

И.И. Ушатикова

ИГРОПЕДАГОГИКА

Учебное пособие

Чебоксары 2019

УДК 37.01(075.8)
ББК 74.00я73
У93

*Печатается по решению Ученого совета
Елабужского института (филиала) ФГАОУ ВО
«Казанский (Приволжский) федеральный университет»
Протокол № 2 от 1 марта 2019 г.*

Автор:

Ушатикова Ирина Игоревна

Рецензенты:

Пушкина Н.М., канд. филос. наук, доцент Института непрерывного образования УВО «Университет управления «ТИСБИ», г. Казань

Шатунова О.В., канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой педагогики Елабужского института ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»

Ушатикова, И.И.

У93 Игрпедагогика : учебное пособие / И. И. Ушатикова. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. – 144 с.

В учебном пособии представлен теоретический материал по игровым образовательным технологиям и практические рекомендации по их использованию в педагогической деятельности. Пособие включает материалы для самостоятельной работы студентов.

Учебное пособие «Игрпедагогика» предназначено для студентов, обучающихся по направлениям подготовки бакалавриата 44.03.01 Педагогическое образование, 44.03.04 Профессиональное образование (по отраслям), 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), магистратуры 44.04.01 Педагогическое образование.

© И.И. Ушатикова, 2019

© Центр научного сотрудничества
«Интерактив плюс», 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	4
Раздел I. ИГРА КАК МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ ФЕНОМЕН.....	6
Тема 1. Теории игры в зарубежной науке	6
Тема 2. Развитие теории игры в отечественной науке	13
Тема 3. Психолого-педагогические аспекты организации игровой деятельности.....	19
Раздел II. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ	27
Тема 4. Дидактическая игра: сущность и содержание	27
Тема 5. Интерактивные образовательные игровые технологии.	37
Тема 6. Деловая игра как сложная интерактивная технология.	43
Тема 7. Ролевая игра в образовательном процессе.....	50
Раздел III. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗРАБОТКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР	58
Тема 8. Подготовка и реализация учебной деловой игры на уроке.....	58
Тема 9. Проектирование и организация образовательного квеста	65
Тема 10. Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг.....	75
Тема 11. Специфика разработки и проведения интеллектуальной игры.....	81
Тема 12. Игровая компетентность педагога	89
Тестовые задания для самоконтроля.....	97
Глоссарий	109
Список литературы.....	119
Приложение 1	122
Сценарии интерактивных образовательных игр.....	122
Приложение 2.....	140
Вопросы для оценки интерактивного занятия	140
Приложение 3.....	141
Ответы на тестовые задания	141

ПРЕДИСЛОВИЕ

В настоящее время в стране идёт процесс модернизация общего образования, в рамках которого акцентируется достижение нового качества образования. На уровне учебных предметов наблюдается выход на личностные и метапредметные образовательные результаты, возрастает значимость познавательных процедур понимания, проектирования, коммуникации, рефлексии, которые становятся универсальными способами учебно-познавательной деятельности. Процедуры понимания связаны с развитием умений интерпретации и коммуникативной компетенции обучающихся, процедуры проектирования предполагают освоение обучающимися приемов и способов построения разнообразных видов деятельности. Всё более актуальным становится внедрение исследовательских практик, социальных проб, средств обучения школьников способам трансляции результатов своей деятельности другим субъектам образовательного процесса. В связи с этим важным является перенос акцентов на обсуждение образовательных результатов обучающихся с их непосредственным участием.

Решение данных проблем требует от современного педагога освоения и реализации интерактивных образовательных технологий, к которым, в частности, относятся игровые формы и методы обучения и воспитания. Их применение позволяет решить ряд актуальных задач общего среднего образования, среди которых на первый план выдвигаются:

- развитие коммуникативных универсальных учебных действий (УУД), установление эмоциональных контактов между обучающимися;
- развитие познавательных УУД, общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);
- формирование умений самостоятельно оценивать собственную деятельность и принимать решения, определяющих стратегию поведения;
- формирование способности результативно разрешать конфликты;
- создание для школьников здоровьесберегающей среды средствами релаксации, психологической разгрузки, переключения внимания, смены форм деятельности.

Педагог, использующий игровые технологии для активизации учебного процесса, должен в одинаковой степени хорошо владеть многими способностями, качествами, знаниями, навыками и умениями.

Умение педагога организовывать игровую деятельность детей как минимум предполагает:

- наличие интереса к такой деятельности;
- обладание знаниями о функциях, педагогических возможностях, способах игровой деятельности, необходимых для моделирования и реализации той или иной педагогической задачи;
- готовность устанавливать межличностные связи, выбирать оптимальный стиль общения с детьми, организовывать и поддерживать диалог;
- способность к рефлексии, которая проявляется в умении сознательно контролировать результаты своей деятельности, а также сформированности таких качеств и свойств, как креативность, инициативность, нацеленность на сотрудничество, сотворчество, склонность к самоанализу.

Практика показывает, что учителя средних и старших классов часто испытывают затруднения в использовании интерактивных игровых технологий, в силу чего процесс их внедрения в образовательную среду по-прежнему рассматривается как инновационный.

Содержание настоящего пособия направлено на формирование игротехнической компетентности студентов педагогических специальностей. В нем представлены материалы, отражающие историю осмысления игры как феномена человеческой жизни, технологическое описание и опыт использования игровых методов и форм обучения, актуальных для современной образовательной практики.

Теоретический материал сопровождается вопросами для обсуждения и закрепления знаний, тестовыми и практико-ориентированными заданиями, глоссарием. Пособие носит информационно-методический характер и содержит практические рекомендации по конструированию и реализации игровых технологий в образовательном пространстве, а также сценарии интерактивных образовательных игр.

РАЗДЕЛ I. ИГРА КАК МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ ФЕНОМЕН

Тема 1. Теории игры в зарубежной науке

Игра как неотъемлемая часть человеческого бытия с древних времен привлекала к себе внимание мыслителей, философов и учёных из разных областей научного знания. Древнегреческий философ Платон считал игру одним из практически полезнейших занятий. Ставя игру в шашки рядом с искусством счета и геометрией, он фактически приравнивал игру к искусству. Ученик Платона – Аристотель писал о пользе словесных игр и каламбуров для развития интеллекта, отметив тем самым практическую значимость игры для умственного развития человека.

Однако был период в истории средневековой Европы, когда к игре относились отрицательно, видя в ней «сатанинский соблазн», а в 17 веке пиеисты запрещали даже детские игры.

В эпоху Возрождения возвращается отношение к игре как значимой части жизни людей. Ф. Рабле и М. Монтень, а впоследствии И.Г. Песталоцци, Ж.-Ж. Руссо и многие другие выдающиеся личности начинают снова говорить о практическом значении игры для человека.

В последней трети XIX века появляются первые научные теории игры. Игра становится предметом систематического научного изучения с различных позиций:

- физиологических (Г. Спенсер, М.Лацарус и др.);
- биогенетических (Г.С. Холл, Л.Э. Эпплтон и др.);
- социальных (К. Гросс и др.);
- биопсихологических (У. Макдауголл, Г. Мерфи и Ф.Я. Бентендейк);
- социологических (К. Рэйнуотер, Д. Рисмен, М. и Э. Неймеры);
- психотерапевтических (З. Фрейд, А. Адлер Я. Морено, Г. Леманн);
- культурологических (И. Хейзинга);
- теорий, синтезировавших несколько подходов к игре как самовыражению человека (Ж. Пиаже) и др.

Представители физиологического подхода считали, что высшие животные и человек, ввиду лучшей приспособленности к суще-

ствованию, имеют избыток энергии, не затрачиваемой на физическое существование. С другой стороны, все органы служат либо выживанию, либо продолжению рода, соответственно, они требуют постоянной тренировки. В свою очередь, игра обычно воспроизводит те действия, которые особенно важны для сохранения жизни индивидов. Игра, по мнению Герберта Спенсера, является родом тренировки, несущей не только пользу, но и «приносящей удовольствие». Природу игры он видел в том, что игры-соревнования и игры-соревнования позволяют реализовать инстинкты человека. Концепция немецкого психолога и философа М. Лацаруса заключается в рассмотрении игры как отдыха и разрядки. По его мнению, человек играет для того, чтобы занять деятельностью те мускулы и части тела, которые не имели нагрузки. Согласно его точке зрения, человек, в зависимости от вида деятельности, устаёт лишь частично, накапливая в организме общий избыток энергии, ищущей выход и, соответственно, растрачиваемой в игре. Игра понималась Г. Спенсером и М. Лацарусом как биопсихологическая адаптация человека к окружающей среде, вызванная избытком жизненных сил.

По мере развития естественных наук подход к игре изменяется. Человеческая игра с биогенетических позиций, согласно Г.С. Холлу, является неким остаточным явлением, атавизмом, в котором проявляется далекая история человечества как вида. Игра, по его убеждению, является рудиментом человеческой деятельности, а детская игра – инстинктивной деятельностью, повторяющей жизнедеятельность далеких предков. Функция же игры заключается в изживании и ослаблении имеющих место наследственных инстинктов, противоречащих современной цивилизованной жизни, что помогает человеку включаться в современное культурное общество. Дальнейшее развитие науки показало несостоятельность этих теорий.

Представители социального подхода, в первую очередь К. Гросс, стремились отойти только от биологической интерпретации игры, раскрывая ее социальный аспект. К. Гросс выдвинул ряд положений, во многом имевших прогрессивный характер и актуальных в настоящее время. Он указывал на устремленность игры вперед, считая, что игра есть приготовление к жизни, и ему принадлежит теория игры как непреднамеренного самовоспитания ребенка. Детскую игру он рассматривал как важное средство форми-

рования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, а также дальнейшей деятельности. Фактически К. Гросс был первым, кто показал социальное качество и значение игры, рассматривая её как первичную форму приобщения человека к социуму через непринужденное подчинение общим правилам или лидеру. Также он видел в игре средство воспитания чувства ответственности свои поступки и свою группу, развития лидерских качеств, стремления показать свои возможности в действии, совершаемом ради группы, формирования способности к обучению. Взрослую игру К. Гросс рассматривал с точки зрения функций, выполняемых ею в культуре:

- функции дополнения бытия в физической, интеллектуальной и эмоциональной сферах личности;
- функции освобождения и обретения свободы личности;
- функции гармонизации мира и человека с миром.

Яркими представителями биопсихологического подхода к игре выступают У. Макдауголл, Г. Мерфи и Ф.Я. Бентендейк. По их мнению, человек как общественное существо находится целиком под влиянием инстинктов, а игра – некий «социальный инстинкт». Таким образом, присутствие в человеческом организме «игрового инстинкта» объясняет существование игры в человеческом обществе. Роль игры заключается в том, что она входит в обширный комплекс видов поведения, имеющих приспособительный характер. В свою очередь, Г. Мерфи рассматривал игровую деятельность как процесс уравнивания организма со средой. В объяснении мотивации «игрового поведения» личности он исходит из принципа внутренней константности («постоянности») человеческого организма, извечно стремящегося к стабильности и устойчивости. В ситуациях, когда организм выходит из этого состояния баланса, возникает напряжение и параллельно с этим формируется мотив игровой деятельности с целью снятия этого напряжения. Соответственно, среди разнообразнейших типов поведения игра выступает одним из тех, посредством которых человеческий организм достигает необходимого ему равновесия с внешним миром.

Голландский зоопсихолог Ф.Я. Бентендейк рассматривает игру как особую форму деятельности, включающую в себя экспериментирование, манипулирование, подражание, что способствует фор-

мированию и развитию воображения, фантазии, интеллекта. Объект его рассмотрения – игра как деятельность с предметом, что предполагает узнавание знакомых черт и восприятие нового в предмете. По его мнению, человек не просто способен подняться над действительностью, над будничными обстоятельствами и свойствами вещей, но человек – это игрок и в этом его натура.

Теория игры с социологических позиций попадает под более общие трактовки общественного поведения, общественных процессов и движений. Д. Рисмен, К. Рэйнуотер, М. Неймер и Э. Неймер как представители этого подхода считают, что игра – это особая деятельность, определяемая имеющимися в данный момент физическим состоянием и социальными установками человека, соответствующими жизни группы или групп, членом которых человек является. Изучение группового характера игры направило исследователей на изучение процессов в рекреативной группе («группе отдыха»):

- соревнования, конфликты, сотрудничество, аккомодация («приспособление к другим»);
- ассимиляция («уподобление другим»);
- социализация («процесс общественного становления личности»).

Среди этих процессов наиболее значимым, по их мнению, является сотрудничество, как по месту в игре, так и по влиянию на индивидуума. Интеграция группы сопровождается сознательным и бессознательным усвоением групповых идеалов и идей, приобретаемая которые, индивидуумы привыкают друг к другу, становятся органичной частью группы и одновременно социализируются, так как виды игры и идеалы предписываются обществом. Соответственно, по мнению представителей социологического подхода, роль игры заключается в возникновении группового единства и формировании личности, полезной обществу [9].

Большой популярностью до сих пор пользуется теория игры как самовыражения человека. Представителями этой теории игра объясняется как «факт индивидуальных поисков самовыражения». Смысл игры теперь видится в том, чтобы выразить себя в ней, добиться общественного одобрения, удовлетворения от своих возможностей, избавиться от внутреннего напряжения. Особенная роль в развитии теории игры как самовыражения принадлежит вы-

дающемуся психологу с мировым именем – Жану Пиаже. Он утверждал, что игра составляет лишь одну из сторон человеческой деятельности и связана с ней точно так же, как воображение с мышлением. То, что игра является преобладающей деятельностью у детей, объясняется начальным этапом их психофизического развития. Согласно его точке зрения, игра есть форма творчества, но творчества с определенной целью. Это своего рода подготовка к возможным формам поведения на заданном уровне, не предполагающая их немедленного практического использования. В игре человек учится ориентироваться и преодолевать трудности, уготовленные ему в мире действительности. По мнению Ж. Пиаже, игра появляется в процессе развития человека на каждой последующей стадии, никогда не исчезая полностью, в следующих формах:

- игра-упражнение. Приводит к формированию наиболее сложных навыков;

- символическая игра. Способствует формированию семиотической функции и процессов замещения реальности знаками и символами, создавая тем самым основу художественной деятельности;

- игра с правилами. Допускает соревнование и сотрудничество. В каждой из этих категорий игр интеллект отражает уровень умственного развития индивида. Общий вывод Ж. Пиаже заключается в том, что деятельность становится игровой в зависимости от внутренней фантазии личности [9].

В развитии теории игры большое значение имели психоаналитический и психотерапевтический подходы к исследованию её феномена. Игра, с точки зрения Зигмунда Фрейда, замещает технику свободных ассоциаций, на которой базируется психоанализ. Основными функциями игр является снятие запретов, иллюзорное удовлетворение неудовлетворенных в действительности желаний. Не соглашаясь с индивидуалистским подходом З. Фрейда, Д.Л. Морено создает новый метод групповой психотерапии – психодраму, используя игру в качестве основы. Он предлагает лечение в группе при самом активном её участии, обращая внимание на то, что причина возникновения неврозов – внутренний конфликт человека с малой группой (или группами), в которой протекает его жизнь. К детской игре Д.Л. Морено относился как к методу терапии и средству преду-

преждения конфликтов, символическому исполнению желаний, способу подготовки психики и сознания ребенка в целом к будущим формам взрослого поведения и отношений.

Особое место в развитии теории игры принадлежит Йоханну Хейзинге, представителю культурологического подхода. Он пытался проследить ее роль во всех сферах человеческой жизнедеятельности. Для него игра – первичная жизненная категория, которая украшает жизнь, дополняет ее, вследствие чего является жизненно необходимой каждому человеку вне зависимости от уровня культуры, возраста и социального положения. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она же необходима обществу в силу заключенного в ней «человеческого смысла», в силу своего значения, своей выразительной ценности, в силу завязываемых ею духовных и социальных связей [9].

Й. Хейзинга пишет: «Мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и, тем не менее, могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами». Игра выполняет культурную функцию. Йоханн Хейзинга находит игру в мифе, культуре, в празднике, посредством которой рождаются движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость и наука [31].

Многие века массовые общественные игры сохраняли свое незаменимое место в культуре, трансформируясь в то, что сегодня называется праздником. Современный праздник – игра и не игра одновременно. Это событие, которое сохраняет взаимоотношение с игрой, имевшее место на заре культуры. Игра оформляет праздник и в то же время входит в него как составная часть.

Современная игра – это предоставление человеку возможности творить, разряжает субъективное или социально-психологическое напряжение, позволяет приобщиться к культуре своего народа, становится способом связи поколений и мощным средством создания социально-психологического единства нации [9].

Вопросы и задания

1. Раскройте содержание разных методологических подходов к изучению игры. Объясните разнообразие точек зрения на происхождение и роль игры в жизни человека.

2. Назовите источники происхождения игры.

3. Определите: какова роль игры в социализации человека?

4. Как связана игра и культура народа?

5. Объясните, как Вы понимаете следующее высказывание: «Современная игра ... становится способом связи поколений и мощным средством создания социально-психологического единства нации?»

Тема 2. Развитие теории игры в отечественной науке

В трудах русских психологов и историков культуры XX века большое внимание уделялось детской игре как полифункциональному явлению и игровой природе культурных феноменов.

В 1920-е годы Л.С. Выготский как один из родоначальников советской психологической школы, первым подошел к детской игре как особому виду деятельности, эффективному способу включения ребенка в мир взрослого человека. Проанализировав ролевые игры детей дошкольного возраста, он связал развитие игры с развитием сознания ребенка, выявил символическую функцию игры и ее роль в создании «мнимых ситуаций», которые позволяют переносить «значение с одного предмета на другой», «проигрывать» отношения, поступки детей, что «приводит к освоению отдельных моментов, деталей окружающей действительности». Противоречие игры исследователь видел в том, что свойственные ей внутренние процессы даны во внешнем действии.

В своих исследованиях «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка», «Воображение и творчество в детском возрасте» и др. Л.С. Выготский заложил основы теории детской игры. В отличие от зарубежных психологов (К. Бюлера, Ж. Пиаже и др.), абсолютизовавших биологическое начало в человеке, он рассмотрел игру не как преобладающий, а как «ведущий момент» в развитии ребенка. Игра позволяет ему «быть на голову выше самого себя, своего обычного поведения», дает ему возможность «говорить с собой на различных языках, по-разному кодировать свое собственное «я». Ее главное правило, по мнению Л.С. Выготского, – самоопределение и самоограничение.

Указав на важную роль взрослого в познании ребенком мира через игру, ученый проанализировал развитие самой игры от преобладания «мнимой ситуации» к преобладанию правила, причем, «...чем оно [правило] жестче, чем оно больше требует от ребенка приспособления, чем больше регулирует деятельность ребенка, тем игра становится напряженнее и острее». Именно подчинение правилам создает, по его мнению, «зону ближайшего развития ребенка».

Л.С. Выготский выявил те внутренние преобразования в поведении детей, которые производит игра: «Ребенок научается осознавать свои собственные действия», он «подчиняет свои действия

определенному смыслу, исходя из значения вещи». Именно в игре «осуществляются потребности ребенка, побуждения его к деятельности, аффективность его стремления». Кроме того, Л.С. Выготский рассмотрел тесную связь игры с сознанием и речевой деятельностью ребенка: «... детская символическая игра может быть понята как очень сложная система речи при помощи жестов, сообщающих и указывающих значение отдельных игрушек». Он отметил, что «внутри каждой игры ребенок уже не механически, а разумно расчленяет обращение с вещами и обращение с людьми», то есть, таким образом, начинает осознавать действия, приобретающие определенный смысл. Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок [7].

Последователь Л.С. Выготского А.Н. Леонтьев проанализировал процесс развития ролевой игры, вскрыл причины ее изменений и ее связи с другими играми дошкольника. Ученый дал определение «ведущей деятельности», связанной с главнейшими изменениями в психике ребенка, выделил преддошкольный период жизни ребенка, основная линия развития которого – «формирование предметных действий неигрового типа», вывел общую формулу мотивации игры: «Не выиграть, а играть» и общий закон развития форм дошкольной игры. Игра эволюционирует «от открытой игровой роли, воображаемой ситуации и скрытого правила к открытому правилу, к скрытым воображаемой ситуации и роли». Как и Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев отметил большое психологическое значение игр с правилами. Они развивают умение детей подчиняться правилу, и в них присутствует «момент самооценки». Однако трудно согласиться с утверждением А.Н. Леонтьева о том, что ребенок безразличен к результатам игровой деятельности: его интересует лишь сам процесс игры. Но ученый не пытается выяснить, чем обусловлен этот процесс. Он считал, что игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

Один из учеников Л.С. Выготского Д.Б. Эльконин, обобщив основные теории игры зарубежных и отечественных авторов, рассмотрел социально-исторический характер ролевой игры как развернутой формы «ориентировочной деятельности», ее происхождение и содержание. Ученый предполагает, что в первобытном обществе с примитивными средствами и формами труда, с непосредственным участием детей в различных видах деятельности ролевых

игр не было. Они появились на поздней стадии первобытнообщинного строя в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений: игра «социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе».

Вслед за Л.С. Выготским называя основным мотивом детской игры выполнение роли, взятой на себя ребенком, Д.Б. Эльконин выявил психологические предпосылки, лежащие в развитии игры, и выделил четыре уровня развития игры:

- 1) действия с определенными предметами, где роли определяются характером действий;
- 2) последовательность действий соответствует их последовательности в реальной действительности, а роли называются самими детьми;
- 3) логика и характер действий определяются взятой на себя ролью;
- 4) выполнение действий, связанных с отношением к другим людям и развертываемых в соответствии с реальной жизнью.

Д.Б. Эльконин различает в ролевой игре сюжет – «ту область действительности, которая воспроизводится детьми в игре», – и содержание – «то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни». Значение игры как предпосылки возникновения условной ситуации ученый связывает с началом «собственно интеллектуальных форм видения и понимания мира».

Игра как неотъемлемая часть культуры явилась предметом исследования одного из крупнейших ученых XX века М. М. Бахтина. В книге «Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» он дал принципиально новое объяснение карнавальным празднествам как наиболее яркому выражению народной смеховой культуры. По его мнению, игра определяет специфическую природу карнавала: «... в карнавале сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью». Ученый раскрыл новый тип карнавального общения, выявил основные особенности карнавала. М. М. Бахтин отметил «свободную игру со священным» в сочетании с образами материально-телесного низа в средневековой литературе

(игра «снижениями», «образом чрева, утробы») и рассмотрел превращение карнавальных форм в художественные средства на примере романа Ф. Рабле и произведений писателей барокко, рококо, романтизма. Он подробно проанализировал такие карнавальные игровые мотивы и приемы, как маска, шутовство, гротеск, пародия, мистификация, аллюзия, бурлеск. Исследование М. М. Бахтина позволило составить более полное представление о роли и месте игры в культуре [8].

Философ и историк культуры М.С. Каган рассматривает игру не только как культурный феномен, отличающий ее от игры животного, но и как сложную биологическую и социальную систему, опосредованно воздействующую на физическое и духовное бытие человека. Объективную трудность при изучении игры исследователь видит в том, что этим понятием обозначаются различные по своей сути формы деятельности. Ученый утверждает, что игра способствует «укреплению контактов между людьми на социальном, а не на биологическом уровне» и участвует в процессе «социализации индивида наиболее приятными для него средствами». Специфический характер игрового общения («общения ради общения») заключается в том, что оно допускает все новые и новые состязания между партнерами и разворачивается на разных уровнях – физическом, психическом, духовном.

По мнению ученого, отличительной особенностью игры является ее синкретичность: для игровой деятельности необходима «слитность мыслей и чувств, чувств и представлений, представлений и воспоминаний, воспоминаний и наблюдений, наблюдений и размышлений». К числу обобщающих признаков игры он относит «незаинтересованное отношение играющего к результатам его деятельности, сосредоточение всего его внимания на ее процессе, а не на результате», отмечая при этом существенное значение проблемы выигрыша в игре. Затрагивая вопрос о сходстве игры и искусства, М. С. Каган выявляет общие для них виды деятельности: познавательную, ценностно-ориентационную и коммуникативную.

Целый ряд важных наблюдений над игрой содержится в неоконченной работе Ю.М. Лотмана «Искусство в ряду моделирующих систем». Игра для исследователя – это «особого типа модель действительности», которая позволяет безусловную (реальную) ситуацию заменять условной (игровой), останавливаемой во времени. Отсюда вытекает такая особенность игры, как двуплановость,

то есть «одновременная реализация практического и условного поведения», причем жизненная ситуация подчиняется правилам игры. Ученый отмечает, что «условное разрешение», – это свойство, присущее и игре, и искусству, которые являются не только средством познания, но и средством отдыха. Их отличия М.С. Лотман видит в следующем: «игра представляет собой овладение умением, тренировку в условной ситуации, искусство – овладение миром (моделирование мира) – в условной ситуации»; целью игры является соблюдение правил, целью искусства – истина, выраженная «на языке условных правил»; игра не может быть «средством хранения информации и средством выработки новых знаний», но именно это составляет сущность искусства [8].

С философско-антропологической точки зрения игра предстает как особая реальность, которая, полностью поглощая игроков, одновременно возвращает их к самим себе, к истоку существования. Благодаря особой амбивалентности и принятию момента условности происходящего внутри игра, захватывая человека целиком, позволяет ему ощутить удовольствие от собственного существования. В моменте «захваченности» игрой ярко проявляет себя и возможность реализации «чувства жизни», совмещающего в себе одновременно ощущения удовольствия и неудовольствия, игра приближается к существу самой Жизни. Момент принятия условности в контексте игровой действительности позволяет игрокам витально обезопасить собственное существование. В контексте игры возможно переживание даже такого необратимого процесса, как смерть. Но при принятии относительности смерти, этот процесс уже не наносит непосредственного вреда биологическому существованию игроков. При этом игра остается наиболее парадоксальным экзистенциальным феноменом, поскольку, с одной стороны, требует жесткого и неукоснительного соблюдения правил всеми игроками без исключения, а также обязательного принятия момента условности происходящего, а с другой, призывает игроков в творческом акте самовыражения изменять правила, руководствуясь логикой игры, а также создавать действительность поля игры, которая обладала бы большей эмоциональной и психической нагруженностью, чем сама реальная жизнь. Игра придает человеческой жизни смысл и значение, а современный мир предоставляет способы ее реализации в наиболее чистом виде, одним из которых является, например, такой новый феномен социальной практики,

как историческая реконструкция. Она позволяет не только воспроизвести определенные исторические условия, но и дает возможность непосредственного в них существования [29].

