

УДК 371.1

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ПЕДАГОГАМИ ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

А.С. Фетисов, М.А. Кононов

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Воронежский государственный педагогический университет», Воронеж, email: asfet-2011@mail.ru, kononov.max@bk.ru

Аннотация. Авторы статьи изучают влияние игровых технологий на формируемую педагогами здоровьесберегающую образовательную среду благодаря знаниям, полученным в системе дополнительного профессионального образования, попутно предоставляя характеристику применения данному методу в контексте влияния его достижений на здоровье учащихся. Также в работе даётся анализ категориям «игра», «педагогическая технология», «игровая технология», «здоровьесберегающая образовательная среда», «дополнительное профессиональное образование». Цель исследования — раскрыть важность детального изучения игровых технологий формирования педагогами здоровьесберегающей образовательной среды в системе дополнительного профессионального образования. Научная новизна заключается в исследовании и анализе современных достижений игровых технологий в контексте формирования педагогами здоровьесберегающей образовательной среды. В результате выявлена необходимость изучения педагогами в системе дополнительного профессионального образования игровых технологий для формирования здоровьесберегающей образовательной среды.

Ключевые слова: игра; педагогическая технология; игровые технологии; здоровьесберегающая образовательная среда; дополнительное профессиональное образование.

GAME TECHNOLOGIES FOR THE FORMATION OF A HEALTH-SAVING EDUCATIONAL ENVIRONMENT BY TEACHERS IN THE SYSTEM OF ADDITIONAL PROFESSIONAL EDUCATION

A.S. Fetisov, M.A. Kononov

State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Voronezh State Pedagogical University», Voronezh, email: asfet-2011@mail.ru, kononov.max@bk.ru

Abstract. The authors of the articles study the technology of the influence of the game process on the formed pedagogical environment, preserving the health-preserving educational environment, thanks to the knowledge obtained in the system of additional professional education, which immediately provide a characteristic of the application of the method in the modern world of its achievements in the field of students' health. The work also provides an analysis of the categories «game», «pedagogical technology», «game technology», «health-preserving educational environment», «additional professional education». The purpose of the research is to reveal the importance of a detailed study of game technologies for the formation of a health-preserving educational environment by teachers in the system of additional professional education. The scientific novelty lies in the study and analysis of modern achievements of game technologies in the context of the formation of a health-preserving educational environment by teachers. As a result, the need for teachers to study game technologies in the system of additional professional education for the formation of a health-preserving educational environment was revealed.

Keywords: game; educational technology; gaming technology; health-saving educational environment; additional professional education.

Дата поступления статьи в редакцию: 06.05.2025

Дата принятия статьи в печать: 10.06.2025

Введение

Продуктивность от применения игровых технологий в обучении и развитии учащихся проверена временем и отражена в ФГОС ООО, как один из основных, наиболее эффективных методов организации педагогического процесса. Так обучение становится более увлекательным и вовлекающим, позволяя легче усваивать информацию и развивать навыки.

Также стоит учитывать и психологические особенности школьников современности, которые любят времяпрепровождение дома именно за играми. Задача педагога — интегрировать данный интерес в образовательный процесс, при этом сделать его безопасным, вовлекающим и продуктивным, чтобы школьники сами того не осознавая, в процессе активной деятельности на уроке получали знания и удоволь-

ствие от занятия. Так учитель выстроит систему формирования знаний у обучающихся, которая будет отвечать ФГОС, отличаться эффективностью и результативностью.

Кроме того, игровые технологии положительно влияют на сплочение коллектива, ускоряют, используя периодизацию развития детского коллектива А.Н. Лутошкина, превращение «песчаной россыпи» в «горящий факел». Происходит это за счет форсированного развития социальных контактов и связей среди их участников.

Подобные положительные аспекты игровых технологий не являются исчерпывающими, помогая педагогам формировать здоровьесберегающую образовательную среду, пристальное внимание которой отводится в ФГОС ООО последнего поколения, как фактора, позволяющего воспитать гармоничную, всесторонне развитую личность.

