

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русской филологии и медиаобразования на базе МОУ ГЭЛ

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ШКОЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ
УЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 2 курса 257 группы
направления 44.04.01 – Педагогическое образование
(профиль «Учитель – ученик – урок в школьной практике словесника»)
Института филологии и журналистики

КОЗИНОЙ ЕКАТЕРИНЫ ВЛАДИМИРОВНЫ

Научный руководитель

доцент, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Л.В. Зимина

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

зав. кафедрой, д.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

О.И. Дмитриева

инициалы, фамилия

Саратов 2020

Актуальность выпускной квалификационной работы на тему **«Игровые технологии в школьной практике учителя-словесника»** определяется тем, что, несмотря на наличие большого количества исследований феномена игры – с позиции социокультурной составляющей (Й. Хёйзинга, Е. А. Репринцева), с психолого-педагогической точки зрения (Л. С. Выгодский, Д. Б. Эльконин, С. А. Шмаков), с лингвистической позиции (Ю. Б. Норман, В. З. Санников) и многих других – практическое применение, деятельностное использование игровых технологий в обучении до сих пор носит лишь фрагментарный характер. Во многом это связано с недопониманием педагогической значимости игры в школьном образовании, с незнанием основных составляющих игрового процесса, с неразвитым игровым мышлением школьников, а часто и самих педагогов, с недостаточной осведомленностью в существующих обучающих и развивающих играх, а также с неумением вычленять образовательную и развивающую компоненты в развлекательных играх.

Объектом исследования стал феномен игры в рамках школьного образования.

Предметом исследования – методика применения обучающих и развивающих игр филологической направленности.

Цель работы: обозначить методические пути внедрения игровых технологий в школьную практику учителя-словесника.

Цель реализуется в следующих **задачах**:

- 1) рассмотреть историю использования игры в образовательном процессе с древности до наших дней с целью выявления её концептуальной базы;
- 2) рассмотреть критерии игры в работах игропрактиков, игропедагогов и геймдизайнеров;
- 3) определить приёмы развития игрового мышления и необходимые для этого условия;

- 4) охарактеризовать существующие обучающие и развивающие игры филологической направленности с точки зрения применения в урочной и внеурочной деятельности;
- 5) разработать проект образовательной настольной игры по литературе.

Материалом исследования послужили обучающие и развивающие настольные игры филологической направленности.

Методы исследования: анализ и обобщение исследовательской литературы, описательный метод, педагогическое наблюдение.

Новизна работы заключается в следующем:

- 1) предпринята попытка обосновать утверждение, что в образовательной среде современной школы необходимо учитывать имеющийся опыт игропрактиков, игропедагогов и геймдизайнеров;
- 2) определены и описаны результативные приёмы развития игрового мышления школьников в практике учителя-словесника.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения (на 65 страницах).

В **первой** главе «**Игра в пространстве образовательной среды: из истории и теории вопроса**» рассмотрена история возникновения обучающих и развивающих игр и возможность внедрения их в образовательный процесс, осмыслены пути развития игрового мышления.

В **параграфе 1.1 «Феномен игры как предмет педагогического осмысления»** проанализированы фундаментальные исследовательские работы, посвящённые изучению педагогической игры, – труды Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, С. А. Шмакова, В. В. Серикова, Е. А. Репринцевой, П. Грея и др. Это помогло выявить параметры соответствия характеристикам игр учебно-познавательной направленности того вида деятельности, который принято считать педагогической игрой.

Следующим шагом стал анализ работ современных игропрактиков, игропедагогов и геймдизайнеров. Это помогло выявить основные элементы собственно игровой деятельности (цель, правила игры, система обратной

связи, добровольное участие). Кроме того, сделан вывод, что без ориентации на соблюдение собственно игровых факторов невозможно отчётливое разграничение результативной педагогической игры и псевдоигровой ситуации.

