

УДК 372.8
ББК 74.266.3

DOI: 10.31862/1819-463X-2024-2-231-238

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБУЧЕНИИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ГЕНДЕРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ПОДРОСТКОВ

А. А. Самойлова

Аннотация. Статья посвящена проблеме внедрения гендерного подхода в образовательный процесс с использованием игровой деятельности. Автор рассматривает различные точки зрения на понятие «игра» и ее функции, а также на основе обобщения научно-методической литературы обосновывает значимость использования различных видов игр на уроках истории для формирования гендерной идентичности подростков.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, гендер, идентичность, гендерная идентичность, педагогическая технология.

Для цитирования: Самойлова А. А. Научно-методические основы использования игровой деятельности в обучении для формирования гендерной идентичности подростков // Наука и школа. 2024. № 2. С. 231–238. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-2-231-238.

SCIENTIFIC AND METHODOLOGICAL FOUNDATIONS OF USING PLAY IN TEACHING TO FORM ADOLESCENTS' GENDER IDENTITY

A. A. Samoilova

Abstract. The article is devoted to the problem of introducing a gender approach into the educational process using play. The author examines various points of view on the concept of play and its functions, and also, based on the generalization of scientific and

© Самойлова А. А., 2024



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

methodological literature, substantiates the importance of using various types of games in history lessons to form the gender identity of adolescents.

Keywords: *game, play activity, gender, identity, gender identity, educational technology.*

Cite as: Samoilova A. A. Scientific and methodological foundations of using play in teaching to form adolescents' gender identity. *Nauka i shkola*. 2024, No. 2, pp. 231–238. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-2-231-238.

Данная статья посвящена одному из наиболее актуальных направлений развития образования, отвечающих требованиям современного общества, – реализации гендерного подхода. Появление этого запроса связано с активным распространением в средствах массовой информации среди подрастающего поколения нетрадиционных взглядов на общество и попытками разрушения бинарной гендерной системы. Сейчас степень реализации гендерного подхода в школах находится на низком уровне, однако мы можем наблюдать появление в школьных учебниках и рабочих тетрадях гендерно-ориентированных заданий, опирающихся на одно из основных требований ФГОС о воспитании традиционных для российского общества духовно-нравственных ценностей [1, с. 89]. В качестве ведущего инструмента для реализации данного направления в обучении мы предлагаем использовать широкий спектр возможностей и потенциал игровой деятельности.

Игра является не просто знакомым школьнику видом взаимодействия с окружающим миром, но и способом обучения. Рассматривая феномен игры, нередко можно столкнуться с проблемами различного понимания ее сущности. Некоторые ученые рассматривают игру как форму организации урока, некоторые – как прием, другие – как способ реализации обучения, кто-то – как деятельность. Г. К. Селевко писал, что игра способствует воссозданию конкретной атмосферы, в рамках которой обучающиеся усваивают социальный опыт и учатся управлять своими поступками [2, с. 233–239]. О. А. Дьячкова понимает игру как активную деятельность со своими конкретными целями и задачами [3, с. 5]. В процессе игры у детей формируются убеждения, которые определяют их поведение в обществе. Именно игра развивает такие чувства, как честь, достоинство, уважение к окружающим. В. С. Селиванов рассматривает игру как «средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности» [4, с. 207]. С. Л. Шмаков и Н. Я. Безбородова определяют игру как «путь к познанию ребенком самого себя» [5, с. 4–5]. Благодаря игровому интересу школьник переходит к свободной и сознательной работе над своей волей и характером. Е. Л. Бак и Л. Д. Якунина считают, что игровое обучение – это «форма учебного процесса в условиях, ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности» [6, с. 4]. В совокупности все вышеперечисленные определения игры позволяют нам говорить о ее широком спектре воздействия на учеников. Игра несет в себе воспитательный, развивающий, обучающий и социализирующий компоненты, так как является одновременно и способом передачи общественного опыта, и способом познания, и способом активизации высших психических функций, и способом самовоспитания. Мы будем понимать игру как педагогическую техно-

