

УДК 372.893  
ББК 74.266.3+79.1

DOI: 10.31862/1819-463X-2020-2-60-67

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ПРАКТИКАХ МУЗЕЯ И ШКОЛЫ

М. В. Короткова

**Аннотация.** Статья посвящена анализу игры и игровой технологии в обучении школьников истории. Автор определяет дефиницию игры, принципы и функции игровой деятельности и выявляет ее педагогическую природу. Игровая технология как в школе, так и в современном музее реализуется в двух видах познавательной деятельности: учебной и внеучебной (досуговой). В статье рассматриваются особенности организации игровых занятий по истории в школьной и музейной образовательной практике. В контексте выявления общей игровой основы и специфики двух пространств автор обращает внимание на теоретические аспекты проблемы, а также приводит наиболее яркие примеры организации занятий по истории с применением игровых технологий. Статья содержит различные подходы к классификации игр, авторский взгляд на ранжирование игровых занятий, анализируется влияние различных типов игр на содержание исторического образования, познавательные возможности учащихся, современный урок и результаты обучения. Автор также приводит возможные риски педагога при организации игровых занятий.

**Ключевые слова:** игра, игровая технология, признаки игры, функции игровой технологии, классификации игр, методика организации игр в музее, использование игровой технологии в школе, игровой урок.

---

### USING GAME TECHNOLOGY IN PEDAGOGICS PRACTICE OF MUSEUM AND SCHOOL

М. V. Korotkova

**Abstract.** The article deals with the analysis of games and game technology in teaching history. The author defines the definition of the game, the principles and functions of the game activity and reveals its pedagogical nature. Game technology both in school and in a modern museum is implemented in two types of cognitive activity: educational and extra-curricular (leisure). The article considers the features of the organization of game classes

© Короткова М. В., 2020



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

*on history in school and museum educational practice. In the context of identifying the common game basis and the specifics of the two spaces, the author draws attention to the theoretical aspects of the problem, and also gives the most striking examples of the organization of history classes using game technologies. The article contains various approaches to the classification of games, an author's view on the ranking of game classes, analyzes the influence of various types of games on the content of historical education, the cognitive abilities of students, a modern lesson and learning outcomes. The author also cites possible risks of the teacher when organizing game classes.*

**Keywords:** *game, game technology, features of the game, functions of game technology, classification of games, methodology for organizing games in a museum, use of game technology at school, game lesson.*

Актуальность данной темы для педагогических процессов вновь набирает силу в связи с тем, что в последнее десятилетие игровой оттенок привносится в процессы выполнения текущих задач любой отрасли, то есть происходит постепенная всеобщая геймификация (от англ. game 'игра'). В современном мире игровые подходы внедряются даже в самые неигровые процессы. Частью повседневной жизни школьника стала игра в виртуальной реальности, которая заметно отесняет в его жизни иные виды активности. Не стоит забывать, что игра – наиболее естественный вид деятельности ребенка в контексте его психологических особенностей. Все эти обстоятельства в совокупности делают игру необыкновенно приоритетной для учебного процесса.

В данной статье автор реализует следующие задачи: выявить суть игровой технологии, ее признаки и функции, соотнести элементы обучения и развлечения в игровой деятельности ребенка в контексте его психологических особенностей. Во многих педагогических работах намечается проблема соотношения учения и развлечения в игре. Соотношение обучения и развлечения особенно актуально для организации игр в музейной практике. Статья также содержит научно-педагогические классификации игр, которые автор анализирует с точки зрения педагогических ресурсов организации и результативности обучения.

Первым аспектом исследования данной проблемы является определение де-

финиции игры. Разработкой этого определения занимались психологи, дидакты, методисты, культурологи, которые с разных сторон подошли к определению игры.

Психологи относят игру к специфической деятельности, предвещающей или сопровождающей поведение личности. Д. Б. Эльконин полагал, что игра является деятельностью, в которой складывается и совершенствуется управление поведением на основе ориентировочной основы [1, с. 88].

