

## **Игровые технологии как эффективное средство активизации познавательной деятельности и реализации деятельностного подхода в образовании**

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассной работы.

По определению Г.К. Селевко, игровая технология - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Одним из приоритетов современной системы образования является достижение нового образовательного результата – формирование ключевых компетенций учащихся:

- способности (умения) мобилизовать в определённой ситуации полученные знания и опыт;
- способности эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;
- умения действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

Игра, как бы сжимая время, сближает время, сближает события, далеко разнесенные в практике, и тем самым отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияния на эффективность деятельности. Кроме того, игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.

Понятие «игровые педагогические 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 обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации. Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности. Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для детей дошкольного возраста. Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс развития ребенка. Оптимальное сочетание игры с другими формами образовательного процесса - одно из самых сложных действий педагогов.

Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами.

Главной особенностью игровой деятельности является ее двуплановость: с одной стороны – играющий выполняет реальную деятельность, решает конкретную задачу, с другой стороны - ряд моментов деятельности носит условный характер, позволяет отвлечься от реальной

ситуации. Именно двухплановость обуславливает развивающий эффект игры, помогает снять психическое напряжение, так как в случае неудачи игру можно повторить несколько раз. Особенно это относится к имитационным играм.

К другим особенностям игры относятся активность участников, занимательность, коллективность, моделирование, проблемность, творческий характер, эмоциональная окрашенность.

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

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Выделим наиболее важные функции игры.

1. Социокультурное назначение игры. Игра - средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

2. Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

3. Самореализации человека в игре - это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

4. Коммуникативная функция игры. Игра - деятельность коммуникативная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей.

5. Диагностическая функция игры. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое «поле самовыражения».

6. Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, в отношения свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

Игровые формы обучения способствуют использованию различных способов мотивации:

- мотивы общения: учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
- моральные мотивы: в игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям;
- познавательные мотивы: каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

### **Классификации педагогических игр**

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Важнейшие из других методических типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, в которых присутствует и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По содержанию игры с готовыми правилами разделяют на все предметные (математические, химические и т.д.), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.п.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различают по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, этнографические игры и т.п.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

И, наконец, по форме: форма есть способ существования и выражения содержания. Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: 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 т.д.

По спектру целевых ориентаций выделяют игры:

- **дидактические:** расширение кругозора, познавательной деятельности; применение знаний, умений и навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков;
- **воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и

мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;

- **развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности;
- **социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

### **Использование игровых технологий в среднем и старшем школьном возрасте**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных деловых и групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, ориентация на речевую деятельность, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу.

Из [школьных игровых технологий](#) наиболее популярными являются **учебные деловые игры**. Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) – это педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения. Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

**Имитационные игры.** На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

**Операционные игры.** Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания

сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

**Ролевые игры.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

**«Деловой театр».** В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник 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.

**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.

Рассмотрим технологию организации деловой игры.

**Этап подготовки.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. 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 (групп).

Далее идет ввод в игру, 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 ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.



**Этап проведения** – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы групповых ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик. Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор. Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор. Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист. Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый.

**Этап анализа**, обсуждения и оценки результатов игры включает в себя выступления экспертов, обмен мнениями, защиту 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 мира, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

**Организационно-деятельностные игры.** Одна из основных характеристик организационно-деятельностной игры – активная, деятельностная включенность в работу всех участников (коллективная мыследеятельность).

Основной акцент в ней делается на рефлексии. Причём учащийся делает собственную деятельность объектом своего активного воздействия: он изменяет, совершенствует или заново выстраивает её. Акцент на рефлексии в организационно-деятельностной игре определяет соответствующий эффект данной формы игры, который, как правило, рассматривается в трех аспектах: познавательном, развитии мыслительных способностей и аспекте общепсихологического развития учащихся.

Развитие учащихся проявляется прежде всего в изменении уровня притязаний, самооценки и мотивации в учебной деятельности, которые становятся более адекватными, благодаря рефлексии учащийся начинает более беспристрастно анализировать собственную деятельность, объективно смотреть на себя со стороны.