логию. По мнению С. С. Кашлева, «педагогические технологии есть совокупность способов (методов, приемов, операций) педагогического взаимодействия, создающих условия развития участников педагогического процесса и предполагающих определенный результат этого развития» [7, с. 5]. В. П. Беспалько считал педагогическую технологию методической системой обучения [8, с. 5–6]. М. В. Кларин [9, с. 112] и Г. К. Селевко [10, с. 35–39] обозначали педагогические технологии как процесс обучения. Мы будем понимать под данным термином алгоритм и систему деятельности обучающихся. Все педагогические технологии, как современные, так и классические, строятся по единой схеме, которую в своих трудах обосновал В. П. Беспалько [8, с. 179–180]:

- 1) анализ вероятной деятельности учащихся;
- 2) определение содержания учебного предмета на каждом этапе образовательного процесса;
- 3) определение нагрузки для ученика и необходимого времени для освоения материала;
- 4) определение форм организации обучения и воспитания;
- 5) подготовка материалов;
- 6) составление системы заданий;
- 7) составление тестов для контроля знаний;
- 8) разработка структуры занятий, фиксирование домашних заданий;
- 9) апробация на практике.

Дидактические игры создаются для решения определенных целей, которые стоят перед процессом обучения. У них есть такие характерные черты, как преднамеренность, планируемость, наличие цели и предполагаемого результата. При этом они в полной мере отвечают современным образовательным требованиям, согласно которым в центре учебно-воспитательной работы должен находиться ученик с его уникальной личностью. Игры могут оказывать влияние на формирование гендерной идентичности ребенка, являющейся частью социальной идентичности как одной из ведущих характеристик человека.

Игра как один из элементов обучающей деятельности выполняет ряд функций, обусловленных ее целями и задачами. По мнению Г. К. Селевко, всего их восемь: развлекательная, коммуникативная, самореализации, игротерапевтическая, диагностическая, коррекции, межнациональной коммуникации, социализации [10, с. 127]. И. В. Патрушева, в свою очередь, выделяет 10 основных функций игры: обучающая, познавательная, творческая, компенсаторная; социокультурная; коммуникативная; диагностическая; развлекательная; релаксационная; психотехническая [11, с. 40]. Все они в той или иной степени отражают деятельностный компонент игры, в рамках которого происходит получение нового знания. Важной особенностью игры является осознание играющими ее условности, которая является ее вторым компонентом. Они наполняются различным содержанием и делают игры разнообразными и привлекательными для детей. Игра жизнеспособна, когда в ней сохраняется элемент непредсказуемости.

Игровые задания способствуют повышению успеваемости по предмету: ответы учеников становятся более глубокими и осмысленными. Школьники начинают чаще высказывать личное мнение касательно той или иной проблемы. Благодаря внедрению игр в образовательный процесс меняется микроклимат в классе: ученики проявляют больше уважения к мнению сверстников.

Игра не менее важна для подростка, чем для дошкольника или младшего школьника. В подростковом периоде меняется направление морального развития

ребенка, активизируется стремление к самостоятельности и самосовершенствованию. В отечественной психологии в контексте деятельностного подхода морально-волевое становление подростка интерпретируется как процесс усвоения социальных норм и способов поведения. Происходит этот процесс через активную деятельность и осознанное переживание, которые помогают понять и принять новые личностные смыслы. Одним из наиболее подходящих способов для проживания данного периода мы считаем игру, обладающую особым специфически свойством – двуплановостью. В игре подросток получает возможность примерить на себя новую роль, скрыться от реального мира и найти новые смыслы сквозь призму погружения в условные пространство и время.

Подростковый возраст остается одним из наиболее сложных периодов в жизни человека. Это время переосмысления своих жизненных позиций, получения нового опыта и формирования целостной картины мира и собственного «Я». Именно на данном этапе происходит принятие себя как представителя того или иного гендера. Школьник начинает искать вокруг подтверждения собственной принадлежности к определенному полу и если не получает ее, то начинает искать другие способы идентификации. Гендерная устойчивость первично формируется в дошкольный период, однако наиболее серьезные потрясения испытывает именно в подростковом возрасте, когда происходит процесс полового созревания и устанавливаются первые межличностные отношения между полами.

Формирование гендерной идентичности и укрепление гендерной устойчивости – одна из наиболее серьезных проблем современной школы, так как все чаще можно видеть отрицание традиционных ценностей и семейных отношений под влиянием средств массовой информации. Главной задачей преподавателя в этот момент является оказание помощи подросткам в их поисках, демонстрации грамотных примеров и саморефлексии. Здесь на помощь учителю приходят игры.