М. М. Бахтин писал об общности игры и искусства, полагая, что ни то, ни другое не является настоящей жизнью: игра воображает жизнь, а искусство отображает [2, с. 57]. Опираясь на это определение, можно отметить, что именно в играх участники воображают изучаемые явления, а в остальных видах обучения они имеют дело с описаниями и изображениями.

М. В. Кларин рассматривает игру как комплексный социокультурный феномен, важнейшую составляющую учения, досуга и культуры [3, с. 254]. Методическое определение игры звучит так: «Игра – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и «действуют» люди – участники исторической драмы [4, с. 5].

Б. А. Столяров выявляет специфику определения в контексте музейной педагогики: «Игра – особая форма деятельности, отличительными чертами которой являются выполнение действий и переживание чувств в воображаемом плане» [5, с. 6]. Е. Г. Артемов рассматривает игру как своеобразную

форму пребывания в музейном пространстве, позволяющую музейному педагогу смоделировать, воссоздать условную ситуацию и обеспечить посетителю возможность условного проживания, прочувствования исторического опыта [6, с. 20].

Таким образом, обобщая все определения, под **игрой** в данной статье понимается педагогическая технология моделирования исторических ситуаций прошлого или настоящего, которая обладает двуплановостью и требует особого интенсивного участия обучаемых.

Второй важный аспект – это **признаки и функции игры**. Главный признак игры – это двуплановость. Первый план – это реальные учебные действия, направленные на решение конкретных задач в игре. Второй план – это воображаемый план или условная реальность. Антология развития ребенка отражается в идеях дидактической игры как игры-драматизации, разыгрывания представления, позволяющего воспроизводить фрагменты прошлого или настоящего культурного опыта человечества. Л. С. Выготский отмечал в данном контексте: «Действие в воображаемом поле, мнимой ситуации, образование жизненного плана – все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития, возносит ее на гребень волны, делает ее девятым валом развития ребенка» [7, с. 220].

В педагогике выделяют функции игровой технологии в учебном процессе, учитывая факторы развлечения, учения и активности ребенка.

А. В. Винева выделила 4 функции игры: обучающая – получение знаний, релаксационная – создание благоприятной атмосферы на занятии, коммуникативная – тесное общение в игре, развлекательная – получение удовольствия от процесса игры [8, с. 100–101]. М. Г. Ермолаева расширила список и выделила 8 функций игры:

- эмоциональная – улучшение эмоционального состояния, повышение настроения участников;
- диагностическая – проверка в игре своих сил и возможностей самовыражения и самоутверждения;

- релаксационная – снятие физического и интеллектуального напряжения, восстановление равновесия сил;

- компенсаторная – примеривание еще не использованных возможностей сочетания контекстов прошлого в настоящем времени;

- коммуникативная – общение ребенка в деятельности; социокультурная – сильнейшее средство социализации ребенка;

- функция самореализации – применение накопленного опыта ребенка;

- терапевтическая – коррекция нравственных взаимоотношений, одобрения и ободрения ребенка, преодоления трудностей в поведении, общении и учении [9, с. 19–21].

Неизменными функциями игры, выделенными всеми авторами, являются коммуникативная, развлекательная и релаксационная функции, хотя не всегда речь идет о важной образовательной роли игры.

Третий аспект организации игровой деятельности – **классификации игры**. Этот вопрос крайне важен не только в теоретическом плане, но и в практическом, ибо методика организации игры напрямую зависит от ее типа. Мнения специалистов не только разнятся при ранжировании игровых технологий в школьной практике, но еще больше разночтений по поводу классификации игр в музейном пространстве.

В дидактических исследованиях чаще всего игры делят на деловые (игры-имитации), ролевые (игры-драматизации) и организационно-деятельностные (моделирующие и проектные) [10, с. 69–70]. Деловая игра основана на методе подражания, принятия решений по заданным или выработанным самими участниками игры правилам. Деловая игра состоит в имитационном моделировании реальных процессов. Ролевая игра представляет возможность участникам «сыграть» другого человека или «разыграть» определенную проблемную ситуацию. Состоит эта игра из небольших сценок, отражающих модели жизненных ситуаций. Организационно-деятельностная игра отличается от двух предыдущих тем, что выражается в проектировании и коллективном создании нового продукта игровой деятельности.