Д.Н. Кавтарадзе определяет игру с образовательной точки зрения как «способ группового диалогичного исследования возможной действительности в контексте личностных интересов» [13, с.35].

В настоящее время игра окончательно и бесповоротно доказывает свою значимость как ценностный вид деятельности. Игра признана таким уникальным феноменом человеческой культуры, который сопровождает человека на протяжении всей жизни [34].

Вопросы и задания

1. Раскройте понятие и роль игры в развитии ребенка, используя теоретические воззрения отечественных ученых.

2. Раскройте содержание философско-антропологической точки зрения на потенциал игры в формировании и жизнедеятельности личности.

3. В чем состоит парадоксальность феномена игры?

4. Объясните на примерах тезис: «Игра – явление социальное».

Тема 3. Психолого-педагогические аспекты организации игровой деятельности

Игра социализирует, развивает и оздоравливает личность. Реальная игровая деятельность сама по себе дает множество возможностей для решения целого ряда педагогических, социально-психологических и воспитательных задач, а также может быть направлена на решение социальных проблем подростков и молодежи, поскольку в игре отрабатываются новые важные социальные черты личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались [26].

В структуру игры как деятельности входит:

- целеполагание;
- планирование;
- реализация цели;
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В качестве целевых ориентаций игры Г.К. Селевко называет дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие. К дидактическим целям относятся: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений, навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

К воспитывающим – воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

К развивающим – развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

К социализирующим целям Г.К. Селевко отнесены: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [28].

Л.И. Федорова выделяет диагностические цели игры, предполагающие определение уровня усвоения учащимися знаний по конкретной учебной теме, уровня воспитанности отдельных учащихся, характера взаимоотношений в группе [30]. Ю.Н. Лапыгин [18] считает, что основной отличительной чертой игры может служить ее двуплановость, которая, с одной стороны, определяется тем, что мир, в котором происходят действия игры, и реален, и нереален, а с другой – тем, что в игре присутствуют и ограничения в виде правил, и свобода в выборе поведения в рамках такой деятельности. Такая свобода обусловлена неопределенностью, непредсказуемостью игры и отсутствием готовых алгоритмов, что позволяет проявлять инициативу и интерпретировать роли игроков. Свобода проявляется в добровольности участия в игре и обеспечивает раскрытие потенциала игроков (физического и духовного), а также проявляется в свободе выбора деятельности в процессе игры.

Правила, которые сопровождают сюжет игры, обязательны для исполнения всеми игроками и могут быть как прямыми (установленными логикой игры), так и косвенными (поддерживающими взаимодействие игроков).

Реальность мира игры проявляется в реальных действиях игроков и их связях с внешней средой в режиме реального времени. А вымышленный мир игры характеризуется условностью самой игры и ролей, которые берут на себя игроки. Игра обособлена во времени и пространстве.

Второй важной характеристикой игры Ю.Н. Лапыгин называет творчество как вид человеческой деятельности, который проявляется в креативности и творческом характере взаимодействия человека с внешней средой, а также в символичности такой деятельности.

Символичность позволяет свести к минимуму риски принимаемых решений (что раскрепощает сознание в части ответственности

и снятия ограничений в деятельности), позволяет экспериментировать и исследовать всевозможные альтернативы, а значит, совершать ошибки, видеть и признавать их, и искать новые подходы, не опасаясь быть неэффективным.

Творческий характер игры позволяет выйти за рамки, установленные в реальной жизни, импровизировать и модифицировать ментальные модели игроков, меняя, в том числе и правила игры там, где это необходимо в поиске креативных решений, опираясь на переживание противоположных чувств (как сочетание осмысленности и амбивалентности).

Третья характеристика игры заключается в той чувствительности, которая окрашена эмоциональностью и удовольствием от такой деятельности. Эмоциональность и удовольствие, возникающие у участников, связаны с некоторой таинственностью событий в игре, предвкушением радости побед и переживанием горечи поражений, а также с эмоциональным накалом группового взаимодействия и напряженностью в состязании личностей. Удовольствие игроки получают и от процесса самореализации в игре, и от полученного результата, и от отдыха (от смены вида деятельности) [18, с.34-35].

Г.К. Селевко, отмечая, что психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации, выделяет четыре главные черты, присущие большинству игр:

- 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 и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [28].

Е.А. Леванова и её соавторы раскрывают психолого-педагогические механизмы игры, используя образ айсберга, в котором выделяют так называемые «пласты» [9].

Функциональный – внешний пласт игрового взаимодействия, «верхушка айсберга игры», видимая всеми, в том числе, участниками: кто и как играет, насколько увлечены ведущий и участники игрой и т. д. Данный пласт находится в прямой зависимости от задач, которые ставит игротехник или организатор игр.

Физиологический пласт игрового взаимодействия оказывает влияние на регуляцию физиологических процессов организма: реализацию потребности в двигательной активности, формирование тормозящей функции головного мозга, развитие координации движений, насыщение организма кислородом и т. п.

Психологический пласт игры. На этом уровне важно видеть (целевая диагностика) влияние игры на психику человека: развитие памяти, внимания, мышления, воображения, регуляция эмоционального состояния, приобретение коммуникативных навыков и т.д.

Педагогический пласт игрового взаимодействия – это создающий, формирующий уровень, корректирующий выработку чувства «мы», сопричастность коллективу, сопереживание, толерантность, гибкость.

Личностный (латентный) пласт игры. Самый невидимый слой игрового взаимодействия. Он направлен на отсроченный результат, приводящий к личностному развитию участника игры, и проявляется значительно позднее окончания игрового взаимодействия [9].

Роль, являясь одним из важнейших признаков игры, при любом содержании и сюжете игры, несет данные конкретной персоны, жизненную позицию личности ребенка. Р. Дреджер в книге «Основы личности» считает роль очень важной «субфункцией личности» в ее интерперсональных коммуникативных отношениях. Позиция, по Р. Дреджеру, ожидаемое поведение, относящееся к определенной социальной структуре, а роль – фактическое, относительно устойчивое поведение индивидуума, занимающего известную позицию.

В этом плане дети в играх, занимая (принимая) игровые роли, выступают:

– как самостоятельные авторы роли, способные ее творчески богато развить, дофантазировать применительно к имеющемуся опыту знаний и впечатлений;

– как лидеры, которые в любой (главной, второстепенной, эпизодической) роли выходят в игре на первый план;

– как инициаторы и организаторы, способные воодушевить на игровые действия других, предложить новую идею, распределить иные роли, провести любые выборы, раздать атрибутику игры;

– как версификатор, активный исполнитель, могущий подавать предложения (версии) и хорошо исполнять правила игры;

– как ведомый (его еще называют «дублером»), могущий повторять, подражать, слепо идти за лидером;

– как бунтарь, обычно конфликтный ребенок, постоянно с чем-то, с кем-то несогласный из «духа противоречия» или особых претензий;

– как наблюдатель, ребенок, который довольствуется ролью «запасного», зрителя, пассивного лица, участвующего в игре косвенно [32].

Рассмотрим функции роли в игре, а также условия её продуктивного использования для развития и коррекции личности обучающегося.

1. Роль задаёт определенные рамки или ограничения свободы деятельности участников, что и обеспечивает возможность функционирования модели, воспроизводящей условия, типичные взаимоотношения и содержание намеченного вида деятельности.

2. Роль защищает участника от последующей критики при анализе результатов игры. Например, если в описании роли имеется ее психологическая характеристика, а не только права и обязанности, задающие рамки социального функционирования, то критикуется уже не участник, а персонаж с присущим ему набором качеств и свойств. Особый эффект достигается именно тогда, когда психологический портрет роли совпадает с личностными особенностями участника, т. к. осознанная и заданная роль все равно отчуждается от ее носителя и может обсуждаться, не задевая прямо участника, но воздействуя на него, как на кого-то другого. В этом воздействии принимает участие и сам носитель роли.

3. Роль выступает как отражение важнейших личностных качеств участников игры при условии сознательно поставленных воспитательных целей организаторами игры. При неумелой организации игры описание роли и характер ее исполнителя сочетаются

случайным образом, что может привести к непредсказуемому воздействию на личность учащихся и учебную группу в целом.

Исполнение роли не может пройти бесследно для поведения ребенка, а при определенных условиях может затронуть глубинные образования личности, даже если роль небольшая. Например, выдвинув непопулярных учеников на центральные роли, можно получить снижение их активности, и даже аффективное поведение в ответ на действия преподавателя. Преподаватель может назначить роль, но не может произвольно, без участия группы изменить положение отдельных личностей в структуре группы. Поэтому роль должна, с одной стороны, отражать личность и положение игрока в системе ролей, с другой – особенности развития учебной группы и её структуру. Таким образом преподаватель должен в каждой группе с помощью одного и того же «сценария» решать разные задачи, специфические для конкретной учебной группы, с учетом состава участников и сложившихся между ними взаимоотношений.

В случае если среди учеников начинают действовать правила примитивной группы, то, правильно подобрав роли для участников игры, педагог может эффективно воздействовать на их взаимоотношения, позволить им осознать и оценить уровень общения [17, с. 37-38].

Логика организации эффективного игрового взаимодействия предусматривает:

- выстраивание по принципу «от простого к сложному» – от менее контактных к более активным, подвижным играм;
- смену деятельности: медленные игры должны сменяться более динамичными, а игры, требующие большого внутреннего напряжения, менее напряженными;
- создание соответствующего настроения на игру, большой запас-багаж игр, которые могут пригодиться в самых различных ситуациях, «нарушающих» логику игрового занятия, но актуальных для группы на данный момент;
- наличие четких представлений о технологии игрового взаимодействия.

Принципами успешного игрового взаимодействия являются: принцип ситуативности, принцип вариативности, принцип личностной адаптивности, принцип целесообразности.

Принцип ситуативности. При организации игры случается, что ситуация не совпадает с тем, к чему готовился педагог. Учет принципа ситуативности на практике заключается в умении в конкретной реальной ситуации очень быстро отреагировать на происходящее, откорректировать свои действия.

Принцип вариативности. Соблюдение этого принципа предполагает умение использовать практически любую игру в самых разных вариантах в соответствии с разными целями. Вариативность предусматривает также, что в запасе необходимо иметь целый ряд игр.

Принцип личностной адаптивности. В любом взаимодействии очень важно, чтобы человек был самим собой, достаточно искренним и открытым. Если игра педагогу не понятна, не нравится, и он не готов ее организовать и провести – всегда можно найти альтернативу согласно принципу вариативности.

Принцип целесообразности. Целесообразно организованная игра становится средством не только веселого досуга, но и конструктивного общения, формирования команды, личностного развития и т. д. Любая игра несет в себе абсолютно конкретный смысл, который нужно использовать, исходя из поставленных целей. Например, если группа находится в состоянии эмоционального возбуждения, не следует устраивать соревнования, так как эмоции могут выйти из-под контроля и преобразоваться в агрессию.

Важнейшим компонентом игры является цель. Цели всегда будут разными и неповторимыми, как различен и неповторим мир игры. В частности, это может быть стремление помочь участникам ощутить единение с другими, дать понять, что человек не одинок в этом мире; помочь человеку понять, что он сам может управлять своей жизнью, быть успешным. Педагогу необходимо понимать, на что направлена каждая конкретная игра.

Целью игры может быть обучение участников:

- правилам хорошего тона;
- культуре общения;
- проявлению заботы о других;
- ответственности за себя, за свое поведение, свои поступки;
- исследованию, анализу реальности, различению мышления и эмоции, лжи и правды, добра и зла и т. д.

Критериями эффективности игрового взаимодействия могут выступать:

- высокая эмоциональность;
- чувство сопричастности;
- контакт глазами;
- интрига игры;
- соответствие скорости речи скорости чтения;
- открытая поза;
- высокая степень мобилизации;
- пристройка «на равных»;
- четкость инструкции;
- высокая динамика;
- соответствие игры пространству;
- соответствие текста мимике и жестам;
- доведение игры до логического конца;
- установка на действие;
- оформление, инструментарий;
- адекватность возрасту, месту, времени, ситуации [9].

Вопросы и задания

1. Охарактеризуйте структуру игры как деятельности и как процесса.
2. Для достижения каких целей можно использовать игру?
3. Каковы главные черты, присущие большинству игр?
4. Какие функции роли в игре Вы считаете наиболее ценными? Проранжируйте их, обоснуйте свою точку зрения.
5. Раскройте содержание принципов успешного игрового взаимодействия. Приведите примеры их реализации на практике.
6. Каковы критерии эффективности игрового взаимодействия? Дополните перечень уже известных критериев своими.

РАЗДЕЛ II. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Тема 4. Дидактическая игра: сущность и содержание

Дидактические игры – разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой (в том числе и народной) в целях обучения, воспитания и развития личности.

В.И. Андреев дает следующее определение дидактической игры: «педагогическая (дидактическая) игра – это такая форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности учащихся, которая изначально мотивирована на успех, осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам, максимально опирается на самоорганизацию учащихся; воссоздается или моделируется опыт человеческой деятельности и общения» [1, с.315].

Дидактические игры следует отличать от собственно детских игр [30] (см. табл.1).

Таблица 1

Отличия детской и дидактической игры

Детская игра	Дидактическая игра
1) отсутствие принуждения, руководства со стороны взрослых	1) предлагается и организуется учителем
2) возникает спонтанно	2) заранее планируется учителем
3) цель игры – сама деятельность и получение удовольствия от нее	3) цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т. д.)
4) результат заранее не предполагается, игра заканчивается, когда наскучит детям	4) результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут
5) неограниченность во времени	5) для игры на уроке отводится определенное время
6) игра, как правило, не подчиняется четко фиксированным правилам	6) обязательное соблюдение правил, составленных заранее

7) игровая деятельность – основная, другие виды (познание, общение) являются сопутствующими	7) учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игровой
8) неограниченность средств игры, дети используют в игре все	8) средства игры продумываются и готовятся заранее

Структура всех дидактических игр в самом общем виде одинакова, это то, что объединяет их в первую очередь, независимо от вида, будь то КВН или «Поле чудес», разгадывание кроссвордов или «Морской бой».

Структуру дидактической игры составляют следующие компоненты:

- педагогические и игровые цели;
- содержание;
- сюжет (сценарий);
- правила;
- средства;
- игровые действия;
- оценка;
- результат.

Цели игры. Целевой компонент представляет собой подсистему, состоящую из взаимосвязанных и взаимообусловленных целей педагога и учащихся, учебных и игровых целей.

Достижение условных (игровых) целей с помощью условных (игровых) действий должно стать для каждого участника лишь средством достижения реальных личностных целей – целей обучения и воспитания.

В дидактической игре сложным образом переплетаются различные виды мотивации: результативная и процессуальная, коллективная и индивидуальная, мотивация достижения и познавательная мотивация. В зависимости от того, какого рода мотивы выходят на первый план, будет формироваться и соответствующий тип личности. Ориентация учащихся только на результат, а не на процесс учебной работы может приводить к формированию конкурентных наклонностей личности, к стремлению любыми средствами добиться первенства. Поэтому необходимо создание такой мотивационной основы игры, в которой познавательные мотивы играли бы доминирующую роль.

В систему целей игры входят и личные цели игроков. В дидактической игре школьник не ставит перед собой задачу учебную (узнать, научиться и т. д.). Для него цель, осознанная или неосознанная, заключается в самой игре (игра ради игры). Прямым ее продуктом является, прежде всего, удовольствие от деятельности, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости.

Рассматривая целевые ориентации дидактической игры, необходимо учитывать факторы, влияющие на выбор конкретного игрового метода обучения:

- социальные цели образования и воспитания;
- характер и особенности учебного предмета;
- педагогические цели и задачи урока;
- особенности содержания учебного материала урока;
- уровень общего развития учащихся и их готовность к усвоению этого материала (к деятельности с этим материалом);
- состоянием материальной базы и учебного оборудования;
- степень профессионального мастерства самого учителя.

Руководство дидактической игрой должно включать в себя два направления:

1) заботу о том, чтобы дети в процессе игры получали максимум радости, наслаждения, удовольствия, т. е. не подходить к игре только сугубо прагматически (что ребенок узнал, закрепил, чему научился), но и всячески поддерживать эмоциональное отношение учащихся к игровой деятельности;

2) заботу о том, чтобы игра содержала в себе необходимый запас «пищи» для обучения и самообразования и, таким образом, становилась своеобразным каналом интериоризации учебного материала в соответствии с учебной задачей, поставленной перед школьником.

Взаимодействие указанных направлений обеспечивает своеобразную подмену мотивов: школьники начинают действовать из желания играть, получить удовольствие, результатом же оказывается усвоенный учебный материал, способ решения задачи, то есть, дидактическая игра действительно выступает как средство получения иного продукта.

Содержание дидактической игры. Содержание дидактической игры – это знания, умения, отношения, взгляды, убеждения.

Сюжет (сценарий) игры представляет собой развернутое изложение содержания, т.е. описание последовательности действий игроков, предполагаемых результатов. Сюжет игры может быть представлен в вербальной или (и) графической форме (в виде схемы, алгоритма). Например, сценарий предметного КВНа предполагает самопрезентацию команд, индивидуальные и групповые задания, домашние заготовки и экспромт, выступления жюри. Подробное описание всей канвы игры и является ее сценарием или сюжетом. Сюжет может содержать описание проблемы, которая вызовет столкновение точек зрения самих игроков или персонажей, представляемых ими.

Правила игры – это те положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Это своего рода предписания, устанавливающие логический порядок игры, ее нравственный и эстетический кодекс. Посредством правил педагог доводит до учащихся свои требования.

Основные требования к правилам сводятся к следующим положениям:

- правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателя (ведущего), системы оценивания;

- правил не должно быть слишком много, не более 5-10, они должны быть представлены аудитории наглядно (плакаты, технические средства);

- правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями.

Средства игры – это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и учащиеся в процессе игры. К ним относятся сопутствующие игре объекты материальной и духовной культуры, игровые аксессуары (костюмы, атрибуты), игровая символика (эмблемы, значки), игровые виды награждения (медали, грамоты, лавровый венок), ритуалы и церемонии.

Педагогу надо помнить о том, что набор средств должен быть предельно минимален, поскольку их единственное назначение – это инициировать воображение участников игры.

Игровые действия. Особенность игрового действия заключается в том, что школьник, стремящийся к результату, заявленному сюжетом игры, сам ставит промежуточные цели, обозначающие

шаги в продвижении к конечному результату, сам решает, какие действия являются оптимальными и сам осуществляет контроль за процедурой выполнения, определяя каждый раз, насколько близко он продвинулся к результату. В зависимости от результатов этого самоконтроля он выстраивает свои дальнейшие действия, становится полноправным субъектом учебного процесса.

Привлекательной стороной дидактической игры является возможность действий, связанных с риском, угрозой неуспеха. Например, в игре «Что? Где? Когда?» можно дать ответ без предварительного обсуждения и сэкономить время, но рискуя при этом дать неверный ответ.

Оценка. В дидактической игре должно быть четко определено, во-первых, что будет оцениваться, во-вторых, как. Оцениваться должны только те знания, те действия и только тот уровень их усвоения, которые были заявлены педагогическими целями игры.

Результат игры – это определенные итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи, (новые знания, умения, оценочные отношения). Надо учесть, что даже если школьник не смог в полном объеме освоить новые знания и способы учебной деятельности, то результат дидактической игры все же можно считать положительным, так как ученик целенаправленно стремился к победе, целесообразно выстраивал свои игровые действия, преодолевал свои «барьеры». Педагогу необходимо акцентировать внимание игроков на результатах игры, отмечая успехи в выполнении каких-либо действий даже тех, кто проиграл.

Все компоненты дидактической игры образуют единое целое, обеспечивая игровую суть учебного процесса. Ее структура является основанием при рассмотрении разнообразных видов дидактической игры (ролевой и деловой).

Игра может выступать в процессе обучения и как метод, и как средство, и как форма. В частности, она может использоваться в качестве основного способа взаимодействия учителя и учащихся, а также учащихся между собой в процессе обучения, как это предполагается, например, методикой интенсивного обучения иностранному языку, где весь процесс обучения происходит в ролевой игре. В данном случае игра выступает в качестве основного метода обучения.

Игру можно рассматривать как метод обучения в том случае, если она является способом организации познавательной деятельности школьника, развития его умственных способностей, обучающего взаимодействия учителя и учащихся, школьников между собой, а также способом взаимодействия школьников с природной и общественной средой (Б.Т. Лихачев).

Дидактическая игра органично вписывается в общую систему дидактических методов. Она может включать в себя целый ряд других методов обучения, выступающих в ее структуре в качестве методических приемов: объяснение, дискуссию, рассказ и др.

Дидактическая игра превращается в метод обучения при следующих условиях:

- наполнение технологии игры определенным содержанием;
- придание содержанию игры дидактического смысла;
- наличие мотивации учащихся;
- установление дидактических связей с другими методами.

Игра может использоваться в качестве формы обучения, заменяя собой традиционный урок. Например, урок-сказка может включать в себя целый ряд разнообразных игр (инсценировку, соревнование, отгадывание кроссворда и т. п.), наряду с традиционными методами и приемами обучения (рассказ, объяснение, практическая работа и т. д.).

Теоретики игры называют следующие принципы игровой деятельности:

1) активности играющих школьников. Это основной принцип игровой деятельности, предусматривающий активное проявление интеллектуальных и физических возможностей школьника как при подготовке к игре, так и в самом процессе, а также в ходе обсуждения полученных результатов;

2) эмоциональности дидактической игры, которая проявляется в сильном воздействии игры на учащихся, что, в свою очередь, является одной из основных причин их самостоятельных побуждений к участию в игре или наблюдению за ее ходом;

3) индивидуальной направленности игры. Этот принцип отражает сугубо личное отношение школьника к игре, в которой, наряду с интеллектуальными, развиваются те или иные его качества, имеющие вполне определенную ценность для учащегося;

4) коллективности, который отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности в группах или командах в условиях ролевого взаимодействия, где каждый школьник представляет собой индивидуальность. Дидактическая игра, в основе которой лежит коллективная деятельность интеллектуалов, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать сообща, убеждает в необходимости и эффективности коллективной работы;

5) целеустремленности, который подчеркивает, что личные цели отдельного играющего должны совпадать с общими целями команды;

6) результативности, отражающий осознание итогов дидактической игры как конкретных достижений школьника в усвоении новых способов учебной деятельности;

7) развития игровой динамики, реализующийся через правила поддержания игровой атмосферы, который обозначает, что педагогу необходимо найти средства, которые заставили бы участников в вымышленных (игровых) условиях переживать реальные чувства (радость, сомнение, сопереживание, гордость и др.), то есть это – поддержание реальных чувств игроков;

8) взаимосвязи игровой и неигровой деятельности, который обеспечивает двуплановость игры. Совершение реальных учебных действий в игровых условиях приводит к переносу основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;

9) перехода от простейших игр к сложным игровым формам, который выражается в постепенном углублении содержания игровых заданий и правил, в переходе от подражательных игр к ролевым и деловым, от локальных игр к играм-комплексам.

Функции дидактических игр. Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях, таких как:

1. Обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности; развитие навыков владения родным и иностранным языком.

2. Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

3. Коммуникативная функция – объединение учащихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.

4. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.

5. Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации.

6. Развивающая функция – гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей.

7. Воспитательная функция – психотренинг и психокоррекция поведения в игровых моделях жизненных ситуаций [10].

8. Диагностическая функция – установление на основе игры психических, умственных и поведенческих особенностей детей.

9. Функция самореализации в игре как полигоне человеческой практики.

10. Игротерапевтическая – преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.

11. Функция межнациональной коммуникации – усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей.

12. Функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [28].

13. Функция эмоционального стимулирования учебно-познавательной деятельности школьника. Смысл этой функции заключается в том, что дидактическая игра в качестве эмоционально-ценностного стимула поддерживает и закрепляет смыслообразующий мотив полимотивированной деятельности учения, то есть не только «обязан», но и «хочу». Это способствует формированию общественно ценностного мотива учения.

14. Дидактическая игра выполняет функцию оптимизации учебного процесса, так как повышает эффективность применяемого учителем организационно-методического инструментария, обеспечивает эмоционально-ценностное «наполнение» содержания, форм и методов обучения. Дидактическая игра является инструментом снятия противоречия между потребностью школьника (особенно начиная с подросткового возраста) к самостоятельности в учении и внешним педагогическим руководством, основанном на выполнении нормативных требований.

15. Профориентационная функция игры заключается в том, что игра знакомит детей с различными приемами труда, дает представление о профессиях. Любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщить человека к какому-то виду деятельности, еще не освоенному им. Переходя постепенно от игровых форм деятельности к неигровым, учащиеся готовятся к будущей трудовой деятельности [30].

К дидактическим играм относят: игры на внимание, развитие чувства времени, тренировку наблюдательности, на быстроту реакции, развитие творческих способностей.

Г.К. Селевко предлагает следующую классификацию педагогических (дидактических) игр [28] (см. рис. 1.)



Рис. 1. Классификация педагогических игр Г.К. Селевко

А.И. Сорокина делит дидактические игры по способу организации деятельности на: игры-путешествия, игры-поручения, игры-загадки, игры-предположения, игры-беседы

Л.И. Федорова, обобщив подходы к систематизации дидактических игр, предложила следующую классификацию:

По виду деятельности: интеллектуальные; энергетические; социальные; трудовые; психологические; релаксационные

По предметной области: математические; физические; химические; лингвистические; экономические; литературные и т. д.

