГЭУ (РИНХ). – Таганрог : Таганрогский государственный педагогический институт имени А. П. Чехова, 2013. – 188 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615007> (дата обращения: 01.06.2025). – ISBN 978-5-87976-883-1. – Текст : электронный.

47. Чехлыстова, Т. В. Формирование познавательной активности у детей дошкольного возраста через внедрение развивающих игр В. В. Воскобовича в образовательное пространство ДОУ / Т. В. Чехлыстова, В. В. Лесунова // Молодой ученый. – 2019. – № 41 (279). – С. 267-269. – URL: <https://moluch.ru/archive/279/62922/> (дата обращения: 16.06.2023). – Текст : электронный.

48. Шкитина, Н. С. Настольная игра как средство профессиональной подготовки студентов педагогических вузов к деятельности классного руководителя / Н. С. Шкитина, Н. С. Касаткина // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. – 2019. – № 3. – С. 222-237. – ISSN 1997-9886. – Текст : непосредственный

49. Шкитина, Н. С. Подготовка студентов педагогического вуза к использованию современных информационных технологий на уроке иностранного языка: монография / Н. С. Шкитина, Н. С. Касаткина. – Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2022. – 201 с. – ISBN 978-5-93162-713-7. – Текст : непосредственный.

50. Шмаков, С. А. Досуг школьника: проблемы. Прогнозы. Секреты. Подсказки. Калейдоскоп развлечений / С. А. Шмаков. – Липецк : Липецкая организация Союза писателей РФ, 1991. – 192 с. – ISBN 5-85831-004-4. – Текст : непосредственный.

51. Шмаков, С.А. От игры к самовоспитанию: сборник игр-коррекций / С. А. Шмаков, Н. Я. Безбородова. – Москва : Новая школа, 1993. – 76 с. – ISBN 5-7301-0015-9. – Текст : непосредственный.

52. Эльконин, Б. Д. Введение в психологию развития (в традиции культурно-исторической теории Л. С. Выготского). – Москва : Тривола, 1994. – 168 с. – ISBN 5-88415-003-21. – Текст : непосредственный.

53. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. – 4-е изд., стер. – Москва: Издат. центр «Академия», 2007. – 384 с. – ISBN 978-5-7695-4068-4. – Текст : непосредственный.

54. Юдин, В. В. Технологическое проектирование педагогического процесса : монография / В. В. Юдин. – Москва : Университетская книга, 2008. – 300 с. – ISBN 978-5-9792-0010-1. – Текст : непосредственный.

55. Gee, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Entertainment. 2003. № 1(1), pp. 20-28.

56. Squire, K. From content to context: Videogames as designed experience. Educational Researcher. 2006. № 35(8), pp. 19-29.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

«Дары» Фребеля

Таблица 15 – Характеристика «Даров» Фребеля

Название и содержание «Даров»	Методические указания
1 Ящик с шариками (красный, синий, жёлтый, оранжевый, зелёный и фиолетовый), с цветными шнурами и качалкой	Фребель считает, что такие игрушки следует подвесить над постелью ребенка двух-трех месяцев, чтобы с их помощью он выучился различать цвета, воспринимать различные направления движений. Игры с ребенком организует взрослый. Они могут быть самыми разнообразными. Для примера Фребель прилагается таблица рисунков с изображением игр с мячом. Цель этих игр – знакомство ребенка с движением и направлением движений (вниз, вправо, вперед и т. д.), с цветом. Давать эти шарики Фребель рекомендует по одному, по два и т. д.

<p style="text-align: center;">2</p> <p>Игра начинается с опыта: показывается сходство между этими тремя разными формами: куб, подвешенный на шнур, вращают, в результате чего он кажется цилиндром, а цилиндр – шаром. Предлагаются также катание шара, вращение шара на шнуре и на блюде и т.д. В результате серии таких различных движений с этими геометрическими телами дети знакомятся: с движением, с тяжестью и инерцией, с понятием о числе. Кроме того, в процессе таких игр дети замечают переход одной формы в другую и при вращении тел начинают отличать существенное постоянное от преходящего и изменяющегося. Одновременно проводятся упражнения в счёте от одного до десяти</p>	<p>Игра начинается с опыта: показывается сходство между этими тремя разными формами: куб, подвешенный на шнур, вращают, в результате чего он кажется цилиндром, а цилиндр – шаром. Предлагаются также катание шара, вращение шара на шнуре и на блюде и т. д. В результате серии таких различных движений с этими геометрическими телами дети знакомятся: с движением, с тяжестью и инерцией, с понятием о числе. Кроме того, в процессе таких игр дети замечают переход одной формы в другую и при вращении тел начинают отличать существенное постоянное от преходящего и изменяющегося. Одновременно проводятся упражнения на счёт от одного до десяти</p>
---	---

<p style="text-align: center;">3</p> <p>Ящик, в котором находится деревянный куб, разделённый на восемь кубиков. Его предлагается давать на третьем году жизни, стремясь удовлетворить желание детей этого возраста узнать, как сделаны вещи, что находится внутри</p>	<p>Воспитатель показывает детям, как куб можно разделить на две, четыре, шесть и т. д. частей. В результате ребенок начинает понимать, что из единства или единицы образуется множество, которое меньше целого, и т. д. Кроме того, кубики служат для построек, которые сначала помогает строить воспитатель – даёт лист бумаги, разлиновывает на квадраты величиной, равной стороне восьми кубиков, и на нём учит возводить постройки. Фребель предлагал три вида игр:</p> <p>1) изображение посредством кубиков различных предметов (лестница, дом, надгробные кресты и т. д.), не ломая, а преобразования один в другой;</p> <p>2) изображение изящных форм, выкладывание различных узоров (около 80) из квадратов, не ломая, а преобразовывая один в другой;</p> <p>3) познавательные или математические: играя, ребёнок знакомится с величиной, количеством, различным их положением и т. д.</p>
--	---

<p>4</p> <p>Предназначен для детей от четырех до семи. Представляет из себя следующее: деревянный куб, разделенный на 8 одинаковых кубиков или кирпичиков. С его помощью ребенок получает представления о понятиях «число», «целое» и «часть», учится считать, строить из кубиков различные предметы</p>	<p>Предлагаются те же игры: составление жизненных, изящных и математических форм. Те же два правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) не ломать, а преобразовывать; 2) использовать весь материал. <p>При этом Фребель дает таблицы построек и узоров, примерных делений, таблицу для счёта от 1 до 8 и обратно</p>
<p>5</p> <p>Куб, разделённый на 27 кубиков, из которых три (каждый) разделены на два и три – на четыре трёхгранные призмы</p>	<p>Вводится новый элемент – форма с треугольной плоскостью. Детям предлагается то же составление жизненных, изящных и математических форм. Сопровождается материал таблицами с изображением примерных построек разнообразной тематики: рынок, водопровод, караульная, обелиски и т.п. Особенно много в таблицах представлено очень сложных изящных форм</p>
<p>6</p> <p>Куб, состоящий из 27 деревянных плиток или кирпичиков. Из них 21 целый, три разделены пополам (поперек), а еще три разделены вдоль. Всего 33 бруска</p>	<p>По сути дела, шестой «Дар» – это усложнённое продолжение предыдущего: те же виды работы с материалом (составление трёх типов форм: жизненных, изящных и математических),</p>

<p>Пятый и шестой «Дары» применяются и для развития творческих способностей детей (построение фасада церкви, загородного дворца, римского водопровода)</p>	<p>те же правила (не разрушать сделанное, а преобразовывать, обследовать предметы, строить, сообразуясь со всем количеством материала). Шестой «Дар», как и прежние, имеет таблицу образцов, которым должны следовать дети</p>
--	--

Приложение Б

Сенсорные материалы М. Монтессори

Таблица 16 – Сенсорные материалы М. Монтессори

Вид	Задача	Характеристика
Зрение	Материалы для различения размеров	Цилиндры-вкладыши, розовая башня, коричневая лестница, красные штанги
	Материалы для различения цветов	Цветные таблички
	Материалы для различения формы плоских фигур	«Геометрический комод»
Осязание	Материалы для развития осязания	Доски для ощупывания, шершавые таблички, ткани
Слух	Материалы для развития слуха	Шумящие коробочки, звоночки
Чувство тяжести	Материалы для развития барического чувства	Весовые таблички
Чувство тепла	Материалы для развития чувства тепла	Тепловые бутылочки, тепловые таблички
Обоняние	Материалы для развития обоняния	Коробочки с запахами
Вкус	Материалы для развития вкуса	Вкусовые баночки
Стереогностическое чувство	Материалы для развития восприятия формы	Геометрические тела, сортировка, волшебный мешочек
		«Рамки Монтессори» – это набор квадратных рамок-пластинок с вырезанными в центре отверстиями разной формы. Монтессори предлагает 8 фигур: квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, трапеция, треугольник, полукружия

Имитационные игры в практике деятельности классных руководителей

❖ Задания по кругу

Цель – выявление уровня знаний по предмету, умений использовать знания в практической деятельности.

Тип игры: интеллектуальная, контролирующая, дидактическая.

Условия игры: требуются: кодоскоп, кодопленки, фло-мастеры. Столы в классе расставляются таким образом, чтобы в нем могли одновременно работать от трех до шести малых групп, состоящих из четырех-шести учеников.

Ход. Каждая микрогруппа разрабатывает свое собственное задание на указанную тему и вариант его возможного решения. После этого группа передает записанное на кодопленке задание (без его решения) соседней группе и, в свою очередь, получает задание от другой микрогруппы и выполняет его.

По завершению заданий микрогруппами кодопленки поочередно проецируются через кодоскоп. При этом микрогруппа, выполнявшая задания, дает свои пояснения. А микрогруппа, разработавшая задание, комментирует предложенное решение, сравнивая его со своим собственным вариантом.

Пример: Предлагается придумать сложную ситуацию межличностного общения, а затем выработать шесть вариантов ответов ее решения. При этом слушателям пред-

лагается следующий набор слов: «оценивать» (О), «интерпретировать» (И), «успокаивать» (У), «рекомендовать» (Р), «предполагать» (П), «спрашивать» (С), каждое из которых задает содержание одного из шести вариантов решения. Записанная на кодопленку ситуация межличностного общения передавалась от одной микрогруппы к другой, и каждая из микрогрупп разрабатывала собственное оптимальное (на взгляд группы) решение ситуации.

❖ Вопросы по кругу

Цель – выявить уровень знаний по пройденному материалу.

Тип игры: интеллектуальная, контролирующая, дидактическая.

Условия игры: класс делится на группы по 6 человек. Каждому обучающемуся дается лист бумаги, ручка.

Ход. Учащийся обдумывает вопрос по теме занятия, записывает его на листок бумаги. Каждый листок передается по кругу от одного участника к другому. Кто знает ответ, записывает его. В конце вопросы и ответы зачитываются вслух и закрепляются на плакате.

❖ Свеча

Цель – развивать умение управлять своим эмоциональным состоянием, расслабляться, рассказывать о своих чувствах и переживаниях.

