

ЭВОЛЮЦИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ПЕДАГОГИКЕ

М. К. Адикаева

*Саратовский государственный социально-
экономический университет*

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Игра как одно из удивительных явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Центральным для теории игры является вопрос о ее историческом происхождении – это и есть вопрос о ее природе.

Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает игра. Слова «игра», «играть» в русском языке многозначны. Слово «игра употребляется в значении развлечения, в переносном значении, например «игра с огнем», и в значении чего-то необычного – «играть» употребляется в значении развлечения, исполнения какого-либо произведения и роли в пьесе, в переносном значении притворства – «играть комедию» или раздражающего действия – «играть на нервах»; проявляться в особой живости, блеске – «волна играет». Хотя в толковых словарях и различают прямое и переносное значения этих слов, их различие не представляется достаточно ясным. Трудно установить, какие виды деятельности и их признаки входили в первоначальное значение этих слов и как, по каким линиям оно насыщалось все новыми значениями.¹

Игре как особой форме взаимодействия человека с миром посвятили свои научные труды такие выдающиеся философы и мыслители, как Платон, Аристотель, Э. Роттердамский, Ф. Рабле, Г. Лейбниц, Э. Кант, Г. Гегель и другие. Платон считал игру одну из полезнейших занятий, а Аристотель видел в ней источник душевного равновесия, гармонии души, и тела и отмечал пользу словесных игр для развития интеллекта. Вопрос об историческом возникновении игры тесно связан с характером воспитания подрастающих поколений в обществах, стоящих на низших уровнях развития производства и культуры.

В эпоху средневековья сложилось негативное отношение к игре, что сделало почти невозможной направленность человеческой мысли на исследование этой деятельности. Но с последней трети XIX в. интерес к игровой деятельности возрождается, появляются первые научные теории. Она начинает рассматриваться как важное средство формирования и

¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. 1998.

тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а также как один из способов формирования способности к обучению и воспитания чувства ответственности за свои поступки и свою группу.¹

Е. А. Покровский говорит, что понятие об «игре» вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово «игра» означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется ребячеством. У евреев слову «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян «ludo» означало радость веселье. По-санскритски «кляда» означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово означало легкое, плавное движение, наподобие качание маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом «игра» стали обозначать обширный круг действий человеческих, с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой - доставляющих людям веселье и удовольствие.²

Через 50 лет видный голландский биолог и психолог Ф. Бойтендаик также дает этимологический анализ слова «игра» и пытается вывести характерные признаки процессов, обозначаемых этим словом. Среди этих признаков он находит движение «туда и сюда», спонтанность, и свободу, радость и забаву.³

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра», мы не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельностей и удовлетворительного объяснения разных форм игры.

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства.⁴

Д. Б. Эльконин предполагает, что возможны несколько вариантов возникновения и становления игровой деятельности. Одна из них: на заре человечества, когда охота занимала одно из центральных мест в жизни первобытнообщинного общества, после неудачной охоты могла возникнуть ситуация, требующая имитации действий охотников во время ловли дичи. Если неудача на охоте могла быть вызвана несогласованностью коллективных действий охотников, то возникала необходимость отработки этих действий. Или после удачной охоты охотники рассказывали, как всё происходило, и кто себя проявил. При этом воссоздавались элементы

¹ Петричук И.И. Еще раз об игре.// Педагогика, № 7.2007.С. 57-63.

² Покровский Е.А. История народов мира.1989.с.13-14.

³ Ботендаик Ф. Биология. 1975

⁴ Эльконин Д.Б. Психология игры. 1998.

реальной действительности, а это – признаки игры. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что первые игровые формы возникли ещё в слаборазвитых общинных формациях. Они могли выступать как средство обучения, коллективного образования, передачи информации. При этом они наделялись высшим магическим смыслом для обеспечения защитной функции перед силами природы. Так возникли ритуальные игры. Выделяют следующие признаки ритуальной игровой формы: - имитация реальной трудовой деятельности; - осуществление совместной деятельности по поиску выхода из кризисной ситуации; - разыгрывание ролей; - наличие магического смысла.¹

С начала XX в. интерес к изучению игры усиливается. Ряд исследователей (У. Макдауголл, Ф.Я. Бентендейх и др.) выдвинули тезис, что игра – это некий «социальный инстинкт», присущий каждому человеку. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность их использования в процессе обучения.²

В отечественной педагогической литературе встречаются различные взгляды и подходы к сущности дидактических возможностей игр. Некоторые ученые, например, Л.С. Шубина, Л.И. Крюкова и другие, относят их к методам обучения. В.П. Бедерканова, Н.Н. Богомолова характеризуют игры как средство обучения. Игровую деятельность как проблему разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн.

По мнению Д.Н. Узнадзе игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С Выготский.

Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.³

Наиболее глубоко технология игры как формы организации и совершенствования учебного процесса рассмотрена С.Ф. Занько, Ю.С. Тюнниковым и С.М. Тюнниковой, которые полагают, что « до развития теории проблемного обучения, ее основных понятий, принципов, методов игра не могла получить, и не имела педагогической логики построения ни в аспекте дидактической интерпретации структуры и содержания проблем, ни в аспекте организации осуществления процесса игры».⁴

¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. 1998.