Основой любой игры являются ценностные отношения. Они проживаются каждым ребенком в процессе игровой деятельности, осмысливаются и проецируются в сознании как один из способов существования окружающей реальности. Если это воспроизводимый мир прошлого, то после выхода из игры школьник оценивает его с точки зрения настоящего путем сопоставления и анализа. За последние десятилетия учебные игры обрели большую содержательность, познавательную насыщенность и ролевое многообразие. Игра является уже не просто способом вхождения в мир взрослых, но и методом освоения нового знания, а также формой реализации полученных умений на моделируемой практике.

Исторические игры позволяют выйти за рамки учебника и дополнить уже имеющиеся знания новыми фактами и событиями. В отличие от стандартных уроков, игры не предполагают простого заучивания материала, в их основе всегда лежит логическое осмысление полученной информации и ее дальнейшая интерпретация. К главным задачам игры относятся: развитие творческого потенциала; осознание мотивов деятельности; формирование критического отношения к информации и умения работать в команде; вовлечение учеников в активную работу и понимание собственной уникальности. Игровая деятельность отличается высоким уровнем интенсификации и активизации, что позволяет говорить о более высоком уровне восприятия и вовлечения учеников в процесс обучения. В совокупности представленные задачи имеют эмоциональную направленность, которая делает полученный опыт личностно значимым, а значит более ценным и более качественным. Игры развивают умственную активность ребенка и его познавательные интересы. Именно в процессе совместной деятельности происходит развитие высших психических функций и формируется

произвольное поведение. В образовательный процесс важно включать игры, которые обладают высокой воспитательной репутацией, с последующим усложнением: от простого к сложному, от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к инициативе и творчеству.

Стоит отметить, что в методической науке проблема использования игр на уроках истории получила широкую популярность в 2000-х гг., когда начали издаваться пособия и защищаться научные работы по теме. Однако до сих пор этот вопрос остается актуальным в связи с неготовностью учителей применять данные технологии на практике.

И. В. Кучерук считает, что основное назначение игры на уроке истории заключается в воссоздании и усвоении общественного опыта в условных ситуациях, так как она является «заместителем» реальной жизни в познании и практике [12, с. 29–30]. Игра характеризуется двуплановостью, условностью, моделирующим и тренинговым характером, отсутствием утилитарных целей и концентрированностью в пространстве и времени. М. В. Короткова пишет, что игра на уроке истории – это педагогическая технология, направленная на моделирование исторических ситуаций [13, с. 61]. В ходе игры воспроизводятся определенные события прошлого или настоящего, а также оживают участники различных исторических эпох. История как наука и игра как технология имеют ряд общих черт, которые позволяют им гармонично взаимодействовать в рамках учебного процесса. Во-первых, игра, как и история, содержит элементы драмы, трагедии и комедии, тайны и парадоксы. В процессе игры ученик реализует свои фантазии и развивает воображение, которые важны при изучении предмета. Во-вторых, игры активизируют ретроспективное мышление, необходимое для изучения событий прошлого, а также мыслительной репродукции и реконструкции. В-третьих, историю невозможно воспроизвести посредством эксперимента, так как эта наука носит условный и субъективный характер. Это доказывает значимость роли игры при изучении истории, так как она обладает характерными субъективностью и условностью. Игра – аналог эксперимента в гуманитарных науках, а применительно к истории – способ погружения и проникновения в быт определенной эпохи, понимания морально-этических норм прошлого и приобщения к тому или иному историческому периоду.

Таким образом, игра одновременно является и способом формирования идентичности личности в контексте ее четырех ведущих компонентов (когнитивном, ценностно-смысловом, эмоциональном и деятельностном), и способом изучения истории. В совокупности это дает нам основания говорить об использовании игр на уроках истории для формирования гендерной идентичности подростков.

Курсы истории России XVIII–XIX вв., который изучается подростками в школе, предоставляет широкие возможности для глубокого проникновения учащихся в эпоху благодаря значительному количеству документов и различных видов наглядности. Мы обращаемся к нему как к теоретической базе, на основе которой приведем несколько примеров использования игр для формирования гендерной идентичности подростков.