Тип игры: психологическая, тренинговая.

Условия игры: вокруг стола, на котором стоит свеча, расставляются стулья.

Ход. Дети в удобных позах рассаживаются вокруг свечи. В течение 5–8 сек. пристально смотрят на пламя,

затем закрывают глаза на 2–3 сек. (Свеча гаснет.) Открыв глаза, рассказывают, какие образы увидели в пламени свечи, что чувствовали при этом.

❖ Пирамида знаний

Цель – определение уровня знаний по пройденному материалу.

Тип игры: интеллектуальная, дидактическая.

Условия игры: дети сидят в кругу. Требуется построить «пирамиду» из рук, называя определенные сведения.

Ход. Первый учащийся сообщает определенные сведения по какому-либо предмету (знаменательную дату в истории, правило, определение, характеристику явлений, предметов; процессы, события и т. д.) и кладет руку. Второй учащийся называет следующее сведение и кладет на руку соседа свою руку и т.д. получается пирамида. Ее высота зависит от того, насколько хорошо учащиеся знают материал.

❖ Учебные станции

Цель – закрепление нового материала.

Тип игры: интеллектуальная, дидактическая.

Условия игры: готовятся таблички с названием станций, рабочие инструкции, специальные учебные материалы. Выбираются руководители рабочих групп и хронометрист. В учебной аудитории учитель оборудует несколько рабочих (учебных) станций. На каждой станции стоит табличка с ее названием и лежит подробная рабочая инструкция и материал, необходимый участникам для выполнения соответствующих рабочих заданий. Выделяется определенное количество времени на выполнение

заданий на каждой станции. Формируются одинаковые по численности группы (2–4 человека). Для успешной работы надо всегда иметь на одну станцию больше, чем количество групп.

Ход. Члены каждой рабочей группы идут к той станции, с которой они хотели бы начать. Они выполняют предложенные им на этой станции задания и переходят на свободную станцию.

Пример: члены каждой группы занимают места на одной из учебных станций (здесь предлагается на одну станцию больше, чем количество самих групп). Один из членов группы является руководителем учебной работы группы и ведущим внутригрупповых дискуссий.

Один из членов группы является хронометристом и секретарем. Руководитель учебной группы зачитывает вслух инструкцию по выполнению упражнения и руководит работой. Хронометрист следит за тем, чтобы группа не задерживалась на каждой станции более 15 минут. Выполнять упражнения группе следует начинать сразу же. Через 5–10 минут группа должна закончить работу. На следующей станции обязанности руководителя учебной деятельности группы и хронометриста переходят к другому члену рабочей группы.

❖ 4+4 Разговор на краю стола

Цель – развитие коммуникативных качеств, умение участвовать в процессе дискуссии.

Тип игры: социальная, воспитательная.

Условия игры: ученики стоят вокруг нескольких сдвинутых вместе столов. На четырех углах столов лежат стопки

по четыре карточки, на каждой из которых написаны слова или предложения («высказывания»). Сверху на стопке лежит пятая карточка, которая прикрывает собой остальные. Эти пятые карточки убираются, и слушатели могут прочитать высказывания на карточке, лежащей сверху.

Ход. Ученики обходят столы вокруг и останавливаются около того понятия, к которому они испытывают особое отношение (например, оно связано с событиями в их личной жизни, или они просто хотели бы познакомиться с теми людьми, которые могут что-то сообщить по поводу этого высказывания), мотивы выбора могут быть самые разные.

После того как около высказывания образовались небольшие группы, их членам предлагается поговорить о выбранном ими высказывании (слове или предложении). Когда, примерно, через 5-8 минут интенсивность разговора снижается, учитель просит учащихся переложить верхнюю карточку вниз стопки. Ученики вновь идут по кругу вокруг столов. Вокруг новых уже высказываний вновь образуются группы, и вновь происходит разговор. Затем то же самое повторяется еще два раза.

Слова и предложения («высказывания») могут подбираться так, чтобы они на каждом следующем круге все ближе подводили учащихся к теме занятия, или так, чтобы они все более интенсифицировали дискуссию по определенной проблеме.

❖ Рисуем картинки

Цель – умение передавать свои знания, отношение к проблеме через рисунок.

Тип игры: интеллектуальная, тренинговая, дидактическая.

Условия игры: учащиеся делятся на группы от 3 до 5 человек, получают задание нарисовать в течение 15 минут картинку по соответствующей проблеме или вопросу какого-либо учебного предмета.

Ход. Учитель называет тему. Учащиеся в течение 15 минут, работая маленькими группами, рисуют картинку, которая будет представлена всем детям. Группы выставляют свои «картины» и поясняют их. Учитель отмечает ключевые слова на карточках или плакатах. Эти ключевые слова укажут направление дальнейшей работы.

Вариант: отдельные картинки становятся предметом общего обсуждения. Сначала все ученики делают предположения о том, что хотел сказать своей картинкой тот или иной участник занятия. Затем уже «автор» объясняет, что же он выразил. Но такая работа возможна в небольшой группе (до 10 человек), иначе фаза объяснения чересчур затянется.

❖ Экзамен по предмету

Цель – психологически подготовить детей к процессу сдачи экзаменов.

Тип игры: психологическая, тренинговая, имитационная.

Условия игры: из числа учащихся выбираются «члены экзаменационной комиссии – председатель, два экзаменатора», «экзаменуемые» и независимые наблюдатели. Готовятся билеты с вопросами.

Ход. Экзамен проходит в устной форме. Экзаменуемый выбирает билет и идет готовиться. Далее экзаме-

нующийся отвечает перед комиссией, которая оценивает его ответ. Остальные ученики, получают задание: наблюдать и анализировать моделируемую ситуацию.

❖ **Выбери слово**

Цель – научить отбирать непонятные слова и выражения в тексте учебной статьи, раскрывать их значение.

Тип игры: интеллектуальная, познавательная, дидактическая

Условия игры: учителем заранее подбираются тексты учебного материала, не более половины страницы, для каждого ученика.

Ход. Подготовленные тексты раздаются учащимся. Учитель предлагает прочитать текст и выбрать сложные для понимания или непонятные термины. Слова записываются на доске. Ученики совместно с учителем раскрывают значение данных слов.

❖ **Кто быстрее?**

Цель – научить конструировать репродуктивные вопросы по содержанию нового учебного материала.

Тип игры: интеллектуальная, обучающая, дидактическая.

Условия игры: учителем заранее подбираются тексты учебных статей для каждого обучающегося.

Ход. Учитель предлагает учащимся прочитать текст учебной статьи, выбрать сложные для понимания или непонятные термины, выписать их в тетрадь и, используя вопросительные слова на доске, сконструировать вопрос по содержанию урока. Ученики совместно с учителем разбирают содержание вопросов.

❖ **Конкурс на лучшую систему вопросов**

Цель – научить конструировать систему вопросов.

Тип игры: интеллектуальная, обучающая, дидактическая.

Условия игры: учителем готовится текст новой учебной информации. Учащиеся распределяются на творческие пары и знакомятся с условиями конкурса.

Ход. Учитель предлагает прочитать блок новой учебной информации и разработать систему вопросов по содержанию учебной статьи.

Условия конкурса:

- 1) участники работают в творческих парах;
- 2) на конкурс предлагается 5–6 вопросов;
- 3) вопросы должны охватывать основное содержание учебного материала;
- 4) вопросы должны быть взаимосвязаны между собой;
- 5) вопросы должны начинаться с разных вопросительных слов. Разработанная система вопросов зачитывается каждой творческой парой для всех присутствующих. Определяется лучшая система вопросов, согласно условиям конкурса.

❖ **Вопрос = Ответ**

Цель – учить моделировать эталон ответа на вопрос репродуктивного характера.

Тип игры: интеллектуальная, обучающая (контролирующая) дидактическая.

Условия игры: учащиеся распределяются на творческие пары.

Ход. Учитель предлагает учащимся, работающим в творческих парах, сконструировать пять вопросов репродуктивного характера по содержанию нового учебного материала, разработать эталон ответа на каждый вопрос. Вопросы и ответы записать в рабочую тетрадь. Далее выбрать один вопрос и ответ на него и предложить учащимся класса для обсуждения.

❖ **«Что было бы, если бы...»**

Цель – развивать творческое воображение, формировать умение моделировать фантастические ситуации и делать соответствующие выводы из них; совершенствовать умение рассуждать.

Тип игры: интеллектуальная, творческая.

Условия игры: учитель заранее продумывает ситуации. В игре используется «подзорная» труба.

Ход. Дети садятся в круг. Ведущий задает ситуацию: «Что было бы, если...(пропал телефон)?» Каждый ребенок смотрит в «подзорную» трубу, продолжает сюжетную линию, фантазируя, предполагая, что бы было в данных условиях, и передает ее следующему игроку.

1 вариант: ситуацию задает сам ребенок;

2 вариант: ситуацию задает педагог:

Что было бы, если бы:

- исчезли с лиц улыбки;
- пропали вежливые слова;
- пропали предметы личной гигиены;
- люди перестали быть добрыми.

❖ **Аукцион**

Цель – выявить уровень знаний по предмету.

Тип игры: интеллектуальная, контролирующая, дидактическая.

Условия игры: как можно больше дать верных ответов.

Ход. Учащимся предлагается назвать литературные произведения какого-либо автора по школьной программе. За каждый верный ответ дается 2 балла, а тот, кто ответит последним, получает 5 баллов. В конце игры подсчитывается количество баллов.

15. «Кто решит раньше» (конкурс)

Цель – закрепление знаний по предмету (умение решать арифметические примеры).

Тип игры: интеллектуальная, обучающая, дидактическая.

Условия игры: учащиеся делятся на 2 команды по 5 человек. Учителем готовятся арифметические примеры на листах бумаги по числу играющих. Примеры должны быть одинаковые для всех команд.

Ход. Перед командами на стол кладут листки с арифметическими примерами (их сложность зависит от возраста играющих). По сигналу первый игрок бежит к столу, выбирает из своей стопки любой листок, решает пример письменно и кладет листок обратно. За ним бегут вторые игроки и т.д. Побеждает команда, выполнившая задние первой (примеры должны быть решены правильно).

❖ **«Не зевай, считай!» (конкурс)**

Цель – закрепление знаний по предмету (умение решать арифметические примеры).

Тип игры: интеллектуальная, обучающая, дидактическая.

Условия игры: участвуют 2 команды по 5 человек и ведущий (педагог). У каждого на груди – табличка с каким-либо двузначным числом. Таблички команд различаются только по цвету. В 5–6 шагах перед каждой командой ставят по стулу.

Ход. Ведущий предлагает какой-либо арифметический пример в два или три действия. Каждый их игроков в уме подсчитывает результат. Тот, у кого оказывается соответствующая табличка, бежит и садится на стул. Очко засчитывается той команде, игрок которой сядет на стул раньше.

Если запомнить примеры на слух детям трудно, можно написать их на табличках.