Теоретический и практический анализ педагогической литературы (работ Н. Т. Алтеновой, О. В. Григорьева, Т. В. Дикова, Ю. Д. Овчинникова, М. В. Протасова, Т. С. Ручицы, Ф. А. Сатуева, Н. С. Толмачевой, А. С. Фетисова, Е. В. Хомутова, А.В. Зыбарева, А.Д. Комовой, Е.А. Столярова, Е.Ю. Ривика, А.А. Морозовой, Н.В. Умновой), а также образовательного процесса школы показывает, что эффективность обучения ребенка зависит от его вовлеченности, включенности в сам процесс получения знаний. На помощь педагогам здесь приходят игровые технологии. Они позволяют не только эффективно вовлечь обучающихся в образовательный процесс, но и обеспечить долговременное запоминание информации на основе ярких образов и ассоциаций, которые появятся у обучающихся после нестандартного урока.

Проблемой является неосведомленность многих педагогов о формах и видах игровых технологий, и содержание программ профессионального дополнительного образования в данной области. Для формирования здоровьесберегающей образовательной среды учителя должны пользоваться разнообразным набором методических средств и приемов, расширить который позволяет, как раз-таки профессиональное дополнительное образование. Поэтому игровые технологии, как одни из наиболее эффективных и перспективных технологий здоровьесбережения должны быть наиболее полно отражены в программах ДПО.

Объектом исследования является содержание методической части системы дополнительного профессионального образования в области игровых технологий.

Среди методов исследования использовались: теоретический анализ литературы по данной теме, а также практическое изучение педагогического процесса и обобщение опыта педагогов, и организаций дополнительного образования в области применения игровых технологий для формирования здоровьесберегающей образовательной среды.

Правильно сформированная здоровьесберегающая образовательная среда способствует поддержанию здоровья и улучшению качества жизни учащихся, что делает проблематику данного исследования крайне актуальной на данный момент.

Поскольку методическая часть формирования педагогами здоровьесберегающей образовательной среды постоянно дополняется и совершенствуется, то педагоги российских школ должны быть ознакомлены с этими инновациями. К счастью, пополнить свои знания им поможет система дополнительного профессионального образования.

Результаты исследования

Для начала обратимся к сущности самих игровых технологий, подход к пониманию которых постоянно менялся на протяжении почти 100 лет развития этого метода. Например, З.Ш. Амерханова и Ф.А. Сатуева через семантические особенности самого феномена игры выводят определение игровых технологий. Игра — это особо организованное занятие, которое требует эмоциональных и умственных сил. Игровые технологии могут явиться ярким примером развития познавательного интереса учащихся к учению [11, с. 121].

Начиная с Яна Амоса Коменского, мечтой педагогов со всего мира была какая-то такая инструкция, с помощью которой педагогический процесс становился бы все более и более целенаправленным, а методические действия самого педагога все более осмысленными и отработанными. Благодаря своему культурному развитию, человечеству удалось к этому приблизиться посредством педагогических технологий. Педагогическая технология — совокупность форм, методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок [2, с. 18]. М. Х. Хайбулаев, Р. В. Сулейманова, Д. А. Салманова, Ш. А. Магомедов на основе анализа научно-методической литературы выделяют два вида педагогических технологий:

- традиционные;
- инновационные [12, с. 99].

Такая классификация может считаться вполне справедливой, так как на данный момент времени, действительно сформировалась определенная традиционная база педагогических технологий, которые в качестве обязательных изучаются в рамках методики в педагогических ВУЗах. Инновационные же педагогические технологии находятся в состоянии разработки и постоянного пополнения, но также активно изучаются и интегрируются в образовательные программы педагогических ВУЗов и систем дополнительного профессионального образования.

Вследствие крайнего обилия информации и цифровизации в современном мире постепенно стали выделяться игровые технологии — это методы, направленные на активизацию мышления обучающихся, характеризующиеся высокой степенью интерактивности, мотивации и эмоционального восприятия учебного процесса. [10, с. 114]. А.Д. Комова приводит несколько иное определение игровых технологий: это группа приёмов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр [5, с. 748]. Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что игра — это не только форма проведения досуга и развлечения, но и значимый педагогический инструмент. При правильном использовании игровых технологий учитель может не только развивать интерес к предмету, но и способствовать росту учебной мотивации ребенка в целом, в первую очередь, с ориентацией на достижение успеха, а не избегания неудач. Кроме того, при правильном подходе, учитель может повысить и качество усвоения знаний учащимися, несмотря на кажущуюся, с первого взгляда, «несерьёзность» педагогических игр.