Работа с группой ведётся по следующей схеме: проигрывание игрового эпизода, обеспечивающего включённость участников в игру на эмоциональном и поведенческом уровнях. После проигрывания игротехник



задаёт членам группы вопросы, выводя их в область причинно-следственных связей, заставляя анализировать своё и чужое поведение в только что разыгранной сценке, инициируя таким образом их рефлекссию. Каждая группа в результате должна выйти на фиксированные заранее точки обсуждения. При этом игротехнику надо содействовать проявлению анализирующей активности членов группы, помогать делать выводы, находить причинно-следственные связи, видеть новые проблемы. Игротехник должен играть роль «пытливого исследователя», пытающегося понять вместе с другими членами его группы суть только что проигранной ситуации. Ассистенты игротехников фиксируют проявления рефлексии у членов групп в ходе анализа проигранных ситуаций; а также активизируют рефлексию у участников с позиции «критика», «наблюдателя», «эксперта».

Работа разбивается на три части: подготовительную, игровое исполнение, аналитический разбор. Подготовительная часть предполагает создание (конструирование, проектирование) того, что будет затем разыграно в [виде одной из общих схем](#), и отработку плана действий (операции и процедуры) самого игрового исполнения. В соответствии с этими схемами и планами происходит самоопределение учащихся. Учащиеся (они же участники игровой имитации) проходят инструктаж и тренировки по исходным схемам перед игровым исполнением, и те, кто принимает предложенные условия, могут «включиться» в игровые процессы. Принятие игровой роли, места, позиции требует от участников игры готовности меняться, быть раскованными и ироничными к самим себе. Игра – это не тренажер, участникам нужно понять, принять и поверить в смысл игрового действия, в разумность и ценность возможных результатов.

Фаза игрового действия делает организаторов и участников игры равными в условиях ситуативных столкновений. Педагог здесь такой же игрок, как и все остальные. Никто не знает, каким будет конечный продукт игры, поэтому никто и не может быть в позиции инструктора. Все играющие входят в предложенную педагогом схему, но сами игровые процессы начинают эту схему расшатывать и иногда ломать. Если педагог движется вместе с игрой, то он может в ходе игры конструктивно обогатить собственные представления и схемы.

В самом содержании игровых процессов также выделяются три этапа:

- представление в ролевых схемах и сценарных заготовках педагога;
- установление правил взаимодействия по ходу разворачивания игровых событий;
- борьба без правил за сохранение своей точки зрения, собственного интереса, собственных целей.

Третья, завершающая фаза игровой имитации – аналитический разбор. Разбор позволяет уже не в игровой ситуации произвести анализ и критику исходных схем, их развертывание и обогащение. Педагоги и учащиеся за счет этого могут увидеть направления решения проблем, накопить опыт работы. Те, кто не проводит аналитического разбора, получают в результате прохождения игрового процесса лишь поверхностное знакомство со схемами организации мышления, но оказываются неспособными применять их в дальнейшем самостоятельно.

### **Финансово-экономические деловые игры**

Цель таких игр – подготовка учащихся к рыночной экономике. Для этого моделируются определённые управленческие, экономические, финансовые, бизнес-ситуации, в которых формируются умения анализировать их и принимать оптимальные решения.

В школах деловые игры могут проводиться как на уроках, так и во внеклассных мероприятиях.

Финансовая сторона игры может предусматривать введение собственной школьной валюты и активную деятельность банка, проводящего такие операции, как кредитование коммерческой деятельности фирм, проведение займов, введение личных лицевых счетов клиентов, а экономическая – моделировать организацию производительной деятельности в значительном объёме и разнообразных формах. Это частный бизнес, малые предприятия, кооперация, большой объём коммерческих услуг, торговля.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- соответствие игры образовательным целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить следующие виды использования игровых технологий на учебных занятиях:

- 1) урок - ролевая игра;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Таким образом, игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Игра - один из приёмов преодоления пассивности учащихся.

### **Использованные источники**

1. Горнакова Н.В. Игровые технологии как способ компетентностного подхода // <http://festival.1september.ru/articles/596556/>

2. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.

3. Муравьёва Г.Е Проектирование технологий обучения

4. Петрайтис Е.А. Игра как метод обучения // <http://festival.1september.ru/articles/569109/>

5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии

6. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий