

© 2009 г. М.В. Фоминых

## ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИКЕ:

### ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

*Игровое моделирование – новая технология в процессе обучения студентов университетов; проводится исследование явлений, процессов или систем путем построения и изучения их моделей в игре; изучается использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем в игровых ситуациях.*

*Ключевые слова: моделирование; игра; способности; новые технологии в педагогике.*

Игровое моделирование в современной науке и практике может рассматриваться как новая педагогическая технология, способствующая достижению различных педагогических и воспитательных целей. Данная технология основывается на построении и проектировании моделей, впоследствии внедрении их в жизнь в качестве утвержденного практикой примера. Вопросы применения игрового моделирования в учебном процессе исследуются с различных позиций. Так, философский аспект проблемы представлен в работах О. Финка, Й. Хейзинги, Х. Гадамера, И. Канта и др. Психологические вопросы освещают Л. Выготский, А. Леонтьев, Э. Берн и др. Педагогический аспект представлен в работах А. Дахин, К. Ушинский, С. Рубенштейн. Теоретический анализ имеющихся научных источников показал, что существующая система форм учебных занятий не в полной мере отвечает возросшим требованиям к образованию подрастающего поколения. Особое значение приобретает формирование способности к самостоятельному добыванию и обработке знаний в условиях быстро меняющейся окружающей действительности. Таким образом, одним из главных направлений современной дидактики является сочетание традиционных методов и приемов обучения с поиском новых путей, средств, а также инновационных технологий. Вся история развития человеческой мысли пронизана постоянным стремлением постичь природу человека, понять причины его какой-либо де-

тельности. Великие мыслители древности – Гераклит, Демокрит, Лукреций, Платон, Сократ, Аристотель – заложили философские основы метода игрового моделирования, который завоевывает все большую популярность среди преподавателей. Рассматривая философские основания игрового моделирования, уместнее всего начать с определения понятий «модель», «моделирование», «игровое моделирование», «игра».

Модель – это аналитическое или графическое описание какого-либо процесса, это искусственно созданный объект. Моделирование – это исследование каких-либо явлений, процессов или систем путем построения и изучения их моделей; использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем. Игровое же моделирование – это разновидность игрового метода, важный инструмент развития мышления, памяти, внимания обучающегося в процессе изучения им содержания учебных дисциплин. Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся. Также игровое моделирование – это процесс отражения реальности, или фантастической реальности в игре. Тогда что есть игра?

Итак, игра – это: некая искусственная реальность; свободная деятельность; она имеет цель в самой себе; сопровождается чувством удовольствия; характеризуется адогматичным отношением к миру; обеспечивает восприятие значимого, актуального для человека; являет необходимость подчинения правилам, иначе игра не существует; предполагает того, кто играет – субъекта игры, т.е. носит субъективный характер; предполагает кого-то или что-то, с кем (чем) играют, т.е. некие субъект-объектные отношения. Г. Спенсер исходит из того, что игра есть биологическая функция организма животного и человека, хотя и не является условием поддержания его жизни. Немецкий психолог К. Гроос придает игре иной характер. Он разделяет игры животных и игры людей и рассматривает игру как свойство лишь высокоразвитых животных. Игра – это лишь один из феноменов человеческого бытия, но её подобие можно увидеть в различных сферах человеческой жизни. Согласно Финку, играть может только человек. Для каждого игра – это совершенно знакомое явление. Основным исследователем игры считается Й. Хейзинга. В его труде «*Homo ludens*» большое место занимают масштабные гипотезы относительно возникновения и развития мировой культуры. У Хейзинги основ-

ное разделение «игра – неспособность к игре» идет не по группам и слоям, не по степени приближенности этих слоев к культуре: разделение идет по подлинности либо неподлинности реализации в культуре всеобщего – онтологически человеку присущего – игрового начала. Игра витает над действительностью как некая неуловимая видимость. Таким образом, игра является специфическим фактором всего, что окружает нас в мире. Человеческая культура, по мнению Хейзинги, возникает в игре и развивается как игра. Также авторитетным исследователем игры является представитель направления герменевтика Х.-Г. Гадамер. В труде «Истина и метод» в главе «Онтология произведения искусства и ее герменевтическое значение» он пишет, что фундаментальной характеристикой человеческого бытия является «историчность» [1; С.112], герменевтическое значение которой раскрывается при помощи языка. Сущностью языка Гадамер объявляет игру, которая выступает основой и познания, и понимания истории. Для Гадамера задача исследования игры состоит в том, чтобы в первую очередь выяснить, как отдельные игровые акты соотносятся с возможностями, заключенными в уже существующих понятиях собственно «игры» и ее метафор.