Для каждого урока подходит определенная игровая технология. Театрализованный практикум-этюд отлично подойдет для уроков обществознания, например, во время изучения уголовно-процессуального права. Моделирующие игры на уроках химии помогут учащимся наглядно убедиться в сути химических реакций при работе с реагентами во время лабораторных работ. Поисковые игры при наличии всех необходимых исторических источников помогут школьникам разобраться в изучаемой теме, а рефлексивные игры способствуют большему раскрытию воспитательных аспектов классных часов. Для большего удобства вышеописанные примеры игровых технологий на конкретных уроках объединили в группы. К основным видам имитационно-игровых технологий относят организационно-деятельностные, деловые, ситуационно-ролевые, креативные и праксиологические игры. [10, с. 116]. Применение конкретных игровых технологий во многом зависит от предмета, темы, психологических особенностей педагога и учащихся, уровня подготовки класса и поставленных образовательных задач. При этом важно учитывать временные ресурсы, наличие технического оснащения, а также готовность участников к активным формам взаимодействия.

На сегодняшний день существует множество педагогических технологий, направленных на решение различных задач образовательного процесса. Они позволяют педагогам гибко подходить к организации обучения, учитывая индивидуальные особенности учащихся и специфику учебного материала. Некоторые педагогические технологии существуют довольно долго и прошли проверку временем, некоторые из них, например, здоровьесберегающие технологии, стали особенно актуальными лишь в последние десятилетия, но уже доказали необходимость их применения в педагогической практике.

Е.Ю. Ривкин приводит следующее определение здоровьесберегающих технологий: это ресурсообеспеченный, воспроизводимый, регламентированный технологический процесс, направленный на сохранение здоровья обучающихся [9, с. 94]. Автор указывает на существенное противоречие: все существующие педагогические технологии обеспечивают эффективное решение образовательных задач без вреда для здоровья участников. То есть, несмотря на то, что о здоровьесберегающих технологиях, как самостоятельной педагогической технологии, начали вести дискуссии относительно недавно, задача сохранения здоровья детей уже не первое столетие является одной из важнейших. Однако современные реалии — увеличение потока информации, цифровизации обучения, рост психоэмоционального напряжения потребовали выделения здоровьесберегающих технологий в отдельное направление с четкими методологическими основами. Их внедрение позволяет не просто минимизировать негативное воздействие, которое дети могут получить в ходе образовательного процесса, но и активно формировать культуру здоровья у всех участников обучения. Культура здоровья выступает одним из ключевых факторов для устойчивого развития личности, поскольку закладывает основы осознанного отношения к собственному физическому, психическому и социальному благополучию на протяжении всей жизни.

Здоровьесберегающая образовательная среда тоже может быть сформулирована как совокупность методов педагогической работы. Иначе говоря, здоровьесберегающая среда — это совокупность нормативно-правовых, материально-технических, медико-гигиенических, психолого-педагогических факторов и условий, определяющих реализацию образовательной деятельности [18, с. 328].

Несмотря на вышеописанную важность и необходимость использования здоровьесберегающих технологий, при формировании здоровьесберегающей среды в образовательной организации педагоги могут столкнуться с трудностями: главная из них заключается в том, что здоровье сугубо индивидуально, поэтому создание неких идеальных условий, которые гарантировали бы сохранение и развитие здоровья каждого участника образовательного процесса является затруднительным. Для преодоления данного затруднения возможно воздействовать на субъектную позицию учащихся в отношении сохранения и развития своего здоровья [6, с. 4]. Однако данный подход может быть малоэффективен при работе с младшими школьниками и даже подростками, поскольку предполагает достаточно серьезный уровень осознанности учащихся. В таком случае решением проблемы представляется в следующем: создание гибких универсальных мер, сочетающих базовые требования, такие как организация расписания, проведение физкультминуток, с адаптацией под возраст. В данном случае использование игровых технологий представляется просто незаменимым.

Педагогических моделей и методов сейчас великое множество: от традиционных до инновационных. Некоторые педагоги скептически относятся к важности формирования здоровьесберегающей образовательной среды, однако в своём исследовании Фетисов А.С. убеждает их в обратном, говоря, что здоровьесбережение не становится альтернативной остальным педагогическим системам и подходам. Главная ее характеристика состоит в приоритете здоровья, т.е. грамотной заботе о физическом и психическом состоянии обучающихся как обязательном условии образовательного процесса [15, с. 354].