В методике преподавания истории дидактические классификации применяли к особенностям процесса школьного обучения истории. И. В. Кучерук поделила игры на следующие подвиды: тренировочные игры – викторины; сюжетно-ролевые (ретроспективные) – воображаемые ситуации в прошлом; деловые – воображаемые ситуации в настоящем; игровое задание – встреча с исторической личностью и интервью [11, с. 34–36]. Согласно другой точке зрения, деловая игра предполагает обсуждение и исследование нашими современниками исторических событий, ретроспективная игра, моделирующая перенесение учащихся в прошлое, может быть ролевой с разыгрыванием ролей участников исторических событий и неролевой (маршрутной и конкурсной). В зависимости от степени самостоятельности участия детей в роли ретроспективные ролевые игры делятся на театрализованные представления (по готовому сценарию), театрализованные игры (с импровизацией участников) и проблемно-дискуссионные игры (с обсуждением ситуации прошлого). Переходной формой являются деловые игры с элементами ретроспективности, например, суды над историческими деятелями. Тренинговые игры организуются на основе заданного алгоритма и жестких правил [4, с. 13].

В музейной педагогике специалисты выделяют следующие виды игр: деловая (имитационная) игра – форма воссоздания предметного и социального содержания будущей профессии (искусствоведы, историки и др.); организационно-деятельностная (коммуникативная) – коллективный поиск оптимальных решений какой-либо проблемы; инновационная (поисковая) игра – решение развивающей задачи в конкретной игровой ситуации [12, с. 276–277]. В музейной практике ролевые и деловые игры имеют свою специфику. Ролевые игры могут быть без введения посетителя в процесс игры и с активным включением школьников в игровую ситуацию. В первом случае театрализованной игры это может быть представление кукольного теневого театра или разыгрыва-

ние небольших сенок на экспозиции. Во втором случае импровизационной игры школьникам предлагается переодеться в костюм или надеть характерные детали и активно включиться в игровую сценарий: например, проведение бала. В музее «Елагин дворец» в Санкт-Петербурге проводятся балы с детьми в костюмах по распорядку позапрошлого века. В Музее «Лефортово» в Москве дети в париках и костюмах петровского времени участвуют в проведении ассамблеи в доме боярина Головина. Программа отличается разучиванием целого комплекса игровых действий и воссозданием исторической картины бала с участием в этом действе юных посетителей.

Примером театрализованной игры на исторической экспозиции стала игра «Совет в Филях» в Музее «Кутузовская изба». Школьники получают роли: М. И. Кутузова, Л. Л. Бенингсена, Баркляя де Толли, А. П. Ермолова, Д. С. Дохтурова, Н. Н. Раевского. Ребята получают бейджики с ролями и элементы костюмов, которыми располагает музей. После проигрывания по ролям Совета в Филях начинается обсуждение проблемы оставления Москвы участниками программы. В этом смысле театрализованная игра приобретает элементы деловой игры.

Деловая игра в музее предполагает поиск – поиск экспонатов по заданным критериям, поиск решения какой-либо ситуации или проблемы. Дети в этом случае выступают в роли исследователей, искусствоведов, археологов и музейных сотрудников. Примером деловой ситуативной игры является игра «Бери что дают!» в музее-квартире С. М. Кирова в Санкт-Петербурге. Участников делят на 4 группы: рабочие, трудящиеся, спецы и лишенцы. Им предлагают обеспечить свою семью всем необходимым для жизни. Они получают документы, им показывают «магазины» с полками, где они приобретают товары. Участники также получают документы: диаграммы зарплат и трат, нормы снабжения на 1 месяц, стоимость пайка, цены во всех возможных торговых точках. Игра дает участникам понимание разницы в обеспечении разных сло-

ев общества и трудности в снабжении всем необходимым в изучаемое время.