Специфика философского подхода к игре неоднозначна, но все-таки существует некая нить, связывающая идеи всех ученых, интересовавшихся игрой, которая помогает составить целостную картину об игре, ее особенностях и признаках. Знакомство же с педагогической литературой по теме позволяет сказать, что «модель» и «моделирование» используются в педагогике очень широко и несут в себе разное содержание. При этом каждый автор дает свое определение модели. Среди определений есть и узко предметные и более обобщающие. Следует отметить, что термин «игровое моделирование» все же стоит начать рассматривать с «игры»: Игра – это такой вид деятельности, результатом которого не становится производство, какого – либо материального или идеального продукта (за исключением деловых и конструкторских игр взрослых людей и детей). Игры часто имеют характер развлечения, преследуют цель получения отдыха. Иногда игры служат средством символической разрядки напряженностей, возникших под влиянием актуальных потребностей человека, которые он не в состоянии ослабить иным путем. Существует несколько типов игр: индивидуальные и групповые, предметные и сюжетные, ролевые и игры с правилами. Индивидуаль-

ные игры представляют собой род деятельности, когда игрой занят один человек, групповые – включают несколько индивидов. Предметные игры связаны с включением в игровую деятельность человека каких-либо предметов. Сюжетные игры разворачиваются по определенному сценарию, воспроизводя его в основных деталях. Ролевые игры допускают поведение человека ограниченное ролью, которую в игре он берет на себя. Наконец, игры с правилами регулируются определенной системой правил поведения их участников. Нередко в жизни встречаются смешанные типы игр: предметно-ролевые, сюжетно-ролевые, сюжетные игры с правилами и т.п. Отношения, складывающиеся между людьми в игре, как правило, носят искусственный характер в том смысле этого слова, что окружающими они не принимаются всерьез и не являются основанием для выводов о человеке. Игровое поведение и игровые отношения, мало влияют на реальные взаимоотношения людей, по крайней мере, среди взрослых. Тем не менее, игры имеют большое значение в жизни людей. Для детей игры имеют по преимуществу развивающее значение, а у взрослых служат средством общения, разрядки. Некоторые формы игровой деятельности приобретают характер ритуалов, учебно-тренировочных занятий, спортивных увлечений.

Игру чаще всего определяют как деятельность, выполняемую не для получения какого-либо результата, а ради самой деятельности, ради забавы. Подобные представления об игре отражены в теориях игры как растрате избытка сил. К.Д. Ушинский видел в игре ребенка серьезное занятие, в котором он осваивает и преобразует действительность. С.Л. Рубенштейн утверждал, что игра является выражением определенного отношения человека к окружающей действительности. Н.К. Крупская впервые в педагогике поставила вопрос о связи игры с трудом. Она доказала, что у детей нет резкой грани между этими видами деятельности; в игре, как и в работе, главное – постановка цели и ее выполнение. По мнению Н.К. Крупской, игра готовит детей к труду. Эту мысль развивает А.С. Макаренко. Он утверждает, что хорошая игра похожа на хорошую работу, их объединяет усилие мысли и рабочее усилие, радость творчества, чувство ответственности. В игре формируются моральные качества; ответственность перед коллективом за порученное дело, чувство товарищества и дружбы, согласование действий при достижении общей цели, умение справедливо разрешать спорные вопросы.