По этапу педагогического процесса: информационные; тренинговые; обобщающие; контрольные; диагностические.

По игровой методике: драматизации, соревнования, деловые, ролевые.

По количеству участников: индивидуальные, парные; групповые; коллективные.

По характеру познавательной деятельности: репродуктивные; продуктивные; творческие.

По времени проведения: часть урока; урок полностью; лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года) [30].

Вопросы и задания

1. Каковы признаки, отличающие дидактическую игру от детской игры?

2. Раскройте содержание принципов игровой деятельности.

3. Приведите примеры того, как игра может выступать в процессе обучения в качестве метода, средства или формы.

4. Назовите факторы, влияющие на выбор конкретного игрового метода обучения.

5. Охарактеризуйте содержание функций дидактических игр. Какие из функций делают игру незаменимой в образовательном процессе?

6. Предложите Ваше основание для классификации дидактических игр.

Тема 5. Интерактивные образовательные игровые технологии

Интерактивный процесс – это процесс целенаправленного взаимодействия и взаимовлияния участников педагогического процесса. Целью интерактивного процесса является изменение и улучшение моделей поведения и деятельности участников педагогического взаимодействия. В основе этого взаимодействия лежит личный опыт каждого из участников.

Взаимодействие понимается как непосредственная межличностная коммуникация, важнейшей особенностью которой признается способность человека «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению или группа, и соответственно интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия. Анализируя собственные реакции и реакции партнера, участник меняет свою модель поведения и осознанно усваивает ее.

Интерактивное обучение основано на собственном опыте участников занятий, их прямом взаимодействии с областью осваиваемого опыта.

Ведущими принципами организации интерактивного процесса являются:

- организация мыследеятельности;
- организация смыслов творчества;
- свобода выбора;
- организация рефлексии.

Интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально значимых компетенций.

В настоящее время к интерактивным образовательным технологиям относят игровые, дискуссионные, тренинговые, рейтинговые и рефлексивные технологии.

Применение интерактивных технологий обучения призвано решить ряд задач, среди которых на первый план выдвигаются следующие:

- развитие коммуникативных УУД, установление эмоциональных контактов между учащимися;

– развитие познавательных УУД, общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);

– обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения;

– создание условий для плодотворного общения и взаимодействия с коллегами по совместной деятельности, формирования установки на учёт позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), способности результативно разрешать конфликты;

– обеспечение релаксации участников образовательного процесса, психологической разгрузки, переключения внимания, смены форм деятельности и т.д.

К интерактивным относятся те обучающие и развивающие личность игровые технологии, которые построены на целенаправленной специально организованной групповой и межгрупповой деятельности, «обратной связи» между всеми её участниками для достижения взаимопонимания и коррекции учебного и развивающего процесса, индивидуального стиля общения на основе рефлексивного анализа – «здесь» и «сейчас».

Отличительными чертами технологий игрового интерактивного обучения являются следующие:

1) игровое обучение имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности;

2) участники игрового обучения получают разнообразные игровые и профессиональные роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре;

3) игровые действия регламентируются системой правил, штрафов и поощрений;

4) в игровом обучении преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности;

5) преимущественное большинство деловых и имитационных игр носит условный характер;

6) контур регулирования процесса игрового взаимодействия включает следующие блоки: концептуальный, сценарный, постановочный, сценический, блок анализа, критики и рефлексии, блок

оценивания работы участников игры и блок обеспечения информацией [25].

Одной из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса, является интерактивная игра. Интерактивные игры позволяют оптимизировать формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия, а также способствуют осознанному усвоению этих форм [23].

Интерактивная игра – это интервенция (вмешательство) ведущего в групповую ситуацию «здесь и теперь», которая структурирует активность обучаемых в соответствии с учебными целями [24].

Во время игры или при анализе ситуаций не даются готовые знания, обучаемые побуждаются к самостоятельному поиску информации разнообразными игротехническими средствами.

Интерактивный процесс характеризуется высокой интенсивностью коммуникации, общения, обменом деятельностью, сменой и разнообразием видов деятельности, процессуальностью (изменением состояния участников), целенаправленной рефлексией участниками своей деятельности, взаимодействия.

В интерактивном обучении существенно, по сравнению с традиционными технологиями, *меняется роль преподавателя*. Его активность уступает место активности самих обучаемых, а задача организатора игры – лишь управление всем игровым процессом обучения и развития через организацию взаимодействия участников, создание условий для их инициативы и творческого поиска эффективных решений конкретных ситуаций.

Собственный практический опыт обучающегося – это лишь предпосылка для начала поиска новой информации, условие для ее анализа и получения иных результатов, диагностика и прогнозирование которых позволяют обогатить уже имеющийся опыт.

Интерактивное обучение предполагает также *внутригрупповую и межгрупповую активность обучающихся*. Практически любая интерактивная технология «провоцирует» физическую, социальную и познавательную активность обучаемых и каждая из них значима для достижения планируемых результатов в соответствии с поставленными игровыми, учебными и развивающими целями.

При использовании интерактивных стратегий обучения возможны различные варианты формирования групп: простое деление

на желаемое число групп (можно попросить школьников рассчитаться); тестирование перед началом занятия по теме обсуждения, деление происходит по результатам тестирования, по уровню знаний. Можно создавать группы, распределяя неактивных и конфликтных учащихся. Учащиеся сами могут создать группы. Допустимо деление по мнениям на определенное суждение.

Физическая активность обучающихся отвечает учебным целям изменения в физическом окружении и в пространственной среде, меняет образ действий (способы обучающей деятельности) партнеров по игровому взаимодействию, например:

- меняют рабочее место;
- пересаживаются;
- делают презентацию у доски, перед аудиторией;
- работают в малой группе;
- участвуют в пленуме;
- говорят;
- пишут;
- слушают;
- созидают;
- рисуют, лепят;
- выполняют физические действия для релаксации и т.д.

Социальная активность участников интерактивных игр проявляется в том, что они инициируют отвечающее учебным и развивающим целям взаимодействие друг с другом, приемы и техники обмена информацией, способы общения с организатором игры, с экспертами, например:

- выбирают стратегии взаимодействия;
- задают вопросы;
- отвечают на вопросы;
- обмениваются мнениями, репликами, комментариями,
- выступают в роли «обучаемого»;
- выступают в «игровой» роли;
- выступают в роли «эксперта» или «компетентного судьи» и т.д.

Познавательная активность участника интерактивной игры проявляется в инициировании отвечающей учебным целям постановки вопросов, определении способов диагностики и анализа материалов игры, изложении или презентации новых результатов,

оказании влияния на содержание самой технологии обучения и организационного развития. Например:

- обучаемые сами формулируют проблему и ее постановку;
- сами определяют способы решения проблемы, трудности, «тупики»;
- сами находят решение проблемы;
- корректируют материалы, предлагаемые организатором игры;
- вносят поправки, дополнения;
- выступают как один из источников профессионального опыта;
- предлагают рекомендации, вырабатывают советы;
- создают программу или проект и обосновывают его.

На интерактивных играх обучающиеся должны не только осваивать информацию, обучаться, но и *решать проблемы*. Обучение и решение проблем – часть непрерывного процесса пересмотра установок, ценностей и убеждений, который осуществляется через постоянное приращение получаемой обучающимся новой информации к тому, что ему уже известно.

Интерактивные технологии – имитационные и деловые игры, ролевые упражнения и тренинги, анализ ситуаций и игровое проектирование обеспечивают для обучающихся своего рода «фундамент», с которого начинается строительство нового мира, нового образовательного пространства.

Для осуществления этих действий выделяется специальная территория, так называемое «*игровое или коммуникативное поле*». После многократного проигрывания эта территория становится знакомой для обучающегося: параметры действий заданы, описаны роли и процедуры, сформулированы правила, определены начало и конец, возможные последствия.

На таком игровом «фундаменте» осуществлять обучение удобно и интересно. Интерактивные технологии, как правило, хорошо вписываются в любую учебную программу, не мешая традиционному способу обучения (уроки, лекции, семинары, практические и контрольные работы) [24].

На игровых занятиях одновременно происходит и расширение диапазона профессионального мышления, и развитие творческого потенциала обучаемых, и освоение практических умений и навыков работы с людьми, приобретение, как уже отмечалось, социаль-

ного опыта. На игровых занятиях также довольно легко выявляются формальные и неформальные лидеры, интеллектуальные и конкурентоспособные партнеры, их достоинства и недостатки, проявляющиеся при взаимодействии, индивидуальный стиль общения [25].

Преимущество интерактивных технологий заключается в том, что они пробуждают у обучаемого разные виды человеческой активности, и что очень ценно, целую гамму чувств и ощущений, связанных с конкуренцией, властью (лидерством), взаимоотношениями с людьми, а также решением профессиональных и личностных проблем. Именно эмоциональная, или чувственная, составляющая игр позволяет обучаемым не только включаться в игровой процесс, «погружаться» в него, но и переживать все то, что происходит в ходе игры. Это наилучшим образом влияет на мотивацию к обучению и личностному развитию.

Вопросы и задания

1. Каковы цели и принципы организации интерактивного процесса?
2. Охарактеризуйте игру как интерактивную технологию.
3. В чём заключается специфика интерактивного обучения?
4. Объясните преимущество интерактивных игровых технологий перед другими образовательными технологиями.
5. По каким критериям можно определить успех обучения интенсивными игровыми технологиями?

Тема 6. Деловая игра как сложная интерактивная технология

Деловая игра – это модель процесса принятия управленческого или хозяйственного решения. Как отмечает автор одного из лучших учебников по деловым играм В. Я. Платов, в ней синтезируются характеристические признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр. Такая игра строится на моделировании объекта управления, но для принятия решений в ней обязательно должны быть роли, как должностные, так и игровые, игровое проектирование решений и взаимодействие участников [27].

Деловая игра включает в себя в определенном соотношении такие понятия как «игра», «модель», «имитация», которые взаимосвязаны и взаимопроникаемы.

Деловые игры имеют такие составляющие, которые их принципиально отличают от всех других технологий и, прежде всего, тем, что они имеют операциональный сценарий или блок-структуру, в которые заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «неправильности» принимаемого решения, то есть участник игры видит то воздействие, которое оказали его решения на будущие события.

Деловые игры можно использовать для создания управленческих и коммуникативных обучающих моделей, способствующих лучшему пониманию интерактивных (сотрудничество) и перцептивных (восприятие и понимание) механизмов взаимодействия и коллективного принятия решений, развивающих аналитический, диагностический и прогностический потенциал обучаемых.

Основные характеристики деловой игры, отличающие ее от других интерактивных обучающих технологий, следующие:

- моделирование процесса труда (деятельности) руководителей и специалистов по выработке управленческих или профессиональных решений;
- распределение ролей между участниками игры; различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- коллективная выработка решений участниками игры;
- реализация цепочки решений в игровом процессе;

- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения;
- наличие разветвленной системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры (поощрение и наказание, оценка принимаемых решений участников деловых игр).

Целевая направленность деловой игры связана с системой мотивации. Поскольку деловая игра, как и любая имитационная игра, по своей природе двупланова, то структура и технология игры могут обеспечивать реализацию двоякого рода мотивов – реальных и условных, а также игровых и педагогических.

В учебных деловых играх целесообразно, как показывает опыт, ставить и педагогические, и игровые цели. Педагогические цели могут включать основные параметры прогностической модели обучения, повышения квалификации или переподготовки руководителей и специалистов к инновационной деятельности и формулироваться кратко в терминах действия, например: «освоить стратегию сотрудничества», «овладеть навыками вербализации», «научиться диагностировать сенсорный канал партнера» и пр. Данные цели носят не только педагогический (обучающий), но и развивающий характер, что позволяет ввести дополнительно исследовательские цели.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, «деловой театр», психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях воссоздается деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, а также условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника, студенческая аудитория, квалификационное испытание и т.д.). Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания статьи, рецензии, решения производственных задач, аттестации педагогических кадров, ведения пропаганды и агитации и т. п. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий

процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Рольевые игры. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель ситуации – пьеса; между участниками распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». Инсценируется поведение человека в определенной обстановке. При этом участник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ того или иного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – совершенствовать умение 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, к приказу. При использовании этого метода составляется сценарий, где описываются конкретные ситуации, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Психодрама и социодрама. Они довольно близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать, изменять состояние другого человека и способность войти с ним в продуктивный контакт.

Виды деловых игр. В зависимости от целевой направленности деловые игры могут различаться по видам:

– *производственные* – ставят целью принятие решений по проблемам производства, оказание помощи предприятию, организации или учреждению по переходу на новый хозяйственный механизм, разработку стратегий выживания в условиях стагнации, нерентабельности или конкурентной борьбы;

– *исследовательские* – связаны с разработкой новых концепций, испытанием проблем и решений гипотетического характера, прогнозированием последствий и потенциальных проблем при внедрении нововведений;

– *квалификационные* или аттестационные – проводятся для выявления уровня компетентности, квалификации специалистов, принятия решений по вопросам подбора или увольнения, продвижения, оценки и аттестации кадров, управления компетентностью персонала и предприятия;

– *дидактические* (учебные) – развивают репродуктивное и творческое мышление, адаптационные свойства и способности, профессиональные и коммуникативные знания, умения и навыки.

Этапы и порядок проведения деловой игры.

В любой деловой игре можно выделить этапы, то есть последовательность шагов по ее проведению.

Введение в игру. Обычно на этом этапе участников знакомят со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществляют консультирование и инструктаж. Однако в случае необходимости игре может предшествовать лекция или беседа по актуальным проблемам, затрагиваемым в игре.

Разделение слушателей на группы. Оптимальный размер группы 5-7 человек; в каждой группе выбирается лидер и, при необходимости, распределяются игровые роли (например, в игре Н. В. Борисовой «Доклад и дискуссия» у каждой команды 7 игровых ролей: «докладчик», «провокактор», «оппонент», «визуалист», «эксперт», «регистратор» и «организатор» [6], а в игре А.П. Панфиловой «ЗАПРОС» каждая группа получает коллективную роль: «инноваторы», «оптимисты», «пессимисты», «реалисты» [25].

Роли могут распределяться как в начале игры, так и по мере необходимости, по ее ходу. Например, для внутрикмандной работы разыгрывается один комплект ролей, а для пленума (межгруппового взаимодействия) – другой.

Погружение в игру. На этом фрагменте слушатели получают «игровое задание», например: разработать «визитную карточку команды», подготовить мини-презентацию, сделать комплимент партнерам по игре или принять участие в тренинге на совместимость и «срабатываемость» участников (например, «Живопись»). В конце книги уважаемый читатель найдет целый спектр упражнений, осуществляющих функцию «погружения» в игровое взаимодействие. Их выбор зависит прежде всего от намерений и ожиданий организатора игры, а также от особенностей аудитории и времени, отводимого на такую форму занятий.

Изучение и системный анализ ситуации или проблемы. Эта работа осуществляется в каждой группе (проблематизация). Участники игры анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику и ранжирование проблем, договариваются о терминологии, формулируют проблемы и т.д. Кроме того, они получают не только информацию, материалы для анализа, но и установки по поведению и правилам игры, следовательно, происходит процесс ознакомления с правилами и вхождение в ролевое поведение.

Игровой процесс. На этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий рассматриваемых решений и конкретных действий. Наконец, в ходе дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах, или делаются расчеты и заполняются документы, необходимые для решения и его презентации на пленуме.

Общая дискуссия, или пленум. Каждая группа делегирует представителя своей команды для презентации и обоснования своих решений или проектов (обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы). Для проведения межгруппового общения изменяется пространственная среда игры, и распределяются специальные роли, как правило, исполняющие игровые функции («адвокат дьявола», провокатор, оппонент, критик и т.д.). На пленуме активно работают экспертные группы, которые оценивают не только результаты проективной деятельности команд, но и культуру коммуникации и презентации. По итогам дискуссии может выступить и преподаватель, но лишь с комментариями по содержанию дискуссии, по проектам, а не вообще по всей игре. Кроме того, преподавателю на этом этапе приходится вести пленум, а, следовательно, ставить вопросы и корректно управлять процессом обмена мнениями.

Подведение итогов игры. Необходимость этого этапа особенно важна, так как здесь оцениваются решения и проекты, происходит знакомство с разными стратегиями, определяется их эффективность и конкурентоспособность. Кроме того, на этом этапе подсчитываются баллы, штрафные и поощрительные очки, выявляются лучшие команды, игроки, проекты. Именно на этом этапе игра получает логическое завершение, особенно если ее итоги подводит не только преподаватель – организатор игры, но и представители

практики, специалисты по исследуемой проблеме. Система оценивания в конечном итоге должна соотносить планируемые цели и полученный результат игры. Кроме того, она должна предполагать оценку в определенных шкалах качества вырабатываемых решений и проектов; позволять оценивать деятельность каждого отдельного участника и работу команды; оценивать личные характеристики участников игры.

Рефлексия (лат. reflexio – отражение, следствие чего-либо, размышление, полное сомнений, противоречий; анализ собственного психического состояния) или дебрифинг. Это важный фрагмент игры, устанавливающий обратную связь, позволяющий провести мониторинг мнений и выяснить степень удовлетворенности, потери и приобретения. Именно рефлексия позволяет преподавателю не просто выявить степень удовлетворенности обучаемых проведенной игрой и принятыми решениями, а услышать информацию о трудностях, которые испытали участники, об их удачах и личных достижениях.

«Выгужение из игры». С этой целью командам предлагается разработать «Памятку», или «Уроки, которые можно извлечь». Выбор техники зависит от целей игры (например, извлечь разумные уроки или освободить от играемых ролей, высказать критику в чей-то адрес или сказать комплимент). Завершающая часть игры может быть посвящена размышлениям участников о перспективах использования полученного опыта. В зависимости от целей игры можно также поменять местами два последних фрагмента, так как рефлексия, кроме того, может потребовать достаточно большого времени и после нее иногда бывает сложно переключиться на игровое взаимодействие.

Таким образом, деловая игра – это сложная интерактивная технология, позволяющая, исходя из анализа моделируемой ситуации, разрабатывать многоальтернативные решения и проекты на основе разнообразного взаимодействия и сотрудничества обучаемых в условиях разных ролевых интересов, интеллектуальной и эмоциональной напряженности, соревнования и экспертного оценивания [24].

Вопросы и задания

1. Назовите характеристики деловой игры, отличающие ее от других интерактивных обучающих технологий.
2. Кратко охарактеризуйте отличия модификаций деловых игр: имитационных, операционных, ролевых игр, «делового театра», психо- и социодрамы.
3. Раскройте порядок и особенности содержания этапов проведения деловой игры.
4. Какие педагогические задачи можно решить в процессе использования различных видов деловых игр?
5. Определите слабые стороны деловой игры как обучающей технологии.

Тема 7. Ролевая игра в образовательном процессе

Наиболее популярной дидактической игрой при работе со школьниками и с взрослыми является такой ее вид, как ролевая игра, которая представляет собой развернутую форму игры в широком ее понимании и может выступать в жизни человека в двух основных значениях:

1) как вид деятельности, связанный с организацией досуга. Эти игры называют стихийными, вольными, спонтанными, так как они проводятся самими игроками без организационного вмешательства извне;

2) как деятельность, связанная с педагогическим процессом. Это дидактические ролевые игры, организуемые педагогом с целью решения задач образования.

Спонтанные ролевые игры, связанные с досугом, характерны главным образом для дошкольников и младших школьников.

В отличие от спонтанной дидактическая ролевая игра имеет более жесткую структурную организацию и определяется как структурированная обучающая ситуация, в которой человек временно принимает на себя определенную социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют этой роли. Такая игра направлена в самом общем виде на формирование новых моделей поведения, развитие рефлексивных способностей участников. Она придает особое значение функциям, исполняемым людьми в разных обстоятельствах. Ролевая игра используется педагогом, как правило, в тех случаях, когда он хочет, чтобы учащиеся включились в изучаемую ситуацию, пережили ее и сформировали свое отношение к ней. Участникам надолго запоминаются и сами ролевые игры, и, главным образом, чувства, которые они пережили в ходе игры, поэтому и знания, добытые в игре, запоминаются и переносятся, как правило, на внеигровую деятельность.

Основной мотив участия в игре у подростка – самоутверждение в среде сверстников. Поэтому они придумывают игры, где необходимо проявлять самообладание, смелость, ловкость и другие личностные качества, которыми подростки хотели бы обладать. Любимые игры подростков – это игры «в разведку», «в погоню», «в Аватаров», «Школу чародейства и волшебства Хогвартс» и т. п.

Подростки хотят видеть смысл в своих действиях, поэтому ролевые игры, используемые для обучения этой возрастной группы, должны быть увязаны с реальными проблемами, которые они могут осознать и отнести к себе.

Старшеклассники уже понимают и осознают взаимосвязь явлений, поэтому предлагаемая им ролевая игра должна вызвать ощущение, что данное учебное упражнение серьезно по своей сути и не предполагает какого бы то ни было упрощения проблемы.

Таким образом, дидактическая ролевая игра социальна по своему происхождению, относится к феноменам культуры и содержательно связана с детской игрой. Это обуславливает необходимость опоры на результаты исследований по психологии и педагогике детской игры при разработке теоретических основ использования ролевой игры в обучении.

Наиболее развернутую классификацию ролевых игр разработал Морри ван Ментс, взяв за основу их функции:

1. *Описание.* В рамках этой категории ролевые игры используются как средство коммуникации для описания какой-либо ситуации, которую наглядно можно представить в инсценировке.

2. *Демонстрация.* Зачастую учитель сам проводит демонстрацию, чтобы проинструктировать учащихся, указать им, на что надо обратить внимание. Например, учитель иностранного языка может взять на себя роль туриста в незнакомом городе и продемонстрировать, как надо обращаться к прохожим на улице, чтобы найти нужный адрес. Психолог может продемонстрировать тактику поведения при конфликте, агрессии. Задача учащихся – воспроизвести эти действия в ролевой игре.

3. *Тренировка.* Игры данного типа направлены на тренировку социальных навыков. Этот тип игр требует тщательной подготовки, так как ученики должны хорошо понимать поставленную перед ними задачу. Можно составить определенные инструкции по способу выполнения работы, в которых будет указано, что можно, а что нельзя делать, и перечислена последовательность действий.

4. *Отображение* (рефлексия). Эта категория игр отличается от предыдущей в большей степени не действием, а целью. Акцент делается на наблюдении и отображении. Задача ученика в этой игре – справиться с ситуацией, но при этом упор делается на непрерывный анализ сделанного.

5. *Сенсбилизация.* Данный тип ролевой игры направлен на осознание учеником собственных чувств и эмоций, возникших в ходе игры. Учитель может изобразить ситуацию, с тем, чтобы подчеркнуть ее эмоциональный аспект и побудить учащихся к сопереживанию лицам, представленным в ситуации. Он может прибегнуть к актерскому мастерству, ораторскому искусству, чтобы повлиять на чувства учащихся.

6. *Творчество.* Игры этого типа применяются для того, чтобы воодушевить учащихся на развитие своего творческого самовыражения с помощью драмы. Подобные игры проводятся, как правило, на заключительном этапе изучения какой-либо темы и призваны обобщить и систематизировать полученные знания, применить их в нестандартной ситуации [22].

Структура ролевой игры. Большинство исследователей ролевой игры включают в ее структуру следующие компоненты [30].

Задачи ролевой игры. Для точного определения целей и задач игры педагогу, прежде всего, необходимо осознать место данной игры в учебном процессе, ее связь с тем, что происходило раньше, и с тем, что будет происходить впоследствии. Педагогические задачи, которые намерен решить педагог, должны быть диагностичны, то есть указывать на конкретные виды учебной деятельности, которыми должны овладеть учащиеся. Поэтому лучше их обдумывать либо в инструментальных терминах, а именно: «в результате игры учащиеся узнают..., сумеют...», либо в проблемных: «в игре мы рассмотрим проблему...», «установим зависимости между...». Если используется последний подход, то это естественным образом приводит к составлению более широкого сценария. В зависимости от педагогических задач учитель выбирает тип ролевой игры. Если целью является развитие специальных навыков, то игра, ориентированная на эмоциональные установки, не подойдет и даже окажется контрпродуктивной. Таким же образом разыгрывание каких-либо событий прошлого может затушевать применимость выводов к проблемам текущего дня. В таком случае лучше выбрать игру в настоящем или перенести ее в будущее. Игровые задачи, сообщаемые учащимся, должны быть сформулированы кратко и понятно. Их даже можно заранее обсудить с её участниками.

Содержание ролевой игры определяется педагогическими задачами и включает в себя знания, умения, навыки и отношения, которые предполагает сформировать у учащихся педагог посредством игры. Поскольку они могут сформироваться только при активном участии самих учеников, то есть в их непосредственной деятельности, то можно сказать, что содержание ролевой игры – это центральные, характерные моменты деятельности, которые воспроизводятся игроками. В деятельности происходит не только познание действительности, в ней складываются определенные отношения между участниками. Поэтому она является отражением отношения человека к другим людям, а также к своим обязанностям, взятым на себя по ходу игры обязательствам.

Сюжет ролевой игры отражает ту действительность, которая воспроизводится в игре, связь изображаемых событий, поэтому именно сюжет определяет последовательность действий игроков. Сюжеты ролевых игр чрезвычайно многообразны и основываются на конкретных условиях жизни школьника, они меняются по мере его взросления и расширения его кругозора. Дидактическая ролевая игра часто заимствует сюжеты из спонтанных игр детей, придавая их любимым играм педагогическую направленность. В ролевых играх для младших школьников могут воспроизводиться действия героев сказок и мультфильмов, у подростков – персонажей любимых ими фильмов. У старших школьников, способных уже анализировать события современной жизни, в ролевых играх могут воспроизводиться действия органов управления страны или региона, различных комиссий и комитетов, должностных лиц. Сюжет игры может быть обращен в прошлое («Жизнь Галилея») или в будущее («Россия в составе объединенной Европы»); касаться личных проблем («Взаимоотношения родителей и детей») или социальных («Имеет ли право администрация аэропорта проложить шоссе через заповедник?»).