В педагогических исследованиях, кроме обозначенной линии ранжирования игровой деятельности детей, существуют иные подходы, согласно которым игры ранжируются по степени подвижности ребенка, доли развлекательности, а также по задачам, поставленным в игре. О. С. Газман делит игры на подвижные, сюжетно-ролевые и дидактические, то есть игры с правилами [8, с. 101]. М. Г. Ермолаева считает, что игры нужно рассматривать в следующем контексте: игры для тела, для ума, для души. Она выделила: физические (подвижные, моторные) игры, интеллектуальные (игры ума) игры – предметные или дидактические и компьютерные; социальные (для души) игры – сюжетно-ролевые, деловые и т. д. [9, с. 28].

Одной из форм подвижных игр могут стать исторические игры, которыми забавлялись дети в различные исторические эпохи. Примером физической подвижной игры является игра «Детство А. С. Пушкина» в Литературном музее на Пречистенке, где дети реально играют в существующие в начале XIX в. игры – калечина-малечина, буриме и др. В музее «Старый английский двор» практикуются старые английские игры – кегли, серсо, крокет, боулинг и др. В подобных играх преобладает элемент развлечения над обучением.

В современной педагогической практике музея и школы чаще все используются смешанные типы игровых технологий. Например, квест-игра. Квест – это ключ, ключевое слово, которое нужно разгадать школьнику, но достижение этого ключа может предполагать различные педагогические варианты. Маршрутный квест предполагает моторику и движение по определенному маршруту и интеллектуальные задания для поиска ключа, например, это может быть поиск места древнего клада на территории Кремля. Игровой квест всегда предполагает «погружение» школьника в историческое время, сюжет и ситуацию, например, поиск ключевых слов для расшифровки древней рукописи. Интеллектуальные

задания сочетаются в данной игре с эмоциональной составляющей деятельности ребенка. Конкурсная квест-игра получится, если разделить участников квеста на две команды и дать им соответствующие интеллектуальные задания, что добавит элемент соревновательности в данную игру, и она станет конкурсной.

Примером конкурсной игры является игра «Нить Ариадны», которая была реализована в Литературном музее А. С. Пушкина на Пречистенке. Две команды путешествуют по дворцу и «сражаются» с Минотавром. Все задания связаны с древнегреческой мифологией и скульптурами в залах, даже парадная лестница превращается в гору Парнас. В конце игры дети встают в круг – им дают «нить Ариадны» – клубок, и они продолжают соревнование: за каждый неверный ответ игрок выбывает из круга. Победитель получает лавровый венок.

Если говорить о **факторе результативности** игрового процесса обучения, то педагогическая эффективность этой технологии зависит от режиссерских, актерских и организаторских способностей педагога, от его умения точно выбрать игровой сюжет, яркие привлекательные исторические персонажи, включить в игровое действие всех участников данной игры. Важно также подвести итоги игровой деятельности и провести рефлексию участников.

Сегодня на первое место среди результатов ставят 4 К – креативность, кооперацию, критическое мышление и коммуникацию. Эти результаты достигаются как школьными, так и музейными средствами.

Наконец, последний и самый важный аспект игрового процесса обучения истории – **собственно сама организация занятия и его особенности**.

Первая черта игрового занятия – это его *нелинейность*, которая отличает его от обычного линейного урока. Линейный урок предполагает четкое выполнение отработанной по времени структуры в учебном кабинете и проводится по расписанию. Нелинейность игрового занятия позволяет проводить его не только в школе, но и в му-

зее, библиотеке. Игровой урок разрушает традиционную структуру и расширяет границы рамок урока. Выделим этапы игрового занятия. Игровое занятие начинается с *ввода в игру*. Участники знакомятся с задачами игры и регламентом ее проведения. Игровой контекст обеспечивается введением правил и обязанностей игроков, ролей, поощрений. Если правила усвоены игроками, то наступает второй этап – *погружение в игру*. На этом этапе происходит знакомство с игровой моделью и конкретные задания. Участники получают все необходимые материалы для проведения игры. Происходит вхождение участников в ролевое поведение. Третий этап – собственно *игровой процесс*, где происходит игровое взаимодействие и поиск решений игры. Четвертый этап – это *подведение итогов игры, рефлексия*. Здесь важен не только содержательный итог, баллы и оценки, но выявление степени удовлетворенности игроков. Пятый этап – это «*выгрузка*» участников из игры, когда школьники должны освободиться от груза исполняемых ролей.