❖ **Оцени ситуацию**

Цель – воспитание коммуникативной культуры, обучение приемам выхода из конфликтных ситуаций.

Тип игры: социальная, воспитательная, имитационная.

Условия игры: участники делятся на пары. Педагог заранее готовит карточки с указанием ситуации.

Ход. Пары выбирают по одной карточке и по очереди разыгрывают ситуацию, указанную в ней. Остальные дети оценивают реплики и поведение ребят в данной ситуации, используя для оценки сыгранных ролей сигнальные карточки разного цвета: красная – человек поступает опасно, зеленый – поступает верно; желтый – поступает справедливо. Учащиеся аргументируют выбор своей оценки.

Ситуация 1: купе поезда. В нем едут три человека. На очередной станции заходит новый попутчик. Как будут общаться люди в купе?

Ситуация 2: в магазине стоит очередь. Вы попросили последнего в очереди предупредить тех, кто подойдет позже, о том, что вы отошли в другой отдел. Когда вы пришли и заняли свое место, люди начали возмущаться.

Ситуация 3: ваш лучший друг ведет себя неправильно. Вы это знаете. Ваши действия.

❖ Живая цепь

Цель – закрепление знаний по предмету.

Тип игры: интеллектуальная, репродуктивная, дидактическая.

Условия игры: для игры требуется мяч.

Ход. Дети садятся по кругу. Передавая друг другу мяч, называют животных. Название животных должно быть в единственном числе, именительном падеже и может употребляться один раз. «Живую цепь» нужно составить из названий животных. Можно брать зверей, рыб, птиц, насекомых. Каждое название – как бы отдельное звено цепи, а связываются следующим образом: последние буквы названия одного животного должны служить началом названия другого животного. Например: барсук, канарейка, кашалот и т. д. Можно брать не две последние буквы, а три. Можно брать и одну. Если вы взяли название «медведь», то слово «медведица» включать в цепь уже нельзя. Говорить нужно быстро и четко. Кто долго думает – выбывает из игры.

Вместо названий животных можно взять названия городов.

❖ **Рассказ-мистификация**

Цель – закрепление знаний по предмету.

Тип игры: интеллектуальная, творческая, ролевая.

Условия игры: участники игры, выступая в роли ведущих и персонажей, предлагают слушателям короткий рассказ по теме. В нем, наряду с правильной научно-достоверной информацией, сознательно допускается ряд малозаметных искажений фактов, имен, выводов и т. п. Слушатели выявляют и исправляют ошибки, доказывая истину.

Ход. За ограниченное время (5 минут) участники общаются свой рассказ-мистификацию. Остальные дети внимательно слушают, затем указывают на ошибки, исправляют их, аргументируя свою позицию. Жюри и зрители оценивают находчивость авторов рассказа, деятельность исполнителей и компетентность слушателей. Цикл игры повторяется.

❖ **Литературный «Кабачок»**

Цель – формировать умение развивать дискуссию, используя имеющиеся знания по заданной теме.

Тип игры: интеллектуальная, имитационная (ролевая), творческая.

Условия игры: создается атмосфера литературного «кабачка», в котором встречаются поэты начала XX века. Учителем готовятся карточки, на одной стороне которых название одного из течения русского декаданса и наиболее характерное стихотворение.

Ход. Учащиеся выбирают понравившуюся карточку. Готовят стихи и всевозможные доказательства значимости данного направления в русской поэзии. В произвольной

форме выступают в защиту своего течения, считая только его «будущим русской поэзии», вступают в дискуссию. Учащиеся могут объединиться в небольшие группы, которые будут представлять поэтов и поклонников данного направления.

Игра будет успешной только среди старшеклассников, имеющих достаточные знания в данной области литературы. В организации и в ее проведении обязательно участие педагога, его задача – завязать дискуссию. Он может быть ведущим или одним из поэтов.

❖ Школа этикета

Цель – формирование коммуникативных умений: культурных норм поведения и общения современных юношей и девушек в различных ситуациях, сплочение коллектива.

Тип игры: социальная, коммуникативная, имитационная.

Условия игры: имитация ситуации общения. При подготовке к проведению игры школьники самостоятельно знакомятся с источниками по теме с целью уточнения основных норм поведения и общения и отбора конкретных ситуаций для разыгрывания.

Разыгрывать желательно сценки-контрасты, демонстрирующие нормы и их нарушение, что особенно активизирует всех зрителей для включения в анализ увиденного.

Ход. Школьники делятся на группы по два-три человека. Точно и кратко разыгрывают сценки типичных ситуаций, демонстрируют соблюдение или нарушение норм культуры поведения и общения юношей и девушек в раз-

личных ситуациях. Зрители анализируют ситуации, оценивают точность исполнения. Проходит обсуждение и оценка сценок-драматизаций; подведение итогов, выявление победителей, наиболее выразительно разыгравших ситуации.

Примеры ситуаций:

1) Нормы общения со взрослыми: Как мы знакомимся со взрослыми? Как мы возражаем учителю, родителям? Как мы приветствуем учителя, взрослых на улице, в школе?

2) Нормы общения со сверстниками: Знакомство с юношей, девушкой в кафе; разговор по телефону.

3) Культура поведения в общественных местах: Мы опоздали на спектакль. Наши места заняты.

❖ Школа этикета

Цель – выявление знаний о произведениях художественной литературы по школьной программе.

Тип игры: интеллектуальная, творческая, контролирующая, имитационная.

Условия игры: из числа учащихся выбираются два исполнителя на роли героев. Остальные – зрители; они присутствуют при встрече и разговоре двух популярных героев литературных произведений. Каждый участник не знает, кого он сам изображает; каждому известно лишь, с кем он встретится и будет вести разговор. Задача состоит в том, чтобы, ведя непринужденный разговор и делая вид, что они отлично знают друг друга, осторожными вопросами постараться определить, какого литературного героя в этой необычной встрече изображает он сам.

Ход. Игроки занимают места на стульях, которые стоят спинками друг другу на небольшом расстоянии. Собеседники разговаривают, не глядя друг на друга. Играющим можно предложить книги с произведениями, чтобы они посмотрели мельком текст, вспомнили детали повествования и начали разговор. Тому, кто начнет догадываться, кого он изображает, не следует сразу заявлять об этом. Своим очередным вопросом он должен проверить сначала, правильна ли его догадка. Тот, кто догадался первым, называет, кого изображал он и кто его собеседник.

❖ Предлагаю помощь

Цель – развивать умение находить различные решения и выходы из проблемных жизненных ситуаций.

Тип игры: социальная, воспитательная.

Условия игры: учащиеся делятся на две группы «нуждающиеся в помощи» и «предлагающие помощь». Все учащиеся заранее продумывают различные ситуации. Для учащихся, впервые играющих в эту игру, рекомендуется заготовить на карточках воображаемые проблемы. В дальнейшем необходимость в таких карточках отпадает.

Ход. Один из группы «нуждающиеся в помощи» сообщает о личной жизненной проблеме, стоящей перед ним. Дети самостоятельно формулируют проблему, реальную для них, либо придуманную, например: У меня пропала собака..., Я поссорилась с родителями, Меня не понимают родители, Меня не принимают в классе и т. д. Игроки из группы «предлагающие помощь» поочередно, предлагают ему свою помощь. «Нуждающийся в помощи» выбирает один из вариантов предлагаемой помощи, подходит и, протянув руку, произносит: «Я выбираю твою

помощь». Группы «предлагающих помощь» и «нуждающихся в помощи» сменяют друг друга. В заключение игры педагог подчеркивает, что важно не только уметь предлагать свою помощь, но и уметь ее оказывать.

Существует множество вариантов игры. Помимо помощи могут даваться советы относительно поведения («Я попал в ситуацию...»), предлагают род занятий («У меня появилось свободное время...») и т. д.

❖ Три желания

Цель – определить степень духовной подготовленности группы в целом и каждого учащегося в отдельности. Актуализировать духовные усилия каждого учащегося, способствовать проявлению индивидуальности в желании изменить мир.

Тип игры: социальная, диагностическая, предметная.

Условия игры: педагог предлагает детям представить, что один из волшебных предметов, исполняющих желание (золотая рыбка, цветик-семицветик, волшебная палочка), попадает к ним в руки. Какие три желания они бы попросили выполнить?

Ход. Учащиеся садятся в круг и, поочередно передавая из рук в руки символический предмет, который обозначает носителя волшебной силы, произносят три своих желания или записывают их на листочках, которые собираются в корзину. Каждое желание зачитывается. Следует исключить поучения или какие-либо оценочные высказывания содержания желаний. Целесообразно проводить игру под музыкальное сопровождение, содействуя определенному эмоциональному настрою.

❖ Экспедиция

Цель – закрепление и обобщение знаний по валеологии.

Тип: имитационная, обобщающая, интеллектуальная.

Условия игры: в аудитории оборудуется несколько учебных станций. Станций должно быть на одну больше, чем количество групп. На каждой станции стоит табличка с ее названием и лежит подробная инструкция с описанием выполнения заданий. Играющие делятся на экспертов и участников экспедиции. Группам выдаются маршрутные листы. На выполнение заданий дается определенное количество времени. Количество участников: произвольное.

Ход. Согласно маршрутным листам группы распределяются по учебным станциям, на которых выполняют определенные задания.

Сейчас мы поиграем в игру «Экспедиция». Экспедиция – это путешествие с определенной научной целью. Каждая группа должна выбрать «эксперта», который будет оценивать результаты выполненных заданий. Эксперты отмечают в оценочных листах результаты заданий и следят за временем, отведенным на выполнение задания (3 минуты). За ходом всей экспедиции наблюдает главный эксперт. По заданному маршруту вы начинаете работу, каждый на своей станции. По сигналу (свисток) вы переходите на следующую станцию согласно маршрутному листу. Пройдя весь маршрут, учащиеся сдают оценочные листы главному эксперту, который подводит итоги и озвучивает результаты работы.

I станция: кроссворд;

II станция: перфокарта (терминология);

III станция: тест.

Критерии оценки: оценивается правильность (точность), полнота ответа.

❖ **Устройство на работу**

Цель – ознакомление с процессом трудоустройства, преодоление неуверенности, страха перед работодателем.

Тип игры: имитационная, трудовая (социальная), тренинговая.

Условия игры: из участников игры выбирается пять человек на роли директоров различных учреждений: банка, торгового центра, коммерческой фирмы, высшего образовательного учреждения, строительной фирмы. Остальные участники игры являются «кандидатами» на вакантное место. Для директоров заранее определяются должности на вакантные места, готовятся «дипломы специалистов», которые выбираются кандидатами по желанию (специалист по рекламе, менеджер по работе с персоналом, администратор торгового зала, программист, юрист, бухгалтер). Директора занимают места в соответствии с выбранным учреждением, указанным на табличке. В приемной ожидают кандидаты. Секретарь приглашает по очереди претендентов в кабинет директора.

Ход. Представим себе, что в определенный день назначена встреча руководителей учреждений города с населением, нуждающимся в работе. Вам представилась возможность получить рабочее место. Кандидаты должны представить себя так, чтобы оказаться в числе счастливиц.

