

ИГРА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

Данный выпуск журнала посвящен исследованию социального явления «игра», ее функционированию в педагогике. Часть публикуемых работ является результатом дискуссий в рамках научно-практической конференции «ИГРА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ», прошедшей 7–8 ноября 2023 года в ГБНОУ СО «Академия для одаренных детей (Наяновой)». Другая часть – рефлексия авторов по поводу проблем, обсуждаемых на регулярном педагогическом семинаре научно-исследовательского сектора ГБНОУ СО «Академия для одаренных детей (Наяновой)».

Игра является значимым элементом реальности и одним из первых видов социальной, протосоциальной деятельности. Невозможно себе представить историю развития человеческой цивилизации без игры. Играют дети, играют взрослые. Мыслители, ученые пытаются найти ответы на вопросы о сущности игры, дать определение, сформулировать концепции, описать методологию. Практики в различных сферах жизнедеятельности человека создают игры, придумывают игровые механики, геймифицируют процессы, играют, играют, играют...

С одной стороны, игра может рассматриваться как один из элементов внутри какой-либо социальной структуры или процесса. С другой – являться самостоятельным типом деятельности. Еще один немаловажный нюанс заключается в том, что в современном мире все чаще возникают ситуации, в которых трудно различить игру и реальность. Плавный, намеренно размытый переход (граница) из виртуальной реальности в физическую, развитие цифровых и игровых технологий требуют от человечества заново переосмыслить игру как социальное явление в новых условиях. Игра уже давно не просто развлечение, а сложный для исследователя объект познания. Изменившаяся среда, изменившийся контекст бросают своеобразный вызов, предлагая нам поразмышлять о том, что есть игра сейчас? Какое место игра занимает в педагогике как важнейшей социальной сфере?

В работах, представленных в настоящем выпуске, содержатся попытки анализа, осмысления игры в педагогике, актуализации различных ее аспектов, авторские взгляды на феномен игры.

Традиционная первая рубрика нашего журнала **«Онтология явления»** в этом номере представлена статьей А. В. Нечаева «Игра как образ жизни (комментарий к одной мысли А. С. Макаренко)».

Статья построена как исследование оснований для одной из идей А. С. Макаренко, которая до настоящего времени не получала своего адекватного научного исследования и методического воплощения в педагогических процессах. Речь идет о том, что, по его мысли, вся ор-

ганизация детского коллектива должны быть проникнута общей игрой, а педагоги должны в этой игре принимать участие. Однако для подтверждения этой идеи А. С. Макаренко автору статьи приходится выйти за рамки комментария и углубиться в поиски механизма возникновения игры, раскрыть ее природу как вида деятельности и как особой реальности. Отдельно следует отметить авторскую попытку определения игры как деятельности индивида по объективному удвоению себя в действительности, лишенной части базовых возможностей.

Раздел «Явление в отражении» составляют статьи Д. С. Карбаева и М. В. Стёпкиной, направленные на изучение возможностей и границ применимости, эффективности игр в педагогическом процессе.

Д. С. Карбаев в статье «Игровые технологии на уровнях общего образования в традиционной и цифровой образовательной среде» указывает на необходимость различать не только функционал игр в традиционной и цифровой образовательных средах, но и целесообразность их использования. Автор обращает внимание на ограничения игровых технологий, на необходимость осторожного и осмысленного их внедрения в образовательный процесс. Мотивация, вовлечение, познавательная активность – все это заманчивые цели, но оперировать с ними нужно профессионально и «ювелирно».

Д. С. Карбаев рассматривает игру в деятельностном аспекте (игровые технологии), фиксирует ее характеристики, ограничения и возможности в педагогике, а также анализирует игру как структурный элемент педагогического процесса. В последнем смысле, с точки зрения автора, игра раскладывается на четыре этапа: подготовительный (цель, задачи, сценарий, правила и пр.), непосредственно игровой, финальный (итоги, выводы) и оценочный (рекомендации, рефлексия).

Через игру, как в традиционном, так и в цифровом формате, по мнению Д. С. Карбаева, ученик может не только активно познавать, но и усваивать нравственные установки и ценности, тренировать способность к взаимодействию. В заключительной части статьи обозначаются перспективы продолжения исследования игры и игровых технологий для целей образования.

В статье М. В. Стёпкиной «Оценивающий потенциал игры» в качестве основного направления исследования выбран сравнительный анализ формирующей и оценивающей функций игры в педагогическом процессе. Автор пытается найти место и роль игры в таком значимом для любого педагога и любой системы образования процессе, как оценивание, попутно рассуждая об оценивании как таковом. В работе поднимаются вопросы смысла и технологий педагогического оценивания, проблематизируются некоторая «зацикленность» современного образования на количественных метриках и отсутствие даже на уровне осознания, осмысления попыток разработки принципиально иной системы показателей эффективности образования и воспитания.

Рассматривая формирующую функцию игры, М. В. Стёпкина указывает на познавательный, воспитательный, социализирующий аспекты игры, на разграничение понятий «геймификация» и «образовательная игра», подчеркивает негативное влияние на педагогику внешних требований и одновременное усиление внутренних противоречий.

