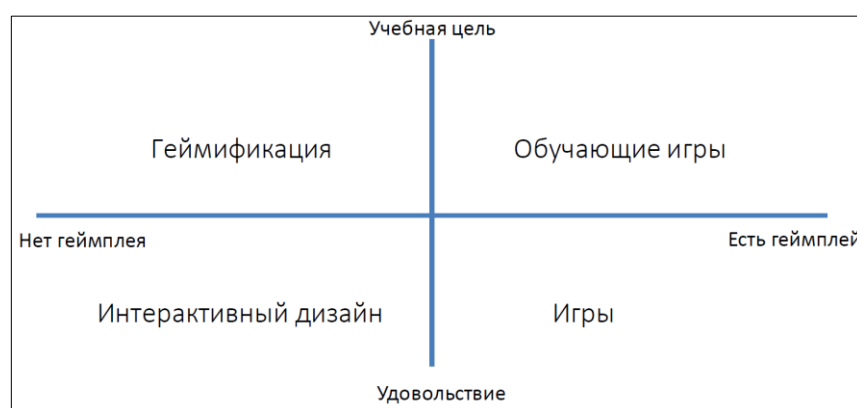


Образовательные игры: от теории к практике

Давайте, прежде всего, разберёмся с такими понятиями, как ИГРА и ГЕЙМИФИКАЦИЯ. А также поймём, что такое ОБУЧАЮЩИЕ (ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ) ИГРЫ.

СЛАЙД



Мы видим своего рода систему координат, которая образует 4 плоскости. По горизонтальной оси - вверху Учебная цель, внизу – Удовольствие. По горизонтальной оси обозначается наличие геймплея.

Геймплей – это компонент, который отвечает за интерактивное взаимодействие игрока и игры. Он описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром. По сути, геймплей – это игровой процесс. Больше всего это, конечно, связано с компьютерными играми, но мы можем переносить этот термин и на другие процессы.

Итак, давайте попробуем разобраться.

Если у нас нет игрового процесса, но смотреть на это интересно, увлекательно, то перед нами интерактивный дизайн. Например, пицца-трекер. Вы заказали пиццу и видите, как пицца выпекается, упаковывается, вот её забрал курьер и вот-вот она будет у вас. Вы видите, как ваш заказ - пицца путешествует по этому трекеру и скоро приедет.

Почему нет геймплея? Потому что вы никак не можете повлиять на ситуацию, а только наблюдаете, как это происходит, вы зритель.

Если при отсутствии геймплея (игрового сюжета) появляется цель – сделать какой-то процесс более интересным, и появляется ваше участие и заинтересованность, возникает геймификация. То есть, собираются баллы, а в учебной деятельности они даются, как правило, за знания или за активное участие, то есть – это и есть цель, ребенок может повлиять на ситуацию – накопить больше баллов, повысить свой рейтинг и получить, в итоге, награду.

Если есть активное взаимодействие с игровой реальностью, но при этом главная цель – удовольствие, то перед нами игра. Прежде всего, нам вновь представляются компьютерные игры, которые не преследуют учебной цели

(хотя сейчас активно обсуждается образовательный и развивающий эффект компьютерных игр: развивается быстрота реакции, логика, коммуникация, если игры командные, иностранный язык, если партнёры по игре из других стран). Но основная цель – не учебная, эти навыки появляются параллельно с игрой, которая идёт ради удовольствия, как «дополнительные бонусы».

Если на первое место ставится учебная цель, педагогическая задача, то обычная игра превращается в образовательную.

Сегодня мы говорим именно об образовательных играх, которые работают на достижение образовательных результатов и решение педагогических задач.

Игра – это сценарий, который бросает вызов, побуждает получать новые знания, осваивать или совершенствовать какие-либо навыки.

То есть, 1. в процессе игры добываются знания, совершенствуются навыки,
2. у игры есть сценарий.

Игра – это добровольная деятельность, ограниченная определёнными правилами, но при этом предполагающая выбор ученика в рамках предложенных условий.

Образовательная игра обязательно преследует образовательные цели и задачи, но основные признаки одинаковые и у образовательных, и у развлекательных игр.