**Пример деловой игры
на уроке английского языка (9 класс)**

Тема: *Future career: «Your future depends
on your right choice»*

Цель – формирование коммуникативной компетенции.

Задачи:

1) *образовательные* – ознакомление обучающихся с основными проблемами выбора дальнейшей работы, активизация профессионально-деловой лексики на иностранном языке, совершенствование речевых навыков диалогической речи;

2) *воспитательные* – воспитание инициативности, взаимопомощи, умения отстаивать свою точку зрения, ознакомление с правилами ведения деловых переговоров и этикетом.

Форма занятия: деловая игра.

Роли: два работодателя, два секретаря, будущие работники.

Подготовительный этап:

- 1) распределение участников по командам;
- 2) выбор работодателей и секретарей;
- 3) подготовка раздаточного материала.

Сценарий деловой игры

Ситуация 1: распределение участников по командам.

Участники деловой игры распределяются по командам. Первая команда состоит из будущих соискателей работы, а вторая и третья – работодатель и секретарь.

Ситуация 2: Определение условий и навыков, которыми должен обладать будущий работник. Проведение анкетирования. Секретарь рассказывает о качествах, которыми должны обладать будущие специалисты. Специалисты проходят анкетирование. По результатам анкетирования выбираются учащиеся для прохождения собеседования.

Ситуация 3: род деятельности. Работодатель рассказывает о роде деятельности, которой будут заниматься будущие работники.

Ситуация 4: собеседование. Работодатель совместно с секретарем проводят собеседование, и выбирают будущего работника.

Ситуация 5: заключение преподавателя по результатам деловой игры. После презентации всеми участниками своих стратегий выбора будущего специалиста, жюри выбирает наиболее удачные варианты и распределяет места команд в конкурентном соревновании предприятий: I место, II место, III место. Руководитель игры подводит итоги деловой игры со всеми участниками.

Языковые грамматические игры

Основные цели грамматических игр: 1) научить детей употреблять речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; 2) применять знания по грамматике, создавать естественную обстановку для употребления грамматических конструкций в обстановке удобного общения.

Многие дети испытывают особые трудности в овладении навыками использования видовременных форм глагола. Игровые ситуации могут облегчить этот процесс.

Игры на отработку и закрепление грамматического времени *Present Continuous*

При изучении времени *Present Continuous* можно использовать игры с карточками. Для этой серии нужны картинки по темам. Если это тема «Еда», то можно подобрать картинки, где кто-то пьет чай, кто-то ест грушу, люди накрываются на стол, готовят обед и т. д. В отверстие, вырезанное в открытке, видна только голова человека. Показывая открытку детям, учитель спрашивает: «Что он делает?» Дети должны отгадать, задавая наводящие вопросы и используя при этом соответствующее время: «Он ест суп?», «Он готовит?» и т. д. Ведущий отвечает: «Нет, его нет», «Да, он есть». Вопросы можно задавать друг другу, ис-

пользуя парную работу и практикуя оба навыка – задавать вопросы и работать на них.

Детям раздаются карточки с выражениями или рисунками. Один из игроков просит помочь: «Можете ли вы мне помочь?» Ученики обеспечивают, что не могут помочь, и, опираясь на карточки, говорят, чем они заняты.

❖ Травка

Делим группу на две команды. Берем листы формата А4 и разрезаем на 14 полосок (по каждому учащемуся). Разложите их на первых партах. Участники каждой команды подходят и выбирают по одному листочку, на котором написан инфинитив. Их задача написать на доске, используя этот глагол и выученное предложение лексики в *Present Continuous*. Чья команда быстрее справится и не допустит или допустит меньше ошибок, та и победит.

Лексика: делать, играть, смотреть, гулять, есть, пить, разговаривать, ходить в гости, ждать, читать, носить, сидеть, слушать, работать.

❖ Волшебная коробка

В коробку кладут листочки, на которых написаны предложения в *Present Continuous* на английском языке.

Все садятся в круг, по очереди достают листочек с предложением и переводят его. Если правильно, то получают стикер.

- 1) Ты меня слушаешь?
- 2) Они сейчас играют в футбол.
- 3) Сейчас он делает домашнее задание.
- 4) Мама не готова сейчас.
- 5) Мы с сестрой смотрим мультфильмы.

- 6) Сейчас ученики слушают своего учителя.
- 7) Кто сейчас плавает в бассейне?
- 8) Сейчас я рисую дом и дерево.
- 9) Папа не читает сейчас газету.
- 10) С кем она сейчас разговаривает?
- 11) Сейчас бабушка гуляет в парке.
- 13) В настоящий момент она не работает.
- 14) Сейчас мы сидим в кафе.

❖ Песочные часы

Каждой паре на парту кладутся листочки, где предложение написано в настоящем времени. Задача – добиться успеха в управлении всеми предложениями, пока не закончится время на песочных часах. Кто быстрее справится, тот и победил.

- 1) Я пишу на доске.
- 2) Он не пойдет в кино.
- 3) Анна помогает маме готовить.
- 4) Сестра Тома очень хорошо поет.
- 5) Мы не слушаем своих родителей.
- 6) Почему твой брат плачет?
- 7) Когда они придут на ужин?

❖ Пантомима

Цель – отработка *Present Continuous*. Ученик показывает какое-нибудь действие, но не говорит при этом ни слова. Ученики должны угадать, что именно он показал, высказывая свои мнения, например: «Он плавает». Он чистит зубы. Он идет в школу.

❖ Слушай мой приказ

Цель – отработка *Present Continuous*.

Подвижная игра с мячом. Педагог (или водящий), бросая мяч одному из играющих, стоящих полукругом, отдает ему распоряжения. Ученик выполняет его, используя *Present Continuous*, и комментируя свои действия. Затем возвращает мяч учителю.

Т: Иди сюда.

П1: Я приду.

Т: Посмотри на своего друга.

П2: Я смотрю на своего друга.

Играющие, не выполнившие задание или допустившие ошибку в предложении, выбывают из игры. Побеждает тот, кто остался в игре до конца.

❖ Напиши «мой глагол» правильно

Преподаватель на доске или карточках пишет несколько предложений, например по теме *Present Continuous*.

В местах, где следует вставлять вспомогательные и смысловые глаголы, – пропуски (смысловый глагол в инфинитивной форме).

Обучающиеся должны заполнить пропуски.

Например: «Ты не забыл меня использовать?» Здесь дети должны не только подобрать нужное слово, но и поставить его на необходимое место.

❖ Лото

Каждый обучающийся получает карточку грамматического лото, где изображены рисунки, на которых показано какое-либо действие.

Учитель стоит возле доски и читает предложения в *Present Continuous*. Задача учащихся – послушать предложение, мысленно перевести его и найти у себя в карточке картинку, которая изображает соответствующее действие (если такая картинка есть). Побеждает тот, кто раньше всех вычеркнул все картинки в карточке.

- 1) Девочка рисует картину.
- 2) Птица сидит на дереве и поет песню.
- 3) Они веселятся и танцуют.
- 4) Котенок спит в своей кроватке.
- 5) Моя мама сейчас готовит ужин.
- 6) Мой отец смотрит футбольный матч.
- 7) Мой брат гуляет с нашей собакой.
- 8) Мы убираемся в спальне.
- 9) Моя сестра моет посуду.
- 10) Мальчик слушает музыку.
- 11) Собака ест кость.
- 12) Моя бабушка сейчас вяжет шарф.
- 13) Мой дедушка читает газету.
- 14) Дети поливают цветок.
- 15) Мальчик сажает дерево.

❖ Переводчик

В игре используется глагол «иметь». Учащиеся становятся в круг. В центре круга ведущий и «переводчик». Ведущий, указывая на кого-либо из играющих, обращается к переводчику: У нее/него есть два котенка? Переводчик, обращаясь к тому же ученику: У вас есть два котенка? Ребёнок отвечает: Да, у меня есть два котёнка (или Нет, у меня нет). Переводчик, обращаясь к ведущему, сообщает: «Да, у нее есть два котенка» или «Нет, у нее нет двух котят».

❖ Вы...

Цель – обучать учащихся использованию общих вопросов с глаголом *to have*.

На столе раскладываются игрушки (или картинки на доске). Затем ученики отворачиваются, ведущий берет со стола какую-либо игрушку и прячет ее за спиной. Остальные игрушки закрываются газетой. Игроки задают вопросы ведущему: У вас есть кот? и т. д. до тех пор, пока кто-либо не угадает спрятанную игрушку. Он и занимает место ведущего.

❖ Лошадь и телега

Цель – отрабатывать навыки построения предложений, используя вспомогательные глаголы.

Напишите или составьте из карточек предложение, связанное с изучаемым временем, модальным глаголом или конструкцией, например: «Бен катается на велосипеде», и прикрепите над вспомогательным глаголом картинку с лошадью, объясняя, что лошадь – это вспомогательный глагол *is*. Спросите детей: «Куда нужно переместить лошадь, чтобы задать вопрос?» Если материал новый, нужно дать объяснение, что в вопросительном предложении лошадь занимает первое место.

❖ Грамматический детектив

Эта игра учит детей анализировать то, что они предлагают. Объясните детям, что они приезжают быть «грамматическими» детективами и «раскрыть» правила английского языка, раздайте карточки или запишите на доске в разброс знакомые слова: банан, яблоко, обезьяна, слон, яйцо, помидор.

Попросите детей, работая в парах, найти правило в этом наборе слов. И первые «детективы» должны раскрыть правило перед классом: мы используем артикль *an* – перед словами, которые начинаются с гласных, а артикль *a* перед согласными. Объясните, что *an* используется перед гласными, потому что так произносить слова легче. Как правило, дети лучше запоминают его, чем если бы они просто читали его в тексте.

Эту игру можно использовать для анализа образования степеней, включающих: «высокий–высокий», «низкий–короткий» и любые другие грамматические правила.

❖ Угадай-ка

В этой игре можно отрабатывать общие вопросы в Простом Настоящем времени.

Игра может проводиться в виде соревнования. На доске карточка с предложениями (тематика может быть разной).

Например:

Моя любимая еда – чипсы.

Моя любимая еда – сыр.

Моя любимая еда – молоко.

Моя любимая еда – мороженое.

Один из учащихся загадывает одно из предложений. Остальные должны его отгадать, оставив общие вопросы.

Например: Ваша любимая еда – чипсы? (Да, это так/Нет, это не так.)

Тот, кто отгадал, получает один балл или жетончик, и теперь его очередь загадывать. Также можно отработать специальный вопрос: «Какую еду вы любите?» Или пред-

ложение может быть таким: «Мне нравится... больше всего». В этом случае можно отработать вопросы с помощью глагола-помощника *do*.

❖ Отгадай

Цель – отработка вопроса в *Present Simple*.