В части работы, посвященной оценивающей функции игры, автором утверждается необходимость оценивания для всех участников образовательного/воспитательного процесса (оценка – это определенность, которая является точкой опоры, стимулом для развития), его социальная природа и важность соблюдения ряда условий: прозрачность, непротиворечивость и направленность оценивания. Оценивание как индивидуальный процесс предполагает ответственность оценивающего, его адекватность. В этом же разделе автор статьи задается вопросом о том, как вообще возможно оценивание результатов воспитательного процесса, т. е. наличия или отсутствия сформированной системы социальных долженствований, социальных качеств, какими метриками мы можем в этом смысле оперировать и почему нельзя не оценивать педагогическую деятельность.

Содержание раздела **«Явление в деятельности социальных субъектов»** составляют статьи, авторы которых описывают педагогическую практику и методологию применения игр в рамках образовательного процесса.

Е. Ю. Романова и Ю. И. Сошникова в статье «Возможности социоигровых технологий в образовательном процессе для воспитания счастливого и здорового молодого человека» начинают рассуждение с исторической реконструкции, описывая истоки и эволюцию идей гуманистической педагогики, развивающего обучения, деятельностного подхода в образовании, проблемного обучения, феликсологического воспитания как основных предпосылок возникновения социоигровой педагогики. Авторы справедливо указывают на проблемы современной системы образования, на кризисные явления и расхождение теоретических положений многолетних исследований с педагогической практикой. Здоровье и счастье детей постулируются Е. Ю. Романовой и Ю. И. Сошниковой как приоритетная задача, которая, к сожалению, не реализуется, да и само обсуждение данных явлений в контексте школы вызывает у многих участников образовательного процесса недоумение.

Социоигровой подход, разработанный Е. Е. Шулешко, как эффективное средство для развития гармоничной личности, содержит в себе специальные требования не только к методике и организации урока, но и к педагогу, к правилам взаимоотношений и коммуникации внутри учительско-ученического коллектива, поэтому рекомендован авторами к внедрению и реализации.

В работе «Игрофикация в образовании: опасения и надежды» А. А. Гудзовская выделяет основные признаки игровой деятельности как отличной от других видов деятельности человека, рассматривает конфликтный аспект игры, ее образовательные возможности, анализирует современные игры и игрушки. Говоря о положительных последствиях включения игр в педагогический процесс, автор также обозначает и негативные, основными из которых являются поверхностное, непропорциональное внедрение игровых элементов в учебный порядок, хаотичное их применения и отсутствие видения целостности. С точки зрения А. А. Гудзовской, игра не только активизирует вовлеченность и мотивацию обучающихся, но и позволяет как индивидуализировать обучение, так и организовать сотрудничество и командную работу.

Статья М. С. Мышкиной и Е. В. Ткаченко «Игровые методы формирования социальной идентичности» посвящена описанию результатов педагогического эксперимента, раскрывающего роль игры в процессе социализации и формирования идентичности. Игра как органичный и эффективный способ контакта, знакомства с миром является, по мнению авторов, оптимальным средством формирования идентичности, в особенности в младшей школе, с учетом возрастных особенностей и ведущего типа деятельности у детей возраста 7–12 лет. Авторами разработана и реализована программа специальных занятий, в ходе которой проводились различные мероприятия и обсуждения, беседы со школьниками об их месте в социальной среде, социальных взаимодействиях и самоидентификации. В статье представлены цели, задачи, методология и краткое содержание проведенного эксперимента, приводятся выводы и основные результаты.

И. И. Коган в своей статье «Игра как творческий импульс в развитии одаренности» делится опытом и описывает педагогическую практику внедрения игровых форматов и технологий, способствующих развитию литературной одаренности детей, успешно применяющихся в Академии для одаренных детей (Наяновой) уже несколько лет. Многообразие и органичность представленных в работе подходов являются собой безусловную ценность и требуют от коллег-педагогов вдумчивого анализа, переосмысления для адаптации и использования в других условиях. Яркие примеры результатов и процесса деятельности школьников, в которую они включаются на уроках литературы, а также во внеурочное время, позволяют увидеть огромный потенциал и возможности для тонкой и точной работы учителя литературы, если он ставит перед собой задачу формирования, развития навыков работы со словом и смыслами. И. И. Коган в своей статье постулирует и иллюстрирует то, как возможно достижение образовательных, обучающих и воспитательных задач через игру, через организацию и вовлечение детей в специфическую игровую деятельность.

Игра – многогранное явление, имеющее большой потенциал и перспективы в педагогическом, воспитательном процессе. Для того чтобы реализовать этот потенциал, необходимо коллективными усилиями определить: что же такое сейчас подлинная игра, чем она не является, где она уместна и зачем она нужна в образовании. Одной из таких попыток совместного осмысления и поиска ответов на сложные вопросы является данный выпуск журнала. Авторские взгляды, аргументация и некоторая интерференция, созвучность исследовательских гипотез и выводов дают основание надеяться, что дальнейший поиск ответов продолжится, а игра как деятельность и/или как структурный элемент педагогического процесса станет полезной и эффективной.

*М. В. Стёпкина,
редактор выпуска*