СЛАЙД

Игра и ее признаки

- Границы
- Сюжет
- Правила
- Свобода выбора
- Роль
- Выигрыш
- Наслаждение

У игры обязательно есть границы: пространственные, временные. Мы говорим об играх, которые происходят в учебных кабинетах, на занятиях или мероприятиях, не оф-лайн, не во дворе и пр.

Пространство игры должно быть безопасно как с точки зрения условий, так и с точки зрения коммуникации. Дети знают, что можно вести себя естественно в рамках правил игры, выражать своё мнение, играть добровольно и выйти из игры по своему желанию.

Сюжет игры – это драматургия, динамика, персонажи, роли. Сюжет должен быть понятен играющим, то есть участники должны четко понимать, что нужно сделать, чтобы достигнуть цели.

Правила должны быть, и они должны быть оговорены, какие действия допустимы, а какие нет, должны быть запреты и договоренности до начала игры.

Свобода выбора в рамках заданных условий: игрок понимает, что может делать так либо так, и это приведёт к определённым последствиям. Но у него есть выбор, и он может принимать решения. В этом и состоит один из важных смыслов игры.

Выигрыш - это не обязательно награда, как в геймификации, но всегда есть выигрыш, который достигается через риск, через сказку, через быстроту, даже через конфликт, который удаётся преодолеть, и пр. Главное – должно быть понятно, как выиграть и в чём состоит выигрыш.

Наслаждение. Даже если игра образовательная, обучающая – должно быть удовольствие от неё, наслаждение: игра приносит радость, играющие вовлечены, заинтересованы, активны, находятся в так называемом игровом потоке.

Итак, чтобы мы могли говорить о том, что действительно имеем дело с игрой, должны присутствовать все названные признаки (компоненты) игры.

СЛАЙД



Зачем нужны игры? Для чего они необходимы педагогу, воспитателю? Зачем они в педагогической практике?

Игры дают новые знания через взаимодействие с другими учениками, потому что к своему опыту и знаниям прибавляются знания и опыт других детей.

Игры и игровые упражнения дают опыт проживания тех позиций, которые есть в игре, позволяют простроить связи, которые формируются в игре в коммуникации, происходящей в игровом контексте.

В игровых ситуациях отрабатываются навыки: анализа, синтеза, оценки, взаимодействия...

Игры дают эмоции и развивают эмоциональный интеллект через переживание и сопереживание, если игра коммуникативная.

Важно отметить, что в игровой деятельности формируются умения поставить себя на позицию другого человека, формируется воображение, которое является основой любого творчества. Это для нас с вами особенно важно.

Для любого возраста – дошкольного и младшего школьного особенно, важна возможность подвигаться (если это не настольные игры). Для этого должно быть обеспечено пространство, где можно выплеснуть энергию.

Игра – одно из ведущих средств психотерапии для любого возраста детей. Именно через игру можно проводить определённую диагностику и даже в некоторой степени корректировку поведения, коммуникативных проблем, развития познавательных процессов; от всего этого зависит успеваемость. Например, в дошкольном возрасте – это работа со страхами, конфликтами, развитие внимания, памяти, мышления, воображения. Важно относиться к этому внимательно, так как для коррекционной работы с более глубокими проблемами нужны узкие специалисты – психологи, дефектологи, логопеды.

В любом случае, игры в педагогическом процессе будут способствовать развитию, воспитанию, лучшему обучению детей.


Это то, что касается того, зачем игры одному человеку.

Зачем игра нужна группе? Классу, команде?

СЛАЙД

Зачем игра группе?

- Решения
- Контекст
- Смысловое поле
- Идеи
- Роли
- Разрешение конфликтов



Во-первых, групповая игра даёт возможность научиться договариваться и принимать решение. В игре развиваются коммуникативные компетенции, умения. Идёт работа по анализу решений и выбору лучшего, то есть это работа на критическое мышление.

Во-вторых, игра даёт общий контекст и общий опыт для одной и той же группы детей в одних и тех же условиях. Примерно такой же опыт дают образовательные поездки.