Ученик сообщает на ухо руководителю, какую он любит игру. Класс отгадывает, задавая вопросы ведущему: Любит ли он играть в салки? Любит ли он играть в чехарду? и т.д. Ведущий отвечает: Да, так и есть / Нет, он этого не делает.

❖ Чем тебе нравится заниматься?

Цель – активизация в речи общих вопросов.

Один из учащихся задается вопросом, что он любит делать, а остальные задают ему наводящие вопросы: Любишь ли ты петь? Любишь кататься на велосипеде? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится водящим.

❖ Физическая подготовка

Эта игра развивает навыки построения предложений и сокращенных форм. Учащиеся распределяются на группы по четыре человека, и им выдаются карточки. Задача – составить короткое предложение. Например: Мы очень голодны. У него есть мяч. У него есть обезьяна. Солнечно и жарко. Он не любит бананы. Попросите детей взять одну или две карточки и встать, заняв своё место, чтобы получилось предложение. Группа проверяет правильность составленного предложения.

❖ Не могли бы вы...?

Цель – автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Дети делятся на две команды. Одна придумывает предложение с заданным модальным глаголом, другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задается вопрос: «Умеешь ли ты водить машину/плавать/бегать/танцевать...?» – Да, могу/Нет, не могу. Затем это же задание дается второй команде, и игра продолжается.

❖ На память

Игра обучает использованию структуры речи. Ведущий проходит с корзиной. Каждый игрок кладёт в неё какой-нибудь предмет, говоря: «Возьмите, пожалуйста!» Когда все предметы собраны, ведущий задает вопрос: «Чья это ручка?». Побеждает тот, кто узнал наибольшее количество предметов.

❖ Дирижёр

В роли дирижёра выступает педагог. Дирижёр поднимает карточку со знаком вопроса и хор произносит: «Что ты делаешь?» Ведущий показывает, что одному из участников игры и говорит: «Я говорю по-английски». Хор комментирует: «Он говорит по-английски». Дирижёр вновь поднимает знак вопроса, и игра продолжается.

❖ Прятки в картинке

Игра на отработку использования предлогов.

Ведущий (педагог) говорит: «Давайте сегодня поиграем в прятки!».

П: Я хочу быть «Этим».

Т: Давайте выберем водящего.

Выбирается водящий. «Спрятаться» надо мысленно за один из предметов комнаты, изображенный на большой картине. Водящий пишет на записке, куда спрятался, и отдает своему преподавателю. Читается в переводе при- сказка, которая обычно сопровождает эту игру у англий- ских детей:

Бушель пшеницы, бушель клевера:

Все не спрятано, не спрячешь.

Все глаза открыты! Вот и я!

Начинают «искать»:

П1: Ты за шкафом?

Оно: Нет, не я.

П2: Ты под кроватью?

Оно: Нет, не я.

П3: Ты в гардеробе?

Оно: Нет, не я.

П4: Вы за кулисами?

Оно: Да, это так.

Отгадавший получает одно очко и право «прятаться».

Языковые лексические игры

❖ Charades

Уровень любой.

Задание: ученикам надо показать новое слово жестами или нарисовать, также можно использовать звуки, но слова произносить нельзя.

Ученики могут работать как в командах, так и целым классом. Слова можно написать на отдельных карточках или списком. Вариация данной игры: один ученик встает спиной к доске, а класс изображает слово жестами или звуками, написанное на доске.

❖ Dominoes

Уровни: *beginner – elementary*

Задание: учащиеся должны соотнести слово или предложение с картинкой.

Ход игры напоминает игру в Домино. Обучающиеся делятся на группы. Игрокам раздается равное количество карточек. С помощью английской считалки определяется, кто будет ходить первым. Первый игрок кладет одну из своих карточек и читает слово или предложение. Тот, у кого есть картинка к предложению или слову на первом домино, кладет свою карточку рядом с первой и читает слово или предложение со своей карточки. Так продолжается пока не закончатся карточки у всех игроков.

❖ **Volcano game**

Уровни: beginner – elementary.

Задание: Необходимо назвать слово на картинке.

Ход. Обучающиеся делятся на группы или пары. В центр кладутся карточки с картинками новых слов вверх. По очереди ученики берут карточку с картинкой, называют слово и переворачивают ее. На обратной стороне написаны баллы или нарисован вулкан. Баллы суммируются, кто наберет больше баллов, тот и победил. Если игрок вытягивает карточку с вулканом, то все набранные очки сгорают, его карточки убираются в сторону, и он начинает накапливать баллы заново.

❖ **Circle Rotation**

Уровень любой.

Задание: произнести написание нового слов или дать определение, или составить предложение.

Ход. Всех обучающихся делят на две группы. Первая группа формирует внутренний круг, вторая – внешний. Внутренний и внешний круги встают лицом друг к другу. Если нечетное количество учеников, то один мониторинг и следит, чтобы все остальные правильно выполняли задания.

Игроки внутреннего круга получают список новых слов с заданиями. Новые слова необходимо назвать по буквам, дать определение или составить предложение.

Пример списка: *to give up (definition); wednesday (spelling), nose (example).*

Потренируйте с обучающимися, как составить вопросы к заданиям, например *how do you spell «___»?*

В течение 30 секунд внешний круг выполняет задания. Если игрок внешнего круга правильно произнес слово по буквам, дал правильное определение или правильно составил предложение, он получает балл.

Через 30 секунд, по команде учителя, внешний круг делает сдвиг вправо на одного ученика и снова выполняет задания. Затем внешний и внутренний круг меняются местами и весь ход игры повторяется. Выигрывает тот, кто набрал больше баллов.

❖ **Memory Game**

Уровень – любой.

Задание: вспомнить как можно больше слов с прошлого урока.

Ход. Учитель показывает ученику/ученикам список из 15–20+ слов, которые хочет повторить. Дается две минуты на запоминание как можно большего количества слов. Учитель убирает слова. Ученик/ученики должны написать все слова, которые запомнили.

Вариант: обучающихся делят на две команды. Каждая команда составляет список слов, фраз, которые изучили по данной теме. Команда, которая вспомнила больше слов и фраз, победила.

❖ **Hangman**

Уровень – любой.

Задание: правильно написать слово.

Ход. Один из игроков загадывает слово и отмечает места для букв, например черточками. Второй игрок предлагает букву, которая может входить в это слово. Если такая буква есть в слове, то первый игрок пишет её

над соответствующими этой букве черточками – столько раз, сколько она встречается в слове. Если такой буквы нет, то начинают рисовать виселицу. Второй игрок продолжает называть буквы до тех пор, пока не отгадает всё слово. За каждый неправильный ответ первый игрок добавляет одну часть к виселице. Если туловище в виселице нарисовано полностью, то отгадывающий игрок проигрывает. Если игроку удаётся угадать слово, он выигрывает и может загадывать слово.

Вариация игры: вместо виселицы использовать *disappearing cat*. Если неправильно названа буква, стираем одну часть тела кошки.

❖ Puzzle

Участники делятся на группы или команды. Каждой команде дают конверт, в котором находятся несколько частей картинки.

Задание: быстрее всех собрать картинку, назвать по очереди всё, что на ней изображено.

Например, *It's a tree. I see a cat on it. It has grey paws, etc.*

❖ Topic

Играть в нее учащиеся могут как каждый сам за себя, так и разбившись на группы или команды. Преподаватель задает тему, например *Public transport*. Первый игрок вытягивает карточку со словом. Второе слово по теме называет другой игрок или другая команда. В это время можно передавать друг другу какой-нибудь предмет: мяч/ручку и т. д. Выбывает тот или не зарабатывает очко та команда, кто не сможет назвать слово, когда на нём остановится ход.

Задание можно усложнить: каждое последующее слово должно начинаться на последнюю букву предыдущего. Например, *airport – trolleybus – station, etc.*

❖ Tower

Для этой игры вам понадобятся карточки со словами и пустые одноразовые стаканчики. Участники по очереди вытягивают карточки и читают слова на ней. Если игрок произносит написанное верно, то он ставит стаканчик и накрывает его сверху карточкой. Таким образом строится башня.

Задача: не развалить башню и отработать фонетику.

❖ Time

Эти задания направлены на отработку и усвоение лексики по заданной теме. Существует несколько её вариаций.

Учитель двигает стрелки на часах (это может быть просто макет часов), а ученики отвечают, что они делают в данное время.

Например, стрелка стоит на «8».

Варианты ответов: *I get up at 8 o'clock in the morning every day.* Или *At 8p.m. I always walk with my dog, etc.*

Игру можно продолжить. Тогда каждый следующий участник повторяет последнее предложение говорящего и добавляет своё. В такой вариации задания хорошо тренируются внимание и память.

Также с помощью часов можно отрабатывать грамматику.

Например, употребление глаголов в прошедшем и будущем времени. Для этого ведущий задаёт вопрос:

«What did you on Friday at half past seven?» или «What will you do tomorrow at a quarter to three?».

❖ **Bingo**

Это лексическая игра по английскому языку, которая направлена на изучение транскрипции и правильное произношение иностранных слов. Учащимся выдаются карточки с транскрипцией, а педагог называет слова. Выигрывает тот, кто быстрее всех найдёт все слова на своей карточке. Далее, как и в «лото», важно провести проверку.

Пример использования технологии геймификации на уроках иностранного языка

(И. Н. Верещагина, О. В. Афанасьева «Английский язык: УМК»)

Главной составляющей любой компьютерной игры является сюжет – это последовательность событий, которые происходят в игре. Однако многие отождествляют понятия «история» и «сюжет». История – это последовательность событий во времени, в то время как сюжет – это последовательность взаимосвязанных действий, в которых отражается причинно-следственная связь. В основу наших уроков были положены элементы популярной среди детей игры «Super Mario». Целью данной игры является спасение принцессы, захваченной драконом. Центральный персонаж игры – итальянский водопроводчик Марио, который проходит путь по выдуманному миру, преодолевает различные препятствия, зарабатывает монеты (очки) и бонусы. Сюжетом наших уроков выступили переходы от уровня к уровню (в компьютерных играх это называется «левел»). Так, в рамках одного модуля (темы) ученику нужно было переходить от уровня к уровню, то есть от одного урока к другому, чтобы закончить изучение модуля и добиться цели – победить дракона, написав финальный тест (рисунок 13). После чего ученики переходили на новый модуль. Прохождение последнего модуля (темы) проходило в башне. По сюжету ученикам необходимо было подняться на самый верх башни по этажам, преодолевая препятствия (выполняя задания учителя).

Игра заканчивалась финальным тестом (спасением принцессы). В рамках одного урока (*Lesson*) ученики проходили разного уровня локации. В компьютерных играх локация – это место, где разворачиваются игровые действия. На уроках локациями служили придуманные миры (мир букв, мир слов, мир предложений и т. д.), в которых ученикам необходимо было пройти испытания (выполнить задания) и перейти в другой мир.