Внешнее воплощение сюжета реализуется через форму игры, которых также может быть великое множество: пресс-конференция, заочная экспедиция, заседание клуба и т. д. В соответствии с сюжетом конкретизируются игровые задачи, например, освещение современного состояния проблемы на «Конференции экологов», выдвижение и обоснование гипотез при «Защите фантастических проектов», воссоздание облика исторического персонажа на уроке истории, предложение своего варианта развития взаимоотношений

героев какого-либо произведения на уроке литературы, знакомство туристов с достопримечательностями города на уроке иностранного языка и т. д. Решение этих задач предполагает более глубокое познание законов, лежащих в основе изучаемого явления, установление связей между фактами, умение анализировать сведения, полученные из разных источников и при изучении разных дисциплин.

Правила ролевой игры. Дидактическая ролевая игра – это упорядоченная действительность, текущая в своеобразной оболочке из правил, которая никак не ограничивает развития игровой деятельности человека, а наоборот, создает благоприятные условия для максимального проявления потенциальных способностей игрока. Эта искусственная оболочка из правил служит в основном для того, чтобы оградить игру от воздействия неигровой окружающей среды, чтобы объединить всех участников игры в едином потоке времени и места.

Для каждой игры создаются свои правила. Иногда включение какого-либо правила в игру зависит от наличия тех или иных игровых средств. Например, на «Пресс-конференции» вопрос задает тот журналист, которому ведущий вручает символический микрофон, если его нет, то тот, кто первым поднял руку. В ролевые игры со школьниками необходимо включать правила, касающиеся этики поведения, так как дети, увлекшись игрой и испытывая бурю эмоций, могут допускать грубые или пренебрежительные высказывания в адрес тех, кто не справился с заданием, не оправдал их ожиданий. В процессе последующих совместных действий возникающие в игре разногласия могут привести к распаду группы, к вражде бывших друзей. И наоборот, наличие этических норм углубляет дружеские привязанности. Задачи нравственного воспитания должны быть приоритетными в дидактической игре.

Средства ролевой игры или орнаменталика, с точки зрения С. А. Шмакова, – это важный элемент, облегчающий участникам процесс перевоплощения, «вживания» в образ. Достаточно бывает самого минимума средств, чтобы воображение игроков дорисовало недостающие детали. Один предмет, рисунок на листе ватмана, музыкальный фрагмент могут перенести игроков в другую эпоху, в прошлое или будущее, создать общую тональность игры [32].

Одним из главных средств является язык игры – понятийный аппарат, речевой словарь. Исследования показывают, что дети очень

активно включают речь в орнаменталику игры. Учитель может стимулировать интерес к игре и как бы задавать тон с помощью особой речевой структуры, «ролевого вызова», который по своей стилистике соответствует языку предполагаемой роли ученика.

Естественно, что любое ролевое перемещение, не только во времени, но и по социальной лестнице, по возрастным группам и т. д. требует определенного знания языковых особенностей изучаемого периода или группы людей. Организация речи, стиль выступления, манера обращения к собеседникам (партнерам по игре) должны соответствовать разыгрываемой ситуации и являются важным условием успешности ролевой игры.

Игровые роли. Роль является тем образом, который учащийся принимает на себя добровольно или по воле группы, учителя. Она становится на некоторое время как бы его жизненной позицией, предоставляет ему возможность для самовыражения. Школьник, будучи в роли, всегда действует по правилам, скрытым в этой роли: журналиста, пилота, экономиста и т. д., иными словами, роль – это игровая позиция учащегося, состоящая в отождествлении себя или другого участника с каким-либо персонажем в воображаемой ситуации. Но играя этого персонажа, ученик испытывает реальные чувства, реально переживает происходящее с ним в игре. Чувства, желания, замыслы той роли, которую выполняет играющий, это его чувства, желания и замыслы, поскольку роль, в которой он воплотился, это он сам в новых воображаемых условиях. Поэтому в ходе осуществления роли школьник расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность, на этом основывается значение игры для развития не только воображения, мышления и воли, но и самой личности ребенка.

Исполнение роли учит школьника правильно ориентироваться в обстановке, в том числе и в экстремальных ситуациях. Оно способствует выработке навыка адекватно воспринимать и анализировать свое и чужое поведение, учитывать его в своих действиях, более внимательно относиться к окружающим людям. Благодаря реальному собственному переживанию различных чувств в игре, нормы поведения и отношений прочно закрепляются школьником и переносятся в послеигровую деятельность. Игровые начала ролей бесследно не исчезают, их потенциал долго хранится в жизни ребенка, помогая ему в постижении окружающего мира.

В ролевой игре школьник не всегда играет роль какого-либо персонажа, он может выступать и от своего лица, то есть играть роль самого себя. Такая игра называется прямой ролевой игрой и направлена на тренировку уверенного поведения, навыков коммуникации, получение обратной связи. Могут быть и другие варианты, касающиеся свойств ролей. Например, смена ролей, когда участник берет несвойственную для него роль или свойственную, но в других условиях. Осуществляется это для развития новых поведенческих моделей, ролевой гибкости. Еще один вариант – это так называемая ротация ролей: участники меняются своими игровыми ролями. Они могут меняться обычными поведенческими ролями: ученик играет роль учителя, ребенок – родителя и т. п. Главное здесь – это стремление понять точку зрения другого человека.

Игровые действия. Принимая на себя ту или иную роль, играющий должен действовать так, как она того требует, то есть соответственно воображаемой игроком ситуации. Ему не нужны орудия или средства, которые необходимы человеку в реальной деятельности, их также заменяет воображение. Поэтому действия в игре совершенно свободны и продиктованы лишь воображением участников. Последовательность игровых действий, их динамика определяются сюжетом игры. В результате действий создается игровая ситуация, которая является внутренней задачей игры в отличие от внешней – выигрыша, группового успеха. Своими игровыми действиями учащиеся создают все новые игровые ситуации, которые, в свою очередь, обеспечивают длительное удовольствие, наслаждение процессом игры.

Для ролевой игры, как правило, не пишется заранее текст, который должны озвучить персонажи, намечается лишь сюжет. Но при этом игровые действия должны иметь под собой определенную базу в виде знаний и умений, без них игры не может быть. Поэтому целесообразно предоставить учащимся возможность подобрать необходимый для воплощения роли материал заранее или по ходу игры. Консультантом при этом выступает, конечно, учитель.

Игровая ситуация. Исследователи в качестве одного из самых характерных признаков игры указывают на создание игровой ситуации. Игровая или воображаемая ситуация – это замысел и вымысел игры, ее главная выдумка, то, что создано воображением и фантазией индивида [32]. С помощью игровой ситуации школьники ощущают себя в качественно новом состоянии, так как переходят в

условный игровой план. Войти в него школьникам – задача непростая, и не каждый из них способен успешно сделать это самостоятельно. Поэтому учитель должен быть готов помочь детям совершить игровые действия, перейти в игровое состояние, которое характеризуется открытостью, почти полным отсутствием эмоциональных и поведенческих стереотипов, ощущением внутренней свободы, что делает игровую по форме ситуацию педагогической по смыслу. Возникающие при этом переживания становятся механизмом, который переводит педагогические значения в личностный смысл. Таким образом, игра по своей сути является универсальным средством «расширения смыслов» [2]. При разработке игровой ситуации необходимо соблюдать как минимум два условия:

- во-первых, содержание и сущность поставленных в ней проблем должны быть адекватны реальной действительности;
- во-вторых, они должны быть значимы для участников ролевой игры.

Результат ролевой игры – это вполне определенные итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи. Основными параметрами, позволяющими оценить результативность ролевой игры в учебном процессе, являются:

- проявление учащимися способности самостоятельно находить учебные задачи, ставить проблемы;
- применение ими знаний в смоделированных для них ситуациях и обстоятельствах.

Вопросы и задания

1. Каковы особенности и назначение ролевой игры?
2. Найдите аргументы, подтверждающие тезис о том, что дидактическая ролевая игра социальна.
3. Дайте характеристику ролевых игр в соответствии с классификацией Морри ван Ментса.
4. Кратко охарактеризуйте структуру ролевой игры.
5. Раскройте возможности дидактической ролевой игры в формировании и развитии личности школьника.
6. Приведите примеры того, когда игра явилась для Вас действенным средством «расширения смыслов».

РАЗДЕЛ III. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗРАБОТКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР

Тема 8. Подготовка и реализация учебной деловой игры на уроке

Педагогическая суть деловых игр – активизировать мышление, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение. Деловая игра – это проигрывание той или иной ситуации специалистами. Их цель – определить процесс или его результат [5]. Более общим является определение деловой игры как модели взаимодействия людей в процессе достижения некоторых целей – экономических, производственных, политических [15].

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения, в рамках которых выбирается оптимальный вариант решения рассматриваемой проблемы и имитируется его реализация на практике.

В рамках уроков чаще всего ограничиваются применением учебных деловых игр. Их отличительными свойствами являются:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры, в результате чего выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры.

Рассмотрим особенности подготовки и организации урока-суда как деловой игры. Существует два варианта организации данной игры: полная и частичная. Полное судебное заседание подразумевает один судебный процесс, занимающий все урочное время. Частичное использование предполагает сразу несколько упрощенных судебных разбирательств в рамках одного урока.

«Мини-суд» на уроке. Для проведения урока выбираются сразу несколько микротем, которые предстоит обсудить. Для каждого судебного дела отбираются по три участника: судья, прокурор и адвокат. Каждое судебное заседание длится не более 5-8 минут.

Такой вид урока удобен, когда учащимся нужно решить несколько вопросов по одной теме. Например, при изучении темы «Семейное право» ученикам можно предложить сразу несколько ситуаций, требующих судебного вмешательства: развод, исполнение брачного договора, истребование алиментов на ребенка и т.д. Небольшие импровизированные «суды» помогут не только показать разнообразие возможных конфликтов, но и более прочно закрепить знание Семейного кодекса Российской Федерации.

Рассмотрим проведение урока-суда в полном масштабе.

Урок-суд: подготовка и реализация. Весь процесс удобнее разделить на два этапа: этап подготовки и этап реализации.

I. Подготовка к уроку. Подготовительный этап к такому уроку занимает достаточно много времени, так как и педагогу и обучающимся необходимо не только познакомиться с процедурой ведения суда, функциями и полномочиями его участников, распределить роли, но и подготовить «следственный материал».

Постановка проблемы и цели урока. Важной задачей разыгрывания процедуры суда является достижение консенсуса по поводу решения поставленной проблемы. Вместе с тем здесь не так важен вердикт с точки зрения «виновен – не виновен», сколько важно найти ответы на поставленные вопросы и достичь главной цели урока.

Так для литературного суда целью чаще всего выбирают «характеристику героя». Например, почему Печорина стоит причислить к «лишним людям»? Можно выбрать другую цель: «Главная проблема произведения». Например, для урока-суда по тексту Н. С. Лескова «Леди Макбет Мценского уезда» проблема будет обозначена следующим образом: «Можно ли оправдать преступление, совершенное во имя любви?»

На уроках истории роль главных героев урока-суда чаще всего отводят выдающимся политикам, государственным деятелям. Цели таких уроков могут быть разнообразными:

– выявить положительные и отрицательные стороны деятельности / политики;

- проанализировать поступки / политику того или иного деятеля с точки зрения современности;

- проанализировать деятельность героя с точки зрения сложившейся исторической обстановки и т.д.

В роли «обвиняемого» иногда выступает не личность, а явление, или группа людей. Например, можно проводить уроки «Суд над наркоманией», «Суд над рабством», «Суд над декабристами» и т.д. В этом случае в качестве цели урока можно выбрать следующие: «оценка явления с точки зрения современности», «анализ пагубности / пользы явления» и т.д.

Урок-суд можно проводить в рамках разных предметов. Для точных наук это, например, может быть «Суд над обыкновенными дробями» (цель: доказать значение дробей в математической науке), «Суд над логарифмами» (цель: дать обзорное представление о логарифмах числа и логарифмической линейке). На уроке химии: «Суд над кислородом» (или любым другим химическим элементом), в ходе которого в игровой форме постигаются свойства этого элемента и его роль в таблице Д.И. Менделеева, его значение для человеческой деятельности, сферы его применения. По географии «Суд над природой» (цель: изучить виды стихийных бедствий и причины их возникновения), «Суд над человечеством» (цель: обсудить важнейшие проблемы экологии и пути их искоренения). Актуальной для суда является проблема «Интернет – преступник или помощник?». Таким образом, выбор «обвиняемого» зависит от креативности педагога. При этом важно четко сформулировать проблему и цель урока-суда.

Распределение ролей. Важно, чтобы в процессе были задействованы все учащиеся. Поэтому, желательно подбирать такую тему, чтобы ситуация охватывала как можно больше учащихся. Возможные роли на таком уроке:

- Обвиняемый.
- Потерпевший.
- Судья.
- Присяжные заседатели.
- Секретарь суда.
- Обвинитель (прокурор).
- Помощники прокурора.
- Защитник (адвокат).

- Помощники адвоката.
- Свидетели обвинения.
- Свидетели защиты.
- Независимые эксперты.

Роли учащиеся выбирают, по возможности, самостоятельно, ориентируясь на свои убеждения, желания и отношение к поставленной проблеме.

Работа с классом. Если урок-суд проводится впервые, то предварительно учитель должен объяснить, как проходит судебный процесс, в чем заключается роль каждого из его участников. Желательно предоставить схему планируемого урока, чтобы ребята могли ориентироваться в действиях и времени.

Примерной схемой урока может быть следующая:

– Вступительное слово судьи: представление героев «суда», представление обвиняемого и подзащитного, объявление главной проблемы (цели урока).

- Обвинительная речь прокурора.
- Выступление независимых экспертов.
- Выступление свидетелей обвинения.
- Речь защитника.
- Выступления свидетелей защиты.
- «Последнее слово» обвиняемого.
- Совещание судей.
- Приговор.
- Подведение итогов (рефлексия).

Работа в группах. На этом этапе удобнее объединить участников судебного процесса в три группы: обвинение, защита, независимые эксперты. Здесь начинается самая интересная и самая объемная часть работы – поиск улик и доказательств. Если это литературный суд, то обязательно цитирование текста произведения. Можно привлечь альтернативные источники – критические статьи, рецензии и дневники автора. Если суд исторический, то подробно изучаются научные статьи и гипотезы, мнения авторитетных ученых.

Затем участники групп обсуждают те моменты, которые кажутся им наиболее убедительными, подчеркивающими и доказывающими их правоту. Здесь учителю важно направить работу каждой группы, по возможности ещё раз уточнить, как должна строиться защита или обвинение.

Индивидуальная работа. Каждый участник будущего процесса составляет план своего выступления, готовит вопросы для оппонентов. Роль учителя на данном этапе сводится к консультированию. Можно подсказать ученикам дополнительные источники информации, скорректировать их поиск, помочь с составлением плана выступления. Но важно, чтобы работа проводилась по большей части самостоятельно.

Особенно важная роль отводится судье. В ходе процесса судья должен не просто выслушивать мнения героев, но и обязательно задавать вопросы. Причем вопросы не обязательно должны быть уточняющими – по поводу каких-то деталей или несущественных моментов [33].

II. Этап реализации. Для урока желательно расставить мебель в классной комнате таким образом, чтобы воссоздать обстановку судебного зала: отдельные места для защиты и обвинения, скамья подсудимого, верховное место судьи.

Важно четко следовать намеченному плану проведения судебного заседания, то есть, если для речи прокурора, например, отведено 3 минуты, то необходимо придерживаться этого времени и не давать ученику растекаться мыслью по древу.

Урок-суд не предполагает обмена мнениями. Цель урока – другая: в ходе дискуссии прийти к единому мнению о решении поставленной проблемы.

Для воссоздания «полной картины» желательно придерживаться форм обращения и лексики, принятых в суде (Ваша честь, господин прокурор/адвокат, «Встать! Суд идет!», «Слово предоставляется...» и т.д.). Можно ввести и процедуру приведения свидетелей к присяге, но при отсутствии достаточного времени, их лучше пропустить, оставив лишь общую фабулу процесса.

Что касается технического оснащения такого урока, можно рекомендовать ученикам использовать в своих выступлениях наглядные материалы, презентации, схемы, графики и т.д.

Завершающий этап урока является одним из основных. После того, как вынесен приговор, необходимо провести рефлексию, проанализировать итоги урока.

При этом важно учесть следующие моменты:

– степень активности учащихся и степень их подготовленности;

– использование дополнительной информации, продуктивность самостоятельной работы;

– оценка учащимися итогов урока с точки зрения согласия с вынесенным вердиктом;

– оценка учащимися приемлемости и эффективности проведения такой формы урока [33].

Во время рефлексии нужно задавать провокационные вопросы, заставляющие подростка задуматься: «А правильно ли я выбрал позицию и роль в процессе?» Такие вопросы должны заставлять искать ответ не в тексте, а в жизненной позиции каждого участника, анализировать материал, вырабатывать и отстаивать свою точку зрения.

Преимущества и недостатки урока-суда как формы деловой игры.

Преимущества:

1. Урок-суд позволяет реализовать сразу несколько целей:

– в зависимости от конечной цели: повторить, обобщить или проанализировать учебный материал;

– формировать культуру спора;

– развивать логическое мышление;

– совершенствовать навыки самостоятельной работы, работы в группах;

– выявить творческий потенциал учащихся, способствовать его развитию;

– совершенствовать умение анализировать информацию;

– формировать нравственные, этические и эстетические ценности.

2. Реализуется один из главнейших принципов современного образования: формирование положительной мотивации к обучению, интереса. На таком уроке неизбежно возникновение конкуренции – самого сильного «стимулятора» активности.

3. В зависимости от постановки цели возможна реализация междисциплинарного обучения. Например, урок-суд над романом М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита», целью которого будет определение жанра (детектив, исторический роман, социальный, психологический). В ходе подготовки к такому судебному заседанию ученикам понадобятся знания и по истории, и по психологии, и по социологии, и по религиоведению, и по уголовному праву.

Межпредметные связи способствуют формированию у учащихся целостной картины мира.

Недостатки урока-суда:

- урок-суд требует много времени для подготовки;
- урок получается интересным и содержательным только в том случае, если учащиеся владеют материалом в достаточной степени, умеют высказывать свое мнение аргументировано, логично и последовательно, не боятся новых идей и значительного объема работы.

Вопросы и задания

1. Каковы отличительные свойства учебных деловых игр?
2. Какие задачи можно решать в процессе организации урока-деловой игры «Суд над ...»?
3. Каковы особенности подготовки и проведения урока-суда?
4. Назовите основные преимущества урока-суда как формы деловой игры.
5. Охарактеризуйте недостатки урока-суда в форме деловой игры.
6. Предложите свою тему и сформулируйте цель урока-суда по близкому Вам предмету (области знаний). Знания из каких областей понадобятся ученикам для подготовки к этому уроку?

Тема 9. Проектирование и организация образовательного квеста

Образование нового поколения требует использования технологий деятельностного типа, поэтому сегодня актуальность использования квестов как интерактивной образовательной технологии является бесспорной. Понятие «квест» (транслит. англ. quest – *поиски*) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [23].

Квест-технология носит интегрированный характер:

– алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;

– образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате завершения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедийных презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Дж. Дьюи (США) конца XIX в.;

– интрига и сюжет, привнесённые в эту технологию являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая, в сущности, носит командный характер;

– использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет, как в ходе выполнения, так и представления результата квеста, обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную.

Таким образом, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету.

Сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казачьи-разбойники», «Поиск клада» и др.).

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы, так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности (городское ориентирование - «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание-легенда.

Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ). Это ещё раз подчёркивает, что обновление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества.

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении его цели и задач, содержательного и инструментального наполнения ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта: предметные, метапредметные и личностные результаты, заданные ФГОС. Следует подчеркнуть, что при разработке любого образовательного квеста ориентиром выступают личностные характеристики, обобщённо представленные в «портрете выпускника» определённой ступени обучения.

Рассмотрим структуру образовательного квеста и требования к его разработке (по Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой) [11] (см. табл. 2).

Таблица 2.

Технологическая карта образовательного квеста

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся/ целевая группа	Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.

Основное задание/ основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж.Э. Фэррени (см. далее).
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку.
Задания/препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся.

<p>Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия</p>	<p>Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д. Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.</p>
--	--

Базовая модель квеста представляет собой технологический цикл (см. рис. 2). На этапе проектирования квеста помимо выбора темы и формулирования проблемной задачи, требуется разработка сюжетной линии из серии «путешествие», определение этапов маршрута, выбора заданий, подчиненных единой цели, а также системы подсказок (помощников).



Рис.2. Базовая модель квеста

Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов.

1. По длительности выполнения веб-квесты делятся на *краткосрочные и долгосрочные*.

Учебная цель краткосрочных веб-квестов – приобретение знаний и их интеграция. Результатом краткосрочного веб-квеста будет большой объем информации, с которым предстоит справиться обучающемуся. Такой веб-квест рассчитан на период от одного до трех классных занятий.

Учебная цель долгосрочного веб-квеста – расширение и уточнение знаний. Результатом долгосрочного веб-квеста будет глубокий анализ собранных знаний и их преобразование в некое новое понимание, представленное на суд читателей как в сетевом режиме, так и вне киберпространства. Продолжительность такого веб-квеста составляет от одной недели до целого месяца учебного времени.

Формы, которые могут принимать долгосрочные веб-квесты:

– база данных, в которой категории создаются самими учениками;

– микромир, представляющий физическое пространство, по которому могут передвигаться ученики;

– интерактивный рассказ или судебное дело, создаваемые самими учениками;

– документ, который описывает анализ противоречивой ситуации, выдвигает положение (мнение, теорию), которую ученикам необходимо одобрить или опровергнуть;

– выдуманное лицо, которое можно проинтервьюировать в прямом эфире. Вопросы и ответы придумываются учениками после изучения особенностей этой личности.

2. По предметному содержанию: *монопроекты и межпредметные веб-квесты*. Веб-квесты могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, а могут работать в связке с другими предметами. Как показывает практика, межпредметные веб-квесты интереснее, интенсивнее. В то же время при разработке таких квестов требуется больше времени, знаний и сотрудничества с другими педагогами.

3. По типу заданий, выполняемых обучающимися (по Дж.Э. Фэррени):

– *пересказ* – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

– *планирование и проектирование* – разработка плана или проекта на основе заданных условий;

– *самопознание* – любые аспекты исследования личности;

– *компиляция* – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

– *творческое задание* – творческая работа в определенном жанре: создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

– *аналитическая задача* – поиск и систематизация информации;

– *детектив, головоломка, таинственная история* – выводы на основе противоречивых фактов;

– *достижение консенсуса* – выработка решения по острой проблеме;

– *оценка* – обоснование определенной точки зрения;

– *журналистское расследование* – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

– *убеждение* – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

– *научные исследования* – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Выделяют следующие *этапы работы над веб-квестом*.

1. На первом этапе педагог проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними обучающийся углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для обучающихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Возможна работа в группах при выполнении заданий.

2. На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки обучающихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством педагога поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности на просторах Интернета.

3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде веб-сайта, html-странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль педагога как консультанта.

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы обучающиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией.

5. Завершающим этапом является оценка, однако обязательным для веб-квеста является предварительное объявление его принципов. Критерии оценки бывают разными: по времени презентации, оригинальности, новаторству и др. В оценке суммируется опыт, который был получен учеником при выполнении самостоятельной работы с помощью технологии веб-квест.

Критерии методической оценки веб-квестов, которые разработали Б. Додж и Т. Марч, направлены на определение степени реализации поставленных задач в каждом разделе квеста (см. табл.3):

Таблица 3.

Критерии методической оценки веб-квестов

Раздел квеста	Критерии
Введение	мотивирующая и познавательная ценность
Задание	проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность

Порядок работы и необходимые ресурсы	точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки – вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.
Оценка	адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы
Заключение	взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный веб-квест.

Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата.

Б. Додж рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы;
- качества аргументации;
- оригинальности работы;
- навыков работы в микрогруппе;
- устного выступления;
- мультимедийной презентации;
- письменного текста и т.п.

Очень важно на заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение.

Идею создания веб-квестов можно применить к любому школьному предмету. Играя в квест или создавая его, дети учатся и творят, получают позитивные эмоции, повышается их заинтересованность [11].

Вопросы и задания

1. В чём проявляется интегрированный характер квест-технологии?
2. Каковы структурные компоненты квест-игры и требования к разработке их содержания?
3. Разработайте задания к квесту, руководствуясь типологией Дж. Э. Фэррени.
4. Разработайте квест-игру по содержанию близкого Вам учебного предмета (области знаний).
5. Раскройте воспитательный потенциал квест-игры.
6. Сформулируйте условия эффективного использования данной технологии в образовательном процессе.

Тема 10. Разработка и проведение проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг

Проектно-исследовательская игра – это образовательное событие, которое сочетает в себе элементы поиска, игры и соревнования. Данная форма является эффективной технологией развития исследовательского интереса и творческого потенциала школьников.

В ходе командной игры в рамках различных форм учебной работы участниками выполняются задания исследовательского типа. Проектирование исследования происходит в смешанной детско-взрослой команде. Она реализует основные элементы исследовательского цикла в самостоятельно избранных командами предметной области и учебной форме, отрабатывает командное взаимодействие.

В настоящее время одной из форм проектно-исследовательской игры является образовательный геокешинг с использованием GPS – навигаторов, цифровых фотоаппаратов, компьютеров. Геокешинг может использоваться не только для обучения современным технологиям, но и для обучения школьников разным предметам, таким, в частности, как география, история, литература и краеведение.

Геокешинг («geocaching», от греч. «гео» – Земля, англ. «cache» – тайник) – увлекательная игра, в которой принимают участие жители более 177 стран мира. Основная идея состоит в том, что одни игроки прячут клады, с помощью GPS-навигаторов определяют их координаты и сообщают о них в Интернет. Другие игроки используют эти координаты и свои GPS-приемники для поиска тайников. [16, с. 67].