В 8-м классе при изучении эпохи Петра I и его преобразований в сфере культуры и повседневной жизни учитель на уроке может использовать игровые задания гендерной направленности для формирования грамотного понимания распределения социальных ролей в обществе того времени. Например, он может предложить ребятам сыграть в игру «Собери предложение», суть которой заключается в следующем: для мальчиков и для девочек подобраны группы слов, из которых нужно составить по одному или несколько предложений, отражающих изменения,

произошедшие в жизни каждого и полов в ходе проведенных реформ. По мере выполнения задания школьники должны объяснить, как то или иное изменение повлияло на жизнь общество тогда и как оно проявляется в настоящем (или почему не проявляется). Примеры слов, которые могут быть использованы для каждой группы: мальчики – борода, штраф, ранг, служба, образование; девочки – свобода, ассамблея, брак, обручение, мода.

Обращаясь к рассмотрению эпохи правления Екатерины II, учитель может посвящать один из уроков проведению ролевой игры по созданию дворянской усадьбы. На первом этапе урока педагог проводит виртуальную экскурсию по одной из известных усадеб XVIII в., после чего предлагает ученикам разделиться на группы и представить себя в роли одного из возможных жителей подобного дома: семья дворянина (мужчины и женщины), домовые слуги, дворовые слуги и крестьяне. Перед ними стоит задача разработать проект усадебного дома с деталями из повседневной жизни и представить его. Среди заданий, которые школьники должны выполнить в процессе игры, могут быть следующие типы: составление родословной дворянина, подготовка распорядка дня каждой из групп, создание календаря праздников, формирование схемы дома и плана усадьбы, заполнение листа приходно-расходной книги, фиксирование списка дел для каждой группы или для каждого жителя усадьбы и другие. По итогам работы школьники совместно придумывают название для своей усадьбы и представляют ее в устной форме от лица каждого из персонажей. После завершения учитель с учениками обсуждают игру, делятся впечатлениями, сравнивают обязанности каждой из групп и каждого из полов в XVIII столетии и в настоящем, делают выводы об актуальности такого подхода к повседневной жизни тогда и сейчас.

В 9-м классе при изучении эпохи правления Александра I учитель совместно с учениками могут организовать театрализованную игру. Сквозь погружение в другую эпоху ученики на собственном опыте смогут приобщиться к ее правилам и нормам. Например, мальчики и девочки встречаются в салоне в дворянском доме XIX столетия. Каждому участнику учитель выдает лист с рекомендациями, в котором указано, как нужно вести себя представителю каждого из полов в высшем обществе. В процессе проведения мероприятия учитель контролирует взаимодействие между ребятами для сохранения стилистики времени. Мальчики и девочки знакомятся с культурными требованиями XIX в., перенося их в реальную жизнь. Сквозь призму активного проживания нового опыта у подростков формируется осознание себя как представителя мужского или женского гендера благодаря акцентуализированному делению социальных ролей между полами в прошлом. Уже при определении целей и задач игры они будут вовлечены в процесс, так как межличностные отношения у подростков занимают лидирующие позиции, и школьники будут искать в разыгрываемой условной ситуации примеры того, как можно вести себя в настоящем.

Использование подобных игр на уроках истории концентрирует внимание подростков на классической бинарной системе в противовес тенденциям ее разрушения в средствах массовой информации. Понимание гендерных норм и правил прошлых поколений помогает на примере культуры русского дворянства продемонстрировать, как было сформировано современное общество, какие этапы в своем развитии оно прошло и что было утеряно в процессе эволюции.

Таким образом, гендерный подход может быть внедрен в процесс обучения в два этапа. Первый будет включать использование гендерных игровых заданий на уроках истории и состоять из двух направлений: первое – изучение гендерных норм преды-