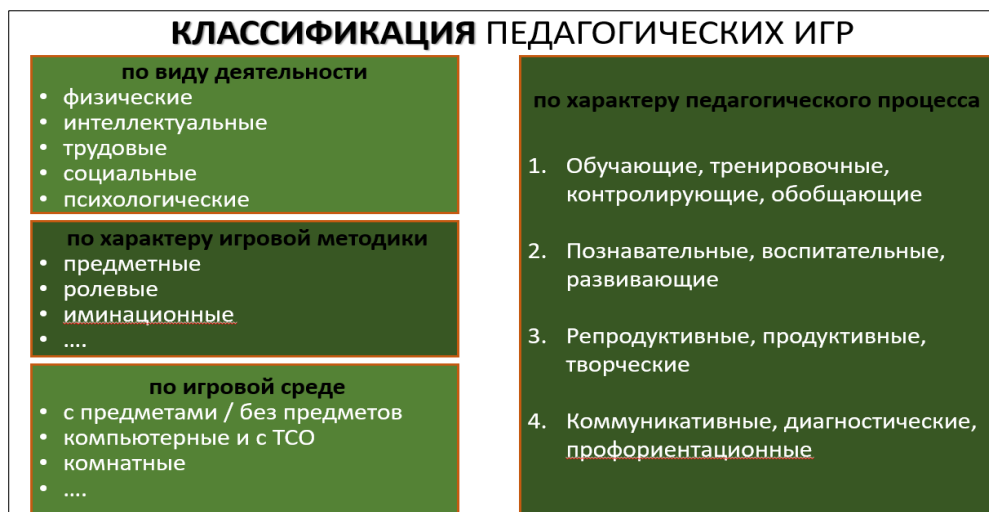
Игра позволяет создать поле смысла, то есть договориться об общей терминологии, значениях, смыслах, то есть рождается пространство, в котором ученики группы друг друга понимают и говорят на одном языке, и игра этому способствует.

Игра даёт группе новые идеи, новые проекты, включается и развивается креативное мышление, что сейчас очень важно.

Игра нужна для того, чтобы дети научились примерять на себя разные роли и нашли те роли, которые им подходят. И очень важно, что группа это заметит и оценит, то есть для какого-то ребенка можно специально создать ситуацию успеха.

Можно проигрывать и разрешать конфликтные ситуации.

СЛАЙД



Классификаций игр очень много. Если обратится к теории игр, их, прежде всего, можно разделить на естественные и искусственные.

Если посмотреть с другой точки зрения и подумать об инструментах, которые мы используем, чтобы играть, то мы получим другую классификацию: настольные, спортивные, словесные, компьютерные и другие игры.

Можно взять за основу классификации цель и получить игры для удовольствия, для здоровья, для обучения и получения новых навыков и можно дальше продолжить этот перечень.

Мы говорим об образовательных играх, которые можно разделить на 3 основные блока по тому принципу, для чего игры нам нужны:

Образовательные игры

- для решения педагогических/воспитательных задач
- для развития soft skills
- для применения на разных этапах учебного занятия



- позволяют решать педагогические/воспитательные задачи,
- применяем для развития софт-скилл (мягких компетентностей, гибких навыков): эффективная коммуникация, умение вести переговоры, креативность, способность учиться и адаптироваться к изменениям, то есть это навыки, которые будут востребованы, несмотря на экономические изменения или очередной технический скачок (в отличие от хард-скилл - твёрдых навыков, предметных, профессиональных).
- проводим на разных этапах занятий (уроков), чтобы усвоить, отработать, закрепить знания.

Игры на разные образовательные задачи

- **Познакомиться** («Неделька», «Игра с мячом»)
- **Взбодриться** («Ипподром»)
- **Настроиться на работу** («Австралийский дождь», «Досчитай до...»)
- **Снять напряжение** («Пиф-паф», «Мыши-горы-землетрясение»)
- **Подвести итоги** («Да-нет-не знаю»)
- **Провести рефлекссию** («Шкала состояния»)

Рассмотрим педагогические игры в зависимости от задач, которые перед ними стоят.

Примеры, которые приведены в скобках, можно легко найти в интернете. Думается, что многие из них уже знакомы и применяются в практике. У каждого педагога есть копилка своих любимых игр и игровых приёмов, я хочу поделиться теми, которые мне удалось удачно использовать.