В ходе образовательного геокешинга дети осваивают спутниковые навигационные системы (GPS), исследуют территории, знакомятся с достопримечательностями, выполняют творческие задания. Геокешинг предполагает и поисковую и исследовательскую деятельность. Точками образовательного геокешинга могут быть места произрастания редких видов растений (популяции), геологические достопримечательности, памятники культуры, исторические места и др. Создание и поиск тайников превращается в активный познавательный процесс. Игроки получают множество любопытных сведений о достопримечательностях российской земли.

Обычно эта форма проводится вне класса и вне школы. Создание и поиск «виртуальных» и реальных тайников превращается в активный познавательный процесс, который придает обучению практическое значение.

Практика показывает, что игра, разработанная с опорой на основные правила, вызывает также большой интерес у школьников и без применения GPS – навигаторов.

Руководители игры прячут в укромных местах небольшие клады и указывают их географические координаты в Интернете. В этой учебной модели учитель не только отмечает точки на карте, собирает материалы для проверки точного местонахождения, но и прокладывает для учеников путь от одной точки к другой. Игрок или группа игроков получают путевой лист с перечнем точек, которые они должны посетить. Задача игроков – найти точки, найти спрятанные там предметы или ответить на вопросы, выполнить определенное задание. В каждой точке игроки выполняют простые задания и делают пометки в своем путевом листе о том, что задание выполнено.

Видами заданий/вопросов для игроков в образовательный геокешинг могут служить следующие.

1. Вопросы на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки.

Ответы требуют от играющих внимательности и наблюдательности. Люди часто не обращают внимания на окружающие их объекты в силу привычки. Это вопросы, требующие найти то, на что люди в повседневной жизни не обращают внимание. Если к вопросу приложить старую фотографию, то поиск ответа на вопрос: «Что на этой фотографии не соответствует действительности?» – потребует от игроков найти объекты, которые либо появились, либо исчезли в данном месте.

2. Вопросы на знание исторических фактов и коммуникативную активность.

Поиск ответа на вопрос: «Что здесь было раньше?» предполагает, что участники либо сами знают историю города, либо должны будут обратиться к местным жителям и узнать ответ.

3. Вопросы на локальные измерения.

Ответы можно получить, используя возможности GPS-приемника. Например, для того чтобы вычислить площадь стадиона

можно измерить его рулеткой, либо пометив точки по его периметру и получив от GPS-станции данные о расстоянии между этими точками.

4. *Вопросы – «метки» самой игры.* Это веселые задания, которые передаются от одной игры к другой. Например, таким заданием может быть следующее: «Принесите фотографию человека с книгой в руках (с тростью, с букетом цветов, в шляпе и т.п.)».

Примерами видов вопросов (заданий) для игры в геокешинг могут быть следующие (см. табл. 4).

Таблица 4.

Примеры заданий для игры в геокешинг

Вид вопроса	Содержание задания
1. Вопросы на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки	1. На фотографии запечатлены портреты широко известных людей. Требуется узнать, кто эти люди и ответить на вопрос: «Кому из них, где и когда поставлен памятник в г. N». 2. На фотографии запечатлен фрагмент трубы. Требуется определить её местонахождение и ответить на вопрос: «С какой целью и когда было построено в населенном пункте данное сооружение?»
2. Вопросы на знание исторических фактов и коммуникативную активность	1. Предлагается определить объект по координатам 55°42'55"N 51°25'9"E и ответить на вопрос: «Как этот объект связан с нашим городом (селом)?». 2. Предлагается найти дом с памятной доской, запечатленной на фотографии и дать ответ на вопрос: «Кто жил в этом доме?», и «Какими достижениями прославился этот человек?»
3. Вопросы на локальные измерения	1. Определите координаты улицы, названной в честь великого русского писателя, которому поставлен памятник на улице N. 2. Сосчитайте количество строений – памятников архитектуры XVIII-XIX в.в. на улице N.
4. Вопросы – «метки» самой игры	1. Найдите и сосчитайте все дома с зелёным фасадом на улице N, сфотографируйтесь на фоне этих домов, а затем поклоняйтесь общее число найденных домов.

	<p>2. Составьте текст-описание самого красивого дома на улице N, прочитайте и запишите его на видео.</p> <p>3. Во время прохождения маршрута соберите (сфотографируйте) на улице приметы-свидетельства наступающего (прошедшего) праздника.</p>
--	---

Образовательный геокешинг может иметь разные варианты организации игры (см. табл. 5).

Таблица 5.

Варианты организации геокешинга [16]

Вариант	Характеристика
В лесу или парке	<p>В лесу или парке и на деревьях скотчем закрепляются листы, пронумерованные или проименованные (7-10 точек). У каждого листа записываем координату. Затем координаты переносят во все приборы, которые будут участвовать в игре.</p> <p>Школьников распределяют на команды по числу навигаторов. Команды начинают с первой точки для одномоментного старта. Остальные точки можно проходить в любом порядке. Или команды должны стартовать с интервалом.</p> <p>Командам дается задание посетить все точки как можно скорее, самостоятельно выбрав оптимальный маршрут последовательного прохождения точек. На каждой точке нужно сделать групповую фотографию так, чтобы на фотографии были все участники команды, кроме того, кто держит фотоаппарат. Для игры дается определенное время. Например, полтора часа. Через полтора часа команды должны финишировать. Опоздание карается списанием найденных точек. Например, каждые 15 минут опоздания минус одна точка. Если точка не найдена или списана, то это карается добавлением к времени финиша 15 минут. Выигрывает та команда, которая с учетом штрафных минут затратила меньшее время.</p>

	<p>Важным условием в игре является правило, запрещающее командам «терять» игроков. Если игрок в команде по каким-либо причинам не может продолжать игру, то команда в полном составе приводит его к организаторам, и только после этого может продолжать играть дальше. По ходу игры могут даваться дополнительные задания, например, принести с маршрута три фотографии животных или обнаружить места свалок и пометить их на карте и т.п.</p>
<p>В городе</p>	<p>В городских условиях закреплять листы с номерами проблематично или прятать реальные тайники. Поэтому в городе предпочтительнее использовать «виртуальные тайники». Это значит, что в точке, отмеченной на приборе, команда должна будет увидеть какой-то объект и ответить на вопрос связанный с этим объектом. Поскольку для городов имеются очень подробные спутниковые фотокарты, организатор может расставить точки, не выходя в город, по карте. Точки также могут быть распределены в хаотичном порядке, и команда сама выберет последовательность их прохождения. От оптимальности выбора маршрута будет зависеть общее время. Часто выигрывает команда, которая выбирает оптимальный маршрут.</p>
<p>Линейные маршруты</p>	<p>После того как команды освоят работу с приборами и будут уверенно находить точки стоит предложить вариант геокэшинга как самостоятельного похода. Или похода без руководителей. Команде дается линейная последовательность точек, через которые нужно будет пройти.</p> <p>Протяженность маршрута может составлять до 15 километров. По ходу маршрута планируются остановки для отдыха.</p> <p>Задания на точках: описание биоразнообразия, фотофиксация, наблюдение и др.</p> <p>Самостоятельный поход учащихся может иметь разные цели. Например, в такой форме может быть организована экскурсия по городу, или это может быть экологическая тропа</p>

	<p>в парке, когда каждая точка помечает тот или иной вид растения, который нужно будет увидеть, описать, сфотографировать.</p> <p>Вариант самостоятельного похода: несколько команд идут различными маршрутами в одну точку, к которой подойдут или подъедут и организаторы. В точке встречи делается продолжительная стоянка, готовится обед. Стоит иметь ввиду, что такой вариант геокэшинга требует большой сплоченности команд, понимания ответственности участников команды друг за друга. Это уже не соревнование.</p> <p>Команде запрещается отклоняться от маршрута. Территория маршрута должна быть покрыта сотовой связью, и в контрольных точках организатор должен получать сообщение от команды о ее прохождении. Возможен и такой вариант, когда взрослые идут с детьми, но замыкают группу.</p>
--	--

Вопросы и задания

1. Каковы цели и логика организации проектно-исследовательской игры образовательный геокешинг?
2. Разработайте задания различного типа для школьников (возраст на выбор) для игры в геокешинг с учетом специфики Вашего места жительства, населенного пункта, региона.
3. Охарактеризуйте варианты организации геокешинга.
4. Сформулируйте условия эффективной организации игры геокешинг.
5. Какие воспитательные задачи позволяет решать применение игры геокешинг в образовательной практике? Сформулируйте их.

Тема 11. Специфика разработки и проведения интеллектуальной игры

С.А. Шмаков выделяет особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта передаче информации о мире – это игры, осмысленно ориентированные на обучение. В качестве определения этой группы игр он предлагает термин «интеллектуальные», относя к ним дидактические игры, составленные на материале какого-либо предмета и использующиеся как средство развития познавательной активности детей и подростков, причем дидактическая цель такой игры должна быть скрыта [32].

Эффективность таких игр зависит от систематического их использования и от целенаправленности программ игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Их общей характерной чертой является активность детей в игровых целях.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности: они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

Б.Р. Мандель трактует интеллектуальную игру как игру, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников-игроков направлены на опознание и понимание предъявленного материала. Это игра, имеющая конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения. К классическим интеллектуальным играм относятся «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» [21].

В интеллектуальной игре происходит создание проблемной ситуации, генерация идей, анализ, проверка и выбор лучших идей, то есть единство выбора и их развития при ограничении времени.

Интеллектуальные игры ставят целью:

- проверку, а также стимулирование и дальнейшее общее, культурное, коммуникативное развитие;
- приобщение к системе культурных ценностей, отражающих богатство общечеловеческой культуры, в том числе своего народа;
- выявление интеллектуально-творческого потенциала;

- расширение эрудиции, пополнение знаний;
- развитие способности проникать «в глубину» задаваемого вопроса для получения ответа или решения.

Содержанием интеллектуальной игры являются:

- конкретное (реальные предметы или их изображение);
- символическое (буквы, знаки, цифры);
- семантическое (значения слов);
- поведенческое (поступки другого человека и самого себя).

Конечный «продукт» интеллектуальной игры может быть представлен в следующих основных разновидностях:

- единицы объекта (найти недостающие буквы и слова);
- классы объектов (рассортировать, классифицировать предметы);
- отношения (установить связи между объектами);
- системы (выявить правила организации множества, нескольких объектов);
- трансформация (изменить и преобразовать заданный материал);
- импликация (предвидение результатов в рамках неопределенной ситуации). [21].

С.П. Афанасьев [4] считает, что диапазон интеллектуальных игр необычайно широк, но при этом их сущность отражается в следующем:

- при решении поставленных в них задач происходит акт развития и творчества;
- находится новый путь или создается что-то новое;
- требуются особые качества ума, такие, как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека.

Вместе с тем интеллектуальная игра является своего рода тренингом, который позволяет школьникам научиться:

- слушать и слышать друг друга;
- выслушивать мнения других и уметь настоять на своем, если считаешь его наиболее правильным в данной ситуации;
- приобретать навыки групповой работы, направленной на решение конкретной задачи;

- принимать решения, может быть, даже неординарные;
- достойно не только выигрывать, но и проигрывать;
- радоваться не только своим успехам, но и успехам других.

Интеллектуальные игры, организованные в системе, позволяют учащимся рассматривать поражение в игре не как несостоятельность игроков и команды в целом, а как этап работы над собой.

В каждой интеллектуально-познавательной игре есть свои правила, регулирующие её организацию, в связи с чем разработчикам и организаторам необходимо дать ответы на следующие вопросы:

1. Кто принимает участие в игре: команды или индивидуальные участники?
2. Если играют команды, то из скольких человек они состоят?
3. Сколько всего команд (индивидуальных участников) одновременно принимают участие в игре?
4. Кто задает вопросы: ведущий или участники друг другу?
5. Как задаются вопросы: одновременно всем участникам, последовательно или по принципу жребия (могут быть и другие варианты)?
6. Сколько времени дается на подготовку ответа?
7. Как участники должны демонстрировать готовность к ответу?
8. Кто оценивает правильность ответа?
9. Каким образом начисляются очки (баллы) за ответ?
10. До каких пор продолжается игра: пока не закончатся вопросы, пока не истечет время, пока не наберется определенная сумма баллов [4]?

Повысить эффективность интеллектуально-познавательной игры, обеспечить её динамизм поможет наличие игрового сюжета. Сюжет дает возможность ведущему ярко и красочно комментировать происходящие события, «играть» на чувствах участников и болельщиков, вносить в достаточно скучную форму вопросно-ответного общения эмоциональность и азарт. Сюжет и роли превращают набор вопросов и перечень правил в игру. Например, при проведении эрудициона, посвященного автомобилизму, можно представить, что две команды – это два клуба автолюбителей, которые решили собрать автомобиль своими руками. Для сборки автомобиля им нужны колеса, руль, кузов, двигатель, коробка передач и т. д. Всего больших и малых частей автомобиля десять. Чтобы приобрести каждый агрегат или деталь, нужно ответить на вопрос

(вопросы при этом могут быть разного уровня сложности – в зависимости от значимости запчасти).

Каждый клуб вправе начать приобретение деталей с тех, которые больше нравятся. Главное – чтобы к концу игры был собран полный комплект составных частей. Тот, кто первым приобретет все нужные для сборки детали, становится победителем.

Ещё одним вариантом сюжета для этой игры может быть следующий: две команды – это две фирмы по прокату автомобилей. Каждая из них построила гараж на 10 машин, но самих машин еще не приобрела. Чтобы приобрести автомобиль, надо ответить на один вопрос (вопросы при этом могут быть разной степени сложности – в зависимости от марки автомобиля). Если на вопрос нет ответа, значит, у предприятия не хватило денег на его приобретение. Предприятие, раньше заполнившее гараж, станет победителем в конкурентной борьбе.

При этом можно подготовить для игры двадцать игрушечных мини-автомобилей. Лучше, если это будут точные миниатюрные копии автомобилей разных марок. Возможно, что приобретенные «фирмой» в процессе игры мини-автомобили станут призом команде.

Как видно из примеров, из одного набора вопросов и одних правил можно сконструировать непохожие игры. Их непохожесть является результатом наложения на вопросы и правила игрового сюжета. Таким способом можно придумывать десятки «новых» игр. Педагоги, которые часто проводят с детьми эрудиционные, воспользовавшись таким приемом, могут провести десятки игр и ни разу не повториться. Внешняя новизна игр будет способствовать поддержанию интереса детей к таким играм в целом.

Таким образом, важными пунктами организационного алгоритма, единого для всех интеллектуально-познавательных игр, являются:

- разработка вопросов игры различной сложности;
- разработка правил игры;
- разработка игрового сюжета.

Другими этапами организации интеллектуально-познавательной игры будут:

- создание и подготовка команд;
- оформление места проведения игры;

- подготовка необходимого реквизита;
- техническое обеспечение игры;
- приглашение болельщиков;
- приобретение призов для участников;
- выбор жюри;
- подготовка ведущего [3].

При организации интеллектуальной игры важно подготовить качественные вопросы, которые вызовут неподдельный интерес со стороны играющих и смогут стать стимулом к дальнейшему самообразованию в какой-либо сфере знаний.

Приведём некоторые примеры вопросов и заданий разных типов для интеллектуальных игр.

Вопросы на сообразительность. Позволяют создать интригу, приковывают внимание. Эти вопросы строятся на базовом уровне знаний человека, но несколько зашифровываются, чтобы игрок в полной мере проявил свои мыслительные способности. Во время обсуждения подобных вопросов возникают занимательные и неожиданные версии и доводы, что усиливает интерес к игре.

Примеры:

1) Английский король Георг I, начиная с 54-летнего возраста и до конца жизни, был вынужден постоянно пользоваться услугами переводчика. Что же с ним случилось в этом возрасте? (Он стал английским королём, а так как был немцем, не знал английского языка и не хотел его учить, то пользовался услугами переводчиков).

2) В начале 90-х годов XX века в Национальной хоккейной лиге появилась новая команда – «Могучие утки» из города Анахайм. Как в переводе на русский язык звучит название ледовой арены, построенной в этом городе? («Пруд»).

«Ответ в вопросе». Интересная вариация вопросов на сообразительность, где ответ содержится в самом вопросе. Эти вопросы великолепно тренируют чутье игроков на верный ответ и умение вычленять необходимые сведения из представленной информации.

Примеры:

1) В Древней Руси, чтобы расплатиться, могли отрубить часть слитка серебра. Как мы сейчас называем отрубленную часть? (Рубль).

2) Представьте, что вы капитан космического корабля. В вашей команде 5 человек, им по 20 лет. Сколько лет всему экипажу? ($5 \times 20 = 100$ + число лет капитана, т.е. человека, которому задан вопрос).

Вопросы - шутки. Это остроумные вопросы, где за внешней элементарной оболочкой, уводящей в сторону, и скрывается сущность.

Примеры:

1) Что случилось 30 февраля 1945 года? (30 февраля не существует).

2) Катится колесо, один угол у него красный, другой зеленый. Когда колесо докатится до края стола, какой угол у него будет сверху? (У колеса нет углов).

«*Оригинально о банальном*». Очень интересный вариант вопросов на сообразительность. Здесь на обычные, известные всем вещи смотрят под непривычным углом. У игроков возникает всплеск эмоций, когда они мучаются над трудным вопросом, а ответ прост и почти очевиден.

Примеры:

1) Как назвать желудь, доживший до старости? (Дуб).

Это название носит акула вологодских рек. (Щука).

2) Он был сообщником арестованной представительницы царских кровей. (Волк. «...В темнице там царевна тужит, а серый волк ей честно служит»).

Вопрос-подсказка. Подобные вопросы состоят из 3–5 намеков-подсказок на правильный ответ. Сначала ведущий говорит первую подсказку. Если команда отгадывает, то получает 5 баллов. В противном случае ведущий говорит вторую подсказку и т.д. Цена ответа с каждой попыткой уменьшается, а намеки, естественно, все прозрачней и прозрачней.

Вопросы типа «неизвестное об известном». В них дается удивительная, занимательная, малоизвестная информация о простых вещах. Часто, выслушав такой вопрос, игроки предлагают самые невероятные версии, а познакомившись с верным ответом, бывают немало удивлены.

Примеры:

1) Ударом хвоста он может свалить лошадь. (Крокодил).

2) В испанском и турецком языках, как и столетия назад, одно из значений этого слова – «искусство вправления вывихов». А для

нас это раздел науки, которая никакого отношения к медицине не имеет. (Алгебра).

Вопросы на логическое и ассоциативное мышление. Такие вопросы особенно интересны игрокам, потому что задают необходимость выстраивать цепочку рассуждений. Это вопросы-задачи, вопросы-задания.

Примеры:

1) Лежат три спички, уберите из середины спичку, не трогая её. (Переложить крайнюю спичку на другую сторону, и средняя станет крайней).

2) Расшифруйте строчку известной песни, если каждое ее слово заменено на противоположное по значению: «От футбола болеют ложные женщины». («В хоккее играют настоящие мужчины»).

3) В представленном ряду слов найдите лишнее: стол, бегемот, автомобиль, попугай. (*Попугай, т.к. остальные слова обозначают понятия, имеющие четыре точки опоры*).

Вопросы «на удачу». Это вопросы с вариантами ответов, так называемые тестовые вопросы. Они хороши тем, что можно задавать самый заумный вопрос и у игрока есть шанс ответить правильно. Оптимальное количество вариантов от 3 до 5. Для усложнения можно добавить условие, что ни один из вариантов ответов может не являться правильным или верны сразу два варианта.

Вопросы «на приближение». Вопросы, ответы на которые очевидны, но точнее данные получить очень трудно. Важно, чтобы факты, положенные в основу вопроса, были интересны и занимательны. Побеждает та команда, которая даст самый близкий к истине ответ.

Пример: В Великом Устюге зарегистрирована наибольшая в Вологодской области глубина промерзания почвы. Она составляет... (126 см).

В интеллектуальных играх часто используются вопросы разной степени сложности, ответы на которые оцениваются соответственно в разное количество баллов. Приведем пример вариантов разных формулировок вопроса, имеющих один и тот же ответ.

Вопрос на 3 балла: У себя на родине ее называют по-разному: «старая дама», «железная мадам», «собор воздушных потоков». Ги де Мопассан, высмеивая, назвал ее «длиннющей и худущей пирамидой» и «каким-то огромным и неприятным скелетом».

Вопрос на 2 балла: Когда ее начинали строить, это вызвало множество протестов. Один из них был опубликован в прессе. «Во имя подлинного вкуса, во имя искусства, во имя истории страны, находящейся сейчас под угрозой, мы – писатели, художники, скульпторы, архитекторы, страстные поклонники до сих пор безупречной красоты нашего города, с глубоким возмущением протестуем против сооружения в самом центре нашей столицы бесполезного и чудовищного сооружения!»

Вопрос на 1 балл: Это было многофункциональное сооружение. В разные годы его использовали по-разному. На самом верху была одно время обсерватория, физики проводили опыты над законами притяжения Земли и законами теплоты. Для целого квартала города сооружение служило громоотводом. Оно было станцией беспроволочного телеграфа. Позднее использовалось, как центр радио- и телепередач, для метеорологических целей. В разных его уровнях расположены рестораны, почтовые отделения, смотровые площадки. Ответ: Эйфелева башня [19].

Вопросы и задания

1. В чём заключается развивающий потенциал интеллектуальной игры?
2. Какую роль играет сюжет, привнесённый в интеллектуальную игру?
3. Сформулируйте условия эффективного использования интеллектуальной игры в образовательном процессе.
4. Используя приведённый в тексте пример, продумайте и предложите варианты формулировок одного и того же вопроса разной степени сложности.
5. Разработайте вопросы и предложите сюжет для интеллектуальной игры по содержанию близкого Вам учебного предмета (области знаний).
6. Какие личностные качества школьников наиболее успешно формируются в процессе интеллектуальной игры. Обоснуйте свой ответ.

Тема 12. Игровая компетентность педагога

Педагог, использующий игровые технологии для активизации учебного процесса, должен в одинаковой степени хорошо владеть многими качествами, способностями, знаниями, навыками и умениями.

Умение педагога организовывать игровую деятельность детей как минимум предполагает:

- наличие интереса к такой деятельности;
- обладание знаниями о функциях, педагогических возможностях, способах игровой деятельности, необходимых для моделирования и реализации той или иной педагогической задачи;
- умение устанавливать межличностные связи, выбирать оптимальный стиль общения с детьми, организовывать и поддерживать диалог;
- обладание рефлексией, которая проявляется в умении сознательно контролировать результаты своей деятельности, а также сформированность таких качеств и свойств, как креативность, инициативность, нацеленность на сотрудничество, сотворчество, склонность к самоанализу.

Рефлексивный компонент является регулятором личностных достижений, поиска личностных смыслов в общении с детьми и коллегами, а также побудителем самопознания, профессионального роста, совершенствования мастерства, смыслотворческой деятельности и формирования индивидуального стиля работы.

В.В. Лопатинская предлагает следующий комплекс знаний и умений, необходимых преподавателю-игротехнику (в зависимости от объекта/ субъекта, на которые они направлены):

1. Игра как деятельность.

- Знание игры как особого вида человеческой деятельности. – Умение определить игру как особый вид деятельности.
- Знание способов включения в игровую деятельность. – Умение использовать способы включения в игровую деятельность.
- Знание особенностей детских игр и игр взрослых. – Умение дифференцировать игру детей и игру взрослых.
- Знание различий игры и труда. – Умение различать игровую и трудовую деятельность.

– Знание различий игровой деятельности и учебной деятельности. – Умение различать игровую и учебную деятельность, их признаки.

2. Игра как технология обучения.

– Знание функций игры на занятии. – Умение определять доминирующие функции игры на занятии.

– Знание сущности дидактических игр. – Умение определять и конструировать дидактические игры.

– Знание места игры в учебном курсе, теме, занятии. – Умение определить место игры в учебном курсе, теме, занятии, включать игры в общую логику курса, темы, занятия.

– Знание игровых форм активного обучения. – Умение выбрать актуальную игровую форму.

– Знание отличий игрового обучения от других форм активного обучения (дискуссии, проблемная лекция, анализ конкретных ситуаций и др.). Умение отличать игровое обучение от других форм активного обучения.

– Знание преимуществ и недостатков игрового обучения. – Умение учитывать преимущества и недостатки игрового обучения при планировании/проведении игры.

– Знание технологии игровой деятельности. – Умение конструировать технологию игровой деятельности в связи с целью.

– Знание особенностей проведения основных этапов игры. – Умение организовать основные этапы игрового занятия.

3. Участники игровой деятельности.

– Знание индивидуально-психологических особенностей обучающихся. – Умение диагностировать и учитывать индивидуально-психологические особенности участников при подготовке/проведении игры.

– Знание особенностей ролевого поведения личности в ходе игрового занятия. – Умение вызывать и корректировать ролевое поведение.

– Знание особенностей поведения личности в ходе игрового занятия. – Умение определять особенности поведения личности и управлять ими.

– Знание возможных реакций участников игропроцесса на стимулы игровой деятельности. – Умение конструировать стимулы для получения необходимых реакций.

4. Организатор игровой деятельности.

– Знание функций организатора дидактической игры. – Умение выполнять функции организатора в игре.

– Знание ролевых позиций организатора дидактической игры. – Умение определить и выбрать соответствующую ролевую позицию.

– Знание идеальных качеств личности преподавателя-игротехника. – Умение развивать у себя качества, актуальные для игротехнической деятельности.

– Знание критериев, совокупность которых определяет степень подготовленности преподавателя к реализации игровых технологий. Умение использовать критериальный аппарат как ориентир для целенаправленной самостоятельной работы по овладению игровыми технологиями.