Для того чтобы эффективно вовлечь обучающихся в игру, необходимо понимать игровую механику, которая представляет собой сам принцип работы игры, ее причинно-следственные связи, то есть, сделав определенные действия, ученик получает определенный результат. Так, в нашем случае конечной целью являлось спасение принцессы из замка и победа над драконом, но для того чтобы это воплотить, необходимо было пройти уровни. Другими словами, все действия обучающихся должны иметь последствия, от этих действий зависит ход игры.




**Рисунок 13 – Уровневый переход от модуля к модулю
в рамках сюжета игры**

В любой видеоигре существует инструкция к игре, по-другому – гайд. Поэтому была разработана подробная инструкция для обучающихся, в которой отражались правила урока и способы зарабатывания баллов для получения оценки и дополнительных бонусов. В самом начале проведения формирующего этапа эксперимента ученикам была выдана данная инструкция («гайд») в распечатанном виде по одному экземпляру на руки (рисунок 14).

В компьютерных играх применяется специализированная компьютерная лексика. В данной игре применяется данная лексика, но адаптированная под учебный процесс. Во многих компьютерных играх конечной целью игры является победа над боссом. Босс – это сильный игрок, противник, который появляется, как правило, в конце уровня, его намного сложнее победить. В инструкции (рисунок 14), которую получили ученики, была поставлена цель – освободить принцессу, победив злого дракона (босса). Злым драконом в этом случае являлась проверочная работа по завершению каждого модуля (темы).


Очки опыта в компьютерных играх – это очки, баллы, которые зарабатывает игрок, проходя те или иные испытания. Каждый ученик на уроке имел возможность получить оценку, однако ее необходимо было заработать с помощью полученных монет (поинтов) за выполненные задания. Награда в виде монет в конечном итоге выражалась в числовой форме (в поинтах) – суммарное количество заработанных монет за каждый урок. Гарантированно каждый ученик в начале урока получал 1 монету (бонус от *Mario*) за присутствие на уроке.



Mario Guide

Do you know who I am?


My name is Mario and I will be your friend at the English Lessons this year. I can't wait to spend the year ahead with you all.




Нам с тобой предстоит увлекательное путешествие. Вместе с тобой мы пройдем миссию – освободим принцессу, победив злого дракона. На твоём пути будут встречаться различные задания, квесты, головоломки. У каждого из вас на уроке будет возможность получить оценку за выполнение определенных заданий. Эту оценку ты сможешь заработать с помощью монет (очков опыта).

Однако в царстве существуют злые грибы, которые могут забирать накопленные очки опыта (минус одна монета) за: срыв урока; разговор на уроке не по теме; опоздание на урок; отсутствие домашнего задания.


В конце урока мы будем заносить в таблицу количество заработанных монет. После того, как нами будет пройдена каждая тема (Модуль) в учебнике, мы будем подсчитывать количество монет, набранных за один Модуль. Так, ученики, занявшие 1, 2 и 3 места получают бейджи, которыми они смогут воспользоваться на битве с драконом. Битва с драконом – это самостоятельная работа по пройденному Модулю.



МARIO SUPER STAR




МARIO SUPER STAR




МARIO STAR POWER


I место - бейдж Super Mario
Дополнительная оценка "5"



II место - бейдж Mario Super Star
Подсказка учителя на проверочной работе



III место - бейдж Mario Star Power
Шанс исправить оценку творческим заданием



Если ты набрал за урок:

- 11 и более монет – оценка «5»
- 7-10 монет – оценка «4»
- 4-6 монет – оценка «3»
- меньше 4 монет – нет оценки.

Как оценивается задание?

- без ошибок – 3 монеты
- с 1-2 ошибками - 2 монеты
- с 3 и более ошибками – 1 монета.

Бонусы от Mario:

- присутствие на уроке – плюс 1 монета
- правильно выполнено домашнее задание – плюс 1 монета.

Ты можешь распорядиться своими монетами:

- один раз за модуль можно не выполнить одно задание на уроке, списав 6 монет;
- помощь друга в выполнении задания (минус 3 монеты)




Рисунок 14 – Инструкция (гайд) для учеников

Также у каждого ученика была возможность получить еще одну монету за правильно выполненное домашнее задание. Остальные монеты ученики зарабатывали за выполненные задания на уроке в соответствии с описанными в инструкции критериями: так, если задание выполнялось без ошибок, то ученик получал 3 монеты; если задание с 1–2 ошибками – 2 монеты; если задание было выполнено с 3 и более ошибками – ученик получал 1 монету. При этом нами были разработаны критерии оценивания: если обучающихся набирал за урок 11 и более монет, то получал оценку «5»; если было собрано 7–10 монет – оценка «4»; при наборе 4–6 монет – оценка «3»; если монет было собрано меньше четырех, то оценка не ставилась.

На обратной стороне инструкции была таблица достижений каждого игрока (рисунок 15). Таблица достижений рассчитана на один модуль (тему), состоящий из нескольких уроков. По завершению модуля, ученик получал новую таблицу достижений на новый модуль. В таблицу достижений ученики вклеивали свои заработанные монеты (поинты) за каждый урок. В таблицу также они записывали свой «никнейм» (вымышленное имя, прозвище в компьютерной игре).

В компьютерных играх существует такое понятие как «баг» – это сбой, ошибка в программе. В нашем случае багом называлась ошибка ученика, которая носила дисциплинарный характер. Существовала система штрафов: если ученик допускал баг, он лишался одной накопленной монеты. Обучающиеся знали, что в царстве *Mario* существуют злые грибы (их мы называли вирусами), которые забирали накопленные монеты – минус одна монета за: разговор на уроке не по теме, за срыв урока, за опоздание на урок или за отсутствие выполненного домашнего задания.

Таблица достижений

Name: _____

Nickname: _____

Здесь ты будешь вклеивать свои монеты за урок

место для
бейджа

<p>Дата: _____</p> <div style="background-color: #ccc; height: 200px; border-radius: 15px; margin-top: 5px;"></div>	<p>Дата: _____</p> <div style="background-color: #ccc; height: 200px; border-radius: 15px; margin-top: 5px;"></div>	<p>Дата: _____</p> <div style="background-color: #ccc; height: 200px; border-radius: 15px; margin-top: 5px;"></div>
<p>Дата: _____</p> <div style="background-color: #ccc; height: 200px; border-radius: 15px; margin-top: 5px;"></div>	<p>Дата: _____</p> <div style="background-color: #ccc; height: 200px; border-radius: 15px; margin-top: 5px;"></div>	<p>Дата: _____</p> <div style="background-color: #ccc; height: 200px; border-radius: 15px; margin-top: 5px;"></div>








Рисунок 15 – Таблица достижений обучающегося

Разработанная нами система накопления баллов давала ученикам возможность распоряжаться своими монетами в личных интересах. В компьютерных играх это называется трейд, когда пользователь обменивается или тратит свои игровые предметы. В рамках уроков трейд представлял собой возможность потратить учеником свои накопленные баллы (поинты) на те или иные действия. Так, ученик мог один раз за модуль пропустить выполнение одного задания, списав 6 монет; списав 3 монеты, можно было воспользоваться помощью друга при выполнении индивидуального задания. Однако ученики стремились накапливать заработанные монеты, они активно выполняли задания и редко прибегали к списанию монет.

Лидерборды в компьютерных играх отображают результаты деятельности каждого игрока, а также место в рейтинге пользователя. Как и в любой компьютерной игре, в процессе урока обучающимся необходимо наглядно видеть свои достижения. Для этого на уроках также вводятся лидерборд, который представляет собой онлайн-таблицу в *Excel*, в которую заносилось количество заработанных монет каждым учеником (рисунок 16).

Таким образом, ученики могли наглядно видеть свои достижения и на каком уровне они находятся.

По завершении модуля подводились итоги по количеству заработанных монет и первым трем местам выдавались бейджи, которые ученики клеивали в таблицу достижений. Бейджи в компьютерных играх – это некие знаки отличия, которые подчеркивают особые достижения в игре и дают определенные преимущества перед другими игроками.

Лидерборд по модулю "Food"















Никнейм	Аватар	04.10.2022	06.10.2022	08.10.2022	11.10.2022	13.10.2022	16.10.2022	Итого монет	Место
Количество заработанных монет (POINTS)									
Александр В. (Царь)		12	15	11	12	13	14	77	I
Роман Е. (Хоккеист)		12	11	10	9	15	14	71	II
Илья П. (Crazy Boy)		13	11	10	12	14	11	71	
Ева Т. (Лисичка)		13	12	10	11	8	13	67	III
Алана У. (Виталичка)		11	11	10	15	10	10	67	
Ксения К. (Прелесть)		9	10	11	12	8	15	65	
Марк К. (Monster)		11	10	11	15	7	8	62	
Дарья А. (Зая)		8	8	9	11	10	8	54	
Тихон К. (Храбрый лев)		9	8	10	7	11	9	54	
Злата Б. (Милашка)		8	10	11	7	6	10	52	
Дарья П. (Карамелька)		7	8	7	10	9	11	52	
Екатерина П. (Королева)		6	7	9	10	6	10	48	
Дарья М. (Солнышко)		8	8	7	6	10	9	48	
София К. (Лопочка)		5	7	9	10	7	8	46	

Рисунок 16 - Пример лидерборда
за определенный модуль

Бейджи, которые получали ученики, давали также определенные бонусы. Так, бейдж «*Super Mario*» (I место) давал дополнительную оценку «5»; бейдж «*Mario Super Star*» (II место) позволял ученику воспользоваться одной подсказкой учителя на проверочной работе; бейдж «*Mario Star Power*» (III место) давал шанс исправить любую оценку выполнением творческого задания от учителя (придумать кроссворд, составить ребус по теме и т. д.). На рисунке 17 представлены виды бейджей, которые зарабатывали обучающиеся по прохождению модуля.

	I место	Александр В. (Царь)	
	II место	Роман Е. (Хоккеист) , Илья П. (Crazy Boy)	
	III место	Ева Т. (Лисичка) , Алана У. (Витаминка)	

Рисунок 17 – Виды бейджей, зарабатываемые обучающимися по результатам прохождения модуля

Следует заметить, что ученикам нравился соревновательный момент, который позволял повышать свой рейтинг, зарабатывая как можно больше монет на уроке, давал возможность стать лидером и получить дополнительный бонус на проверочной работе. Условия конкурирования способствовали появлению интереса к приобретению новых знаний. В целом можно заключить, что использование рейтинговой оценки знаний обучающихся позволило активизировать познавательную деятельность, улучшило дисциплину на уроке.

Приложение 3

Технологическая карта урока с использованием технологии геймификации

Предмет: английский язык.

Класс: 3.

Тип урока: урок комплексного применения знаний и умений (урок закрепления).