Вторая черта игрового занятия – *инновационная творческая среда*, включающая освоение разных видов деятельности, коммуникацию и рефлексию. В условиях инновационной среды ученики сочиняют, изобретают, рожают нечто новое, будь то добывание новых знаний или открытие новых познавательных возможностей школьника за счет реализации личностного потенциала. Игровая ситуация всегда создает творческую инновационную среду, если дети включены в эту ситуацию.

Третья черта – *интерактивность игрового занятия*, которое характеризуется взаимодействием учеников со средой, с одноклассниками и учителем (музейным педагогом). Общение в условиях игровой среды порождает совершенно новый тип коммуникации. Этот тип характеризуется контактом с музейным объектом и участниками образовательного процесса. Если мы говорим об игровом занятии по истории, то обычно в музейном предмете воплощена целая эпоха, а он сам является частью, сви-

детелем эпохи, и в этом смысле – уникальным источником и ресурсом знаний, эмоций, чувств и отношения ученика к историческому прошлому.

Четвертая черта игрового занятия – *творческий характер*. Игровое занятие проводится с целью создания учениками специфического образовательного продукта. Образовательный продукт является результатом выполнения определенных видов деятельности, поэтому ученики его представляют в различных формах – сценария, спектакля, монолога по роли, проектного листа как результата игры, видеофильма и т. д.

Пятая черта игрового занятия – *современная методика его организации*. Методическая разработка игры – это «творчество в квадрате», так как учитель разрабатывает правила игры, условия для творчества учеников в игре и применяет свой творческий подход к разработке сценария. При выборе или создании игровых средств и форм деятельности он руководствуется тем, что они должны обеспечить «рождение» учениками «своего» содержания образования и новых видов деятельности. Методические формы игрового занятия должны содержать все отмеченные параметры: интерактивное взаимодействие, коллективную и индивидуальную работу, включенность в воображаемую ситуацию, инновационность и нестандартность действий, письменную и устную рефлексию. Серия заданий для учащихся не должна иметь однозначного варианта выполнения, что и позволяют каждому ученику реализовать свою индивидуальность в игровой деятельности.

Игра – сложное педагогическое явление, и любой педагог не застрахован при ее организации от просчетов. И. В. Плаксина выделила типичные ошибки при проведении игровых занятий. Первая – игра спланирована без учета этапов развития и подготовки группы. Особенно в этом смысле сложно музейному педагогу, который видит ребят первый раз. Вторая – сюжет игры не соответствует реальной учебной деятельности группы, изучаемому историческому материалу и познавательным спо-

собностям учеников. Третья – неправильно подобран уровень сложности игры. Четвертая – неудачно выбран контекст игры, он должен быть реальным, а не метафорическим, сказочным. Пятая – неудачно назначены игроки, в результате активный ребенок оказывается на пассивных ролях, творческие игроки с хорошим интеллектом – на втором плане. Шестая ошибка – недочеты инструкций в игре, что ведет к утомлению игроков при обилии информации и к модернизации игры при ее недостатке. Седьмая – отсутствие четкого регламента в игре, что приводит к невозможности достижения цели при недостатке времени и к искусственному ее растягиванию при избытке игрового времени. Восьмая – отсутствие дероминага – выхода из нарратива и условной игровой роли. Костюмы и декорации убрали, а «эмоции» детей не загасили, и они продолжают игру после игры, например, после выхода из музея. Девятая – отсутствие обратной связи и резюме преподавателя. Десятая – несоблюдение правил конструктивной обратной связи, в результате чего у играющих не наступает разрядка, сохраняется психологическое напряжение и не достигается учебный эффект [13, с. 88–90].

