

Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиною в жизнь

Л. К. Мазунова^{1*}, Е. Л. Кудрявцева², А. М. Пуляевская³

¹Башкирский государственный университет

Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, улица Заки Валиди, 32.

²Елабужский институт Казанского федерального университета

Россия, Республика Татарстан, 423604 г. Елабуга, улица Казанская, 89.

³Сибирский гуманитарно-технический институт

Россия, 664011 г. Иркутск, улица Свердлова, 26 «Б».

*Email: lkmazunova@mail.ru

Статья посвящена проблеме игр и игротехнологий в непрерывном образовании длиною в жизнь. Идея непрерывного образования определяет сегодня образовательную политику развитых стран мира, в том числе и России, стимулируя поиск альтернативных путей ее реализации. Одним из таких путей, интенсивно разрабатываемых в мире, является геймификация. В статье излагается концепция игр нового поколения и условия ее технологического воплощения в виде модульного полифункционального комплекса образовательных игр, открывающих принципиально новые возможности в образовании, наделяя его опережающим потенциалом, эмоциональной привлекательностью, содержательным разнообразием и психологической комфортностью.

Ключевые слова: непрерывное образование длиною в жизнь, игропедагогика, игротехнологии, геймификация.

В сознание людей все глубже начинает проникать мысль, что современная жизнь есть непрерывное освоение мира в живом взаимодействии с ним. Традиционное представление о разумности получения готового, книжного знания как единственного пути постепенно вытесняется. В связи с этим все энергичнее в жизнь и образование входит игра как особый способ взаимодействия с миром, включающий также его познание и практическое освоение. В развиваемом нами проекте создания познавательно-развивающих игр нового поколения и освоения игровых технологий системой образования игра рассматривается как один из путей преодоления узости и оторванности традиционного образования от живого, быстро меняющегося мира, недостаточной индивидуализации, репродуктивности как способе овладения знаниями и др.

Интерес к игре как оригинальному способу освоения мира и функционирования человека в нем обусловлен уникальным набором его качеств: это полифункциональность, в силу чего в ней возможно представить мир во всем его многообразии, но, в силу присущей ей специфики, по-иному, чем учение. Возможно поэтому игра все энергич-

нее вытесняет традиционные способы обучения. Игра, если она создается под руководством профессионального игропедагога может стать доступным способом взаимодействия человека любого возраста, физических и психических возможностей с миром, в котором он живет и функционирует как уникальная личность, не похожая ни на кого другого и в то же время как член человеческого сообщества.

Игры и игровые технологии нового поколения, в отличие от традиционных способов обучения в школе и вузе, совмещают базовые функции образования – познание и развитие, успешно дополняя их ценными характеристиками:

- высокой мотивированностью (играть любят все и в любом возрасте),
- естественной коммуникативностью (увлекательная и полезная форма общения),
- модульностью (способность адаптироваться к наличным условиям – уровню интеллекта играющих, его интересам, потребностям, возрасту и др.),
- полифункциональностью (способность решать одновременно несколько задач образовательного поля – расширять кругозор, деклишировать сознание, развивать интеллект, воспитывать социально важные качества/социализировать, развивать речь, прививать культуру общения и многое другое),
- мультимедийностью (возможность сопряжения игры с принт- и медиа-ресурсами),
- непосредственной, прямой и живой связью с миром, его насущными проблемами,
- финансовой доступностью (по карману любому пользователю),
- простотой и универсальностью (простые правила игры и возможность использования в любом возрасте от 3 до 99 лет, а также в любой ситуации – дома, в школе, вузе, на вечеринке; в одиночку, парно, группами, в будни и праздники),
- радостью, раскрепощением (в игре все равны, нет ученика и учителя) и многим другим.

Что же мешает широкому использованию игры в жизни и образовании? Основными преградами на пути использования богатого потенциала игры являются: 1) клишированное сознание, что игра – это всего лишь развлечение, баловство, не всегда благопристойное времяпровождение, пустая трата времени, 2) отсутствие информации об играх нового поколения, 3) неприятие академическим сообществом игрового метода в образовании, 4) отсутствие игр нового поколения, 5) дефицит разработчиков игр нового поколения, 6) дефицит методистов, игропрактиков, игротехнологов и мультипликаторов для трансляции пользователям знаний и опыта разработки и применения игр в образовательном процессе и в жизненных ситуациях.

Идеологическая сложность на пути использования игротехнологий в образовании состоит в преодолении жестких стандартов мышления старшего поколения, связанных с мнимой простотой формирования социально адаптированной личности по общему шаблону, нивелирующему, стирающему природную индивидуальность. Разработка полифункциональных, интерактивных модульных познавательно-равнорящих игр нового поколения и внедрение их в образование, в том числе инклюзивное, в быт семьи, досуг молодежи и взрослых могло бы помочь приобщить к социуму выпавших из него детей с ОВЗ, открыть и использовать потенциал одаренности каждого члена общества, приблизить образование к жизни, скрасить жизнь людям зрелого возраста и оградить детей и молодежь от виртуального мира компьютерных игр. Ресурсы геймификации, открывающие субъекту простор к использованию средств и способов его взаимодействия с познаваемым объектом, моделирующие *культурно-деятельностную среду* и *ситуации успеха* как базовые условия любого образования, потенциально неисчерпаемы в игре и зачастую превосходят ресурс традиционной учебной деятельности.

