

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ: ПРОИСХОЖДЕНИЕ И СУЩНОСТЬ

Аннотация: Реализация требований Федерального государственного образовательного стандарта оказывается невозможной без применения современных педагогических технологий в практической деятельности. Эффективной образовательной технологией, позволяющей продуктивно использовать учебное время и добиться высоких результатов обученности учащихся, признается технология игрового обучения.

Ключевые слова: образование, образовательные технологии, игровая технология, игра.

GAME LEARNING TECHNOLOGY: ORIGIN AND ESSENCE

Isaeva Ekaterina Alekseevna

Abstract: The implementation of the requirements of the Federal State Educational Standard is impossible without the use of modern pedagogical technologies in practice. The technology of game learning is recognized as an effective educational technology that makes it possible to use school time productively and achieve high learning outcomes for students.

Keywords: education, educational technologies, game technology, game.

На сегодняшний день важнейшей составляющей образовательного процесса признается инновационная деятельность педагога, направленная на применение потенциалов современной педагогической науки с целью повышения эффективности обучения независимо от особенностей учебной программы. В педагогической и психологической литературе всё чаще и настойчивее обосновывается идея реализации в образовании инновационных систем, моделей, подходов, методов и технологий, рассматриваемых в качестве универсальных методических оболочек.

Понятие «педагогическая технология» или «образовательная технология» получило распространение в западной педагогике в середине XX в. (в англоязычной научной литературе активно используется термин «educational technology»), но долгое время относилось к вопросам применения технических средств обучения и внедрения цифровых технологий в образовательный процесс. Окончательное закрепление понятия «educational technology» произойдет в 1979 г., когда будет предложено новое определение, демонстрирующее изменение ракурса рассмотрения в сторону его универсализации: «Педагогическая технология есть комплексный, интегративный процесс, включающий людей, идеи, средства и способы организации деятельности для анализа проблемы и планирования, обеспечения, оценивания и управления решения проблем, охватывающих все аспекты усвоения знаний...» [1, с.125].

В отечественной педагогической науке термин «технология» оказывается применимым к сфере образования с 80-х годов XX века, но до их пор не является общепризнанным. С одной стороны, понятие «технология» подвергается критике (согласно точке зрения В.В. Краевского деятельность

учителя сложнее, поэтому воспитание и обучение не должно сводиться к усредненным методическим нормам). С другой стороны, категория приобретает универсальное значение (Д.Г. Левитас отмечал технологический характер любой прикладной дисциплины). С.Д. Поляков указывает, что «... для одних учителей технологии это нечто серое, твёрдое, машинное, мёртвое – превращение людей в роботов. Для других технология – символ упорядоченности, логичности, целенаправленности...» [2, с.125].

Не однозначно и рассмотрение термина, в педагогической науке существуют большие расхождения в дефиниции, образовательная технология рассматривается в качестве: техники реализации процесса обучения (В.П. Беспалько), инструментария педагогического процесса (Б.Т. Лихачев), описания учебного процесса (И.П. Волков), процессуальной части дидактики (М.Чошанов), модели педагогической деятельности (В.М. Монахов), совокупности средств для достижения воспитательных и образовательных целей (М.В. Кларин).

Следовательно, общим является включение в область педагогической технологии специальных способов, приёмов и методов обучения, конкретных мероприятий, форм и средств воспитания, нацеленных на достижение прогнозируемых результатов. Критериями их разработанности являются: системность, воспроизводимость, транслируемость и результативность. Данным критериям соответствуют следующие педагогические технологии: технология проблемного обучения, технология проектного обучения, технология разноуровневого обучения, технология игрового обучения, технология обучения в сотрудничестве, технология интерактивного обучения, технология развивающего обучения и многие другие. Согласно классификации Н.В. Бордовской и А.А. Реан современные педагогические технологии подразделяются на следующие группы: структурно-логические, компьютерные, игровые, тренинговые, диалоговые [3, с. 98].

Широкое применение в последние годы получили игровые технологии, что, с одной стороны, непосредственно связано с изменениями в сфере образования, с развитием педагогической теории и практики: переход к компетентностной модели обучения, практика личностно-ориентированного образования, распространение проблемного обучения. С другой стороны, вызвано социальными потребностями формирования всесторонне развитой активной личности. Технология обучающих игр отвечает данным задачам, поскольку имеет отчетливо выраженную функциональную направленность и обладает возможностью создания имитационных ситуаций: «...предполагает решение проблем, связанных с профессиональной деятельностью, карьерой, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями» [4, с.381].

Применение игровых технологий является актуальной проблемой практической педагогики, нацеленной на конструирование эффективного и совершенного учебно-воспитательного процесса. Игровые технологии включают в себя особые методы и приёмы организации процесса обучения, представленные в форме различных обучающих игр. Представляя собой единство функций, такие приёмы и методы могут применяться на разных

этапах процесса обучения (при его планировании, организации и проведении) и реализовываться как: способ построения учебного занятия; способ изучения отдельного курса, предмета, раздела, темы, понятия; способ организации внеклассной деятельности.

Важность игры в развитии ребёнка, отмечали многие известные учёные в области педагогики и психологии. Так, К.Д. Ушинский, основоположник теории игры, отстаивал идею использования игры как действенного средства воспитания, отмечая, что: «...игра имеет большое влияние на развитие детских способностей и наклонностей, а, следовательно, и на его будущую судьбу» [5, с. 516]. Дальнейшая разработка теории игры связана с именами таких исследователей, как Л.Н. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин. Определяя методологические основы теории, ученые касались вопросов социальной природы игры. Игра, в целом, является одним из основных видов деятельности человека, инстинктивным способом усвоения и воссоздания социального опыта. Потребность в игре присуща человеку имманентно, поскольку: «эта такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [6, с. 14]. Обучающая или педагогическая игра отличается нацеленностью на конкретный результат, целенаправленностью, т.е. её значение невозможно исчерпать только рекреативными возможностями.