В параграфе обозначены проблемы, с которыми сталкивается педагог, внедряющий игровые технологии в свою практику. Во-первых, важно детально продумывать цель, правила, систему обратной связи и условия хорошей игры, что требует определённого опыта. Во-вторых, у обучающегося не должно возникать ощущение, что его принуждают, так как игра предполагает добровольное участие. В-третьих, важно учитывать потребности и возможности школьника. В-четвёртых, игра не подходит для такого вида деятельности на уроке, как контроль знаний и умений. Однако, несмотря на возможные трудности в применении игровых технологий, они необходимы в нынешней школе, на что указывают выявленные в работах современных психологов преимущества: развитие быстроты мышления, критического мышления, речевой изобретательности, способности сосредоточенно работать в условиях цейтнота.

В параграфе 1.2 «Из истории обучающих и развивающих игр» представлен анализ истории обучающих и развивающих игр, который показал возможности их использования на уроках и во внеурочной деятельности. В качестве материала исследования были выбраны настольные, телевизионные и компьютерные игры.

Анализ истории обучающих настольных игр показал взаимосвязь игры и потребностей самого общества. Так, в сложные военные времена были значимы игры на развитие тактического и стратегического мышления, во времена экономической нестабильности появлялись игры на повышение финансовой грамотности, сегодня, когда образование стало массовым, а человека волнуют не только знания, но и психологический комфорт, набирают популярность обучающие и развивающие игры. В работе приведены примеры настольных игр по разным школьным предметам.

В параграфе рассмотрена механика популярных обучающих и развивающих телевизионных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Маркиза», «Умницы и умники», «За семью печатями», «Самый умный». Представленные телевизионные игры отнесены к интеллектуальным играм, продемонстрирован их образовательный потенциал.

Обзор компьютерных игр в сфере образования показал, что их применение во многих странах давно является общепринятым. Начиная с 60-х годов, преподаватели разных предметных областей обращаются к компьютерным играм в качестве мощного инструмента обучения и развития мотивации, разрабатываются образовательные курсы и магистерские программы по внедрению компьютерных игр в образовательный процесс. В работе представлены игры, которые можно результативно использовать на уроках истории, литературы, биологии, физики и др. Однако сделан вывод, что сегодня рынок обучающих и развивающих компьютерных игр по-прежнему скуден, поэтому учителю необходимо научиться выделять образовательную и развивающую компоненты в развлекательных играх.

Поскольку в ходе исследования выяснилось, что для самой организации игровой деятельности на практике одного только овладения соответствующими технологиями учителю недостаточно, не менее важным было сосредоточиться на рассмотрении проблемы формирования у обучающихся самого типа игрового мышления, что и было сделано в **параграфе «1.3 Игровое мышление школьников и пути его развития в практике учителя-словесника».**

При рассмотрении и отборе приёмов развития такого типа мышления учитывалась классификация Елены Евгеньевны Кравцовой, доктора психологических наук, которая определила уровни и критерии психологической готовности к игре. В качестве приёмов мы предложили учителю-словеснику обратить внимание на такие виды учебной деятельности, как работа с феноменом языковой игры на примере художественных и публицистических текстов, сочинительство сказок,

историй, театрализации. Определены здесь и условия для всестороннего раскрытия потенциала учеников.

Вторая глава «Обучающие и развивающие игры филологической направленности для урочной и внеурочной деятельности» представляет собой методическое осмысление проблемы внедрения игровых технологий в практику учителя-словесника.

В параграфе 2.1 «Обучающие и развивающие настольные игры на уроках русского языка» рассмотрены следующие настольные игры: «Образно говоря», «Соображарий», «Слово за слово», «Языколом», «Языколомище» и др. Предложены варианты включения их в урок в качестве разминки или полноценного языкового упражнения. Сделан вывод, что использование игровых технологий на уроках русского языка может помочь учителю показать школьникам всё богатство изучаемого явления, отойти от шаблонов и штампов, укоренившихся в образовательной системе, создать позитивную рабочую атмосферу урока и условия для развития яркой языковой личности.

В параграфе 2.2 «Уроки литературы как область применения обучающих и развивающих настольных игр» рассмотрены разные настольные игры («DaNets», «Наши чувства», «Мастер сказок», «Шкатулка доброго волшебника» и др.) с позиции возможного их использования на уроках литературы. Они разделены на несколько тематических групп: игры на основе фактов, игры для пробуждения эмоционального отклика от художественного произведения, игры для развития фантазии и совершенствования навыка сочинительства. Резюмируется, что современный рынок настольных игр по литературе невелик, поэтому учителю стоит дополнять имеющиеся игры самостоятельно. При выборе игры необходимо соотносить её с учебной задачей и уровнем подготовки обучающихся, чтобы этот процесс был не столько развлекательным, как обучающе-развивающим.

Параграф 2.3 «Внедрение игровых технологий во внеурочную деятельность учителя-словесника» представляет собой обзор собственных

разработок по применению игровых технологий, так как представляется очевидным, что именно внеурочные занятия являются оптимальной площадкой для внедрения полноценной результативной игры в образовательный процесс.

В пункте 2.3.1 «**Разработка внеурочного мероприятия «Вечер сказок» для 5 класса»** предложена технологическая карта внеурочного мероприятия по литературе с подробно представленным ходом занятия. В качестве вспомогательного материала выбрана настольная игра «Тысяча и одна история». Значимость представленной разработки видится в том, что, играя, школьники не только вспомнят и закрепят правила построения волшебной сказки, но смогут создать свою уникальную творческую историю.

Пункт 2.3.2 «**Разработка интеллектуально-развлекательной игры «Литературомания» для абитуриентов Института филологии и журналистики СГУ»** представляет собой успешно апробированное игровое занятие, при составлении которого учитывался опыт интеллектуальных телевизионных игр. В декабре 2018 года под руководством А. В. Раевой, доцента кафедры русской филологии и медиаобразования на базе МОУ «Гуманитарно-экономический лицей» был разработан интеллектуально-развлекательный квиз, имевший свои особенности: во-первых, поскольку целевая аудитория – это абитуриенты Института филологии и журналистики, игра должна была быть тематической и направленной на закрепление знаний по литературе; во-вторых, игра была не командной, а индивидуальной; в-третьих, всю подготовительную работу провели магистранты Института филологии и журналистики.

Игра состояла из семи раундов. В первом раунде «Выбрать или нет» абитуриентам предлагалось выбрать недостающие слова в четверостишье, представленном на экране. Во втором раунде «Имя твоё – птица в руке» необходимо узнать литераторов, портреты которых представлены на экране. Выбраны были портреты А. А. Блока, М. Ю. Лермонтова, С. А. Есенина, А. С. Грибоедова, Ф. М. Достоевского, И. С. Тургенева, А. П. Чехова,

М. Е. Салтыков-Щедрин, А. И. Куприна, И. А. Бунина. В третьем раунде «Правда против лжи» ведущий предложил участникам игры проверить на правдоподобность десять утверждений, а в четвёртом – «Альтернативная обложка книги» – соотнести варианты обложек с названиями художественных произведений. Для игры с абитуриентами были выбраны следующие произведения: «Мёртвые души», «Капитанская дочка», «Преступление и наказание», «Толстый и тонкий», «Шинель», «Анна Каренина», «Собачье сердце», «Мать», «Ася». Пятый раунд «Логика» был наиболее приближен к классической игре «Что? Где? Когда?», где участники отвечают на вопросы, опираясь не только на знания и общую эрудицию, но и на логику. При отборе вопросов использовался материал открытой базы вопросов игры «Что? Где? Когда?» и учитывалась литературная тематика квиза. В шестом раунде «Медиараунд» абитуриентам нужно было ответить на вопросы, опираясь на видео и аудио материал: трейлеры к фильмам, экранизации, буктрейлеры, голос автора и т.д. Для игры были отобраны фрагменты экранизаций «Евгения Онегина», «Отцов и детей», «Обломова», «Анны Карениной», буктрейлеры «Горя от ума» и «Старухи Изергиль», трейлеры к фильмам «А зори здесь тихие», «Вий», аудиофрагмент с голосом Владимира Маяковского. В седьмом раунде «Узнать героя по портрету» предлагались фрагменты текста, в котором описан портрет героя, задача участников – догадаться, о ком идёт речь. Школьники отгадывали Наташу Ростову из «Войны и мира», Печорина из «Героя нашего времени», Герасима из «Муму», Манилова из «Мёртвых душ», Алёну Ивановну из «Преступления и наказания», Акакия Акакиевича Башмачкина из «Шинели».

Интеллектуально-развлекательная игра с абитуриентами прошла успешно, так как школьники были подготовлены и хорошо ориентировались в литературном материале. Несмотря на то, что игра была индивидуальной, а не командной, абитуриенты поддерживали друг друга.

Поскольку в ходе проведённого исследования был сделан вывод о недостаточном количестве образовательных настольных игр на современном рынке, в пункте 2.3.3 «Проект образовательной настольной игры «Таймтрвел: Мой Пушкин»» представлена авторская разработка проекта литературной обучающей игры. Для этого была определена её *тема* (влияние А. С. Пушкина на отечественную литературу, культуру и историю); произведён *отбор фактов* (из событий до рождения А. С. Пушкина; в течение его жизни; после смерти поэта); продумана оптимальная *механика осуществления игрового процесса* («Правда или ложь», «Таймлайн»); подготовлена *сопроводительная книга* с развёрнутым комментарием к каждой из игровых карточек. Тематический выбор обоснован пониманием значимости фигуры Пушкина и желанием показать его влияние на отечественную литературу, культуру и историю.

Игра задумывалась как способ систематизации знаний, узнавания нового материала, понимания литературного и исторического процесса.

Задачи игры:

1. Структуризация биографических фактов А. С. Пушкина;
2. Иллюстрация незаурядной личности поэта;
3. Знакомство с историческими, литературными и окололитературными фактами, связанными с феноменом Пушкина;
4. Включение ассоциативной и моторной памяти.

Материал игры:

1. Факты, связанные биографией А. С. Пушкина;
2. Факты, связанные с творчеством А. С. Пушкина;
3. Факты, связанные с феноменом Пушкина в литературе, живописи, музыке, архитектуре и скульптуре, кино, театре и т.д.

При отборе материала учитывались задачи реализации школьной программы по литературе (основные биографические данные, изучаемые художественные произведения), а также презентации интересных фактов, которые могут помочь по-новому взглянуть на личность поэта.

Дидактическое значение сопроводительной книги к игре «Таймтрелл: Мой Пушкин» состоит в том, что она подготовлена на основе статей из энциклопедий, монографий, научных и журнальных публикаций, посвящённых А. С. Пушкину. Она предназначена в основном для учителя, чтобы тот, затеяв такую развивающе-обучающую игру с учениками, мог дать развёрнутый комментарий того или иного события из жизни поэта или расхожего утверждения. Таким образом, играя в «Таймтрелл: Мой Пушкин», школьники не только запомнят отдельные факты, но и смогут сложить более полную картину происходившего.

В **Заключении** представлены результаты достижения поставленных задач, что можно представить следующим образом.

Игра как древнейший культурный феномен несёт в себе огромный потенциал для развития и образования общества: она удовлетворяет желание ощущать собственную компетентность, потребность и способность контролировать внешние условия и воздействовать на них, стремление к самосовершенствованию. Внедрение игровых технологий в образовательный процесс является сложной, но, как выяснилось, необходимой задачей.

Анализ специальной исследовательской литературы убедил в высоком развивающем и образовательном потенциале педагогической игры в работе не только с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, но и со школьниками средней и старшей возрастных групп.

В ходе предпринятого исследования была определена концептуальная база игровой деятельности и сделан вывод о том, что учителю в современной школе недостаточно ориентироваться на соблюдение лишь привычных критериев педагогической игры, поскольку тогда не будут учтены все аспекты собственно игровой деятельности. Поэтому необходимым видится обращение к апробированному опыту игропрактиков, игропедагогов и геймдизайнеров.

