

**УДК 81.373:793.7**

## **ИГРА КАК СРЕДСТВО УСВОЕНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ УСТАНОВОК**

**Галина Анатольевна Баудер**

кандидат филологических наук, доцент

tatmila@yandex.ru

**Людмила Игоревна Полунина**

кандидат филологических наук, доцент

tatmila2@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

**Аннотация.** Учебно-познавательные интересы многих учащихся находятся на низком уровне, что отражается на его учебной деятельности. Возникновению познавательного интереса у учащихся способствует использование на уроках дополнительных средств обучения. Гораздо успешнее в плане усвоения будет воспринять любой трудный материал, если при его объяснении будет применен принцип занимательности, будут использоваться игровые моменты, вызывающие у учеников положительную мотивацию к изучению.

**Ключевые слова:** игра, учащиеся, познавательный интерес, мотивация к изучению.

Наше время отличается нарастанием негативных тенденций в становлении личности подрастающего поколения. Это связано с напряженностью в области социальной, экономической, демографической и экологической ситуаций. Особое внимание необходимо уделять нарастающей отчужденности, повышенной тревожности, жестокости, агрессивности, конфликтности [1-4].

Учебно-познавательные интересы многих учащихся находятся на низком уровне, что отражается на их учебной деятельности. Возникновению познавательного интереса у учащихся способствует использование на уроках дополнительных средств обучения. Гораздо успешнее в плане усвоения будет воспринять любой трудный материал, если при его объяснении будет применен принцип занимательности, будут использоваться игровые моменты, вызывающие у учеников положительную мотивацию к изучению [5-9].

Использование на уроках материалов, знакомящих с русскими играми и игровой лексикой, в настоящее время своевременны и актуальны. Подвергнув тщательному изучению игры, приходим к выводу, что их можно изучать, анализируя исходное содержание и разбирая вторичное. Внешней формой являются исполнение и воплощение замысла, формы и вида играющих. Внутренняя форма содержит основную мысль играющих.

Педагогический энциклопедический словарь трактует определение игры как формы деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [10-13].

Л.С. Выготский рассматривает игру как средство усвоения социальных установок. Именно в ней человек через собственное воображение реализует свободу личности, то есть он может вести себя как персонаж, которого разыгрывают. Учёный считает игру инстинктивной деятельностью, а труд – волевой деятельностью. В данном случае игра и труд рассматриваются как

психологические антитезы. Человек в игре определяет для себя возникшую ситуацию и пытается найти из неё выход.

Каждая игра подразумевает обязательное активное участие игроков. Каждый участник способен самостоятельно решать возникшую ситуацию, однако нельзя опираться только на собственную интуицию, надо проявить эрудицию и организовать деятельность играющего. Данная деятельность должна убедить в знании контекста проблемы.

Любая игра имеет структуру, состоящую из элементов, заранее спланированных и продуманных: роли, игровые действия, игровые средства и отношения между игроками. Игровые действия являются средством реализации ролей. Игры моделируют реально существующие ситуации, создают вымышленные, фантастические, сказочные, но все они содержат социально значимую проблему. Во время игры допустимы ошибки, наличие которых заставляет искать выход из проблемных ситуаций. Чаще всего игра моделирует жизненные ситуации, способные организовываться в реальной деятельности индивида.

В гуманистической педагогике существуют ролевые и деловые игры проблемной направленности, позволяющие продемонстрировать разнообразные способы решения проблем. В задачи деловых игр входит моделирование профессиональных ситуаций, т.к. ознакомления с профессионально необходимыми в плане решения вопросами по литературе гораздо сложнее, чем иллюстрация каких-то поступков и решение их в проблемно организованных ситуациях. Деловые игры моделируют профессиональные ситуации. Выпускники вузов, по результатам социальных опросов, затрудняются в решении профессиональных задач в нестандартных ситуациях.

В отношении ролевых игр это тоже наблюдается. Проще, но с меньшей отдачей в плане приобретения профессионального опыта, прочитать необходимую литературу по проблеме или посмотреть видеосопровождающие материалы. Трудно, но гораздо эффективнее в этом плане, разыграть интересующую ситуацию, «прожить» её, став непосредственным участником.

Заметим, что ролевою игрою необходимо отличать от игровой деятельности. Ролевая игра характеризуется обучающим характером. Сценарий данной игры способен меняться в зависимости от складывающихся взаимоотношений персонажей.