дущих эпох, второе – сопоставление опыта прошлого с современными тенденциями развития общества. Второй этап будет базироваться на включении в процесс обучения принципа соблюдения гендерных особенностей подростков с их приобщением к игровой деятельности на уроках истории.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральные государственные образовательные стандарты начального и основного общего образования. М.: ВАКО, 2022. 160 с.
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М., 1998. 256 с.
3. Дьячкова О. А. Игры школьников. М., 1955. 176 с.
4. Селиванов В. С. Основы общей педагогики: теория и методика воспитания. М.: Изд. центр «Академия», 2007. 336 с.
5. Шмаков С. Л., Безбородова Н. Я. От игры к самовоспитанию. М.: Новая школа, 1995. 80 с.
6. Бак Е. Л., Якунина Л. Д. Значимость игры в учебном процессе // Молодой ученый. 2015. № 10.5 (90.5). С. 4–4. URL: <https://moluch.ru/archive/90/18008/> (дата обращения: 16.01.2024).
7. Кашилев С. С. Современные технологии педагогического процесса: Пособие для педагогов. Минск: Университетское, 2000. 95 с.
8. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 192 с.
9. Кларин М. В. Инновационные модели обучения. М., 2016. 640 с.
10. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 556 с.
11. Патрушева И. В. Психология и педагогика игры: учеб. пособие для вузов. М.: Юрайт, 2022. 130 с.
12. Кучерук И. В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории СССР: VIII класс: дис. ... канд. пед. наук. М., 1991. 255 с.
13. Короткова М. В. Использование игровых технологий в педагогических практиках музея и школы // Наука и школа. 2020. № 2. С. 60–67.
14. Балакирева Е. И. Учебно-игровая деятельность как средство формирования и развития креативной личности школьника: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Саратов, 1996. 21 с.
15. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие. М., 1996. 269 с.

REFERENCES

1. Federalnye gosudarstvennye obrazovatelnye standarty nachalnogo i osnovnogo obshchego obrazovaniya. Moscow: VAKO, 2022. 160 p.
2. Selevko G. K. *Sovremennyye obrazovatelnye tekhnologii*. Moscow, 1998. 256 p.
3. Dyachkova O. A. *Igry shkolnikov*. Moscow, 1955. 176 p.
4. Selivanov V. S. *Osnovy obshchey pedagogiki: teoriya i metodika vospitaniya*. Moscow: Izd. tsentr "Akademiya", 2007. 336 p.
5. Shmakov S. L., Bezborodova N. Ya. *Ot igry k samovospitaniyu*. Moscow: Novaya shkola, 1995. 80 p.
6. Bak E. L., Yakunina L. D. Znachimost igry v uchebnom protsesse. *Molodoy uchenyy*. 2015, No. 10.5 (90.5), pp. 4–4. Available at: <https://moluch.ru/archive/90/18008/> (accessed: 16.04.2024).
7. Kashlev S. S. *Sovremennyye tekhnologii pedagogicheskogo protsessa: Posobie dlya pedagogov*. Minsk: Universitetskoe, 2000. 95 p.
8. Bespalko V. P. *Sлагаemye pedagogicheskoy tekhnologii*. Moscow: Pedagogika, 1989. 192 p.
9. Klarin M. V. *Innovatsionnyye modeli obucheniya*. Moscow, 2016. 640 p.
10. Selevko G. K. *Entsiklopediya obrazovatelnykh tekhnologiy. In 2 vols. Vol. 1*. Moscow: Narodnoe obrazovanie, 2005. 556 p.
11. Patrusheva I. V. *Psihologiya i pedagogika igry: ucheb. posobie dlya vuzov*. Moscow: Yurayt, 2022. 130 p.

12. Kucheruk I. V. Uchebnye igry kak sredstvo aktivizatsii poznavatelnoy deyatelnosti uchashchikhsya na urokakh istorii SSSR: VIII klass. *PhD dissertation (Education)*. Moscow, 1991. 255 p.
13. Korotkova M. V. Ispolzovanie igrovykh tekhnologiy v pedagogicheskikh praktikakh muzeya i shkoly. *Nauka i shkola*. 2020, No. 2, pp. 60–67.
14. Balakireva E. I. Uchebno-igrovaya deyatel'nost' kak sredstvo formirovaniya i razvitiya kreativnoy lichnosti shkol'nika. *Extended abstract of PhD dissertation (Education)*. Saratov, 1996. 21 p.
15. Pidkasiy P. I., Khaydarov Zh. S. *Tekhnologiya igry v obuchenii i razviii: ucheb. posobie*. Moscow, 1996. 269 p.

Самойлова Анастасия Анатольевна, педагог дополнительного образования, аспирант II курса кафедры методики преподавания истории, Институт истории и политики, Московский педагогический государственный университет

e-mail: aa.samoylova@yandex.ru

Samoilova Anastasia A., additional education teacher, PhD post-graduate student, Methods of Teaching History Department, Institute of History and Politics, Moscow Pedagogical State University

e-mail: aa.samoylova@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 06.02.2024

The article was received on 06.02.2024