

отводится ведущее место в их образовательной деятельности. И центральным комплексом таких умений признается академическое письмо.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Брандес, М.П. Предпереводческий анализ текста : учеб. пособие для инт-ов и фак. иностр. яз. / М.П. Брандес, В.И. Провоторов. – 3-е изд. – М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2001. – 224 с.
2. Бридзе, Т.М. Текстовая деятельность в структуре социальной коммуникации. Проблемы семиосоциопсихологии / Т.М. Бридзе. – М.: Наука, 1984. – 232 с.
3. Короткина, И.Б. Академическое письмо: на пути к концептуальному единству / И.Б. Короткина // Высшее образование в России. – № 3. – 2013. – С. 136–142.
4. Короткина, И.Б. Академическое письмо: процесс, продукт и практика : учебное пособие для вузов / И.Б. Короткина. – Москва : Юрайт, 2015. – 295 с.
5. Bruce, I. Theory and Concepts of English for Academic Purposes / I. Bruce. – Palgrave Macmillan, 2011. – 227 p.

ЭВРИСТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРЫ КАК СОВРЕМЕННОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ

HEURISTIC POTENTIAL OF THE GAME AS A MODERN TEACHING METHOD

Е.А. Воробьева

K. Vorobiova

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь
Belarusian State University, Minsk, Belarus
e-mail: vorobcat96@gmail.com

В статье рассмотрен феномен игры через временную призму в различных областях научного знания. Особое внимание уделено игре как методу обучения в педагогической науке. Охарактеризованы современные образовательные проблемы, которые можно решить с использованием игрового метода в обучении. Дан пример толкования понятия «эвристическое обучение». Приведена аргументация эффективности реализации эвристического потенциала игры как метода обучения на современном этапе, также приведен пример игры с эвристическим компонента.

The article considers the phenomenon of Game through a temporary prism in various fields of scientific knowledge. Particular attention is paid to Game as a teaching method in pedagogical science. The modern educational problems which can be solved by using game method are characterized. The interpretation of the concept of “heuristic training” is given. The argumentation of the efficiency of realization of heuristic potential of Game as a teaching method and an example of the game with heuristic component are also given.

Ключевые слова: игра; игровой метод обучения; эвристическое обучение; эвристический компонент.

Keywords: game; game method of teaching; heuristic training; heuristic component.

«Игра – высшая форма исследования, – утверждал Альберт Эйнштейн и с иронией добавлял: – Теория относительности – это детская игра по сравнению с детской игрой». Такой вывод великий физик сделал после знакомства с работами Жана Пиаже, в которых игра выступает в качестве главного инструмента развития ребёнка.

Понятие игры настолько универсально, что трудно назвать область научного знания, в которой бы не исследовался этот феномен. Универсальность и многозначность детской игры еще в древности заметил мыслитель Гераклит, который сравнил игровую деятельность с моделью Вселенной: «Вечность – ребенок, забавляющийся игрой в шахматы, царство [над миром] принадлежит ребенку».

В философии и культурологии игру понимали как средство познания, способ бытия. В трактате «Об образовании оратора» Марк Фабий Квинтилиан пишет о том, что в играх можно заметить склонность ребёнка к чему-либо, особенно если игра задействует интеллект. В своей знаменитой работе “*Homo ludens*” («Человек играющий») нидерландский историк и культуролог Й. Хейзинг даёт следующее определение: «Мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами» [2].

В педагогике исследование игры и влияния игровой деятельности на процесс обучения получило активное развитие в эпоху Возрождения. Игровые методы в школах заменили методы наказаний, что не могло не обрадовать учеников. На стенах школы Casa Giocosa («Дом радости»), которую основал педагог-гуманист Витторино де Фельтре, были изображены разнообразные детские игры. А сам педагог, отказавшись от схоластики и наказаний, активно использовал игровые методики как средство нравственного и физического развития детей.

Игру как метод обучения считали ценным Я.А. Коменский, Д. Локк, Ф. Шиллер. Так Ф. Шиллер говорил: «Человеком можно стать, только играя».

Советские педагоги (М.М. Бахтин, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко, Д. Н. Узнадзе, Л. С. Выготский и др.) также исследова-

ли теорию игры, в которой видели возможность духовно-нравственного развития ребёнка, познания себя и окружающего мира.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности», – писал В.А. Сухомлинский [1].

Нельзя умалять значение игры для обучения и в современной педагогике. Ребёнок 21-го века рождается с планшетом или компьютерной мышкой в руке. Это значит, что с рождения игра становится основным средством познания, открытия мира, увлечением и способом получить удовольствие. Грамотное использование игр в образовательной среде помогает искать решения проблем, с которыми сталкивается педагогика сегодня: незаинтересованность детей в предмете; отсутствие мотивации к обучению; неумение анализировать потоки информации, которые обрушиваются на ребёнка каждый день; неспособность и нежелание к саморазвитию, поиску и открытию себя и своего места в мире.

Современные педагоги, применяя игры в обучении, часто определяют целью тренировку изученного материала или закрепление «переданной» ранее информации. Зачастую сама игровая механика увлекает учеников больше, и целью для них (в отличие от первоначальной цели учителя) становится победить соперника (сравнимо с выполнением миссии в компьютерной игре), а не усвоить требуемый материал. Безусловно, педагог добьётся вовлеченности учащихся в процесс обучения, однако приведёт ли такая вовлеченность к реализации ожидаемых функций игры?

