

## Игровой подход в обучении

**Алла СИДЕНКО**, руководитель регионального научно-методического центра Института повышения квалификации и переподготовки работников народного образования Московской области

### **ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ:**

**модель кризисной ситуации,  
роль (позиция),  
правила (условия) взаимодействия.**

### **Немного об истории игры**

*О роли и изменении функций игры в жизни человечества*

История возникновения игры как способа решения затруднений в утилитарной деятельности, передачи информации о реальной деятельности для обучения, средства для состязания, развлечения и эстетического совершенствования человека рассмотрена в ряде работ.

Д.Б. Эльконин в книге “Психология игры” предполагает, что возможны два варианта возникновения и становления игровой деятельности. На заре человечества, когда охота занимала одно из центральных мест в жизни первобытно-общинного общества, после неудачной охоты могла возникнуть ситуация, требующая имитации действий охотников во время ловли дичи. Если неудача в охоте могла быть вызвана несогласованностью коллективных действий охотников, то возникала необходимость отработки этих действий. Кроме того, молодые юноши также должны были пройти через предварительную репетицию правильных действий охотников.

Кто-то из бывалых охотников мог изображать хитрое и умное животное со всеми его повадками, а остальные — процесс организации охоты за ним. При этом воссоздавались элементы реальной действительности, а это — признак игры.

Возможен и другой вариант. Охотники возвращаются с богатой добычей. Их радостно встречают соплеменники. Охотники рассказывают о том, как происходила охота, воспроизводя весь её ход, кто и что делал во время охоты и как себя проявил. При таком “пересказе”-воспроизведении происходит своеобразное отвлечение от чисто оперативно-технической стороны процесса и наглядно проявляется общая схема действий, система отношений между участниками охоты.

В обоих случаях, по мнению автора, происходит выделение из целостной реальной и жизненно важной трудовой деятельности той её части, которая может быть названа ориентировочной в отличие от исполнительской, непосредственно связанной с получением материального результата. Эта часть становится предметом воспроизведения, а затем осваивается, приобретая характер магических обрядов.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что первые игровые формы возникли ещё в слабо развитых общинных формациях. Они могли выступать как средство обучения, коллективообразования, передачи информации. При этом они наделялись высшим магическим смыслом для обеспечения защитной функции перед силами природы. Так возникли ритуальные игры.

Важную роль в понимании функции ритуальных игр сыграли исследования К. Леви-Стросса,

В. Тернера и др. Сущность ритуальных игр состоит, по мнению авторов, в противопоставлении организованных действий стихиям и неудачам. Тернер, в частности, рассматривает структуру ритуала с четырёх точек зрения: символической, ценностной, телической и ролевой. В первом случае ритуал выступает как собрание символов, во втором — как пере-

дача информации о важнейших ценностях и их иерархии, в третьем — как система целей и средств, в четвёртом — как продукт взаимодействия различных социальных статусов и положений. Таким образом, ритуальные игры и обряды несли в себе, по мнению исследователей, функцию особого средства преодоления критических ситуаций за счёт придания им иного статуса, характеризующегося возникновением иной точки зрения на саму кризисную ситуацию.

Выделяют следующие *признаки* ритуальной игровой формы:

- *имитация реальной трудовой деятельности;*
- *осуществление совместной деятельности по поиску выхода из кризисной ситуации;*
- *разыгрывание ролей;*
- *наличие магического смысла.*

С развитием общества, со сменой формаций (от первобытнообщинной — к рабовладельческой и феодальной) ритуалы и обряды перестают играть важную роль в жизни общества. Магический смысл игры утрачивается. В играх появляются две основные разновидности: игры — театрализованные представления и спортивные игры. Игра рассматривается как феномен культуры. Деятельность человека в игре характеризуется обретением свободы и возможностью воспроизведения реальной жизни с помощью масок и марионеток за счёт утрированных действий, диктуемых определённой социальной ролью с жёсткими законами иерархии. Интерпретировать человеческую жизнь и деятельность, воссоздать критические ситуации с помощью масок, вызвать у зрителей и участников переживание, рефлексивное переосмысление — такова функция игр-представлений.

