

УДК 37.013

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МОДЕЛЕЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ**

**Ирина Юрьевна Мануйлова**

магистрант

[irina-manuylova@mail.ru](mailto:irina-manuylova@mail.ru)

**Инна Владимировна Сидорова**

кандидат педагогических наук, доцент

[sidorova-innavladimirovna@yandex.ru](mailto:sidorova-innavladimirovna@yandex.ru)

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

**Аннотация.** Статья посвящена проблеме потребности в педагогических методах, игровых методах, умению не только воспринимать и запоминать информацию, но и способности творчески ее перерабатывать, видеть проблемы и решать их.

**Ключевые слова:** игра, образование, философ, школа.

Для современного образования, включая историческое направление, важно создать стратегию, которая эффективно использует игровые модели. Она должна базироваться на разнообразных игровых технологиях и соответствовать целям развития личности учащихся.

Введение индивидуализированной образовательной модели, акцентированной на использование игровых технологий в процессе изучения истории, нацелено на укрепление уникальных качеств учащихся [2, с. 43]. Это включает развитие таких аспектов, как мотивация и потребности, эмоционально-волевое развитие, коммуникативные способности, активность, экзистенциальное восприятие и этические ценности. Элементы зависят от когнитивных особенностей, характерных для каждого возрастного периода, а также от необходимости индивидуального подхода и персонализации учебного процесса.

Игровые методы в изучении истории сосредоточены на разработке инновационных подходов и внедрении эффективных форм организации и применения игровых технологий в процессе освоения исторических исследований.

Эти подходы помогают развивать как индивидуальное, так и совместное творчество, а также дают возможность адаптировать и улучшать педагогические стратегии для полноценного развития как каждого учащегося, так и всей группы.

Интеграция игровых технологий в образовательный процесс дает возможность сочетать сильные стороны различных типов игр, одновременно устраняя минусы классических способов преподавания истории. Этот метод способствует гармоничному развитию личности, применяя разнообразные формы игровой активности: от упражнений и симуляций до исследовательских заданий, ролевых игр и театрализованных выступлений.

О.С. Газман отмечает, что игровая деятельность – это сфера человеческой активности, в которой главная цель личности – получение удовольствия от проявления эмоций и достижения результатов [4, с. 29].

Педагогическая игра необходима для развития личности ребенка, поэтому ее можно рассматривать как один из способов познания мира и самого себя. Учитель Алексеева Н.М. считает, что мнение о том, что интерес к игре с возрастом иссякает – ошибочно. Особенно это заблуждение становится очевидным, когда мы выделяем игру как игровую деятельность, цель которой – само действие [1, с. 29].

XX век, знаменитый своими глобальными кризисами, побудил к поиску инновационного подхода в сфере образования. Этот поиск включал в себя пересмотр учебных программ и внедрение передовых педагогических методик, среди которых особое место заняли игровые технологии. В семидесятые и восьмидесятые годы были популярны игровые упражнения, предназначенные для усовершенствования конкретных умений. С девяностых годов, когда начался процесс отхода от идеологического наполнения исторического образования, наблюдается значительное расширение ассортимента исторических игр, которые теперь представляют более разнообразные точки зрения и подходы.

В последнее время наблюдается появление новых форм игр: имитационно-моделирующих, поисковых и дискуссионных. Рост общественного интереса к истории и культуре привел к популяризации театрализованных представлений.

Автор, организующий интерактивные уроки истории, обратил внимание на глубокое изучение философских, психологических, педагогических и методических аспектов, связанных с игровой деятельностью в социальной среде и процессе обучения, школьное образование способно и обязано быть структурированным таким образом, чтобы в концентрированной форме отражать действительный исторический путь формирования и эволюции знаний.

Выдающиеся философы Жан-Жак Руссо и Иммануил Кант подчеркивали значимость игры в процессе социализации личности, особое внимание уделяя ее развивающей функции. Значение игры в эстетическом воспитании человека

было отмечено Фридрихом Шиллером. В соответствии с его точкой зрения, театральное искусство и игра являются неотъемлемыми элементами формирования целостной и гармонично развитой личности. Он утверждает, что человек достигает своего полного человеческого потенциала лишь в процессе игры, и именно в игре проявляется его полная сущность как человека.

В XIX веке господствующее мнение о значении игры связывалось с её практической и объединяющей функцией в обществе (Герберт Спенсер, Джон Г. Мид и другие мыслители). В XX веке Игорь Хейзинга предложил новый подход, утверждая, что игра является ключевым элементом и высшей формой выражения человеческой культуры, выполняя универсальную культурную роль.