Игра в обучении может выполнять следующие функции: обучающую, коммуникативную, воспитательную, развивающую, психологическую. Будучи организованной деятельностью, она требует от учащихся как интеллектуальных, так и эмоциональных затрат. Именно эмоциональное вовлечение позволяет влиять на мотивацию и заинтересованность обучающихся. Это значит, что в игре можно найти решение проблемы незамотивированности. Однако далеко не каждая игра способна пробудить в учащихся желание к саморазвитию и поиску своих собственных смыслов. Здесь успешным решением может стать включение в игру элементов эвристики. Беря истоки в далёких временах Сократа, эвристическое обучение нашло продолжение в исследованиях современной педагогики и дидактики. В частности, основатель научной школы человекообразного образования А.В. Хуторской определяет эвристическое обучение следующим образом: «Эвристическое обучение – обучение, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его органи-

зации, диагностики и осознания... Объектами поисковой познавательной деятельности в эвристическом обучении являются не только проблемы и задачи, но и сами учащиеся, их индивидуальный личностный потенциал, креативные, когнитивные, рефлексивные и другие процедуры и виды деятельности» [3]. Если эвристическое обучение способно привести ученика к открытию себя, а игра – к нахождению внутренней мотивации и вовлеченности, то можно предположить, что слияние этих методов обучения станет наиболее эффективным способом достижения главных образовательных задач.

В чём заключается эвристический потенциал игровых методик? В использовании или создании игр с отсутствием готового правильного ответа. Это значит, что игра должна включать компонент открытости, креативности, позволять учащимся искать самостоятельные творческие решения и пути к победе. Победа в эвристической игре – это победа прежде всего над собой. Следовательно, ребёнок должен обратиться к себе. В эвристической игре правила и специфика могут быть придуманы самими учащимися. Кем в такой игре выступит педагог? Медиатором и помощником, но не тем, кто определяет жёсткие правила, ход игры и победителя. Учитель может являться таким же участником игры, находясь в равных условиях с учащимися, вместе с ними совершая открытия. Игры с элементами эвристики могут быть применены на всех этапах обучения. Если для детей младшего школьного возраста обучающая игра любой формы сама по себе вызовет интерес, то для того, чтобы вовлечь учащихся старшей школы, можно использовать популярные в подростковой среде игровые формы, такие как квест или ролевая игра. Ниже приведён пример ролевой игры с использованием эвристического компонента.

Учащиеся делятся на команды по 3 человека. Каждому раздаётся карточка, где написана его роль и ее краткое описание. Исходя из этого описания, ученики сами дополняют свой образ. Для этого на карточке написаны дополнительные открытые вопросы: «Хотел бы ты быть знаменитым?», «Если бы ты мог выбрать себе суперспособность, что бы это было?», «Опиши своё рабочее место» и т.д. Вопросы могут изменяться в зависимости от роли участника. Участники команды не знают роли друг друга, показывать свои карточки они не могут.

Роли: художник, продавец, скалолаз.

Командам рассказывается предыстория:

«Вы втроем каким-то странным образом оказались в пустой художественной мастерской. Там нет ни одной картины, зато есть мольберт, краски и компьютер с доступом к интернету. Дверь закрыта, ключ вы нигде не видите. Вы точно знаете, что кто-то из вас художник и именно

он может помочь открыть дверь. Но, вероятно, у него проблемы с памятью, и он забыл, чем занимается. У вас есть 20 минут, чтобы выбраться из комнаты. Для этого вам нужно узнать профессию каждого. Вы можете задавать друг другу вопросы, на которые нельзя ответить «Да» или «Нет», но можно рассуждать (А как часто ты ходишь в картинные галереи?)».

В игре учащимся необходимо применить умение работать в команде, находить нестандартные решения, учиться задавать необходимые вопросы, попробовать себя в определенной роли и «прожить» эту роль. Здесь нет одного правильного решения, игроки сами определяют ход игры и её финал. То есть у учеников есть открытая свобода действия в игре. Учитель может лишь направлять учащихся, контролировать временные рамки, помогать с поиском вопросов. А затем помочь учащимся в проведении рефлексии. «Победить» в этой игре – значит ответить себе на вопросы: «Справился ли я с поставленной задачей? Придумал ли я свой способ решения? Смог ли я стать частью команды в игре? Что у меня получилось лучше всего? Нравится ли мне роль, которая мне досталась? Какие качества моего персонажа характерны и для меня?»

Рефлексия эвристической игры может быть важнее самой игры. Именно в ней ребёнок проводит анализ образов самого себя в жизни и игровой ситуации, которые в какой-то момент сливаются в единое целое.

Таким образом, игры с компонентом могут стать помощником в раскрытии творческого потенциала учащихся, понимания учащимися своего внутреннего мира и личностных смыслов; в развитии критического мышления, поиске нестандартных решений и умении совершать открытия.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Сухомлинский, В.А. Сердце отдаю детям (новое прочтение) / В.А. Сухомлинский. – Киев: Акта, 2012. – С. 237.
2. Хёйзинга, Й. *Homo ludens*. Человек играющий / Сост., предисл. и перевод Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
3. Хуторской, А.В. Дидактика. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения./А.В. Хуторской. – СПб.: Питер, 2017. – С. 97.