Игра становится важнейшей частью досуга народа. Русская народная культура чрезвычайно богата играми, такими как петушинные бои, скоморохи, гусяры, медвежья травля, лошадиные бега, состязания на кнутах, игровые хороводы, кулачные бои, кукольный Петрушка и многие другие. В них проявляется ловкость, смекалка, юмор участников. Они — средство самовыражения народа в утехах и развлечениях.

Можно констатировать, что с появлением развлекательной функции игра в жизни взрослого человека потеряла первоначальный смысл и на некоторое время утратила свою профессиональную значимость и ведущую роль в жизни взрослых людей.

Долгое время единственной развёрнутой формой существования игры была — детская игра. Однако в настоящее время игра вновь приобрела значительный вес и довольно высокий статус в подготовке и переподготовке взрослого населения, в решении инновационных проблем в жизни общества.

### **Роль игры в жизни ученика, или ответ на вопрос: почему ребёнку — дошкольнику, школьнику, студенту нужно не только “учиться и учиться”, но и играть?**

Значение игры в жизнедеятельности ребёнка, её влияние на его развитие, компенсацию отдельных негативных свойств и качеств личности рассмотрено во многих работах.

Феномен детской игры изучен исследователями довольно широко и разносторонне, как в отечественных разработках, так и за рубежом.

А.Фромм, один из ведущих специалистов США в области детской психологии, педиатрии, психиатрии, в книге: “Азбука для родителей” пишет о значимости игры в жизни ребёнка, говоря о том, что точно так же как взрослый человек должен работать, ребёнку необходимо играть.

Немецкий психолог К. Гросс, первым предпринявший попытку систематического изучения игры, считал, что игра для ребёнка является изначальной школой поведения, школой жизни. В игре ему представляется возможность ознакомления с традициями поведения окружающих его людей.

Януш Корчак, польский педагог, врач и писатель считал, что игра — это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя — во Вселенной. Дети повторяют в играх то, что доступно их пониманию в деятельности окружающих их людей. Поэтому игра может рассматриваться как форма освоения социального опыта.

В отечественной науке родоначальником теории игры является великий русский педагог К.Д. Ушинский. Он считал, что из игр душа ребёнка извлекает пользу для своего развития. Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, свободной и сознательной, доставляющей ребёнку не только наслаждения, но и позволяющей самоутвердиться в интересных занятиях. К.Д.Ушинский считал, что в игре соединяются стремление, чувство и представление. Лишение ребёнка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него.

Игра как источник духовного развития детей рассмотрена в многочисленных трудах учёных: Пиаже, Левина, Выготского, Эльконина, Ушинского, Макаренко, Сухомлинского, Шмакова.

Большое значение в развитии теории игры имели работы советского психолога и философа С.Л.Рубинштейна. Согласно Рубинштейну, в игре формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир. Мотивы игры, по Рубинштейну, кроются не в утилитарном эффекте, а в многообразных переживаниях, значимых для ребёнка и вызванных окружающей действительностью.

Выводы К.Д.Ушинского и С.Л.Рубинштейна о том, что игра для ребёнка является осмысленной деятельностью, развил российский психолог А.Н.Леонтьев. Он считает игру ведущим типом деятельности дошкольника, то есть той деятельностью, с развитием которой происходят главные изменения психики детей, подготавливающие переход к новой, высшей ступени их развития. Особенность детской игры, по Леонтьеву, состоит в том, что её мотив лежит не в результате, а в содержании самого игрового действия. Он определяет значимость игры для детей разного возраста, определяя её как доступный для ребёнка путь понимания и освоения мира, социальных отношений, себя в мире.

Игра, по мнению многих учёных, есть вид развивающей деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

С.А. Шмаков, автор одной из наиболее значимых монографий по проблемам игры: “Игры учащихся — феномен культуры”, в качестве концептуальной идеи полагает, что в игре дети делают всё как бы втроём: их разум, их подсознание, их фантазия — всё это участвует в игровом самовыражении растущего человека. В игре выявляется потребность ребёнка в саморазвитии. Игра, по мнению Шмакова, является, с одной стороны, моделью, образцом жизни, социальной зрелости, а с другой — источником веселья, бодрости, радости, мажорного тона жизни.