Шуть Н.Н. выделяет комплекс творческих способностей актёра и педагога, позволяющих, с его точки зрения, успешно выступать в роли организатора игры:

– перцептивные (от латинского *perception* – «восприятие», «познание») – прозорливость, способность воспринимать и понимать других, интуитивное видение представителей аудитории, педагогическая наблюдательность и внимательность;

– организаторские – способность моделировать события, ситуации, создавать условия для эффективного разворачивания игры и формирования игровой культуры, руководить группами людей, стремящихся к достижению единой цели;

– конструктивные (в искусстве педагогики их иногда называют режиссёрскими) – способность проектировать программы, анализировать ситуации, результаты деятельности, оперировать фактами, знаниями, умениями, опытом;

– экспрессивные – способность эффективно выражать свои мысли, чувства, переживания с помощью высказываний, мимики, пантомимы. Это обеспечивается во многом ораторскими способностями. Высокая культура речи, её чёткость, хорошая дикция, юмор и ирония, способность к экспромтам – могучие способы влияния на личность. Эмоциональную окраску речи дополняют уместная жестикация и выразительная мимика;

– суггестивные способности выражаются в эмоционально-волевом влиянии на аудиторию, в наличии динамических (от лат. *сила*)

харизматических характеристик личности, которые обеспечивают развитие лидерских качеств;

- коммуникативные – ощущение игромастером потребностей в общении, в установлении гуманистических отношений с аудиторией, в чувстве удовольствия от такого общения, от того, что удаётся вызвать у собеседников позитивные эмоции, воодушевление, развитие творческих сил и готовности вступать в контакт;

- специальные – личная склонность к определённым видам деятельности: видам спорта, искусства, техники, видам досуга. Это позволяет игромастеру интенсивно развиваться самому, привлекает дополнительное внимание к нему и расширяет диапазон влияния на аудиторию, повышает его авторитет;

- творческие – способность нестандартно справляться с проблемами и решать задачи, генерировать идеи, свободно импровизировать, демонстрировать творческие способности, проживать ситуации в соответствии с содержанием сценария, задания, замысла [34].

А.П. Панфилова к специальным способностям, необходимым для успешного внедрения игровых технологий, относит коммуникативную, интерактивную, перцептивную, игротехническую компетентность преподавателя и даёт им следующие характеристики.

Коммуникативная компетентность (от лат. *communicatio* – передача и получение информации от одного лица к другому) – это организация общения между обучаемыми, основанного на понимании сказанного, умении говорить, осуществлять вербализацию и слушать. Педагогу необходимо использовать навыки активного рефлексивного слушания и задавания вопросов, чтобы определить «болевы точки» обучаемого и сферы его потребностей в знаниях, навыках и моделях поведения; отслеживать невербальные (миимику, жесты), физиологические (покраснение, побледнение кожных покровов) и любые другие сигналы (например, скепсис, растерянность), которые свидетельствуют о возникновении у участника занятия трудностей во время инструктажа или игры, всегда быть готовым к использованию альтернативного метода обучения.

Поскольку большинство интенсивных технологий предполагает обязательную дискуссию участников обучения, постольку преподавателю нужно владеть и функциями спикера, т.е. председателя-ведущего. Он не только организует внутригрупповое и межгрупповое общение, но и следит за тем, чтобы каждый мог высказаться,

управляет активностью участников игрового взаимодействия, комментирует высказывания, резюмирует и подводит итоги. Для осуществления такой деятельности ему приходится выступать в роли фасилитатора, который задает, например, такие вопросы, как «Что вы заметили?», «Кто-нибудь хочет рассказать о своих ощущениях во время выполнения упражнения, задания?» или «Что еще, на ваш взгляд, произошло?», и в конце любой игры осуществляет «выгрузку», или дебрифинг. Если по окончании игры не остается времени на специальные упражнения по «выгрузке», то можно просто спросить участников игры: «Чем вы намерены заниматься в ближайший месяц, год?» или «Чем вы обычно занимаетесь, когда не принимаете участия в подобных игровых занятиях?». В течение 3-5 мин нужно задать вопросы, выразить чувства, обратиться к другим участникам группы и проговорить все то, что возникло в процессе выполнения игровых заданий. То есть коммуникативная компетентность нужна до, в процессе и при подведении итогов интенсивного занятия.

Интерактивная компетентность (от англ. *interaction* – взаимодействие, воздействие друг на друга) – это способность организовать интерактивное, эффективное взаимодействие обучаемых на основе интенсивных технологий; умение управлять командной работой. Поскольку все практические занятия проводятся в игровом режиме, в групповой работе, то преподавателю, ведущему такой курс, необходимо также владеть навыками командообразования и стратегиями взаимодействия (компромисс, сотрудничество, конкуренция, избегание, приспособление). Умения определить лидеров, грамотно распределить роли и организовать внутрикомандную и межгрупповую дискуссию, корректно управлять всеми процессами взаимодействия позволяют преподавателю добиться на интерактивных занятиях образовательной результативности.

Перцептивная компетентность (от лат. *perceptio* – представление, восприятие, непосредственное отражение объективной действительности органами чувств) – это умение научить правильному восприятию обучаемыми друг друга, формированию благоприятного первого впечатления и взаимопонимания на эмоциональном и когнитивном уровнях. Говорят, что сердечному человеку легче поладить с людьми, чем человеку холодному, равнодушному. Эмоциональная теплота в отношениях «преподаватель – обучаемый» во многом зависит от стиля, особенностей мышления

и профессиональных навыков. По-видимому, идеальной является такая теплота, которая позволяет показать, что преподаватель не осуждает обучаемых и искренне заинтересован тем, что их тревожит и волнует, и тем, что они хотят рассказать о себе. Теплота связана и с отсутствием оборонительных позиций. В педагогической практике также чрезвычайно важна искренность. Сымитировать искренность и интерес к другому человеку сложно, поэтому нужно научиться искренне демонстрировать свою доброжелательность или, владея актерским мастерством, научиться аттракции, т.е. научиться играть роль доброжелательного и позитивно настроенного человека, независимо от настроения и собственного душевного состояния.

Игротехническая компетентность преподавателя – знания и умения по интенсивным интерактивным технологиям: знание разновидностей интенсивных технологий и технологий игрового моделирования, приемов «погружения» и «выгрузки», а также конструирование, подготовка, проведение, анализ и оценка результативности игровых технологий, использование техник обратной связи, подведения итогов.

Кроме перечисленного преподавателю необходимо владение: креативными технологиями и умениями создать творческую атмосферу на «игровой поляне», техниками снятия напряжения и оказания психологической поддержки обучаемым, техниками осуществления психогигиены и способностью быстро восстанавливать свои физические и душевные силы и многими другими умениями [25].

Е.И. Рзаева понимает игровую компетентность как структурное образование, включающее комплекс характеристик, необходимых воспитателю для осуществления психолого-педагогического сопровождения игровой деятельности. Игровая компетентность включает совокупность следующих структурных компонентов:

- психолого-педагогических знаний;
- игровых умений;
- ценностного отношения воспитателя к игре.

Е.И. Рзаева предлагает следующие критерии и показатели оценки игровой компетентности педагога дошкольной образовательной организации.

Таблица 5.

Критерии и показатели оценки игровой компетентности

Критерии оценки игровой компетентности	Измеряемые показатели
Ценностное отношение воспитателя к игре	Знание содержания понятия: психолого- педагогическое сопровождение игровой деятельности
	Знание целей и задач психолого-педагогического сопровождения игровой деятельности
	Представление о значении игры для психического развития школьника
Обобщенная игровая теория	Знание теоретических основ игровой деятельности: происхождения игры, структуры игры, понятия педагогической игры, условий ее развития, уровней и этапов развития, закономерностей развития в дошкольном возрасте
Уровень развития игрового пространства	Развитие диалектического мышления
	Интеграция игрового пространства
	Интерпретация игровых контекстов
Готовность воспитателей к игре	Знание методов, приемов, технологий осуществления психолого-педагогического сопровождения игровой деятельности школьников
Совокупность личностных качеств	Игровая инициативность, креативность, децентрация, эмпатия, рефлексия
Игровой опыт	Интеграция воображаемых ситуаций
	Интерпретация реального пространства в игровом смысле
	Поддержка и преобразование стихийной детской игры в заранее запланированном направлении сюжетной линии

При использовании игровых технологий педагогу важно уметь завоевать доверие со стороны обучающихся. Для этого он, кроме всех вышеперечисленных качеств, обширных базовых знаний и умений, должен:

- обладать заинтересованностью в игре и энтузиазмом;
- демонстрировать пример поведения, которое не задевает обучающихся и не вызывает у них психологический дискомфорт;

– владеть способностью работать на уровне партнерских отношений, показывая обучаемым, что тоже может и хочет учиться.

Вопросы и задания

1. Проранжируйте по значимости необходимые педагогу-игротехнику творческие способности, выделенные Н.Н. Шутем. Аргументируйте свою точку зрения.

2. Используя содержание темы и материалы имитационной игры «Идеальный образ преподавателя-игротехника» (см. Приложение), создайте ментальную карту «Идеальный образ преподавателя-игротехника».

3. Составьте минимальный перечень характеристик, необходимых, на Ваш взгляд, педагогу-игротехнику. Проведите самооценку своих игротехнических способностей по пятибалльной шкале. Определите, какие из них необходимо развивать в перспективе?

4. Используя составленный Вами перечень характеристик, создайте таблицу и проведите экспертно в группе из 4-5 человек взаимную оценку качеств каждого как игротехника по пятибалльной шкале. Суммируйте баллы. Вычислите средний арифметический балл по каждой характеристике. Сравните результаты самооценки и экспертной оценки. Наметьте план работы по развитию своих игротехнических способностей.

Тестовые задания для самоконтроля

Тема 1. Теории игры в зарубежной науке

Тема 2. Развитие теории игры в отечественной науке

1. Ярким представителем культурологического подхода к исследованию игры был:

- а) Платон
- б) З. Фрейд
- в) И.Г. Песталоцци
- г) Й. Хейзинга

2. Представители какого подхода считали, что игра является средством тренировки, несущим не только пользу, но и приносящим удовольствие.

- а) культурологического
- б) психотерапевтического
- в) физиологического
- г) биогенетического

3. Представителям какого подхода принадлежит следующая точка зрения: игра – тип поведения, посредством которого человеческий организм достигает необходимого ему равновесия с внешним миром?

- а) биогенетического
- б) биопсихологического
- в) психотерапевтического
- г) культурологического

4. Игру как особую форму деятельности, включающую в себя экспериментирование, манипулирование, подражание, что способствует формированию и развитию воображения, фантазии, интеллекта рассматривал ...

- а) У. Макдауголл
- б) К. Рэйнуотер
- в) Г. Мерфи
- г) Ф.Я. Бентендейк

5. Особая роль в развитии теории игры как самовыражения человека принадлежит ...

- а) Ж. Пиаже
- б) М. Неймеру
- в) К. Гроссу
- г) Д. Морено

6. Кто рассматривал игру как «ведущий момент» в развитии ребенка?

- а) К. Бюлер
- б) З. Фрейд
- в) Д.Л. Морено
- г) Л.С. Выготский

7. Кто из исследователей вывел общую формулу мотивации игры: «Не выиграть, а играть»?

- а) Д.Б. Эльконин
- б) А.Н. Леонтьев
- в) Л.С. Выготский
- г) М.М. Бахтин

8. Кто из исследователей различает в ролевой игре сюжет как «область действительности, которая воспроизводится детьми в игре», – и содержание как «то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни».

- а) М.М. Бахтин
- б) Л.С. Выготский
- в) А.Н. Леонтьев
- г) Д.Б. Эльконин

9. Кто из отечественных исследователей рассматривает игру как «особого типа модель действительности»?

- а) М.М. Бахтин
- б) Ю.М. Лотман
- в) А.Н. Леонтьев
- г) Д.Б. Эльконин

Тема 3. Психолого-педагогические аспекты организации игровой деятельности

1. В структуру игры как деятельности не входит:

- а) планирование
- б) игровые действия
- в) реализация цели
- г) анализ результатов

2. В структуру игры как процесса не входит:

- а) игровое употребление предметов
- б) сюжет (содержание)
- в) целеполагание

г) реальные отношения между играющими

3. Соотнесите целевые ориентации игры Г.К. Селевко

<ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитание сотрудничества 2. Развитие трудовых навыков 3. Стрессовый контроль 4. Психотерапия 5. Развитие мотивации учебной деятельности 6. Расширение кругозора 7. Формирование определенных подходов, позиций 	<ol style="list-style-type: none"> А. Дидактические цели Б. Воспитывающие цели В. Развивающие цели Г. Социализирующие цели
--	--

4. Ю. Н. Лапыгин считает, что основными отличительными характеристиками игры являются ...

а) наличие правил, сюжета, игроков

б) наличие правил, ролей и развивающей деятельности

в) двухплановость, творчество, эмоциональность и удовольствие играющих

г) творчество, соперничество, наличие прямых или косвенных правил

5. Соотнесите «пласты» игры по Е.А. Левановой с их характеристиками.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Функциональный пласт 2. Физиологический пласт 3. Психологический пласт 4. Педагогический пласт 5. Личностный (латентный) пласт 	<ol style="list-style-type: none"> А. Корректирует сопричастность коллективу, сопереживание, толерантность, флексибельность. Б. Приводит к личностному развитию участника игры В. Оказывает влияние на реализацию потребности в двигательной активности, формирование тормозящей функции головного мозга, развитие координации движений Г. Оказывает влияние на развитие памяти, внимания, мышления, воображения, регуляции эмоционального состояния Д. Включает в себя игровое взаимодействие, видимое всеми, в том числе, участниками
---	--

6. Критерием эффективности игрового взаимодействия не может выступать:

- а) четкость инструкции
- б) закрытая поза
- в) соответствие скорости речи скорости чтения
- г) установка на действие

Тема 4. Дидактическая игра: сущность и содержание

1. Какое определение дидактической игры принадлежит В. И. Андрееву?

а) это разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой (в том числе и народной) в целях обучения, воспитания и развития личности

б) метод обучения и способ взаимодействия школьников с природной и общественной средой

в) такая форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности учащихся

г) развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности

2. Что не входит в структуру дидактической игры?

- а) оценка
- б) средства
- в) поощрение
- г) сюжет

3. Какая характеристика отличает детскую игру от дидактической игры?

- а) неограниченность во времени
- б) заранее планируется учителем

в) учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игровой

г) обязательное соблюдение правил, составленных заранее

4. Какую цель в дидактической игре ставит перед собой школьник в первую очередь?

- а) научиться ладить со сверстниками
- б) получить удовольствие
- в) стать победителем
- г) получить новые знания

5. Соотнесите компоненты игры с их определениями.

1. Сюжет (сценарий) игры
2. Правила игры
3. Средства игры
4. Результат игры
5. Содержание

<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжет (сценарий) игры 2. Правила игры 3. Средства игры 4. Результат игры 5. Содержание 	<p>А. определенные итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи, (новые знания, умения, оценочные отношения)</p> <p>Б. это знания, умения, отношения, взгляды, убеждения</p> <p>В. те положения, в которых отражается сущность игры, соотношение всех ее компонентов</p> <p>Г. материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и учащиеся в процессе игры</p> <p>Д. описание последовательности действий игроков, предполагаемых результатов</p>
---	---

6. Игра может использоваться в качестве....

- а) средства обучения
- б) формы обучения
- в) метода обучения
- г) все ответы верны

7. Какой принцип игровой деятельности реализуется через правила поддержания игровой атмосферы, использование определенных средств, стимулирующих участников в вымышленных (игровых) условиях переживать реальные чувства?

- а) принцип активности играющих школьников
- б) принцип эмоциональности дидактической игры
- в) принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности
- г) принцип развития игровой динамики

8. В чем заключается смысл игротерапевтической функции?

- а) в снятии эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении
- б) в преодолении различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности

- в) в развитии общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности
- г) в формировании навыков подготовки физиологического состояния ребенка для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации

Тема 5. Интерактивные образовательные игровые технологии

1. Целенаправленное взаимодействие и взаимовлияние субъектов образования называется...

- а) интеракционизмом
- б) интерактивным процессом
- в) интерактивным обучением
- г) интерактивной игрой

2. Целью интерактивного процесса является....

- а) непосредственная межличностная коммуникация
- б) прямое взаимодействие участников с областью осваиваемого опыта

в) интерпретирование ситуации и конструирование собственных действий

г) изменение и улучшение моделей поведения и деятельности участников педагогического взаимодействия

3. Обучающие и развивающие личность игровые технологии, которые построены на целенаправленной специально организованной групповой и межгрупповой деятельности относятся к....

- а) интерактивным играм
- б) интерактивным технологиям
- в) коммуникативным УУД
- г) познавательным УУД

4. Что такое интерактивная игра?

а) процесс целенаправленного взаимодействия и взаимовлияния участников педагогического процесса.

б) процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение

в) интервенция (вмешательство) ведущего в групповую ситуацию «здесь и теперь», которая структурирует активность обучаемых в соответствии с учебными целями.

г) непосредственная межличностная коммуникация, важнейшей особенностью которой признается способность человека «принимать роль другого»

5. Соотнесите действия участников интерактивных игр с характеризующей их активностью

<ol style="list-style-type: none"> 1. участвуют в пленуме 2. выступают в «игровой» роли 3. отвечают на вопросы 4. работают в малой группе 5. вносят поправки, дополнения 6. создают программу или проект и обосновывают его 	<ol style="list-style-type: none"> А. Физическая активность обучающихся Б. Социальная активность обучающихся В. Познавательная активность обучающихся
---	--

Тема 6. Деловая игра как сложная интерактивная технология

1. ... – это модель процесса принятия управленческого или хозяйственного решения.

- а) интеллектуальная игра
- б) квест-игра
- в) деловая игра
- г) ролевая игра

2. Соотнесите виды деловых игр с их целями

<ol style="list-style-type: none"> 1. Производственные 2. Исследовательские 3. Квалификационные или аттестационные 4. Дидактические (учебные) 	<ol style="list-style-type: none"> А. Развитие репродуктивного и творческого педагогического и психологического мышления Б. Выявление уровня компетентности, квалификации специалистов, принятие решений по вопросам подбора или увольнения В. Прогнозирование последствий и потенциальных проблем при внедрении нововведений Г. Оказание помощи организации или учреждению по переходу на новый хозяйственный механизм
---	---

3. Расположите этапы проведения деловой игры в правильном порядке

- а) Погружение в игру
- б) Игровой процесс.
- в) Введение в игру

- г) Изучение и системный анализ ситуации или проблемы
 - д) Рефлексия
 - е) Общая дискуссия, или пленум.
 - ж) Подведение итогов игры.
 - з) Разделение слушателей на группы
 - к) «Выгрузка из игры»
4. Какая из нижеперечисленных характеристик этапа «Выгрузка из игры» неверна?
- а) данный этап может быть посвящен размышлениям участников о перспективах использования полученного опыта
 - б) на данном этапе участники могут высказать критику в чей-то адрес или сказать комплимент
 - в) этап «Выгрузка из игры» всегда является завершающим в деловой игре
 - г) на данном этапе команды могут разработать «Памятку» или «Уроки, которые можно извлечь»
5. Для игровых технологий не характерно:
- а) активизация и интенсификация процесса обучения
 - б) воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности
 - в) преимущественное использование репродуктивных методов
 - г) моделирование практически любого вида профессиональной деятельности.

Тема 7. Ролевая игра в образовательном процессе

1. Спонтанные ролевые игры, связанные с досугом, характерны главным образом для....
- а) старших школьников
 - б) дошкольников и младших школьников
 - в) детей школьного возраста
 - г) всех детей
2. Назовите основной мотив участия подростка в игре
- а) приятное времяпрепровождение
 - б) более близкое знакомство со сверстниками
 - в) демонстрация своих способностей
 - г) самоутверждение в среде сверстников
3. Центральные, характерные моменты деятельности, которые воспроизводятся игроками называются ... ролевой игры.

- а) сюжетом
- б) правилами
- в) содержанием
- г) результатами

4. Какой из признаков не характерен для дидактической ролевой игры?

а) создает благоприятные условия для максимального проявления потенциальных способностей игрока

б) объединяет всех участников игры в едином потоке времени и места

в) ограничивает развитие игровой деятельности

г) позволяет пережить незабываемые эмоции и одновременно получить полезные знания

5. Какой важный элемент ролевой игры облегчает её участникам процесс перевоплощения, «вживания» в образ.

а) сюжет

б) орнаменталика

в) правила

г) результаты

Тема 9. Проектирование и организация образовательного квеста

1. Для квест-технологии не характерно ...

а) целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий

б) взаимодействие в команде и посредством ИКТ

в) наличие операционального сценария или блок-структуры, в которые заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «неправильности» принимаемого решения

г) идея проблемного и игрового обучения

2. В чем заключается специфика квест-технологии по сравнению с традиционной игрой?

а) в наличии заданий проблемного характера и поиске информации в сети Интернет

б) в наличии правил

в) в отсутствии определенного сюжета

г) в неограниченности во времени

3. Расположите этапы работы над веб-квестом в правильном порядке.

а) проводится оценка, в которой суммируется опыт, полученный учениками при выполнении самостоятельной работы с помощью технологии веб-квест

б) обсуждение результатов работы над веб-квестами

в) происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде веб-сайта, html-странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа

г) формируются исследовательские навыки обучающихся. Ученики приобретают навыки трансформации полученной информации для решения поставленных проблем.

д) педагог проводит подготовительную работу, знакомит учеников с темой, формулирует проблему.

4. Базовая модель квест-игры содержит (исключите лишнее)

а) базу данных

б) постановку проблемы

в) загадку

г) прохождение маршрута

д) подготовку итогового продукта

е) рефлексии и оценку

5. Понятие «quest» с английского языка переводится как

а) игра

б) путешествие

в) загадка

г) поиски

Тема 11. Специфика разработки и проведения интеллектуальной игры

1. ... считает, что интеллектуальная игра имеет конвергентную и дивергентную продуктивность с целью получить оцененное суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения.

а) С.А. Шмаков

б) С.П. Афанасьев

в) Ю.Р. Майстровский

г) Б.Р. Мандель

2. Что не является целью интеллектуальной игры?

а) расширение эрудиции, пополнение знаний

б) приобщение к системе культурных ценностей

- в) осознанное управление эмоциональным напряжением
 г) выявление интеллектуально-творческого потенциала
3. Конечный «продукт» интеллектуальной игры не может быть представлен ...
 а) экспликацией
 б) единицами объектов
 в) трансформациями
 г) импликацией
4. Какое утверждение об интеллектуальных играх ложно?
 а) диапазон интеллектуальных игр необычайно широк
 б) в интеллектуальных играх находится новый путь или создается что-то новое
 в) при решении поставленных в них задач происходит акт развития
 г) участнику интеллектуальной игры не требуются творческие способности
5. Что может повысить эффективность интеллектуально-познавательной игры?
 а) строгие правила
 б) трудные задания
 в) небольшое количество участников
 г) игровой сюжет
6. Соотнесите виды вопросов для интеллектуальных игр с их примерами.

<p>1. Вопросы на сообразительность 2. Вопросы – шутки 3. «Оригинально о банальном» 4. Вопросы «на приближение» 5. «Неизвестное об известном»</p>	<p>А. Как назвать желудь, доживший до старости? Б. В начале 90-х годов XX века в Национальной хоккейной лиге появилась новая команда – «Могучие утки» из города Анахайм. Как в переводе на русский язык звучит название ледовой арены, построенной в этом городе? В. В Великом Устюге зарегистрирована наибольшая в Вологодской области глубина промерзания почвы. Она составляет... Г. Ударом хвоста он может свалить лошадь. Д. Что случилось 30 февраля 1945 года?</p>
--	---

Тема 12. Игровая компетентность педагога

1. Обладание какими способностями, по мнению Н.Н. Шуля, позволяют педагогу успешно выступать в роли организатора игры?

- а) экспрессивные
- б) организаторские
- в) суггестивные
- г) гипнотические

2. Содержание какой компетентности предполагает организацию общения между обучаемыми, основанного на понимании сказанного, умении говорить, осуществлять вербализацию и слушать?

- а) интерактивная
- б) перцептивная
- в) коммуникативная
- г) игротехническая

3. К содержанию какой компетентности преподавателя относятся знания и умения в сфере интенсивных интерактивных технологий?

- а) перцептивная
- б) игротехническая
- в) интерактивная
- г) креативная

4. Умение педагога научить правильному восприятию обучаемыми друг друга, формированию благоприятного первого впечатления и взаимопонимания на эмоциональном и когнитивном уровнях включает в себя ... компетентность

- а) интерактивная
- б) креативная
- в) специальная
- г) перцептивная

5. Регулятором личностных достижений, поиска личностных смыслов в общении с детьми и коллегами, а также побудитель самопознания, профессионального роста, совершенствования мастерства, смысловтворческой деятельности и формирования индивидуального стиля работы является ...

- а) эмпатия
- б) перцепция
- в) рефлексия
- г) интеракция

Глоссарий

Актуализация – перевод знаний, навыков и чувств из скрытого, латентного состояния в явное, действующее.

Алгоритм – предписание, задающее на базе системы правил последовательность операций, точное выполнение которых позволяет решать задачи определенного класса.

Аттракция (от англ. attraction притяжение, тяготение) – установка на другого человека. Обуславливает интерес людей друг к другу. Измеряется при помощи шкалы межличностных оценок.

Аутентичный – подлинный, достоверный, соответствующий оригиналу, первоисточнику.

Барьер психологический – психическое состояние, возникающее как реакция на неожиданно резкое изменение среды. В игровых занятиях Б.П. характеризуется переживанием чувства неудовлетворенности работой, партнерами игрового процесса, самим собой. Для предупреждения Б.П. необходимо проводить перед началом игрового взаимодействия психологическую подготовку отдельных участников и группы в целом.

Барьер смысловой – несовпадение смыслов высказанного требования, просьбы, приказа и т.п. у партнеров в общении, создающее препятствие для их взаимопонимания и взаимодействия.

Визуализация – процесс перевода определенного содержания на уровень образов и оперирование с этими образами (мысленно представить маршрут своего движения с работы домой, мысленно увидеть содержательную структуру понятия или текста, мысленно воспроизвести какую-либо будущую ситуацию с выделением ее существенных аспектов и т.д.).