Таблица 17 – Технологическая карта урока

Тема	Food (Еда)
Цель	Формирование образовательных компетенций (информационных, коммуникативных, рефлексивных) у учащихся 3 класса в предметной области «Английский язык» по теме « <i>Food</i> ».
Задачи	<p><i>Образовательные:</i> закрепление грамматических и лексических структур по теме «<i>Food</i>»; формирование лексико-грамматических умений в разных видах речевой деятельности; совершенствование навыков чтения и говорения по теме «<i>Food</i>».</p> <p><i>Развивающие:</i> развитие мотивации, познавательного интереса и активности обучающихся; развитие навыков устной и письменной речи; развитие мышления, памяти, внимания.</p> <p><i>Воспитательные:</i> формирование умения работать в парах, группах; уметь слушать друг друга, учитывать мнение собеседника; формирование толерантного отношения к иностранной культуре</p>

1	2
УУД	<p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – самонаблюдение и самооценка в доступных младшему школьнику пределах; – формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей; – оценивать правильность выполнения учебной задачи, способы ее решения; – совместно с учителем и одноклассниками давать оценку деятельности на уроке. <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – готовность слушать собеседника и вести диалог; – умение работать в группе; – умение участвовать в разнообразных играх, направленных на овладение языковым и речевым материалом; – умение выражать свою мысль, используя знакомые слова и выражения в соответствии с задачами и условиями коммуникации. <p><i>Познавательные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – осознанное и произвольное построение монологического речевого высказывания; – осознанное и произвольное построение диалогического речевого высказывания; – расширение общего лингвистического кругозора младшего школьника; – умение осуществлять поиск и выделять необходимую информацию для выполнения учебных заданий под руководством учителя. <p><i>Личностные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование ответственного отношения к учению; – формирование готовности и способности к саморазвитию; – формирование доброжелательности, уважения и толерантности к другим странам и народам; – осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми


1	2
Планируемые результаты	<p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – самостоятельность; – ответственность к учению. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение выслушать собеседника; – умение работать с текстовой информацией; – умение действовать по образцу при выполнении упражнений и при составлении собственных монологических высказываний в пределах заданной темы в письменной и устной форме; – умение воспринимать на слух речь учителя и одноклассников по заданной теме. <p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использование лексико-грамматических единиц по заданной теме в рамках учебной ситуации «<i>Food</i>» в разных видах речевой деятельности; – умение участвовать в элементарном диалоге
Основные понятия	Неправильные глаголы, лексические единицы и фразы по теме « <i>Food</i> », <i>Past Simple Tense</i>
Межпредметные связи	Окружающий мир, русский язык, математика

1	2
Ресурсы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Английский язык : УМК: в 2 ч. Ч. 2 / И. Н. Верещагина, К. А. Бондаренко, Т. А. Притыкина. – Москва : Просвещение, 2019. 2. Книга для учителей. 3. Мультимедийный проектор. 4. Презентация <i>Power Point</i>. 5. Карточки с названиями блюд. 6. Карточки для игры «<i>Guess the word</i>». 7. Кубики для игры в кости. 8. Бумажные ключи. 9. Смайлики, магниты. 10. Наклейки Марио
Формы организации познавательной деятельности	Фронтальная, групповая
Технологии	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игровая технология. 2. Технология коммуникативного обучения. 3. Технология личностно-ориентированного обучения. 4. Технология обучения в сотрудничестве. 5. Технология здоровьесберегающего обучения

Таблица 18 – Технология урока

Этап урока	Содержание и деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формируемые УУД
1	2	3	4
1. Организационный этап	<p>Учитель приветствует учеников, погружает в языковую среду (рифмовка, вопросы), создает доброжелательную атмосферу, подводит к учебной деятельности.</p> <p>– <i>Good morning, boys and girls!</i></p> <p>– <i>How are you?</i></p> <p>– <i>I'm glad to see you. Are you ready to start our lesson?</i></p>	<p>Ученики организационно приветствуют учителя, отвечают на вопросы речевой разминки.</p> <p>– <i>Good morning!</i></p> <p>– <i>Fine, thanks.</i></p> <p>– <i>Yes, we are.</i></p>	<p><i>Личностные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие умения соблюдать нормы речевого этикета, развитие доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости; – осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми. <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение выражать свою мысль, используя знакомые слова и выражения в соответствии с задачами и условиями коммуникации. <p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей

1	2	3	4
2. Проверка домашнего задания, воспроизведение и коррекция опорных знаний обучающихся	<p>Учитель проверяет домашнее задание: задает вопросы после прочитанного текста.</p> <p>– <i>You have read the text about food. Let's answer the questions.</i></p> <p>Далее учитель проверяет, как ученики выучили тр формы глаголов.</p> <p>– <i>What did you eat yesterday for breakfast?</i></p> <p>– <i>What did you do yesterday after school?</i></p> <p>– <i>What did you do yesterday?</i></p> <p>После проверки домашнего задания учитель выдает ученикам, которые справились с домашним заданием без ошибок, по одной монете</p>	<p>Ученики отвечают на вопросы по тексту.</p> <p>Ученики отвечают на вопросы учителя.</p>	<p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <p>– оценка – выявление и осознание обучающимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, оценивание качества и уровня усвоения;</p> <p>– саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии;</p> <p><i>Познавательные УУД:</i></p> <p>– осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме.</p> <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <p>– умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами языка</p>

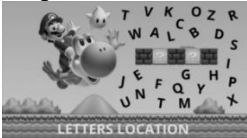
1	2	3	4
<p>3. Постановка цели и задач урока. Мотивация учебной деятельности обучающихся</p>	<p>Учитель предлагает посмотреть на экран. Спрашивает о теме урока. Задает вопросы: «Что изображено на экране? Чем занимается Марио?».</p> <p>– <i>Please, look at the screen and say what is Mario doing now? Guess what we are going to speak about today? Today we'll have a talk about food.</i></p> <p>– А зачем и для чего нам нужна еда?</p> 	<p>Ученики внимательно смотрят на экран. Догадываются о теме урока. Ребята предполагают, что Марио готовит еду. Высказывают свое мнение о важности еды в жизни человека (чтобы быть здоровым, чтобы была энергия, чтобы не болеть и т.д.).</p>	<p><i>Личностные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование положительной мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности; – формирование ответственного отношения к учению; – формирование готовности и способности. <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие учебного сотрудничества с учителем. <p><i>Познавательные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – самостоятельное выделение и формулирование темы и познавательной цели урока.

1	2	3	4
4. Подготовка к основному этапу.	<p>Учитель делит класс на две команды, рассказывает правила сегодняшней игры.</p> <p>– Вы знаете, что задобрить злого дракона можно едой? Для этого нам надо помочь Марио приготовить ужин. <i>Today we will help Mario to cook the dinner.</i></p> <p>Но для этого нам нужно помочь Марио найти еду. Вам нужно пройти с ним все локации, выполнить задания и собрать ключи от сундуков с едой. Победит та команда, которая соберет большее количество ключей. В конце победившую команду ждет сюрприз!</p>	<p>Ученики делятся на две команды. Внимательно слушают учителя, знакомятся с правилами игры.</p>	<p><i>Личностные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование мотивации к учению, умение адаптироваться к ситуациям. <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – слушать и понимать других.

1	2	3	4
5. Первичное закрепление знаний	а) в знакомой ситуации. Учитель включает слайд «Локация глаголов». Предлагает поиграть в игру в кости. Ученики по очереди из каждой команды кидают кости и ходят по полю. При попадании на клетку, ученику необходимо назвать три формы глагола. Команда, назвавшая правильно все глаголы на своем пути и первая дошедшая до финиша, получает ключ к сундуку, а также каждый ученик из этой команды получает по три монеты <i>Mario</i> . По завершению, команды переходят на новую локацию.	Ученики кидают кости и ходят по полю, при попадании на поле с глаголом, называют три формы глагола и его перевод. Ученики играют в игру « <i>Crossing the river</i> ».	<i>Регулятивные УУД:</i> – формирование способности принимать учебную цель и задачу; – формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей; – отвечать на простые вопросы учителя; – выделять и осознавать то, что уже усвоено. <i>Личностные УУД:</i> – осознание обучающимися внутренней потребности к построению учебных действий; – формирование готовности и способности к саморазвитию; – осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми.

1	2	3	4
	<div data-bbox="357 232 692 445" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="352 479 687 773"> <i>б) в измененной ситуации.</i> Учитель просит учеников помочь Марио выучить слова по теме «<i>Food</i>» на английском языке. Для этого ученики оказываются в локации «<i>Words</i>» (слова). На экране появляется локация «<i>Words</i>». </p>		<p data-bbox="1018 236 1273 264"><i>Познавательные УУД:</i></p> <ul data-bbox="1018 269 1445 527" style="list-style-type: none"> – осознанное и произвольное построение диалогического речевого высказывания; – умение сравнивать, анализировать; – строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы. <p data-bbox="1018 533 1302 561"><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <ul data-bbox="1018 566 1445 958" style="list-style-type: none"> – готовность слушать собеседника и вести диалог; – умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с коммуникативной задачей; – умение работать в парах; – умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с коммуникативной задачей с использованием нового грамматического материала.

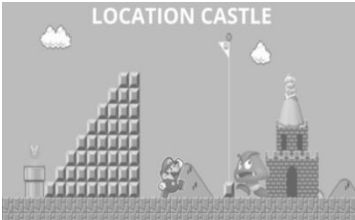
1	2	3	4
	<div data-bbox="523 238 826 412" data-label="Image"> </div> <p>– Вам необходимо помочь Марио пересечь реку, чтобы перейти на новую локацию. Для этого поиграем в игру «<i>Crossing the river</i>».</p> <p>Каждой команде выдаются карточки, участники по очереди открывают карточки, называют блюдо и дают перевод. Если игрок произносит карточку верно, он кладет ее на пол и делает шаг вперед, а если произносит неверно, то игрок остается на месте. Команда, которая первая доберется до другой части класса, побеждает и получает ключ, а также каждый ученик из этой команды получает по 3 монеты <i>Mario</i>.</p> <p>в) в измененной ситуации. Учитель просит учеников помочь Марио научиться писать слова. Для этого ему нужно знать буквы. Учитель включает слайд с локацией «<i>Letters</i>». Ученикам предлагается поиграть в игру «<i>Guess the word</i>» (Отгадай слово). На каждую команду выдается задание. Побеждает та команда, которая отгадывает больше всех слов.</p>		

1	2	3	4
	<p>Победившая команда получает ключик и все ученики команды зарабатывают по 3 монеты Mario.</p>  <p>Перед вами слова с перепутанным порядком букв. Отгадайте эти слова и рядом запишите правильно.</p> <p><i>eta – tea</i> <i>uasagse – sausages</i> <i>betutr – butter</i> <i>draeb – bread</i> <i>kilm – milk</i> <i>usrag – sugar</i> <i>fefeco – coffee</i> <i>mja – jam</i> <i>noacb – bacon</i> <i>ecjiu – juice</i> <i>cchteaool – chocolate</i></p>		