Перерастая в обучение, игра выполняет множество функций, имеющих практическую значимость:

1. Коммуникативная функция, нацеленная на формирование общих коммуникативных навыков: способность выступать в качестве субъекта коммуникативной деятельности, умение выстраивать речевую деятельность в соответствии с целями и ситуациями общения, понимание чужого речевого поведения, развитие эмоциональной сферы.
2. Терапевтическая функция, ориентированная на преодоление учащимися поведенческих и коммуникативных трудностей, проблем, возникающих в процессе обучения.
3. Диагностическая функция, представляющая возможность раскрыть творческие, эмоциональные, интеллектуальные проявления обучающихся.
4. Мотивирующая функция, связанная с формированием высокой мотивации к обучению, являющейся основополагающим способом улучшения процесса обучения и усвоения материала.
5. Коррекционная функция, направленная на корригирование личностных показателей развития обучающихся: организационно-волевых, поведенческих, ориентационных.

6. Функция социализации, обеспечивающая формирование и обогащение социального опыта, освоения социальных норм и правил поведения, освоение социальных ролей, развитие социально значимых качеств в процессе обучения, выстраивании социальных отношений.

7. Функция самореализации, способствующая реализации творческого и интеллектуального потенциала обучающихся.

Технология игрового обучения является средством поддержания образовательного интереса, активизации познавательной деятельности и вовлечения в устную коммуникацию учащихся, тех составляющих, без которых невозможна эффективная организация учебного процесса. Шапиева А.С. и Магомедова П.К. говоря об игровых технологиях также акцентируют внимание на их преимуществах: «обладают мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением» [4, с. 71]. Как способ организации учебного занятия игровые технологии используются по следующим направлениям: выполнение дидактического задания как игровой результат, целеполагание как реализация игровой формы, соревнование как форма организации совместной деятельности.

Главными структурными компонентами любой педагогической игры является: субъекты (педагог-организатор), объекты (обучающиеся), цель (учебно-воспитательная), объект моделирования (имитационная ситуация, требующая разрешения), сценарий (план проведения), игровые механизмы (вхождение в игру и освоение роли), игровая обстановка (совокупность условий и обстоятельств).

На сегодняшний момент существует множество классификаций обучающих игр, в основе которых лежат различные параметры. Так, Г.К. Селевко учитывает: характер деятельности (трудовые, интеллектуальные, психологические, социальные, двигательные), характер педагогического процесса (контролирующие, обучающие, воспитательные, коммуникативные и др.), характер игровых действий (деловые, имитационные, ролевые, предметные и др.), характер предметной области (математические, литературные, производственные, спортивные, коммерческие и др.), характер игровой среды (настольные, комнатные, компьютерные, технические и др.) [8, с. 52-53].

В связи с развитием идеи формирования содержания образования от результата, интересна классификация Е.И. Добринской и Э.В. Соколова, рассматриваемые игровые методы обучения, классифицируются в первую очередь «по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют» (творческие, физические, интеллектуальные, состязательные) [9, с. 23-28].

Стоит также отметить, что, используя технологию игрового обучения необходимо правильно организовать учебный процесс. Уже на этапе планирования нужно рассмотреть учебный материал с использованием

игровых технологий, подобрать игровые методы и приёмы, адекватные определенной теме учебного курса или предмета, сформировать планируемые результаты. Ваганова О.И. отмечает, что «не каждый педагог является мастером по созданию игр» [3, с. 71]. Успешному и безошибочному использованию игровых приемов обучения способствует ряд практических умений и навыков: знание методики организации игровой деятельности и общих принципов совместной работы в группе, понимание значимости коммуникативных и презентационных навыков в игровой деятельности. Таким образом, при достаточной проработанности, технология игрового обучения, являющаяся разновидностью современных психо-педагогических технологий, имеет ряд практических преимуществ, связанных с эффективной организацией учебного процесса. Поиск оснований реализации данной категории и дальнейшее разностороннее рассмотрение проблемы являются важными задачами современной педагогической науки.

Список источников

1. Абрамова С.Г. Феномен индивидуальности в образовании // Новые ценности в образовании: индивидуальность в образовании. – 2004. – Вып. 2 (17). – С. 13-44.
2. Бордовская Н. В., Реан А. А. Педагогика: Учебное пособие. – СПб.: Питер. – 2006. – 304 с.
3. Донцов А.В., Макарова О.С. [Моделирование урока иностранного языка средствами современных информационных технологий](#) В сборнике: Учитель в системе современного антропологического знания. Материалы XIII Международной научно-практической конференции. Министерство образования и науки Российской Федерации, Министерство образования и молодежной политики Ставропольского края, Ставропольский государственный педагогический институт; под редакцией Л.Л. Редько, С.В. Бобрышова, Е.Г. Пономарева. 2017. С. 320-324.
4. Макарова О.С., Корманенко Н.В. [Применение телекоммуникационных технологий в процессе обучения иностранному языку Modern Science](#). 2019. № 9-2. С. 195-198.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. –М.: Народное образование. – 1998. – 256 с.
6. Ушинский К. Д. Педагогические приложения к общепсихологической части // Собрание сочинений. – М.; Л.: Академ.пед.наук РСФСР. – 1950. – Т. 10. – 516 с.

7. Шапиева, А. С. Применение игровых технологий в процессе обучения// Евразийский союз ученых. – 2015. – № 10-4(19). – С. 70-72.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Книга по Требованию. – 2013. – 228 с.
9. Якимович И. Г. Возможности использования игров