Игровое занятие – это сложная педагогическая технология, поэтому многие педагоги испытывают большие трудности при проведении подобных занятий. Одна из них – разный уровень подготовки участников к игре, отсюда – слабое включение некоторых участников в содержание игры, непродуктивная коллективная деятельность и конфликты участников. Педагог не может порой справиться с избыточным эмоциональным напряжением участников, с жестким соблюдением порядка по принятию и соблюдению участниками правил игры, с выходом детей из игровой ситуации.

Игровые технологии используются на занятиях в музее и школе. Несмотря на разные подходы дидактики, музейной педагогики и методики к игре, она имеет общее педагогическое ядро. Отличие состоит в том, что процесс обучения происходит в разных средах, экспозиция музея имеет в своей основе музейный предмет как артефакт исторической эпохи. При этом игровые модели весьма приближены друг к другу в музее и школе. Педагог, музейный или школьный, при организации игры четко прописывает не только этапы ее развития, но и возможные риски при ее проведении.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978.
2. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979.
3. Кларин М. В. Инновационные модели обучения. М., 2016.
4. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М., 2003.
5. Столяров Б. А. Словарь музейно-педагогических терминов. СПб., 2016.
6. Артемов Е. Г. Музейно-педагогические технологии. СПб., 2006.
7. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. М., 2004.
8. Педагогические технологии: вопросы теории и практики внедрения / сост. А. В. Винеvская. Ростов н/Д., 2014.
9. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе. СПб., 2008.
10. Панина Т. С., Вавилова Л. Н. Современные способы активизации обучения. М., 2008.
11. Кучерук И. В. Технология игрового обучения истории в школе. Ростов н/Д., 2010.
12. Столяров Б. А. Педагогические аспекты образовательной деятельности музея. СПб., 2013.
13. Плаксина И. В. Интерактивные образовательные технологии. М., 2016.

## REFERENCES

1. Elkonin D. B. *Psikhologiya igry*. Moscow, 1978.
2. Bakhtin M. M. *Estetika slovesnogo tvorchestva*. Moscow, 1979.
3. Klarin M. V. *Innovatsionnye modeli obucheniya*. Moscow, 2016.
4. Korotkova M. V. *Metodika provedeniya igr i diskussiy na urokakh istorii*. Moscow, 2003.
5. Stolyarov B. A. *Slovar muzeyno-pedagogicheskikh terminov*. St. Petersburg, 2016.
6. Artemov E. G. *Muzeyno-pedagogicheskie tekhnologii*. St. Petersburg, 2006.
7. Vygotskiy L. S. *Psikhologiya razvitiya rebenka*. Moscow, 2004.
8. Vinevskaya A. V. (comp.) *Pedagogicheskie tekhnologii: voprosy teorii i praktiki vnedreniya*. Rostov-on-Don, 2014.
9. Ermolaeva M. G. *Igra v obrazovatelnom protsesse*. St. Petersburg, 2008.
10. Panina T. S., Vavilova L. N. *Sovremennye sposoby aktivizatsii obucheniya*. Moscow, 2008.
11. Kucheruk I. V. *Tekhnologiya igrovogo obucheniya istorii v shkole*. Rostov-on-Don, 2010.
12. Stolyarov B. A. *Pedagogicheskie aspekty obrazovatelnoy deyatel'nosti muzeya*. St. Petersburg, 2013.
13. Plaksina I. V. *Interaktivnye obrazovatelnye tekhnologii*. Moscow, 2016.

---

**Короткова Марина Владимировна**, доктор исторических наук, профессор кафедры методики преподавания истории, руководитель творческой лаборатории «Музейная педагогика» Института истории и политики Московского педагогического государственного университета

**e-mail: markor13@mail.ru**

**Korotkova Marina V.**, ScD in History, Professor, Methods of teaching history Department, head of the creative laboratory „Museum pedagogy“, Institute of history and politics, Moscow Pedagogical State University

**e-mail: markor13@mail.ru**

*Статья поступила в редакцию 04.02.2020*

*The article was received on 04.02.2020*