Продолжение табл. 18

1	2	3	4
	<p>Перед вами слова с перепутанным порядком букв. Отгадайте эти слова и рядом запишите правильно.</p> <p><i>eta – tea</i> <i>uasagse – sausages</i> <i>betutr – butter</i> <i>draeb – bread</i> <i>kilm – milk</i> <i>usrag – sugar</i> <i>fefeco – coffee</i> <i>mja – jam</i> <i>noacb – bacon</i> <i>ecjiu – juice</i> <i>cchteaool – chocolate</i></p>		
6. Динамическая пауза	<p>Учитель предлагает отдохнуть.</p> <p><i>– And now it's time to have a rest. Stand up please and listen to the task: Clap your hands when you hear the names of beverages, step your feet when you hear the names of fruits, jump when you hear the names of vegetables (a banana; a carrot; tea; milk; an apple; cabbage; an orange; a potato; lemonade; fruit; coke; juice; coffee; a tomato).</i></p>	Ученики слушают учителя и выполняют движения	<p><i>Предметные УУД:</i></p> <p>– понимать значения слов по контексту.</p> <p><i>Личностные УУД:</i></p> <p>– формирование положительной мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.</p>

Продолжение табл. 18

1	2	3	4
<p>7. Творческое применение и добывание знаний в новой ситуации</p>	<p>Учитель: – Мы с Вами добрались до новой локации – до замка, в котором спрятана принцесса, но на входе стоит Страж, чтобы его обойти, нужно его задобрить – вкусно накормить. Учитель предлагает командам выполнить творческое задание (игра «Ресторатор»): ученикам необходимо придумать название своего кафе, составить меню блюд на английском языке и разыграть сценку «Посетитель в кафе». Команда, которая допустила меньше ошибок, получает ключ, а также каждый ученик из этой команды получает по три монеты <i>Mario</i>.</p> 	<p>Ученики командой выполняют задание учителя</p>	<p><i>Личностные УУД:</i> – осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми. <i>Регулятивные УУД:</i> – формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей. <i>Коммуникативные УУД:</i> – готовность слушать собеседника и вести диалог; – умение работать в парах; – умение выражать свою мысль, используя знакомые слова и выражения в соответствии с задачами и условиями коммуникации.</p>

1	2	3	4
			<p><i>Познавательные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – осознанное и произвольное построение диалогического речевого высказывания с использованием опоры.
<p>8. Информация о домашнем задании. Инструктаж по его выполнению</p>	<p>Учитель объясняет домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Вы получили карточки с кроссвордом по теме «Еда», вам необходимо разгадать кроссворд, а также выполнить письменное домашнее задание в тетрадях по грамматике упр. 81 на стр. 32. Не забудьте применить третью форму глагола при выполнении письменного задания. 	<p>Дети слушают и записывают в дневник.</p>	<p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей.
<p>9. Рефлексия, подведение итогов урока</p>	<p>Учитель организует анализ работы на уроке (важна ли тема, чему научились, что выполнено, достигнуты ли цели, что больше всего понравилось). Подводит итоги работы, выявляет победившую команду. Награждает победившую команду наклейками с Марио. Оценивает работу каждого ученика.</p>	<p>Ученики соотносят цель и результаты своей деятельности на уроке.</p>	<p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – учатся осуществлять самонаблюдение и самооценку в доступных младшему школьнику пределах;

1	2	3	4
	<p>Заносит в таблицу Лидерборд в Excel баллы каждого ученика.</p> <p><i>– That's all for today. Thank you for your work. The time is over. Good-bye! See you!</i></p>	<p>Рефлексия и самооценка собственной деятельности (используются «смайлики»). Приклеивают смайлики на доску с помощью магнитов, кратко оценивая урок и свою деятельность на уроке.</p>	<p>– совместно с учителем и одноклассниками дают оценку своей деятельности на уроке;</p> <p>– соотносят цель урока и результаты своей деятельности.</p>

Примеры применения игровых технологий на уроках в начальной школе

По темам «Тематические аппликации из засушенных листьев» можно провести следующие ролевые игры: «Поросенок-путешественник», «В подводном царстве», в ходе которых дети разыгрывают сценки по ролям. Также можно проводить в первом классе следующие ролевые игры: «Приключения фантика», «Снежинка»; во втором классе: «Правила поведения в гостях», «Кактус идет в школу», «Сказка «Репка»»; в третьем классе: «Путешествие веселого человечка», «Однажды в Африке», «Приключения Колобка», «Весельчак на ярмарке»; в четвертом классе: «Сказка о глупом мышонке», «А что у вас?», «Раз, два, три, четыре, пять» и др.

На уроках младшие школьники большую часть времени работают руками. У большинства современных детей эти действия вызывают напряжение не только мышц рук, но и всего тела. Поэтому очень важно на любом уроке проводить упражнения на релаксацию.

Самокат

Самокат!

Самокат!

Самокату очень рад!

Сам качу, сам качу

Самокат, куда хочу!

Дети стоят врассыпную. Опорная нога сгибается в колене и слегка пружинит, другая имитирует отталкивание, как при езде на самокате, при этом она как бы скользит, не достигая пола.

Также на уроках можно использовать загадки, шарады, игры-соревнования, кроссворды. Эти виды игровой деятельности активно использует каждый учитель начальных классов на различных предметах. Необходимо отметить, что загадки и шарады делают урок ярче, насыщеннее, активизируют познавательную деятельность учащихся. Их можно использовать практически на каждом уроке, на различных его этапах: вступительная беседа, объяснение нового материала, закрепление, подведение итогов.

Игры-соревнования и разгадывание кроссвордов также очень любимы учениками любых классов. Соревновательный момент между парами, группами, рядами всегда оживляет урок.

Примеры тем соревнований

1. Работа с природными материалами. Изготовление объемных композиций» – соревнование «Назови как можно больше природных материалов.

2. Изготовление объемной композиции на сказочную тему из пластилина» – соревнование «Вспомните сказки с волшебными предметами.

3. Работа с синтепоном. Игрушка «Ванюша» – игра-соревнование между рядами «Нарисуйте поэтапно с закрытыми глазами героя русских сказок Иванушку.

Примеры соответствия тем занятий и кроссвордов

1. Тема «Оконная подвеска-аквариум» – кроссворд «Подводный мир».

2. Тема «Оригами. Катамаран» – кроссворд «Виды транспорта».

3. Тема «Изготовление кармашка для мелочей» – кроссворд «Помощники в нашем доме».

4. Тема «Изготовление кормушки» – кроссворд «Птицы».

Хочется подробнее остановиться на использовании игровых моментов на этапе повторения теоретического материала.

Такие понятия как материалы, инструменты, свойства материалов, виды швов, можно повторять во время игр «Четвертый лишний», «Продолжи ряд», «Угадай-ка».

❖ Четвертый лишний

Задание детям: Найдите одно лишнее слово и обоснуйте свой ответ.

Например:

1) картон, пластилин, ножницы, желуди (ножницы – это инструмент, а не материал);

2) игла, пластилин, нитки, ткань (игла – это инструмент, не материал);

3) циркуль, бумага, ножик, линейка (бумага – это материал, а не инструмент);

4) листья, семена, фольга, шишки (фольга – это не природный материал).

❖ Продолжи ряд

1) ножницы, макетный нож, пинцет... (инструменты: игла, карандаш, линейка, угольник, циркуль, кисть и т. д.);

2) желуди, веточки... (природные материалы: цветы, листья, шишки, семена, мох, пух, корни, почки, зерна, ракушки и т.д.);

3) «вперед иголку», тамбурный (виды швов: «назад иголку, стебельчатый, «через край», петельный, «шов-строчка» и т.д.).

❖ Угадай-ка

Ребятам нужно по предложенным свойствам отгадать, какой материал учитель имел в виду.

Пример: 1. Этот материал плотный, может быть разного цвета, хорошо режется, чтобы его согнуть, нужно приложить усилие. (Картон.)

2. Этот природный материал при высыхании увеличивается в своем объеме, а при намокании – уменьшается. (Шишка.)

На уроках обучения продуктивной деятельности, как и на других уроках, можно использовать игровые моменты, тренирующие внимание, память младших школьников.

Например: игра «Что общего» предполагает сравнение двух-трех предметов, внешне кажущихся различными, для того чтобы найти у них общий признак.

Примеры: 1) карандашный клей и бинокль (клей и части цилиндра имеют цилиндрическую форму);

2) полотенце и разделочная доска (в их украшении используются орнаменты).

3) закладка и корзиночка (при изготовлении используется техника плетения);

4) подставка под горячее (текстильная) и коробочка-сувенир (сшитая из открыток) (детали той и другой подделки соединены петельным швом).

Младшие школьники очень любят играть роль «наглядного пособия». Так, мы рассматриваем на их одежде различные орнаменты и швы, находим общие признаки. При этом они становятся внимательнее друг к другу и бережливее к своим вещам. Интересна детям игра «Вспомни, не глядя». Учитель спрашивает: «Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в классе, в котором учится?» Можно провести соревнование «Кто точнее назовет ... ?» (сколько картин на стене? Какой рисунок на обоях? Кто выше – Коля или Саша? и т. д.) Также можно усложнить задание:

1. «Вспомни, не глядя, и запиши, какие предметы прямоугольной формы есть в кабинете».

2. Показывать на 15 секунд рисунок, который состоит из тех или иных геометрических фигур (петух из прямоугольников, черепаха из кругов, лес из треугольников и т. д.). Затем рисунок убрать и предложить: «Напишите, сколько геометрических фигур использовались в рисунке». На развитие слуховой памяти направлена игра «На ком оборвется?». Первый играющий называет тот или иной материал, второй ученик повторяет слово, названное первым, и добавляет свое. Третий повторяет два предыдущих слова и говорит третье. Например: бумага; бумага – ткань; бумага – ткань – картон; бумага – ткань – картон – салфетки; бумага – ткань – картон – салфетки – семена и т. д. Можно

провести соревнование между рядами, какой ряд не оборвет свою цепочку. Таким образом, очень важно использовать на уроках в начальной школе и во внеурочной деятельности игры, направленные на развитие мышления, внимания, памяти. Без развития этих процессов не может обойтись ни один урок в начальных классах. Психологи предлагают множество таких заданий, учителю нужно только пофантазировать и изменить их так, чтобы они были связаны с предметом.

Научное издание

Шкитина Наталья Сергеевна
Касаткина Наталья Степановна

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ
И РАЗВИВАЮЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Монография

ISBN 978-5-907869-89-9

Ответственный редактор Е. Ю. Никитина
Редактор О. В. Угрюмова
Технический редактор О.В. Угрюмова

Работа рекомендована РИС ЮУрГГПУ
Протокол № 1/25

Издательство ЮУрГГПУ
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69
Фото на обложке: URL: <https://pixers.com.tr/cerceveli-poster/meslek-oyunayan-cocuklar-49265383>

Подписано в печать 24.10.2024
Объем 13,53 уч.-изд. л. (24,38 усл. п. л.)
Формат 60х84/16 Тираж 100 экз.
Заказ № Бумага типографская

Отпечатано с готового оригинал-макета
в типографии ЮУрГГПУ
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69

**Шкитина Наталья Сергеевна
Касаткина Наталья Степановна**



**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ
И РАЗВИВАЮЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Монография