Существенна роль игры и в учебном процессе. Данное направление в работе М.В.Кларина определено как обучение через *игровое моделирование*.

## **1. Понятие (Что включает?)**

Игровой подход (имитационное моделирование) в обучении включает в себя создание особого пространства учебной деятельности, в котором ученик готовится к решению жизненно важных проблем и реальных затруднений, “проживая” эти ситуации и способы их решения в учебном процессе.

## **2. Модель организации учебного процесса (Как назвать?)**

Модель организации учебного процесса называют “имитационное моделирование”, или “игровой подход в обучении”.

Модель организации учебного процесса строится на применении принципа *имитации реальной трудовой деятельности*, в которой моделируется *кризис*.

Принцип имитации реальной трудовой деятельности реализуется:

— как в *процессе* развёртывания содержания учебного предмета при *разыгрывании ролей*, осуществлении *совместной деятельности* учащихся по поиску *выхода из кризисной ситуации*, “проживаемой” в учебном процессе;

— так и в *содержании* учебного предмета.

### 3. Технологические приёмы организации учебного процесса (Как создать?)

а) создать в пространстве деятельности ученика осознаваемую им *жизненно важную кризисную ситуацию*, взятую из *трудовой деятельности*;

б) распределить роли, функции, характер взаимодействия участников решения кризисной ситуации;

в) сформулировать *поисковые задания* участникам, вытекающие из необходимости разрешения этой ситуации.

### 4. Результативность применения в учебном процессе (Как оценить?)

Результативность можно оценить с помощью критериев:

а) наличие у ученика положительного мотива к разрешению кризисной ситуации;

**(“Хочу найти выход, хочу попробовать свои силы, хочу убедиться, смогу ли разрешить эту ситуацию, хочу научиться выходить из кризиса...”)**

б) наличие у учащихся положительных изменений в эмоционально-волевой сфере: переживание радости от способности разрешения своими силами кризисной ситуации;

**(“Испытываю радость, удовольствие от деятельности, мне это интересно...”)**

**(“Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой, я вывел закон...”)**

г) осознание учеником полученного нового знания как личностной ценности;

**(“Лично мне это нужно, мне важно научиться разрешать подобные ситуации, мне будут нужны эти знания...”)**

д) овладение обобщённым способом решения кризисных ситуаций в трудовой деятельности: умением провести анализ кризисной ситуации, занять определённую точку зрения, держать роль (позицию), видеть объект с разных точек зрения, умением проектировать выход из ситуации, оценивать его эффективность и реалистичность.

### 5. Признаки применения подхода в учебном процессе (Как отличить?)

*Методы* обучения, используемые педагогом для применения имитационного моделирования в учебном процессе, — проблемные (проблемного изложения, частично-поисковый, исследовательский) и рефлексивные.

*Формы* организации учебного пространства — коллективные:

а) групповое взаимодействие;

в) бригадное (межгрупповое) взаимодействие.

Особенностью данного подхода является реализация *идеи практико-ориентированности* учебного процесса. В рамках этого подхода ученики должны сами искать выход из реальной жизненной ситуации, такой, где встречаются затруднения либо кризисы в осуществлении трудовой деятельности.

Педагог при этом берёт на себя *функцию консультанта, координатора* процесса самостоятельного поиска выхода из сложившейся ситуации.

Таким образом, игровой подход в обучении предполагает:

— создание в учебном пространстве *модели реальной ситуации*, в которой должны быть представлены все существенные признаки реальности (*кризиса* в трудовой деятельности);

— определение *ролей (или позиций)*, взаимодействие которых воссоздаёт в учебном пространстве различные стороны (аспекты) моделируемой кризисной ситуации;

- создание положительного эмоционального климата, способствующего возникновению мотива, интереса к предстоящей деятельности;
- организацию активной деятельности учащихся по освоению ролей или позиций;
- осуществление учащимися рефлексии своей деятельности;
- неоднократное действие учащихся в рамках моделируемых изменяющихся реальных ситуаций.