В последние годы игра в процессе обучения стала занимать все большее место в разных учебных заведениях и стала рассматриваться как игровая технология, которая в отличие от игр вообще, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Применение в практике образования технологического подхода наряду с личностно-ориентированным, аксиологическим, системным и др. вызывает необходимость совершенствования учебных дисциплин, их структур и содержания, форм контроля и учета качества усвоения, системы деятельности «обучающийся – обучающий» в учебно-воспитательном процессе, основанном на сотрудничестве и взаимодействии, реализации совместной деятельности. Признается важнейшим принцип сочетания индивидуальных и коллективных форм организации учебной деятельности студентов, в основном ориентированных на межличностное взаимодействие и общение в выделенной диаде. Проблема учебной деятельности – это, прежде всего процесс становления субъекта этой деятельности, основными характеристиками которого, как и субъекта любой другой деятельности, являются мотивированность, целенаправленность, активность, самостоятельность. Учебная деятельность, основанная на моделировании, предполагает усвоение алгоритма действий, способствующего формированию осознанной цели учения и рациональной организации учебных действий. Игровое моделирование, опираясь на важные методические правила (партнерский стиль игрового взаимодействия и пространственно-временные ограничения сферы общения между участниками игрового обучения), имеет большие возможности, т. к. игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные причинно-следственные связи.

Как полагает Л. М. Фридман, использование моделирования в обучении имеет два аспекта. Во-первых, моделирование служит тем содержанием, которое должно быть усвоено обучающимися в результате обучения, тем методом познания, которым они должны овладеть. Во-вторых, моделирование является учебным действием и средством, без которого невозможно полноценное обучение. Смысл моделирования, как считает В. А. Ясвин, игра заключается в возможности получения информации о явлениях, происходящих в оригинале, путем переноса на него определенных знаний, полученных при изучении соответствующей модели. Основными атрибутами игро-

вого моделирования являются имитация того или иного аспекта человеческой деятельности; участники игрового моделирования получают разнообразные роли, определяющие интересы и побудительные стимулы в игре. Рассматривая психологические основания игрового моделирования уместнее рассмотреть понятие «моделирование» и «игра» отдельно, для более глубокого их осмысления. Моделирование в психологии – это построение моделей осуществления тех или иных психологических процессов с целью формальной проверки их работоспособности. Таким образом, применение метода моделирования в психологических исследованиях развивается в двух направлениях: 1) знаковая или техническая имитация механизмов, процессов и результатов психической деятельности, что означает каким-либо образом моделирование психики; 2) организация того или иного вида человеческой деятельности путем искусственного конструирования среды этой деятельности – моделирование ситуаций, последнее принято называть психологическим моделированием.

Л. С. Выготский – основатель русской психологической школы игры – рассматривал игру как ведущую для понимания психического развития в дошкольном возрасте деятельность. Игра возникает тогда, когда появляются нереализуемые немедленно тенденции, а ее сущность в том, что она исполнение желаний. Э. Берн – американский психотерапевт и теоретик психоанализа – в работе «Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы» – проблему игры рассматривает в комплексе транзактного анализа. Берн анализирует множество человеческих игр: супружеских, сексуальных, преступных и т.п. Наиболее глубоко к настоящему времени рассмотрели психологические аспекты игры Б. Г. Ананьев, Л. С. Выготский, И. А. Зимняя, А. Н. Леонтьев, Л. М. Фридман, Д. Б. Эльконин и другие. Они анализируют роль игры как социально-психологического феномена: в игре происходит творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой деятельности, отвечающей запросам и впечатлениям самого ребенка; игра есть пространство внутренней социализации обучающегося, средство усвоения социальных установок. Таким образом, игра определяется как особый вид деятельности социального характера, производное первичного вида деятельности – труда, непродуктивная, квазипродуктивная деятельность, мотивы которой находятся в собственно

процессуальных актах деятельности – действиях, операциях, умениях, навыках, функциях и т. д. Таким образом, можно сделать вывод, что инновационная технология игрового моделирования обладает:

- совершенными особенностями целостности изучения материала;
- определенностью наблюдений;
- возможностью изучения процесса / понятия / материала / явления до его появления;
- непринужденностью;
- объективностью.

### Литература

1. *Казакова Н. Т.* Феномен игры в философии: Методологический анализ. Красноярск, 1998.
2. *Литвиненко М.В.* Проектирование результатов подготовки специалистов в условиях модульной системы обучения. М., 2006.
3. *Jonbepp B.* Plays in Teaching. London, 2007.
4. *Хейзинга Й.* «Homo ludens» // Статьи по истории культуры. М., 1992.
5. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. Психология человеческой судьбы. М., 1988

*Российский государственный*

*профессионально-педагогический университет*

*14 октября 2009 г.*