² Петричук И.И. Еще раз об игре.// Педагогика, № 7.2007.С. 57-63.

³ Кукушин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических вузов. Ростов н/Д.: Изд. Центр «МарТ», 2002. С.320

⁴ Самоукина Н.В. Игры в которые играют... Психологический практикум. г. Дубна, «Феникс», 2002,-128с.

Иначе игру представляет Б.П. Никитин, а именно как набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона, пластика. Технология развивающих игр Б.П. Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем многообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.¹

Первая деловая игра, названная организационно-производственным испытанием, была разработана и проведена в нашей стране в Ленинграде в 1932 г. М.М. Бирштейн. Однако серьезного развития и применения в силу ряда причин деловая игра тогда не получила и возродилась в США лишь в 1957 г., где и была произведена с использованием вычислительной машины.

В нашей стране деловые игры стали объектом исследований и разработок в 60-х годах 20 века. Интерес к ним обусловлен теми возможностями достижения целей обучения и воспитания, которые не могут быть предоставлены другими, традиционными методами обучения.² Таким образом можно сделать вывод что, игра – это деятельность осуществляемая в определенных условиях, направленная на эмоциональное, интеллектуальное, нравственное развитие человека и выявление его способностей. В педагогике все чаще стал применяться такой термин «игровой метод обучения», в дальнейшем получивший свое развитие в понятие «игровая технология обучения». Наиболее точно и широко игровой метод обучения описал А.А. Вербицкий, он наиболее точно определил принципы деловой игры, он совершенно прав, говоря, что ДИ позволяет студентам приобретать опыт познавательной и профессиональной деятельности, составил структуру или игровую модель, выявил особенность деловой игры. Большой вклад в развитие деловых игр внес Г.П. Щедровицкий, описавший основные этапы проведения деловой игры.

Чуть позже возникло такое понятие как игровая технология или что означает в нашем понимании процесс реализации игры.

В структуру игровой технологии как деятельности ограничено входят целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. В структуру игровой технологии 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.

¹ Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.1990.

² Агеева Т.П. Инновационные педагогические технологии в процессе профессионального самоопределения будущих учителей.//Высшее образование сегодня, №11, 2007. С55-57.

Значение игровой технологии 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, воспитании. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология 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 технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы (игры типа «Зарница» и т.д.).

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр.¹

Проведя анализ и оценку применения игровых технологий обучения в системе среднего профессионального образования мы пришли к выводу, что данная технология эффективна. Этому свидетельствуют результаты полученные в процессе эксперимента в СГППК имени Ю.А. Гагарина в 2008 году. Анализ полученных результатов показал, что:

1. применяя игровую технологию на занятиях можно достичь хороших результатов в работе с обучающимися, а именно появляется учебная мотивация.
2. У студентов заметно повысился уровень усвоения учебного материала.
3. Она способствует быстрому усвоению учебного материала учащимися среднего профессионального образования, снятию эмоционального напряжения, способствует развитию коммуникативных способностей учащихся и обеспечивает повышение качества профессиональной подготовки специалиста среднего звена.

Однако результаты эксперимента показали, что многие преподаватели не применяют игровые технологии обучения на занятиях, вследствие того, что не достаточно разработано методологическое обеспечение и не определены организационно- педагогические условия.

Мы даем следующие рекомендации преподавателям среднего профессионального образования об использовании игровых технологий обучения:

Изначально целесообразно предоставить студентам возможность самостоятельного выбора и включения в конкретную роль. Особо следует выделить роль капитанов, которые при подготовке к проведению деловой

¹ Киргисарова Л.Н. Деловые игры.// Специалист, №6, 2007.С.16-17.

игры: помогают студентам решить вопрос о том, какие именно роли будут играть те или иные студенты; выступают в качестве генераторов проблемных ситуаций, отражающих вероятный характер событий; контролируют игровой режим, решают споры и дают оценку деятельности всех участников игры.

Преподавателю следует разработать сценарный план проведения деловой игры (вместе со студентами или сам преподаватель). Необходимо продумать систему информационного обеспечения деловой игры. Нецелесообразно на наш взгляд, заранее разъяснять игрокам все возможные проблемы игры. Гораздо лучше – с дидактических позиций – чтобы игроки в ходе игровых действий самостоятельно осознали бы смысл и целесообразность коллективной деятельности. Некоторое чувство неудовлетворенности от неудачного поведения, от неэффективных решений в игре психологически действует как побудитель к активной после игровой дискуссии, на которой собственно и формируются окончательные знания. Для стимулирования самостоятельной работы студентов в ходе игрового процесса следует разрабатывать способы, позволяющие в ходе игры оценить качество решений применяемых ее участниками. Оценки должны объективно и комплексно характеризовать реальный вклад каждого студента в достижении общей цели. В конце деловой игры преподаватели должны проводить разбор игрового процесса с участниками и дают обоснованную оценку деятельности. В целом игра должна сформировать у ее участников определенную совокупность знаний. В сознании игроков должны остаться общие принципы правильного диагностирования ситуаций, в которых имеет место противостояние группы и личности с одной стороны и интересов с другой.