

## Игровые технологии

Человеческая культура возникла и  
развертывается в игре, как игра.

И. Хейзинга

### Игровая деятельность

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):

- 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 т.п. (чувственная природа игры, («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

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

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 следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного

предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов 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 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 учения во многом зависят от понимания учителем функций и квалификации педагогических игр (рис. 4).

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:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

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

## Классификационные параметры игровых технологий

- По уровню применения: все уровни.
- По философской основе: приспособляющаяся.
- По основному фактору развития: психогенные.
- По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт суггестия.
- По ориентации на личностные структуры: ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП.
- По характеру содержания: все виды + проникающие.
- По типу управления: все виды – от системы консультаций до программной.
- По организационным формам: все формы.
- По подходу к ребенку: свободное воспитание.
- По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.
- По направлению модернизации: активизация.
- По категории обучаемых: массовая, все категории.

### Педагогические игры

#### По области деятельности

Физические

Интеллектуальные

Трудовое

Социальные

Психологические

#### По характеру педагогического процесса

Обучающие, тренинговые, контролируемые

Познавательные  
Воспитательные  
Развивающие

Репродуктивные  
Продуктивные  
Творческие

Коммуникативные  
Диагностические  
Профоримационные  
Психотехнические

#### По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Рольевые

Деловые

имитационные

драматизация

#### По предметной области

Математические, химическое, биологическое, физическое, экологическое

Музыкальные  
Театральные  
Литературные

Трудовое  
Техническое  
Производственные

Физкультурные  
Спортивные,  
воено-прикладные,  
туристические,  
народные

Общественные,  
Управленческие,  
коммерческие

#### По игровой среде

Без предметов

Настольные  
Комнатные, уличные,  
на местности

Компьютерные  
Телевизионные  
ТСО

Технические, со  
средствами передвижения

С предметами

## Классификация педагогических игр

### *Спектр целевых ориентации*

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практические 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, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии творческих способностей, эмпатии, рефлексии, 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.

### *Концептуальные основы игровых технологий*

- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, само регуляции, самореализации.
- Игра форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).
- Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).
- Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).
- Способность включаться в игру 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 дошкольного возраста.

### *Особенности игровых технологий*

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

### *Игровые технологии в дошкольном периоде*

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволя-

ют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.

### *Технология развивающих игр Б. П. Никитина*

Программа игровой деятельности состоит из набора *развивающих игр*, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

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. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникабом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, пачками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

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*.

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 (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку *идти впереди* совершенствоваться *самостоятельно*, то есть *развивать свои творческие способности*, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основном только исполнительские черты в ребенке.

*Решение задачи* предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде а. узора или сооружения из кубиков кирпичиков, деталей конструктора, то есть *в виде видимых и осязаемых вещей*. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и *самому проверять точность выполнения задания*.

В развивающих играх - в этом и исходит их главная особенность -*объединить* один из основных принципов обучения *от простого к сложному* с очень важным принципом творческой деятельности *самостоятельно по способностям*, когда ребенок может подняться *до «потолка»* своих возможностей. Этот союз позволил разрешить 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.

### *Игровые технологии в младшем школьном возрасте*

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через ве-

дение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по *игровым правилам* (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в *двойном плане* - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. *Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.* В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

*Игровая технология* строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение владеть собой, быстрота реакции на слово, фонематический слух, смекалка и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

*Составление игровых технологий* из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самый» В.В. Репкина, «Мум-ми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т. д.), встроенных в основное содержание обучения.

*Методика обучения детей теории музыки В.В. Кирюшина.* Эта методика основана на соответствии каждому музыкальному понятию одушевленного персонажа (октава - жирафа, терция - сестрица, диссонанс - злой волшебник и т.п.). Все герои испытывают различные приключения, в которых проявляются их существенные признаки и качества. Вместе с героями дети с трехлетнего возраста незаметно для себя усваивают самые сложные музыкальные понятия и умения, понятия ритма, тональности, начала гармонии.

*Игровые технологии  
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 групповых игр.

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

## Деловые игры

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций<sup>7</sup>

В учебном процессе принимаются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо и социодарма.

**Имитационные игры.** 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 событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседания и т.д.). 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, решение задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий процесс, который проводится в условиях, имитирующих реальные.

**Исполнение ролей.** В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функции и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимся 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 возможность 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.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов.

**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.

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 ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к *содержанию работы* в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

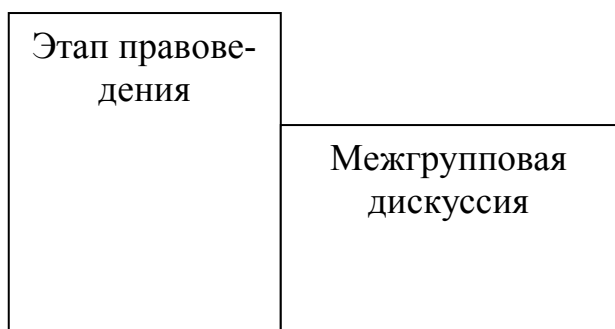
*Организационные* позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к *новизне*: инициатор, осторожный критик, консерватор, рефлексирующий, программист.

*Методические позиции*: методолог, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

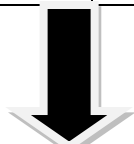
*Социально-психологические позиции*: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимой, отвергаемый.

*Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.* Выступления экспертов, ОБМЕН мнениями, защита учащимся своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.





Этап подготовки	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка сценария</li> <li>- план деловой игры</li> <li>- общее описание игры</li> <li>- содержание инструктажа</li> <li>- подготовка мат-го обеспечения</li> </ul>
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подстановка проблемы, целей</li> <li>- условия инструктаж</li> <li>- регламент, правила</li> <li>- распределение ролей</li> <li>- формирование групп</li> <li>- консультации</li> </ul>



Этап подготовки	Групповая работа	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работа с источниками</li> <li>- тренинг</li> <li>- мозговой штурм</li> <li>- работа с игротехникам</li> </ul>
	Межгрупповая дискуссия	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выступление групп</li> <li>- защита результатов</li> <li>- правила дискуссии</li> <li>- работа экспертов</li> </ul>



Этап анализа и обобщения	<ul style="list-style-type: none"> <li>- вывод из игры</li> <li>- анализ, рефлексия</li> <li>- оценка и самооценка работы</li> <li>- выводы и обобщения</li> <li>- рекомендации</li> </ul>
--------------------------	--