В рамках советской образовательной теории игра признавалась как ключевой метод для социализации и личностного развития детей (Лев Семёнович Выготский, Сергей Львович Рубинштейн, Дмитрий Борисович Эльконин). Учёные особое внимание уделяли эмоциональной насыщенности игры, которая, по их мнению, вызывала у детей чувство глубокого удовлетворения [8]. Этот феномен объяснялся свободной и самопроизвольной природой игровой деятельности.

В.В. Давыдов акцентировал внимание на значимости игры в стимулировании креативного мышления у учеников, что является ключевым элементом эффективной творческой образовательной работы. Несмотря на разнообразие взглядов на психологические аспекты игры, психологи единодушно признают её важную роль в развитии ребенка и формировании его индивидуальности. В рамках современных образовательных стратегий, нацеленных на улучшение результативности обучения, игровая активность признается как неотъемлемый метод усвоения знаний как в рамках учебного процесса, так и в дополнительной образовательной программе.

Деловая игра – это метод обучения, в процессе которого ученики могут моделировать разные ситуации. В ходе такого моделирования, участники данного метода обучения пробуют на себе роли и тем самым находят верное

решение ситуации, которую ранее моделировал. Данный метод помогает научиться людям при возникновении проблемы находить быстрый и эффективный способ решения, а также для обмена опытом и работы в команде [6].

Г.К. Селевко считал, что погружение в созданную самим учащимся игру, более эффективный метод для владения и управления своим поведением. Профессор педагогических наук также придерживался подхода к разделению обучающих игр по критериям: по виду деятельности (физические, психологические, социальные и интеллектуальные); по методике игры (деловые, имитационные, сюжетно-ролевые, предметные; по предметной сфере (по школьным предметам); по игровому пространству (настольные, локальные, уличные, компьютерные) [9, с. 94].

М.В. Короткова выделяет несколько методов для игр [5, с. 23]. Самый популярный и широко используемый преподавателями в настоящее время это метод – Игра обсуждение. Данная игра подразумевает под собой, возможность вообразить ту или иную ситуацию, с широкой темой дискуссией в окружении участников игры на современные споры. Следующий метод процессор выделяет - Игра исследование. Принцип проведения игры аналогичный, как и в ранее отмеченной мной игрой – обсуждением. Но в отличии от игры – обсуждение, данный метод воображает и изучает прошлое. Схожие дискуссии за круглым столом проводятся уже на тему исследования газетных статей, различные вычерки книг, а также исторических событий.

При этом обучающиеся принимают на себя роли участников игры (актёров), наблюдателей (зрителей) и экспертов, оценивающих ход игры. Исследование литературных источников выявило необходимость пристального внимания к поведению учеников в процессе игры. Поведение это может характеризоваться многообразием форм, непредсказуемостью и, как следствие, нуждаться в педагогической корректировке.

Анализ результатов показал значительное повышение уровня знаний учащихся и их интереса к истории по сравнению с контрольной группой, обучавшейся по традиционной методике.

Кроме того, была проведена оценка влияния игровой методики на развитие межпредметных связей, коммуникативных навыков и командной работы учащихся. Результаты подтвердили положительное влияние игр на эти аспекты обучения. В целом, эксперимент продемонстрировал высокую эффективность разработанной методической стратегии и подтвердил целесообразность использования исторических игр в процессе обучения истории.

#### **Список литературы:**

1. Алексеева Н.М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1994. №4. С. 43-49.
2. Борзова Л.П. Игры на уроках истории: методическое пособие для учителя. М.: Владос-Пресс. 2001. 172 с.
3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр // Преподавание истории в школе. 1997. №3. С. 33-38.
4. Газман О.С. Каникулы: игры, воспитание. М.: Просвещение. 1988. 312 с.
5. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.: ВЛАДОС-ПРЕСС. 2001. 256 с.
6. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. Рига: Эксперимент. 1995. 176 с.
7. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников. М.: Перспектива. 2011. 32 с.
8. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер. 2000. 720 с.
9. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / под ред. В.Г. Бончаровой. М.: Народное образование. 1998. 264 с.

10. Фролов И.Н., Егоров А.И. Методология применения современных технических средств обучения: учебно-методическое аспекты. СПб.: Питер. 2003. 650 с.

**UDC 37.013**

## **USING GAME MODELS IN THE LEARNING PROCESS**

**Irina Yu. Manuylova**

graduate student

yurist.mich@mail.ru

**Inna V. Sidorova**

candidate of pedagogical sciences, associate professor

sidorova-innavladimirovna@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

**Annotation.** The article is devoted to the problem of the need for pedagogical methods, game methods, the ability not only to perceive and remember information, but also the ability to process it creatively, see problems and solve them.

**Keywords:** game, education, philosopher, school.

Статья поступила в редакцию 05.02.2025; одобрена после рецензирования 21.03.2025; принята к публикации 31.03.2025.

The article was submitted 05.02.2025; approved after reviewing 21.03.2025; accepted for publication 31.03.2025.