Средством развития творческого и профессионального мышления является деловая игра. Она имитирует деятельность специалистов и руководителей, достижение поставленной цели, демонстрирует правила взаимодействия в рамках игры. А.А.Вербицкий убеждает, аргументировано доказывая, что деловая игра даёт возможность упорядоченно закрепить знания, умения и навыки, приобретенные ранее в ходе обучения.

Ролевые игры давно и часто принято использовать в школьном и вузовском преподавании, деловые игры чаще всего используют в профессиональном образовании.

Обучающие игры помогают глубже познакомиться с изучаемой проблемой. Например, с русскими национальными праздниками можно познакомиться с помощью литературы, интернета и т.д. Но можно попробовать обыграть такие праздники, побыть их участниками, прожить, прочувствовать на себе ментальность русского народа. Можно прочитать о том, какая система образования в США или Франции, а можно самому попробовать быть участником этой системы хотя бы на протяжении одного дня, сравнить данную систему образования с нашей, проанализировать её плюсы и минусы. В ходе игр могут быть организованы дискуссии. Например, можно проанализировать на предмет сходства и различия традиционные праздники разных народов: Пасху, Рождество, день рождения и т.д.

Разные языки способны по-разному отражать свой менталитет. Русская самобытность оказывается силой, энергией, способной формулировать определённые взгляды, типы поведения, дающие направления в творчестве всем, кто причастен к играм. К.Д. Ушинский, утверждая, что язык объединяет людей в одно историческое целое. «Он не только выражает собой жизненность

народа, то есть именно эта сама жизнь... Новую родину даже может создать народ, но язык – никогда; вымер язык в устах народа – вымер и народ...»

### **Список литературы:**

1. Баудер Г.А., Полунина Л.И. Игровая лексика как средство формирования сознания ребенка // Современные педагогические технологии в организации образовательного пространства региона: материалы Областной научно-практической конференции. Мичуринск. 2018. С. 96-100.

2. Баудер Г.А., Полунина Л.И., Осипова О.О. Формирование этнического компонента социальной компетенции обучающихся как основа безопасности в социуме // Наука и Образование. 2018. Т. 1. № 3-4. С. 2.

3. Корепанова Е.В., Юдин Н.А. О подготовке студентов для работы в системе дополнительного образования детей // Наука и Образование. 2019. Т.2. № 2. С. 139.

4. Корепанова Е.В., Попова Е.Е., Федулова Ю.А. Развитие познавательной активности студентов в условиях компетентного подхода // Вопросы современной науки и практики. Университет им. В.И. Вернадского. 2019. № 4. С. 164-169.

5. Манаенкова М.П. Развивающая образовательная среда вуза как условие формирования речевой компетентности у студентов // Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики: материалы Национальной контент-платформы / под общ. ред. Г.В. Коротковой. Мичуринск. 2019. С. 122-125.

6. Манаенкова М.П. Инновационные технологии формирования речевой компетентности студентов неязыкового вуза // Наука и Образование. 2020. Т.3. № 1. С. 21.

7. Кудрявцев В.Ф. Детские игры и песенки в Нижегородской губернии. Этнографические материалы, собранные В.Ф. Кудрявцевым. Н. Новгород, 1971. 70 с.

8. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной). М., 1887. 87 с.
9. Калугина, Ю.О. Организация игрового обучения на уроках химии / Ю.О. Калугина, В.С. Баранов, Е.Е. Попова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 220.
10. Попова, Е.Е. Игровые технологии в активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках химии / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, В.С. Баранов // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики: материалы Национальной контент-платформы, 2019. - С. 230-234.
11. Баудер Г.А., Полунина Л.И., Симонов О.А. Использование материалов по игровой лексике тамбовских говоров при реализации инновационных подходов в изучении русского языка // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 1.
12. Полунина Л.И., Баудер Г.А. Констатация состояния игровой лексики тамбовских говоров как элемент подготовки будущих преподавателей // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 1.
13. Полунина Л.И., Баудер Г.А. Студентам профиля дошкольного и начального образования о русской игровой лексике // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 1.

**UDC 81.373:793.7**

**THE GAME AS A MEANS OF ASSIMILATION OF SOCIAL  
ATTITUDES**

**Galina A. Bauder**

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

tatmila@yandex.ru

**Lyudmila I. Polunina**

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

tatmila2@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

**Annotation.** The cognitive interests of many students are at a low level, which affects their educational activities. The emergence of cognitive interest in students is facilitated by the use of additional teaching tools in the classroom. It will be much more successful in terms of assimilation to perceive any difficult material if the principle of entertainment is applied when explaining it, game moments that cause positive motivation for students to study will be used.

**Key words:** game, students, cognitive interest, motivation to study.