Внутренняя позиция – система социальных установок, тесно связанная с актуальными потребностями человека и определяющих основное содержание и направленность деятельности в данный период жизни.

Групповое давление – воздействие группы на мнение и поведение отдельного ее члена. Эффективность воздействия Г.Д. на участника игрового занятия определяется степенью его конформности. В зависимости от сложившихся норм и ценностных ориентации, Г.Д. может иметь положительное и отрицательное значение.

Групповая деятельность – социологический и социально-психологический феномен, продукт общения, не равный механической сумме деятельности людей, входящих в группу. Указанная деятельность имеет следующий иерархический ряд видов, различимых в основном по их целям: одновременная деятельность, деятельность вместе, совместная деятельность, коллективная деятельность.

Групповая совместимость – социально-психологическое явление, означающее различные аспекты и уровни совместимости индивидов в группе, объясняющее, почему не все обучаемые, собранные в одну группу, дают одинаковую эффективность групповой деятельности. Для игровых занятий имеет значение психофизиологическая (сенсомоторная) и психологическая (характеры, интересы) Г.С.

Гуманизация образования – система мер, направленных на приоритетное развитие общекультурных компонентов в содержании образования и технологии обучения, ориентированных на совершенствование личности, занимающей центральное место в структуре общественных отношений.

Децентрация – психологическое состояние, при котором субъект может изменять и варьировать точку зрения при восприятии и анализе объекта, а также выделять в этом объекте некоторое множество существенных и несущественных признаков.

Дивергентные способности – интеллектуальные способности, проявляющиеся в готовности выдвигать множество в равной мере правильных идей относительно одного и того же объекта.

Дебрифинг (англ. debriefing) – это понятие пришло из военной среды. Ранее означало «выдаивание» знаний из участников, которые они приобрели в ходе военной операции. В современных условиях дебрифинг – обратная связь, означает проверку правильности приобретённого урока (осмысление и обсуждение) и доведение информации до сведения ведущего игровое занятие, используется также как выход из игровых ролей.

Деловые игры – метод имитации управленческих и производственных ситуаций путем игры по заданным правилам группы людей или человека и ЭВМ.

Деролинг – процедура обратной связи, освобождение игроков от игровых ролей; «снятие роли» – ритуальный акт, который завершает игровое действие и предвещает процесс разбора.

Игра ролевая – приём экспериментального интерактивного обучения, с помощью которого моделируется социально-психологическая ситуация, которая включает те же ограничения, мотивацию и принуждение, какие существуют в реальном мире. Исполнение ролей позволяет участникам проектировать то или иное поведение, подыскивая ключи к эффективной межличностной коммуникации.

Игровое моделирование – процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре. Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в образовательных целях, предполагающее высокую активность обучающихся.

Игровое проектирование – процесс коллективного создания проекта, «проброобраза» предполагаемого или возможного объекта.

Игровые педагогические технологии – обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игротехник – специалист, разрабатывающий и внедряющий в процесс обучения разнообразные игровые технологии.

Импрессинг – явление, связанное с исключительной ролью некоторых впечатлений, которые с особой яркостью запечатлеваются в памяти субъекта и служат толчком к последующей, иногда внезапной, перестройке его ментального опыта. Следствием импрессионных впечатлений является формирование новой познавательной склонности, качественно новой формы осознания определенной проблемной области и т. д.

Инсценизация – экспериментальное ролевое драматизированное представление какой-либо проблемной межличностной ситуации, которому предшествует подготовительный этап разработки сценария и распределения ролей.

Интеллектуальные имитации – среда обитания, моделируемая фантазией авторов игры: экологическая катастрофа, океан, тундра, пустыня, необитаемый остров и пр., в которой в результате игрового взаимодействия принимаются разнообразные коллективные решения и формируются коммуникативные, интерактивные, лидерские, управленческие и др. компетенции.

Интерперсональный – 1. относящийся к теории или понятиям, которые имеют отношение к тому, как личности взаимодействуют друг с другом (в противоположность интраперсональным концепциям классической психоаналитической теории, центрированной

на изучении развития и поведения отдельных индивидов); 2. в широком смысле – указывающий на отношения между людьми.

Индивидуальность – определение человека с точки зрения своеобразия его психофизиологических и психологических качеств, отличающих его от других людей и характеризующих уникальность его возможностей в сфере взаимодействия с окружающим миром.

Инсайт (букв. – озарение) – внезапное понимание существа проблемной ситуации, выражающееся в возможности мысленно увидеть связи между ее элементами под новым углом зрения.

Интенсивные технологии – технологии, которые воссоздают не только предметное, но и социальное содержание будущей профессиональной деятельности. Основное отличие интенсивного обучения в том, что оно основано на собственном опыте участников занятий, их прямом взаимодействии с областью осваиваемого профессионального опыта.

Интеракция (англ. interaction – взаимодействие) – происходит в процессе вербального и невербального общения людей. В психологии рассматривается как осознаваемое (чаще неосознаваемое) влияние оценок, выраженных в экспрессивном поведении окружающих, на поведение субъекта в процессе взаимодействия с другими.

Интерактивная игра – это интервенция (вмешательство) преподавателя в групповую ситуацию «здесь и теперь», которая структурирует активность участников в соответствии с учебными целями. Происходит познание и понимание причинно-следственных взаимосвязей происходящего, групповых и межличностных проблем.

Когнитивные стили – индивидуально-своеобразные способы переработки информации о своем окружении.

Коммуникация (лат. communicatio – сообщать, передавать) – обмен информацией в человеческом общении вообще и в совместной деятельности как обмен представлениями, интересами, чувствами и т.д. Характеристика структуры деловых и межличностных связей между людьми, например структуры внутригруппового общения ее участников.

Компетентность – особый тип организации предметно-специфических знаний, позволяющий принимать эффективные решения в соответствующей области деятельности.

Компромисс – стратегия поведения субъектов в конфликте, ориентированная на определенные взаимные уступки и согласование спорных позиций.

Конвергентные способности – интеллектуальные способности, которые обнаруживают себя в показателях эффективности переработки информации, в первую очередь, в показателях правильности и скорости нахождения единственно возможного (нормативного) ответа в регламентированных условиях деятельности.

Конгруэнтность – адекватная реакция личности на конфликтную ситуацию.

Конкуренция – борьба между производителями товаров, предприятиями торговли или индивидуумами за более выгодные условия реализации продукции, получения максимальной прибыли, достижения максимальной власти; стратегия взаимодействия с жестким проведением своей линии, своей цели.

Консультирование – особым образом организованное взаимодействие между педагогом-консультантом (профессионалом) и обучающимся, направленное на разрешение проблем и внесение позитивных изменений в деятельность старшего школьника.

Конфликт (лат. conflictus – столкновение) – отношение между субъектами социального взаимодействия, характеризующееся их противоборством на основе противоположно направленных мотивов или суждений.

Конфликтная ситуация – накопившиеся противоречия, связанные с деятельностью субъектов социального взаимодействия и объективно создающие почву для реального противоборства между этими субъектами.

Конформность – изменение в поведении или мнении человека под влиянием реального или воображаемого давления со стороны другого человека или группы людей.

Креативность (от англ. creativity) – 1) творческие интеллектуальные способности, в том числе способность приносить нечто новое в опыт (Ф. Баррон), способность порождать оригинальные идеи в условиях разрешения или постановки новых проблем (М. Валлах), способность осознавать пробелы и противоречия, а также формулировать гипотезы относительно недостающих элементов ситуации (Е. Торренс), способность отказываться от стереотипных способов мышления – «дивергентное мышление» – тип мышления, идущего в различных направлениях (Дж.Гилфорд); 2) важнейший

и относительно независимый фактор одаренности, который редко отражается в тестах интеллекта и академических достижений.

Критическая ситуация – внезапное изменение ситуации, производственной среды или состояния личности, вызывающее нарушение деятельности, возможность появления ошибочных действий и перехода К.с. в аварийную ситуацию. К.с. моделируется при анализе случайных ситуаций в организационно-деятельностных играх.

Критерии SMART – критерии в практике управления, которым должны соответствовать цели. SMART – аббревиатура, образованная первыми буквами английских слов: конкретный (specific); измеримый (measurable); достижимый (attainable); значимый (relevant); соотносимый с конкретным сроком (time-bounded).

Критическое мышление (англ. critical thinking) – система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам.

Личность – 1) человек как субъект отношений и сознательной деятельности. 2) Устойчивая система социально значимых черт, характеризующих индивида как члена общества или общности. Личность формируется под влиянием общественных отношений, культуры, непосредственного окружения и обусловлена также биологическими особенностями.

Локус контроля (лат. locus – место, местоположение и франц. contrôle – проверка) – качество, характеризующее склонность человека приписывать ответственность за результаты своей деятельности внешним силам, либо собственным способностям и усилиям. Представления человека о том, от кого (чего) зависят значимые для него события.

Межличностное взаимодействие – реально функционирующая связь субъектов, обладающих сознанием и целенаправленной активностью, которая характеризуется их взаимной зависимостью

Ментальные карты (mindmapping – майндмэппинг) – это удобная и эффективная техника визуализации мышления и альтернативной записи. Применяется для создания новых идей, фиксации идей, анализа и упорядочивания информации, принятия решений, а так же как инструмент диагностики лексикона и тезауруса (информационного словаря) у обучаемых.

Ментальный – имеющий отношение к умственной сфере субъекта (в широком смысле); имеющий отношение к особенностям организации индивидуального умственного опыта (в узком смысле).

Метадеятельность – универсальная деятельность, которая является «надпредметной».

Метапознавательные навыки – общеучебные познавательные умения и навыки. К ним относят: формулирование вопросов, определение целей и параметров задачи, связь данной задачи с предшествующей работой; планирование; предвидение последствий того или иного события; постоянный контроль за своей деятельностью; перепланирование; самопроверку результатов собственных действий.

Мотивация (от лат. *movere*) – побуждение к действию; динамический процесс психофизиологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности. Внешняя мотивация (экстринсивная) – мотивация, не связанная с содержанием определенной деятельности, но обусловленная внешними по отношению к субъекту обстоятельствами. Внутренняя мотивация (интринсивная) – мотивация, связанная не с внешними обстоятельствами, а с самим содержанием деятельности.

Невербальный – имеющий отношение к реальным предметам, наглядным впечатлениям, жестам, а также к процессам оперирования этим материалом.

Образ – субъективная картина определенного фрагмента действительности (в широком смысле); наглядное перцептивное впечатление или пространственное представление (в узком смысле).

Обратная связь – искреннее предъявление информации о своём отношении к другому человеку; обратное воздействие результатов функционирования какой-либо системы (объекта), информация от управляемого объекта как важнейшее понятие кибернетики и управления.

Проблемное обучение – организованный преподавателем способ активного взаимодействия субъекта с проблемно-представленным содержанием обучения, в ходе которого он приобретает к объективным противоречиям научного знания и способам их решения. Учится мыслить, творчески усваивать знания.

Продуктивное обучение – это личностно-ориентированная деятельность, направленная на получение практических результатов, ценных для самообразования в процессе становления личности.

Развивающая образовательная среда – это система влияний и условий формирования личности, а также возможностей для ее развития, содержащихся в социальном и пространственно-предметном окружении; образовательная среда, которая способна обеспечивать комплекс возможностей для саморазвития всех субъектов образовательного процесса.

Развивающее обучение – направление в теории и практике образования, ориентирующееся на развитие физических, познавательных и нравственных способностей учащихся путём использования их потенциальных возможностей.

Регламентация – установление определенных правил, временного порядка проведения игрового взаимодействия, инструкций для участников.

Рефлексия (от позднелатинского reflexio – обращение назад) – 1) размышление, самонаблюдение, самопознание; 2) форма познания, теоретическая деятельность человека, направленная на осмысление своих собственных действий и их оснований – философское; 3) осмысление, самопознание человеком психических актов и состояний (А.В. Петровский) – психологическое; 4) осмысление индивидом социальных реалий в процессе социализации на основе жизненного опыта (П.И. Пидкасистый) – педагогическое.

Самооценка – 1) компонент самосознания, включающий наряду со знанием о себе оценку человеком физических характеристик, способностей, нравственных качеств и поступков; 2) то, как высоко или низко человек сам оценивает свои личные качества и возможности.

Самооценка личностная – это оценивание человеком самого себя: себя как личности, своего характера, своих возможностей, качеств, своего места среди других людей и места в жизни.

Семантические структуры – индивидуальная система значений (слов, образов, жестов, предметов и т.д.), отдельные элементы которой устойчиво и закономерно взаимосвязаны.

Синергия (греч. synergos – совместный, согласованный) – особенность сложных систем, в которых сумма составляющих её элементов, свойства и возможности целого превышают свойства и возможности её частей. Например, результат коллективного принятия

решений превышает свойства, возможности и результат каждого отдельного участника.

Способы кодирования информации – субъективные средства, с помощью которых человек представляет (отображает) в своем опыте окружающий мир.

Субъектность – качество личности, обозначающее способность человека отдавать отчет в собственных действиях, быть стратегом деятельности, ставить цели, осознавать мотивы, самостоятельно выстраивать действия и оценивать их соответствие задуманному, корректировать цели, выстраивать план жизни.

Творческое обучение – способ организации обучения как самостоятельного открытия ребенком знаний об окружающей среде.

Фантазия – 1) психический процесс, продуктивная деятельность воображения, отличающаяся наибольшей отрешенностью от условий действительности; 2) присущая только человеку, возможность создания новых образов (представлений) путем переработки предшествующего опыта; 3) источник творчества в зачаточной форме. В процессе преобразования данных сознания с помощью фантазии создаются новые мысленные ситуации, новые Я, новые образы, идеи и чувства, которых никогда не было в прошлом опыте.

Фасилитатор (англ. facilitator – тот, кто облегчает, содействует чему-либо) – специалист, в чьи функции входит сопровождение («облегчение») процессов принятия совместного решения; при помощи специальных навыков он способствует созданию рабочей обстановки, включению максимального числа людей в работу и их активному взаимодействию между собой; человек, контролирующий ход интерактивной игры и обеспечивающий соблюдение её правил и процедуры.

Флексибельность (от англ. flexibility) – способность человека проявлять «чувство нового», отказываясь от привычного на уровне отдельного компонента или всей программы поведения в целом.

Фрустрация (лат. frustratio – обман, неудача) – психологическое состояние, возникающее в ситуации разочарования, неосуществления какой-либо значимой для участника интенсивного занятия цели, потребности; тревога, чувство напряжённости, безысходности.

Шеринг – структурированная и управляемая процедура обратной связи после игрового занятия; информация касается, как правило, личного опыта участников – переживаемых ими актуальных чувств и эмоций, связанных с ситуацией, возникшей во время интерактивного упражнения, с ситуациями из их реальной жизни или практики; внутренний отклик на происходящее на игре или тренинге.

Ценностные ориентации – субъективное, индивидуальное отражение сознанием человека социальных ценностей общества и природы на данном историческом этапе.

Эвристическое обучение – обучение, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания.

Эмпатия – (англ. empathy – сочувствие, сопереживание; нем. Einfühlung – «вчувствование») – 1) способность войти в эмоциональное состояние другого лица, «вчувствоваться»; интеллектуальная идентификация собственных чувств с чувствами, мыслями и установками другого человека; 2) субъективное приписывание реальному предмету или произведению искусства своих собственных чувств, представлений и установок.

Эрудицион – форма интеллектуального соревнования по какой-либо теме (литературной, экологической, математической и т.д.).

Я-высказывание – это форма высказывания, в котором человек говорит о своих намерениях и состоянии, о своих чувствах, стараясь не задевать и не обвинять своего собеседника.

Я-концепция (англ. self-concept) – развивающаяся система представлений человека о самом себе, включающая: а) осознание своих физических, интеллектуальных, характерологических, социальных и пр. свойств; б) самооценку; в) субъективное восприятие влияющих на собственную личность внешних факторов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреев, В.И. Педагогика: Учебный курс для творческого саморазвития / В.И. Андреев. – Казань: Центр инновационных технологий, 2000. – 608 с.
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
3. Афанасьев, С.П. Детский праздник в школе, оздоровительном лагере, дома / С.П. Афанасьев. – М.: Московское городское педагогическое общество, 2000. – 178 с.
4. Афанасьев, С.П. Технология игр и игровых программ / С.П. Афанасьев. – URL: <http://dedovkgu.narod.ru/bib/afanasjev.htm> (дата обращения: 10.01.2019).
5. Басова, Н.В. Педагогика и практическая психология / Н.В. Басова. – Ростов н/Д.: Феникс, 1999. – 416 с.
6. Борисова, Н.В. Деловая игра «Доклад и дискуссия в научно-технической пропаганде»: Методическое пособие / Н.В. Борисова, А. А. Соловьева. – М.: ИПКИР, 1981. – 59 с.
7. Выготский, Л.С. Собрание сочинений: В 6-ти т. Т. 3. Проблемы развития психики / Л.С. Выготский; под ред. А.М. Матюшкина. – М.: Педагогика, 1983. – 368 с.
8. Гузик, М.А. Игра как феномен культуры. Учебное пособие / М.А. Гузик. – М.: Флинта, 2012. – 268 с.
9. Игра в тренинге: возможности игрового взаимодействия / Е.А. Леванова [и др.]. – СПб.: Питер, 2006. – 202 с.
10. Игры. Обучение, тренинг, досуг / Под ред. В.В. Петрушинского. Книга 5. Педагогические игры. – М.: Новая школа, 1994. – 136 с.
11. Игумнова Е.И. Квест-технология в образовании: учебное пособие / Е.И. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита: ЗабГУ, 2016. –184 с.
12. Интерактивные технологии в обучении менеджменту: учебно-практ. пособие / Под ред. В.П. Соломина, Л.А. Громовой, А.П. Панфиловой. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2011. – 195 с.
13. Кавтарадзе, Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009. – 176 с.
14. Кашлев С.С. Современные технологии педагогического процесса: Пособие для педагогов. – Мн.: Университетское, 2000. – 95 с.

15. Коваленко, В.Г. Дидактические игры на уроках математики: Книга для учителя / В.Г. Коваленко. – М.: Просвещение, 2010. – 96 с.

16. Комарова, И.В. Технология проектно-исследовательской деятельности школьников в условиях ФГОС / И.В. Комарова. – СПб.: КАРО, 2017. – 128 с.

17. Крыжановская, Л.М. Психологическая коррекция в условиях инклюзивного образования: пособие для психологов и педагогов / Л.М. Крыжановская. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. – 143 с.

18. Лапыгин, Ю.Н. Формирование стратегии: деловые игры: учебное пособие/ Ю.Н. Лапыгин. – Владимир: ВФ РАНХиГС, 2013. – 322 с.

19. Майстровский, Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников. Часть 2: Методическое пособие к учебному курсу «Интеллектуальные игры» / Ю.Р. Майстровский. – Самара: Информационно-издательская служба СГМЦДиЮТ, 1997. – 39 с.

20. Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определению сущности) / Б.Р. Мандель // Современные проблемы науки образования. – 2009. – № 2. – С. 62-68.

21. Мандель, Б.Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной: на перекрестке научных дисциплин / Б.Р. Мандель // Вопросы культурологии. – 2006. – № 5. – С. 34-38.

22. Ментс, М. ван. Эффективное использование ролевых игр в тренинге / М. ван Ментс. – СПб.: Питер, 2001. – 208 с.

23. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. – URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 25.12.2018).

24. Панфилова, А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: учебное пособие / А.П. Панфилова. – СПб: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. – 536 с.

25. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.

26. Пашковская, Е.И. Социальные аспекты игровой деятельности подростков и молодежи в современной России: автореф. дис. ...канд. социол. наук: 22.00.04 / Е.И. Пашковская. – М.: МГУС, 2006. – 25 с.
27. Платов, В.Я. Деловые игры: Разработка, организация, проведение / В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 1991. – 191 с.
28. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
29. Тебякина, Е.Е. Философско-антропологический анализ феномена игры / Е.Е. Тебякина // Вестник СПбГУ Философия и конфликтология. – 2017. – Т. 33. – Вып. 3. – С. 336-342.
30. Федорова, Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. – М.: Форум, 2009. – 176 с.
31. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
32. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
33. Шутова, Г.А. Как провести урок-суд: советы и рекомендации, или: «Встать! Суд идет! Слушается дело...» / Г.А. Шутова. – URL: http://pedsovet.su/uroki/5912_urok_sud (дата обращения: 09.01.2019).
34. Шуть, Н.Н. Волшебные ключи игромастера / Н.Н. Шуть. – СПб.: Образовательные проекты, 2008. – 176 с.

Приложение 1.

Сценарии интерактивных образовательных игр

Имитационная игра «Воздушная катастрофа в пустыне»

Ситуация. Августовское утро. Самолет, на котором вы вылетели, только что произвел вынужденную посадку в пустыне Сахара. Самолет полностью разрушен и обгорел. Погиб весь экипаж самолета. Спаслась только ваша группа. Непосредственно перед катастрофой штурман самолета сказал, что ближайшее поселение находится к северо-востоку на расстоянии 115 км.

Вокруг только песок и единичные пустынные кусты, но и те совершенно высохли. Последняя метеосводка обещала на ближайшие дни температуру воздуха 45-50°C. Это означает, что на поверхности земли температура выше на 10°C. Вы одеты легко – короткая рубашка, шорты, носки, уличная обувь. У каждого в кармане немного денег, расческа, носовой платок, пачка сигарет и ручка. После воздушной катастрофы вы спасли 15 предметов. Останетесь ли вы в живых, зависит от того, удастся ли вам дойти до ближайшего поселения.

Ваша задача – расположить по порядку перечисленные ниже 15 предметов. Критерием для оценки является значение предметов в поддержании вашей жизни, где предмет 1 является наиболее важным, предмет 15 – наименее важным.

При оценке учтите следующее:

- число оставшихся в живых равняется числу членов вашей группы;
- вы сами участвуете в ситуации;
- группа решила в предпринимаемом походе остаться вместе;
- все предметы в хорошем состоянии и годны к употреблению.

Сохранившиеся предметы	Индив. ответ	Групп. ответ	Ранги эксперта	Индив. ошибка	Групп. ошибка
1. Охотничий нож			10		
2. Карманный фонарь			8		
3. Лётная карта окрестности			4		
4. Полиэтиленовый плащ			9		

5. Магнитный компас			3		
6. Переносная газовая плита вместе с газовым баллоном			15		
7. Охотничье ружьё вместе с боеприпасами			11		
8. Парашют			14		
9. Пачка соли в таблетках (1000 шт.)			2		
10. 1,5 л воды на каждого спасшегося			1		
11. Опоределитель съедобных животных (карманное издание)			13		
12. Одни солнечные очки на каждого спасшегося			6		
13. 0,5 л. медицинского спирта			7		
14. 1 лёгкая накидка на каждого спасшегося			5		
15. Карманное зеркало			12		
Сумма ошибок:					

Примечание: обучающиеся получают бланки без экспертной оценки.

Процедуры:

- 1) принятие индивидуальных решений;
- 2) выработка коллективного решения в группах;
- 3) экспертное решение и подсчет индивидуальных ошибок;
- 4) межгрупповое взаимодействие: дискуссия, подсчет групповых ошибок;
- 5) анализ результатов и подведение итогов игры.

Инструкция. Участники должны:

1. Подсчитать абсолютную разницу в баллах между своими ответами и правильными ответами.

2. Просуммировать все разницы в индивидуальном задании.
3. Вычислить средний балл, для чего сложить все индивидуальные баллы и разделить на число человек в группе.
4. Подсчитать абсолютную разницу в баллах между групповыми ответами и правильными ответами.
5. Просуммировать все разницы в групповом задании.
6. Сравнить индивидуальный и групповой счёт и попытаться объяснить, почему некоторые из наиболее правильных индивидуальных ответов не были учтены в групповых ответах (если это имело место).
7. Выявить 3-х победителей в индивидуальном соревновании.

Имитационная игра «Предлагаю помощь»

Цель игры: развитие эмпатии, умения искать различные выходы из проблемных ситуаций, а также оптимальное решение.

Целевая аудитория: дети младшего и среднего школьного возраста.

Содержание: модератор делит учащихся на две группы. Это «нуждающиеся в помощи» и «решающие проблемы». Все участники заранее продумывают различные ситуации. Но модератор может сам это сделать, заготовив карточки. Проблемы могут быть как реальными, так и придуманными. Например:

- меня не понимают родители;
- меня обижают в классе;
- у меня пропала собака и т.д.

Группа нуждающихся в помощи сообщает о своей жизненной ситуации. Игроки из другой команды поочередно предлагают решения. Участники из первой группы совещаются и выбирают наиболее приемлемый вариант.

Модератор подводит итоги, проводится обсуждение, почему то или иное решение не подошло. После этого команды меняются ролями.

В конце всей имитационной педагогической игры руководитель подводит ребят к мысли, что важно не только предложить помощь, но и суметь ее оказать.

Задание можно немного видоизменить: например, проблема будет иметь вид «У меня есть свободное время». В данном случае нужно предложить, как его использовать наилучшим образом.

Групповая дискуссия-игра «Два сердца»

Цели: развитие следующих метакомпетентностей участников: ориентации на результат, аналитического потенциала – умения работать с информацией, руководить группой, презентационных и вербальных навыков, способности к ведению переговоров, мотивации достижения, стрессоустойчивости.

Содержание. В начале участникам дается установка, что они в данной игре – кардиохирурги, профессионалы высокого класса. У каждого из них есть свой пациент. Причем всем пациентам в равной степени необходимо срочно провести операцию по пересадке сердца. Операцию можно выполнить любому из пациентов, независимо от пола и возраста. Но на данный момент в клинике всего два донорских сердца для пересадки (а участников в этой игре, как правило, 8–10). Каждому участнику тренер раздает персональную мини-характеристику его пациента (см. ниже). На обсуждение и принятие решения кардиохирургам отводится 30 мин. После завершения обсуждения и принятия решения одному (или двум) из всех обсуждавших проблему кардиологов группа делегирует обязанность объяснить родственникам пациентов, которым операция выполняться не будет, почему принято именно такое решение.

