

— в качестве технологии урока (занятия) или его **фрагмента** (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

— как **технология внеклассной работы** (игры типа «Зарница», «Орлёнок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных **педагогических игр**.

В отличие от игр вообще **педагогическая игра обладает существенным признаком — чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью**.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов 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 её 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 учёния во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Виды 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:

- а) обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Три большие группы составляют: игры с готовыми «жёсткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по её ходу.

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

По содержанию игры с готовыми правилами различают: 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 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 разными 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.

Концептуальные основы игровых технологий

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, са-

моутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

- Игра — форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).
- Игра — пространство «внутренней социализации» ребёнка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).
- Игра — свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).
- Игра — школа жизни и практика развития детей (С.Л. Рубинштейн).
- 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 своё 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 её в процесс развития ребёнка.

Игровые технологии в дошкольном периоде

Ролевой игрой ребёнок 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 ребёнка формируются воображение и символическая функция сознания, которые поз-

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

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

Технология развивающих игр Б.П. Никитина

Никитин Борис Павлович (1916–1999) — педагог-новатор, г. Москва.

Программа игровой деятельности состоит из набора **развивающих игр**, которые при всем своём разнообразии имеют общую идею и обладают характерными особенностями.

Каждая игра — это **набор задач**, которые ребёнок 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, верёвками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками 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 ребёнку 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-трёх-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребёнку **идти вперёд** и совершенствоваться самостоятельно, т.е. **развивать** свои **творческие способности**, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются в основном только исполнительские черты в ребёнке.

Методические советы Б.П. Никитина

- Ребёнку не навязывается никакая определённая программа обучения. Он погружается в мир игры, в котором волен выбирать сферу деятельности.
- Ребёнку не объясняется новая игра, он вовлекается в неё с помощью сказки, подражая старшим, участвуя в коллективных играх.
- Освоение новой игры, как правило, требует активного участия старших; в дальнейшем ребёнок может заниматься самостоятельно.
- Перед ребёнком ставятся задачи, которые постепенно усложняются.
- Ребёнку нельзя подсказывать. Он должен иметь возможность думать самостоятельно.
- Если ребёнок не может справиться с заданием, нужно вернуться к лёгким, уже сделанным заданиям или временно оставить эту игру.
- Если ребёнок достиг «потолка» своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно её на время отложить.

Решение задачи предстаёт перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. 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 заключается их главная особенность — удалось **объединить** один из основных принципов обучения **от простого к сложному** с очень важным принципом творческой деятельности **самостоятельно по способностям**, когда ребёнок может подняться **до «потолка»** своих возможностей. Это позволило решить 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»*, ребёнок 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, лёгкость вхождения в образы. Дети свободно 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 введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в её 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, её 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 счёту, 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.

в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определённого 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, приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, обозначаются 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 (см. рис. 1):

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 зада-

Этапы		Деятельность участников
Этап подготовки	Разработка сценария (авторы-разработчики)	разработка сценария (проспекта) план деловой игры общее описание игры содержание инструктажа подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру (руководитель)	«разогревающие» игровые эпизоды постановка проблемы, целей условия, инструктаж регламент, правила планируемый результат распределение ролей формирование групп консультации
Этап проведения	Групповая работа над заданием (тренеры, координаторы)	Виды работы: работа с источниками тренинг мозговой штурм работа с игротехником активизация групповых ролей
	Межгрупповая дискуссия (координаторы, аналитики)	выступления групп защита результатов правила дискуссии
Этап анализа и обобщения	Работа экспертов	вывод из игры анализ, рефлексия оценка и самооценка работы выводы и обобщения, итоги игры рекомендации

Рис. 1

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 отслеживают активизацию проявлений рефлексии у участников с позиции «критика», «наблюдателя», «эксперта».

Работа разбивается на три части: подготовительную, игровое исполнение, аналитическую разборку.

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 тренажёр, 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, собственных интереса и целей.