В реализуемом нами проекте Фонда президентских грантов "Игро-мир образования 2035" (EDU-GAMES XXI) делается особая ставка на разработку игр для детей с ОВЗ, выпавших из образовательного пространства. Неоднородность состава групп этих детей, отсутствие опыта инклюзивного (не путать с коррекционным) образования как системы с огромной историей становления, – придают привлекательность идее создания и использования также специализированных игр для детей с ОВЗ как возможности погружения этих детей в культуру социума и освоения ими в психологически более комфортных, нежели учебные, условиях базовых навыков и умений жизни в социуме (жизненной компетенции).

Цель проекта – содействовать снятию остроты проблемы общего и инклюзивного образования детей и взрослых длиною в жизнь, привлечение и актуализация творческого потенциала специалистов, а также продвижение инновационных игр и игротехнологий российских специалистов в мире. Проект опирается на:

- идеи ЮНЕСКО («Education for Sustainable Development») и описание ключевых компетенций личности XXI века в соположении с ключевыми вызовами в системе образования XXI века [5]. При этом образование рассматривается как феномен, базирующийся на:
- превентивном подходе, «предвидении» вперед на длительный срок действия;
- междисциплинарности, автономной (лидерской) и групповой деятельности в смене ролей;
- участии в социальных процессах принятия решений в меру своих компетенций (компетентностный подход);

- исследованиях и предшествующих проектах, посвященных вопросам специфики формирования личности педагога и ученика в глобальном мире XXI века: например, проект «Образование 2035 [5];
- фундаментальных исследованиях, посвященные креативному мышлению, игре и игровым технологиям, начиная с работ по теории игровой деятельности Й. Хезинги [6], исследований креативного сознания Дж. Гилфорда [4] и Э. П. Торренса [8] и не заканчивая работами по межличностному общению как игровой деятельности Эрика Берна [1, 2] и др.;
- учете недостатков проектов США и ЕС, посвященных образованию в игре (преобладание компьютерных игр, требующих наличия компьютера и др., нередко недоступного всем играющим по возрастным, финансовым и др. причинам (тем самым, ограничивается консорциум игроков, ставятся рамки коммуникации в игре и т.д.) и необходимость преодоления этих проблем в международных игровых технологиях;
- опыте членов консорциума в сфере образовательной деятельности с использованием игровых технологий на русском языке вне РФ и в РФ [7]; а также по проведению обменных проектов (детских, молодежных, академических мобильностей и др.), командообразующих тренингов в поликультурной образовательной среде, лагерей отдыха для разных возрастных групп (в т.ч. вошедшего в Карту лидеров инноваций в сфере образования международного фестиваля «Русский язык и современные коммуникации» в «Стране Компьютерия», Тверская обл.) и др.

Поскольку складывающаяся сегодня в РФ система непрерывного образования длиною в жизнь включает формальное, неформальное, информальное и семейное образование, то роль и удельный вес геймификации будет, видимо, увеличиваться по мере развития и совершенствования игротехнологий и создания игровых комплексов нового поколения, чему и способствует осуществляемый нами всероссийский проект "Игромир образования 2035".

Проект «Игро-мир образования 2035» реализуется с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом Президентских грантов на 2018 г.

Литература

1. Берна Э. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. – К.: PSYLIB, 2004. – Электронный ресурс. Код доступа: <http://www.litmir.co/bd/?b=101224>
2. Берна Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. – К.: PSYLIB, 2004. URL: <http://www.modernproblems.org.ru/philosophy/159-games1.html>

3. Геймификация: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>
4. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта // Психология мышления. М.: Прогресс, 1965. С. 433–456.
5. «Образование 2035»: <http://edu2035.org>
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: АСТ, 2004. – 539с.
7. Кудрявцева, Е. Л., Мазунова, Л. К., Мартинкова, А. А., Зеленина, Т. И. Человек играющий: настоящее и будущее системного образования // Научное обозрение: гуманитарные исследования, 2017. – №5. – С. 4–17.
8. Torrance, E. P. Deliverance and nurturance of giftedness in the culturally different. E. P. Torrance. – Reston, VA: Council for Exceptional Children, 1977.- 227p.

Статья рекомендуется к опубликованию д.ф.н., проф. кафедры немецкой и французской филологии факультета романо-германской филологии Башкирского государственного университета Р. З. Мурясовым

Games and game technology as a required tool and content of the lifetime education

L. K. Mazunova^{1*}, E. L. Kudryavtseva², A. M. Pulyaevskaya³

¹*Bashkir State University*

32 Zaki Validi Street, 450074 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.

²*Elabuga Institute of Kazan Federal University*

89 Kazanskaya Street, 423604 Elabuga, Republic of Tatarstan, Russia.

³*Siberian Humanitarian and Technical Institute*

26B Sverdlov Street, 664011 Irkutsk, Russia.

**Email: lkmazunova@mail.ru*

The article is devoted to games and educational games technologies in a continuing lifetime education. The idea of the continuing education today determines the educational policy of the developed countries, including that of Russia, stimulating the search for alternative ways of implementation. One of those ways being intensively developed in the world, is gamification. The article presents the concept of a new generation of games and the conditions for their technological implementation in the form of a modular multifunctional complex of educational games. This opens up profoundly new opportunities in education, endowing it with a potential to predict and answer near-future needs, making it emotionally attractive, substantially diverse, and psychologically comfortable.

Keywords: continuing education lifetime learning, teaching through games, educational game, games for learning, gamification.