Инструкция. Преподаватель: «Вы сейчас все – профессиональные хирурги крупной американской клиники. Каждый из вас ведет своего пациента, которому необходима срочная пересадка сердца. Но ситуация осложняется тем, что сейчас в клинике в наличии только два сердца, годных к пересадке. Через 30 мин обсуждения, которое вы проведете так, как считаете нужным, вам необходимо принять решение, каким двум пациентам будет сделана операция по пересадке сердца. Решение необходимо обосновать и сообщить родственникам всех пациентов».

Краткие характеристики пациентов (примерные варианты):

- женщина, китаянка, 35 лет, руководитель группы врачей, занимающихся разработкой лекарства против СПИДа;
- женщина, бельгийка, 32 года, врач-кардиолог, на ее счету сотни успешных операций на сердце;
- мужчина, американец, отец троих детей в возрасте трех, пяти, семи лет. Воспитывает детей один;
- японская девочка 12 лет, выдающаяся пианистка;

- врач-онколог, женщина, 33 года, под ее руководством разрабатывается эффективное лекарство против рака крови;
- русский мальчик, 11 лет, за него ходатайствует крупный российско-американский медицинский центр;
- афроамериканец, олимпийский чемпион по бегу, 25 лет;
- французская писательница, 40 лет, автор всемирно известных романов, учредитель крупного благотворительного фонда, собирающего деньги для лечения больных детей;
- девушка, 19 лет, на ее иждивении двое младших братьев восьми и десяти лет. Дочь умершего сенатора США;
- священник, 50 лет, известный проповедник, пользующийся заслуженным уважением в Канаде и США.

Обсуждение. После проведения групповой дискуссии преподаватель организует обсуждение по следующим вопросам.

1. Каким образом учитывалась система ценностей игроков при принятии решения?

2. Участники в большей степени ориентировались на прагматичный или гуманистический подход?

3. Кому было важно любой ценой отстоять своего пациента и добиться, чтобы именно ему была проведена пересадка сердца? Что для этого было сделано, какие аргументы применялись, насколько они были действенны?

4. Кто уступил коллегам в выборе пациента для пересадки сердца, чем обосновано такое решение?

5. Кто взял на себя ответственность за доведение результата обсуждения до родственников пациентов, которым не планировалась пересадка сердца?

6. Каким образом распределялись роли в ходе групповой дискуссии? И с какой ролью было легче справиться?

Методические замечания. Упражнение (помимо содержательной нагрузки) имеет определенный эмоциональный фон. Оно достаточно жестко по форме и отражает реальную зарубежную врачебную практику. Вместе с тем упражнение дает, как правило, значительный обучающий и воспитательный эффект (работа с системой ценностей). По его завершении необходимо обозначить и подчеркнуть игровой характер ситуации, избегая эмоционального за-

стревания участников на негативных переживаниях. Роль родственников выполняют свободные от игры участники и сам преподаватель.

Имитационная игра «Поединок»

Цель игры: развитие гибкости мышления, эмпатии как способности войти в эмоциональное состояние другого лица, «вчувствоваться», артистических способностей.

Целевая аудитория: имитационная игра «Поединок» применяется при изучении темы «Политика и власть» в 10 классе.

Инструкция: поскольку имитация предполагает действия в определенной ситуации по заранее известным правилам, для групп обозначены точки зрения, которые они должны отстаивать. Класс делится на 3 группы. Каждой группе дается задание.

1. Доказать, что для политического лидера важно быть здоровым.

2. Доказать, что политическому лидеру абсолютно не важно иметь хорошее здоровье.

3. Проанализировать выступления первой и второй группы и сделать вывод (группа экспертов). Для учащихся необходимо привести систему доводов и доказательств, отстаивать свою позицию.

Привлекательность использования игры для учащихся заключается в возможности проявить артистизм, попробовать свои силы и способности в условиях конкуренции, возможность действовать, не боясь ошибок, приобрести навыки действия в различных жизненных ситуациях, даже слабые ученики активно участвуют в игре, меняется мотивация деятельности, она обеспечивается добровольностью участия. Есть, конечно, и подводные камни использования игр, это возможное проявление агрессии на фоне соревнования, необходимость поддерживать постоянный интерес к игре для того, чтобы она не стала формальной. Для решения данных проблем при формировании группы или при распределении ролей не допускается доминирование отдельных учащихся в группе, роли распределяются в соответствии с желаниями учащихся, с их интересами и способностями. Дается возможность принять участие в игре всем желающим.

Интерактивная игра «Четыре угла»

Общая характеристика игры. Игра «Четыре угла» реализуется в контексте принципов интерактивной педагогики, ведущими среди которых являются: свобода выбора, смыслотворчество, мыследеятельность.

Цели игры: функционально педагоги могут предложить эту игру учащимся как на уроке, так и во внеклассной работе как технологию создания благоприятной атмосферы, установления коммуникации; как технологию актуализации знаний, их обобщения, развития положительной познавательной мотивации и т.д.

Необходимое оборудование:

– просторная аудитория с четырьмя углами, в которой можно свободно перемещаться участникам игры;

– четыре листа бумаги разного цвета (например, красный, желтый, синий, зеленый), которые с помощью скотча прикрепляются по одному в каждый угол аудитории так, чтобы их хорошо было видно всем участникам игры;

– система вопросов с вариантами ответов, которую будет предлагать педагог участникам игры (например: «Ваш любимый цвет: красный, желтый, синий, зеленый?»; «Ваше любимое время года: лето, осень, зима, весна?»; «Какому цветку вы отдаете предпочтение: роза, ромашка, георгин, гвоздика?»; «Какое дерево вам больше нравится: береза, ель, липа, дуб?» и т.д.).

Педагог к каждому вопросу подбирает 4 (по количеству углов) варианта ответов. Каждому варианту соответствует определенный цвет. Когда педагог предлагает участникам игры ответить на вопрос, сделать выбор, то он обязательно каждый вариант выбора связывает с определенным цветом (например: «Ваше любимое время года: красный цвет – лето; желтый – осень; синий – зима; зеленый – весна?»; «Какое время суток более соответствует Вашему душевному равновесию: красный – утро; желтый – день; синий – вечер; зеленый – ночь?» и т.д.).

Порядок проведения игры.

1. Педагог (руководитель игры) объявляет игру и предлагает участвовать в ней (оптимальное количество участников – до 30 человек), развешивает в четырех углах аудитории по листу цветной бумаги.

2. Педагог знакомит участников с правилами игры:

– каждому предлагается ответить на вопросы, делая тот или иной выбор;

– сделав выбор, необходимо пройти в тот угол (тот цвет), который соответствует сделанному выбору;

– если из предлагаемых выборов-ответов ни один не устраивает, то следует пройти в центр аудитории;

– после того как все участники сделали выбор и разошлись по четырем углам аудитории или собрались в ее центре, они организуют между собой коммуникацию, каждый объясняет другим в своей группе (своем углу) сделанный выбор; обмен мнениями, аргументами по сделанному выбору проводится очень оперативно (по каждому выбору – 2-3 минуты);

– далее предлагается сделать следующий выбор, вновь организуется коммуникация.

3. Педагог предлагает участникам игры систему вопросов и вариантов ответов-выборов. Оптимальное количество – 7-10 вопросов.

4. Педагог после каждого вопроса и названных четырех вариантов ответов стимулирует выбор участниками какого-либо варианта и организацию ими коммуникации. (Возможна ситуация, когда в одном или двух углах (или в центре аудитории) оказывается только по одному участнику, тогда педагог может выслушать их объяснение сделанного выбора или организовать коммуникацию участников из разных «углов»).

5. После того как участникам предложены все вопросы и состоялась коммуникация по последнему вопросу, педагог организует рефлексию состоявшегося взаимодействия по следующему алгоритму:

– зафиксируйте свое эмоциональное состояние по ходу игры;

– выразите свое отношение к содержанию и процедуре игры;

– какие мысли пробудила игра;

– о чем эта игра, чему способствует.

Система вопросов игры, проводимой на уроке, может быть составлена в соответствии с содержанием отдельной темы урока, раздела курса, всего курса.

Игра может использоваться при проведении семинара, во внеклассной работе с детьми, ее содержание может быть тематическим (например, с экологическим содержанием).

Примерный перечень вопросов и вариантов ответов-выборов для учащихся (экологическое содержание):

1. Дерево, которому вы отдаете предпочтение: дуб, сосна, липа, береза?
2. Ваш любимый цветок: ромашка, роза, георгин, гладиолус?
3. Ваше любимое домашнее животное: лошадь, корова, собака, кошка?
4. Какой источник энергии является наиболее экологически безопасным: атомная, солнечная, водная (гидро), ветра.
5. Что является большим загрязнителем природы: транспорт, промышленность, сельское хозяйство, бытовая деятельность человека?
6. Каким может быть личное участие в деле оптимизации отношений человека и природы: посадка деревьев, забота о домашних животных, чтение книг по охране природы, ответственное поведение в лесу?

Игра-упражнение «Давай, делай!»

Цель игры: назначение игры состоит в осознании ее участниками условий своего развития, способности действовать в ситуации неопределенности, принципов взаимодействия между собой и с педагогом.

Необходимое оборудование:

несколько (в зависимости от количества творческих групп) листов белой бумаги формата А2; набор цветной бумаги; разноцветные маркеры (5-7 шт.); ножницы; скотч, клеящий карандаш.

Порядок проведения игры.

Педагог (руководитель игры) приглашает принять участие в игре, сохраняя в тайне ее название (название раскрывается в самом конце игры, по окончании рефлексии ее результатов).

Участникам предлагается создать несколько творческих групп (не более четырех, численностью 5-7 человек).

В каждой группе педагог определяет руководителя – своего помощника, одной из групп может руководить сам педагог.

Педагог-руководитель игры один на один с каждым руководителем группы отдельно проводит инструктаж по организации взаимодействия руководителя и членов творческой группы в конкретной ситуации (инструктаж проводится в течение 2-3 мин).

Каждой из творческих групп предлагается реализовать одно из следующих заданий-ситуаций.

Первая ситуация – группе необходимо нарисовать лето, для чего она располагает листом белой бумаги и несколькими цветными маркерами; рисовать могут одновременно все участники; руководителю этой группы дана установка вести себя авторитарно по отношению к членам группы, иронизировать, потешаться над каждым предложением, идеей.

Вторая ситуация – группе необходимо нарисовать осень, для чего она располагает листом белой бумаги и несколькими цветными маркерами; все участники сидят на стульях вдоль стены и не имеют права (таковы условия игры) осуществлять другое пространственное размещение; им необходимо выбрать одного человека-художника, который, руководствуясь их советами, будет рисовать; руководителю этой группы дана установка вести себя ровно, тактично по отношению к участникам, но в то же время следить за строгим выполнением условий игры.

Третья ситуация – группе необходимо нарисовать весну, для чего ей дается лист белой бумаги, плохо пишущий черный маркер, порванный и смятый листок серой (можно и другой цвет) бумаги и т.п.; группа в отличие от других групп, работающих в аудитории, в разных углах, обязательно должна выйти за пределы аудитории, например в затемненный коридор; лист бумаги, на котором будет изображаться весна, помещается на полу, все участники размещаются вокруг; установка педагогу – создавать ситуацию успеха для каждого участника, сопереживать им, быть внимательным к их просьбам, но в то же время следить за строгим выполнением условий игры (нельзя размещать лист на столе, нельзя использовать другие материалы и т.д.).

Четвертая, ситуация – группа размещается удобно на стульях вокруг стола; на столе руководитель группы (его роль лучше выполнять педагогу-руководителю игры) не торопясь раскладывает лист белой бумаги, набор цветной бумаги, несколько разноцветных маркеров, ножницы, скотч, клеящий карандаш и т.п.; после того как все разложено, руководитель обращается к группе с призывом: «Давайте, делайте! Времени очень мало». Фраза «Давайте, делайте!» должна повторяться руководителем каждые 15-20 с.; вести себя он должен по отношению к группе жестко, строго, его задача – при помощи замечаний, указаний, запретов не дать возможности

что-либо делать участникам группы; необходимо подчеркнуть, что какая-либо цель (в отличие от других групп – нарисовать осень, лето, весну) перед группой сознательно не ставится.

5. Каждая из творческих групп реализует порученную ей ситуацию. Время реализации ситуации – 5-7 мин, не более.

По истечении этого времени педагог-руководитель игры дает команду всем группам закончить работу.

6. Организуются три круга рефлексии, в которой участвуют все игроки.

Первый круг – каждый из участников рассказывает (констатирует без какого-либо анализа) о том, что делала их группа; руководители групп говорят последними, рассказывая и об установке на свое поведение.

Второй круг – каждый из участников рассказывает о своем эмоциональном состоянии по ходу игры.

Третий круг – каждый из участников анализирует ход и содержание игры, высказывает предположения о целях игры.

По окончании третьего круга рефлексии педагог-руководитель игры знакомит участников с названием игры «Давай, делай!» (фраза руководителя группы из 4-й ситуации).

Игра «Гостиница»

Общая характеристика игры. Игра способствует организации взаимодействия, самоидентификации с различными социальными ролями, развитию мышления, эмоционально-чувственной сферы.

Основными участниками игры являются 8-10 человек, все остальные – наблюдатели, которые по условиям игры не имеют права общаться с основными участниками игры.

Необходимое оборудование: аудитория; 8-10 стульев; этикетки из бумаги с обозначением (можно написать маркером) социальных ролей; скотч.

Порядок проведения игры. Педагог (руководитель игры) объясняет название игры и приглашает основных участников игры – 8-10 человек.

Основные участники игры садятся на стулья в тесный круг, все остальные учащиеся становятся наблюдателями, они располагаются вокруг круга основных участников на расстоянии 1-1,5 м от круга.

Педагог знакомит участников с условиями игры (игра складывается из двух этапов).

1 этап: каждому игроку на лоб с помощью скотча будет прикреплена этикетка с обозначением социальной роли (предварительно педагогу необходимо извиниться перед участниками, что этикетки будут прикреплены таким образом, но таковы условия игры, которые необходимо соблюдать); задача участников – через организацию взаимодействия между собой, задавая косвенные вопросы (прямые вопросы-подсказки запрещены, за этим должен следить педагог), помочь каждому как можно скорее определить свою социальную роль.

2 этап: после того как определены все социальные роли, перед игроками ставится задача расселиться в гостинице. В распоряжении у игроков два 3-местных номера и один 2-местный (8 основных участников); поселиться все должны при общем согласии, насильно кого-то с кем-то селить нельзя.

Педагог прикрепляет на лоб каждому основному игроку с помощью скотча этикетки с обозначением социальных ролей; социальные роли могут быть самые разные, например: учитель, директор школы, модель, мэр города, завхоз, бандит, бомж, депутат, больной СПИДом студент и т.д. При проведении игры с различными возрастными группами детей следует осторожно и продуманно подходить к выбору социальных ролей.

Участники игры организуют коммуникацию, взаимодействие между собой, с целью определения своих социальных ролей, задавая разнообразные косвенные вопросы (порядок организации взаимодействия определяют сами участники).

Педагог корректирует ход взаимодействия, следя за тем, чтобы не задавались прямые вопросы-подсказки.

Социальная роль считается раскрытой, когда сам участник (ее носитель) назовет ее.

После того как все социальные роли определены, участники обсуждают варианты расселения в отведенные для них номера гостиницы.

Педагог напоминает участникам, что расселение необходимо провести при общем согласии всех.

Участники называют вариант расселения в номера гостиницы, к которому они пришли в результате обсуждения, и комментируют его.

Рефлексия. Проводится рефлексия результатов и хода игры (сначала организуется рефлексия основных участников игры, а затем – её наблюдателей) по следующему алгоритму:

– зафиксируйте свое эмоциональное состояние на период игры и его причины;

- о чем вас заставила задуматься игра;
- чему посвящена, чему способствует игра;
- дайте оценку своего участия в игре.

Игра может быть широко использована в учебном процессе по любой школьной дисциплине. В соответствии со спецификой содержания того или иного школьного предмета изменится и содержание игры (например, в курсе литературы вместо социальных ролей будут литературные герои из одного или нескольких произведений; в химии – химические элементы; в биологии – животные или растения и т.д.).

Деловая игра «Нельзя терять ни секунды»

Цель: стимулировать участников задуматься о многочисленных и разнообразных причинах потери времени в современном мире и о том, как можно этого избежать.

Материалы: плакат, копии перечня «Причины потери времени», ручки или карандаши.

Процедура:

– попросите группу задуматься о том, что такое время и почему некоторые дни пролетают совсем незаметно, а выполнено совсем немного дел. (Конечно, никто из нас не защищен от людей или вещей, которые мешают нашей работе).

– Имея это в виду, попросите каждого обучаемого написать десять самых главных, по их мнению, причин потери времени.

– Спустя несколько минут образуйте группы из трех человек и попросите проанализировать эти списки, чтобы увидеть, какие пункты в них имеют отношение к большинству из присутствующих.

– Продемонстрируйте плакат, на котором зафиксированы основные причины потери времени и организуйте обсуждение того, как этого можно избежать.

Вопросы для обсуждения:

1. Как коллективный список причин членов вашей группы соотносится с вашим собственным перечнем?
2. Каковы три наиболее важные причины потери времени у вас?
3. Каковы основные способы сберечь время?

Советы организатору:

В зависимости от возрастных и индивидуально-психологических особенностей участников десять «основных причин потери времени» с плаката могут не совпадать с ответами группы. Отметьте некоторые конкретные предложения относительно основных пунктов.

Список основных причин потери времени:

1. Отсутствие комфортных бытовых условий.
2. Увлеченность компьютерными играми.
3. Плохое планирование.
4. Попытки делать слишком много дел одновременно.
5. Визиты свободных от дел друзей.
6. Личная неорганизованность
7. Недостаток собственной дисциплины.
8. Неспособность сказать «нет».
9. Откладывание дел со дня на день.
10. «Зависание» в социальных сетях.

Деловая игра «Тонущий корабль»

Цель: развитие толерантности, умения адаптироваться, работать в команде.

Необходимый инвентарь: веревка, одеяло или клейкая лента, чтобы обозначить место на полу.

Правила игры. Отметьте с помощью веревки (одеяла, клейкой ленты) ограниченный участок на полу, и пусть ваша команда на него встанет. Постепенно сокращайте это пространство в течение 10-15 минут. Задача участников: искать способы удержаться друг друга внутри и не «вывалиться за борт».

Деловая игра «Башня из спагетти и зефира»

Цель: формирование навыков командной работы, развитие умения активно мыслить, брать на себя ответственность, умения убеждать в процессе решения проблемы.

Необходимый инвентарь: по 20 штук сырых спагетти, одному мотку клейкой ленты, метровому куску веревки и одному зефиру на каждую команду.

Правила игры. Перед командами из 4-5 человек ставится цель – построить самую высокую башню, способную стоять самостоятельно, опередив соперников. Для усложнения игры можно поставить дополнительное условие: зефир должен находиться на вершине башни и использоваться в качестве «купола».

Деловая игра «Перемена мест»

Цель: развитие умения адаптироваться, формирование навыков командной работы.

Необходимый инвентарь: мел, веревка, клейкая лента, бумага (чтобы отметить место, где можно встать).

Правила игры. Участники делятся на две команды и строятся в две шеренги лицом друг к другу. Используя мел, клейкую ленту, веревку или листы бумаги (в зависимости от того, на каком полу буде проходить игра) организатор отмечает место, где стоит каждый из игроков, а также один дополнительный пустой участок между двумя шеренгами. Цель заключается в том, чтобы шеренги поменялись местами.

Правила предусматривают следующие ограничения:

- одновременно может перемещаться только один человек;
- нельзя меняться местами с игроком, смотрящим в том же направлении;
- нельзя двигаться назад;
- за один ход игрок может меняться местами только с одним игроком из второй команды.

**Имитационная игра
«Идеальный образ преподавателя-игротехника»**

Задание. Вы должны создать идеальный образ преподавателя-игротехника. Ознакомившись с предложенной ниже формой, отметьте характеристики, наиболее полезные, по вашему мнению, для принятия правильного решения с учетом деятельности, на которую вы отбираете преподавателя.

Инструкция 1. Ваша задача – применительно к каждому играющему индивидуально проранжировать перечисленные ниже 20 характеристик. Критерием для оценки качеств и способностей является их значение для игротехнической деятельности. Качество или способность 1, 2 и т.д. являются наименее важными, низкий рейтинг, 20 – самый высокий рейтинг; 9, 18 и т.д. – наиболее значимые для данной деятельности. Необходимо соблюсти условие: ни одна цифра не должна повториться!

№ п/п	Требуемые характеристики	Индивидуальный идеальный образ	Коллективный идеальный образ
1.	Высокая работоспособность и энергичность		
2.	Способность управлять смыслом деятельности		
3.	Умение предвидеть потенциальные проблемы		
4.	Инновационность (найти и внедрить)		
5.	Ответственность за достижения		
6.	Эмпатический потенциал (сопереживание, сорядость)		
7.	Решительность в принятии решений по ситуации		
8.	Способность к обучению, развитию		
9.	Способность налаживать сотрудничество, эффективно взаимодействовать с обучающимися		

10.	Умение собирать и перерабатывать информацию		
11.	Умение практически организовать занятие		
12.	Владение андрагогической компетентностью		
13.	Быстрая адаптивность и мобильность		
14.	Способность не отступать перед трудностями		
15.	Личное обаяние, позитивный имидж		
16.	Способность генерировать новые идеи (креативность)		
17.	Склонность к лидерству и поддерживающему стилю		
18.	Эвристический оптимизм (ориентация на успех)		
19.	Умение управлять конфликтом, стрессовыми ситуациями		
20.	Умение вести свою линию и убеждать других		

Инструкция 2. После того как все проранжируют характеристики и запишут результаты в графе «Индивидуальный идеальный образ», вся группа делится на подгруппы по 3 –7 человек (в зависимости от численного состава группы) и обсуждают в командах коллективное решение, т.е. создают коллективный идеальный образ преподавателя.

Правила обсуждения:

- 1) принимать решение путем голосования нельзя;
- 2) высчитывать процент нельзя;
- 3) давить на партнеров по типу: «Я сказал!» – нельзя;
- 4) идти на компромисс нежелательно.

Цель – путем переговоров и коллективного обсуждения на основе аргументации позиции каждого выработать совместное решение.

Инструкция 3. Провести межгрупповую дискуссию, в ходе которой определить правильность выбранных характеристик, соизмеряя их с функциями преподавателя-игротехника.

Дебрифинг. По итогам игры в командах составить «Памятку» преподавателю-игротехнику по последовательности шагов подготовки и проведения занятия с использованием интенсивной интерактивной технологии. Затем провести презентацию и оценку «Памяток», подвести итоги игры.

Приложение 2.

Вопросы для оценки интерактивного занятия

Ваше мнение очень важно, так как мы хотим улучшить нашу работу и наш вклад в процесс обучения и развития. Благодарим вас.

1. Что вы ожидали от игры? Обсуждали ли вы свои надежды со своим руководителем?

2. Насколько хорошо содержание занятия отвечает:

– декларируемым целям;

– вашим личным целям и ожиданиям?

3. Что вы думаете о содержании игры? Какие темы были раскрыты в полном объеме?

4. Какой этап занятия можно было бы развернуть? Что заняло слишком много времени?

5. Какие практические задания, видеофрагменты и другие материалы использовались корректно?

6. Чувствовали ли вы себя включенным в работу? Чувствовали ли вы, что вносите свой вклад в нее?

7. Удалось ли сформировать какие-либо навыки или понять, какие из них у вас пока ещё не развиты?

8. Можете ли вы применить результаты проработанного материала в своей учебной деятельности, жизни?

9. Как вы будете использовать информацию, полученную во время занятий?

Приложение 3.

Ответы на тестовые задания

Раздел I. Игра как междисциплинарный феномен

Тема 1. Теории игры в зарубежной науке

Тема 2. Развитие теории игры в отечественной науке

1	2	3	4	5	6	7	8	9
г	в	б	г	а	г	б	г	б

Тема 3. Психолого-педагогические аспекты организации игровой деятельности

1	2	3	4	5	6
б	в	багваб	в	двгаб	б

Раздел II. Игровые технологии в образовательном процессе

Тема 4. Дидактическая игра: сущность и содержание

1	2	3	4	5	6	7	8
в	в	а	б	двгаб	г	г	б

Тема 5. Интерактивные образовательные игровые технологии

1	2	3	4	5
б	г	б	в	аббавв

Тема 6. Деловая игра как сложная интерактивная технология

1	2	3	4	5
в	гвба	взагбеждк	в	в

Тема 7. Ролевая игра в образовательном процессе

1	2	3	4	5
б	г	в	в	б

Раздел III. Методические аспекты разработки и проведения образовательных игр

Тема 9. Проектирование и организация образовательного квеста

1	2	3	4	5
в	а	дгвба	а	г

Тема 11. Специфика разработки и проведения интеллектуальной игры

1	2	3	4	5	6
г	в	а	г	г	бдавг

Тема 12. Игровая компетентность педагога

1	2	3	4	5
г	в	б	г	в

Для заметок

Научное издание

Ушатикова Ирина Игоревна

ИГРОПЕДАГОГИКА

Учебное пособие
Чебоксары, 2019 г.

Редактор *И.И. Ушатикова*
Компьютерная верстка и правка *Т.В. Яковлева*
Дизайн обложки *Н.В. Фирсова*

Подписано в печать 20.05.2019 г.
Дата выхода издания в свет 24.05.2019 г.
Формат 60×84/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура Times. Усл. печ. л. 8,37. Заказ К-474. Тираж 500 экз.
Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс»
428005, Чебоксары, Гражданская, 75
8 800 775 09 02
info@interactive-plus.ru
www.interactive-plus.ru

Отпечатано в Студии печати «Максимум»
428005, Чебоксары, Гражданская, 75
+7 (8352) 655-047
info@maksimum21.ru
www.maksimum21.ru