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

• **Школа-театр.** Ни один праздник, ни одно традиционное мероприятие не обходятся без театрализации. Театр — это устойчивая и социально принятая форма игры.

Театральные формы обучения проникают на уроки, причём не только на уроки литературы и истории, но и на такие, казалось бы, строгие дисциплины, как математика, физика или химия. В этих случаях коллектив руководствуется следующими **концептуальными положениями:**

❖ Если игра вообще и драматическая игра в частности занимает большое место в жизни детей, если стремление к инобытию, к перевоплощению является одной из основных особенностей детской природы, то, очевидно, школа и воспитание не имеют права проходить мимо этой особенности.

❖ Детское драматическое творчество должно занять видное место в жизни школы, но с тем содержанием и теми формами, которые близки детской душе.

❖ Театр имеет право на существование в школе не в качестве приложения к какому-ни-

— **обучающие** («как это делать?» — в игре можно быть следопытом, корабелем, воином, монахом буддийского монастыря и т.п.);

— **этические** («это наш мир» — проведение в жизнь некоторой системы моральных ценностей);

— **компенсаторные** («всё было не так» — игры такого плана предполагают обязательный литературный или режиссерский кинематографический источник);

— **структурирование времени** («как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» — это задача начинающих игроков).

Организация игры начинается с её замысла. Основное внимание при этом должно быть уделено следующим моментам. Во-первых, задуманный мир должен быть целостным, но допускать множество различных ситуаций. Во-вторых, уточняется продолжительность игры.

Определяется форма проведения игры: полигонная или кабинетная. Если игра полигонная, то определяются основные характеристики места игры.

Обычно реальное количество участников бывает в 1,5–3 раза меньше заявленного.

Следующий важный момент — подбор организаторов игры и создание команды мастеров. Её задача — разработка замысла игрового мира, подготовка к игре, контроль за её ходом и (в случае необходимости) защита игрового мира от неадекватных ему действий игроков.

Команда на небольшую игру состоит обычно из 5–7 человек, но не больше 10.

Команда должна создать командную легенду — историю изображаемого народа, города и т.п., описание современного состояния (кому сколько лет, кто что делает, в каких родственных или иных отношениях состоит) — и материализовать задуманный имидж команды.

Начало игры должно быть по возможности красивым и эффектным. Часто для этого проводят парад участников игры или устраивают вводное театральное действие.

• **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 время внеклассных мероприятий.

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.

• **Игровые автоматы.** Прародительницей игровых автоматов считается игра в кости, известная ещё древним египтянам: там тоже действует генератор случайных чисел. Первые механические устройства, играющие с человеком на деньги, появились в США в конце XIX в. Позднее родилась система главного приза — джекпота.

Игроманию — страсть к игре относят к таким недугам, как алкоголизм и наркомания. Игромания чаще всего сопровождается асоциальным поведением, ростом правонарушений, связанных с «долговой ямой» и угрозой тюрьмы. Могут происходить определённые изменения личности, например аутизация (избегание общения). Эти люди склонны к депрессии. И дети гораздо чаще, чем взрослые. Есть и общие для всех болезней зависимости последствия — разрушение всех социальных связей: семейных, профессиональных.

Литература:

- Азаров Ю.П. Игра и труд. М., 1973.
 Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. М., 1979.
 Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., 1994.
 Баев П.М. Играем на уроках русского языка. М., 1989.
 Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. М., 1988.
 Газман О.С. и др. В школу — с игрой. М., 1991.
 Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. Л., 1983.
 Журавлёв А.П. Языковые игры на компьютере. М., 1988.
 Зак А.З. Поиск девятого: Игра на поиск закономерностей для детей 6–10 лет. М.: НПО «Перспектива», 1993.
 Зак А.З. Путешествия насекомых: Игра на планирование деятельности для детей 6–10 лет. М., 1992.
 Зак А.З. Развитие интеллектуальных способностей у детей 9 лет. М.: Новая школа, 1996.
 Занько С.Ф. и др. Игра и ученье. М., 1992.
 Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В. Петрушинского. М.: Прометей, 1991. □