«Игра с мячом» - хороша для знакомства. Нужны мячи (шары) и бейджики. Нужно позвать того, кому хочешь бросить мяч и получить ответ. Можно вводить второй и третий мяч, усложнять правила.

«Досчитай до» - переключение внимания или настроей на работу, например, когда дети пришли возбужденные.

«Да-нет-не знаю» - сформулировать вопрос по теме занятия, дети делятся на группы по принципу согласны или нет, и от группы аргументируют свою позицию. При этом, после бсуждения свою позицию можно поменять.

«Шкала состояния» - линейка из малярного скотча, на одном конце минимум проявления заданной позиции оценивания, на другой – максимум, нужно занять своё место в соответствии со своим состоянием. Или обозначить «понял-не понял».

СЛАЙД



Навыковые игры – игры, которые отрабатывают какие-то навыки, компетенции. Здесь приведены не все примеры игр. Это наиболее часто встречающиеся и применяемые.

Хочется сказать про игры на выстраивание границ: Это, например, усложнение «Игры с мячом»: тот, кому кидаешь, может сказать нет. Учимся говорить нет и не обижаться. Но играть следует очень аккуратно, если есть конфликт или межличностные проблемы.

Игры на командообразование: «Молекулы» - как сформировать спонтанные команды, а не симпатиям детей. Позволяет включить всех, в том числе тех, которых неохотно берут в команды. Начинаем хаотичное движение, можно с закрытыми глазами и по сигналу объединяемся в пары, тройки и т.д.

Выранивание позиций: Круг, один участник в центре. Он начинает рассказывать о себе, какое у него настроение, что любит-не любит, что делал

сегодня, о чем думал... Те, у кого такие же мысли и события, должны встать и поменяться местами, а ведущий занять свободный стул. Позитивность в том, что стираются границы неприятия, находится что-то общее между участниками, все включаются в группу.

СЛАЙД

Игры на разных этапах урока



- Знакомство с новым материалом
- Отработка полученных знаний
- Контроль
- Проверка домашних заданий

Можно взять любую игру и
приспособить ее под свои задачи

LESSONS LEARNED

Для разных этапов занятия мы можем взять любую игру (настольную, словесную, подвижную) и приспособить её для своих предметных задач. Например, играем в «Крокодила» во фразеологизмы, пословицы, термины... «Мафия» - можно игровой сюжет подстроить под игру литературными персонажами. И так можно подобрать контекст игры под любой предмет. «Алфавит» - каждый получает букву, составляем правило, термины, отвечаем на вопросы теста, называем художников, композиторов, писателей, явления, отгадываем загадки. По командам – будет элемент соревновательности.

Настольные игры хороши и широко применимы для разных целей. Игры-бродилки можно успешно применять для контроля знаний.

Причин, чтобы играть много, можно продолжать их перечислять. Часто игру недооценивают и заменяют другими форматами: упражнениями на карточках, практикумами, тестами или крупноформатными формами: конференциями, дискуссиями и пр....

Все форматы важны, нельзя сказать – давайте только играть, конечно нет! Но давайте не будем забывать, насколько детям легче и естественнее проигрывать ситуации, находить в них ответы на вопросы, в активном действии получать опыт и присваивать знания.

Давайте не будем забывать об игре! Она полезна и помогает улучшить атмосферу в коллективе, группе, поддержать мотивацию, сохранить работоспособность...

Карпенкова С.А., методист, педагог-психолог
МБУ ДО «Кежемский районный центр детского творчества»

И обязательно нужно добавить: игра не всегда лучший инструмент, это нужно помнить. Как всё, что мы делаем, мы должны начинать с вопроса – зачем?, так и начиная игру, мы понимаем зачем нам игра, потому что играть для того, чтобы играть, прост потому что нам так хочется и нравится – не эффективно.

Нужно играть, понимая, как это сработает с педагогической точки зрения на что-то очень важное для конкретных детей или группы.

При подготовке материала использован курс профессионального и личностного развития «Игропедагогика, или Игры, в которые играют люди», Педагогический университет «Первое сентября»