Кроме того, в процессе работы была предпринята попытка описать методические приёмы развития игрового мышления школьников в практике

учителя-словесника. Это было продиктовано тем, что термин «игровое мышление» применяется преимущественно в командных видах спорта, а приёмы его развития обозначены рамками спортивных игр. Критерием отбора приёмов для филологических игр стала ориентация на такие виды деятельности, которые помогают развивать воображение и направлены на практическое применение в обучении.

Поскольку главной целью исследования являлось рассмотрение возможных методических путей внедрения игровых технологий в современную школьную практику учителя-словесника, в работе были проанализированы существующие обучающие и развивающие игры филологической направленности с точки зрения применения их в урочной и внеурочной деятельности, предложен проект образовательной настольной игры «Таймтревел: Мой Пушкин».

Полученные результаты могут быть учтены при внедрении игровых технологий в практику учителя-словесника. Но, несмотря на то, что игры, безусловно, являются эффективным образовательным инструментом, позволяют развивать необходимые универсальные умения и компетенции, во многом восполняя пробелы фронтальной педагогики и шаблонности подходов к преподаванию в школе, учителю все же не стоит всецело полагаться на безграничность возможностей игр. Всегда нужно критически относиться к тому, что в образовательном процессе играет роль лишь вспомогательного средства. Кроме того, в случае неумелого применения данной технологии, игра не только не облегчит обучение школьников, но и может ему существенно помешать.

Промежуточные результаты исследования были апробированы в ходе следующих научных и научно-методических конференций:

- Всероссийская конференция молодых учёных «Филология и журналистика в XXI веке», посвящённая 110-летию Саратовского государственного университета, 24 апреля 2019, г. Саратов (СГУ), выступление с докладом

«Активация целостного мышления школьников при работе с теоретическим материалом на уроке русского языка»¹;

- V Всероссийская научно-практическая конференция «Медийные процессы в современном гуманитарном пространстве: подходы к изучению, эволюция, перспективы», 18 мая 2019 года, г. Москва (МПГУ), выступление с докладом «Образовательный потенциал блогов о литературе в приложении «Instagram» в контексте медийных процессов в современном гуманитарном пространстве»²;
- Международная научно-практическая конференция «Инновации в развитии одарённости: от книги до IT-решений» на базе Саратовского национального исследовательского государственного университета им. Н. Г. Чернышевского, 16 октября 2019, г. Саратов (СГУ), выступление с докладом «Языковая игра как способ формирования личности ребёнка»³;
- Оксфордская научно-практическая конференция «Наука и общество: проблемы современных гуманитарных исследований», на базе Саратовского национального исследовательского государственного университета им. Н.Г.Чернышевского, 16 ноября 2019, г. Саратов (СГУ), выступление с докладом «Социальные сети как фактор формирования униполярной информационной картины мира подростка»⁴.

¹ По материалам доклада подготовлена и сдана в печать статья в сборник статей молодых учёных «Филологические этюды». Вып. 23. Саратов. 2020.

² Козина, Е.В. Образовательный потенциал блогов о литературе в приложении «Instagram» в контексте медийных процессов в современном гуманитарном пространстве/ Е.В. Козина// Медийные процессы в современном гуманитарном пространстве: подходы к изучению, эволюция, перспективы: Материалы V Научно-практической конференции. – М.: Издательство «Спутник +», 2020. – С. 152-158.

³ Козина, Е. В. Языковая игра как способ формирования личности ребенка/ Е. В. Козина// Инновации в развитии одаренности: от книги до IT-решений: Ибб сборник научных статей Международной научно-практической конференции. – Саратов: Изд-во Сарат. ун-та – 2019. – С. 123-127.

⁴ По материалам доклада подготовлена и сдана в печать журнал «Наука и общество: проблемы современных гуманитарных исследований».