Чтобы не подчинять свою профессию вышеуказанным предрассудкам, педагоги, желающие развиваться в деле всей своей жизни, посещают различные курсы повышения квалификации, а также более углубленные программы, реализуемые в сфере дополнительного профессионального образования. Получение дополнительного образования в вузах содействует повышению уровня профессиональных компетенций специалистов, их адаптации к современным требованиям профессиональной деятельности [3, с. 164].

Теперь рассмотрим некоторые аспекты преимущества игровых технологий в контексте того, как они могут модернизировать здоровьесберегающую образовательную среду.

Игровые технологии помогают в профилактике заболеваний, способствуя активному образу жизни и снижая риск различных болезней, таких как ожирение и сердечно-сосудистые заболевания. Педагогическая задача состоит в том, чтобы познакомить детей с забытой игрой, а также равным образом показать полезность игры для здоровья [7, с. 52].

Нельзя не отметить, что такие технологии положительно влияют на психологическое здоровье, позволяя людям справляться со стрессом и укреплять социальные связи. Также здоровьесберегающие игры могут быть использованы в образовательных программах для повышения осведомленности о здоровом образе жизни. Они доступны для широкой аудитории, включая детей и пожилых людей, что делает их эффективным инструментом в профилактике заболеваний. Подача изучаемого материала в виде игры позволяет снять у обучающихся психологическое напряжение и страх перед «неизвестным», на первый взгляд, учебным материалом и способствует более быстрому и легкому усвоению информации [1, с. 58].

Потенциал игровых технологий при формировании педагогами здоровьесберегающей образовательной среды далее проанализируем более конкретно.

В календарно-тематическом планировании уроков биологии особое место уделяется повторительно-обобщающим урокам для обобщения и систематизации знаний учащихся. Закрепить пройденный материал поможет игра-путешествие. Данная форма игры может быть применена при разработке и проведении обобщающего урока по теме «Царство Животные» [8, с. 13]. Подобные уроки могут быть весьма часто реализованы в выпускных, 9 и 11, классах, чтобы помочь «разгрузиться» психике школьников, находящихся в стрессовой предэкзаменационной ситуации.

Языковая сфера образования также подходит для применения игровых технологий. При обучении английскому языку особо выделяются скороговорки. Они способствуют не только более продвинутому владению языком, но и формируют правильную дикцию, учат владеть своим речевым аппаратом, что как раз и позволяет педагогу формировать здоровьесберегающую образовательную среду на уроках: способствуют запоминанию иностранных звуков, хороши для отработки быстрой речи. [13, с. 68]

На уроках литературы также возможно применение игровых технологий. Примером может послужить игра «Литературные пародии», где школьникам предлагается прочитать пародии на известных поэтов серебряного века. Ученикам необходимо назвать пародируемого автора и обосновать свой ответ [14, с. 33]. Применение данной технологии способствует снятию эмоционального напряжения, создавая позитивную атмосферу на уроке, позволяет активизировать познавательную деятельность учащихся без пере-

грузок, а также развить коммуникативные навыки и сплотить коллектив, что может укрепить отношения в классе, повысив психологический комфорт учащихся.

На уроках информатики и математики дети часто с головой погружаются в вычисления и расчеты, а также «засиживаются» на одном месте, что оказывает негативное влияние на здоровьесберегающую образовательную среду. Исправить ситуацию может деловая игра. Например, разыгрывается ситуация – приобретение компьютера в магазине. Один ученик выступает в роли покупателя, второй – продавца-консультанта [16, с. 151]. При этом количество ролей не ограничено, в ходе самого игрового процесса учитель может оценить владение предметом учащимися-актерами для выставления оценок, а школьники физически и эмоционально активизируются.

На уроках технологии также могут быть применены игровые технологии, например, при изучении темы «Сервировка стола. Этикет» учащиеся могут использовать сюжетные игры, разыгрывая сценки с использованием ролей поваров, официантов, гостей. Такие занятия не только способствуют закреплению ранее полученных навыков и знаний, но также могут затрагивать методы профориентационной работы, позволяя учащимся попробовать себя в разных ролях [12, с. 47]. Кроме того, полученные навыки правильного обращения со столовыми приборами в будущем позволят избежать травм и сохранить здоровье обучающихся.

Немаловажную роль в сохранении и развитии здоровья учащихся могут сыграть игровые технологии, применяемые на уроках ОБЖ. Одним из таких примеров может служить моделирование чрезвычайной ситуации. Учитель составляет «легенду», описывающую детали произошедшего, исходя из которой учащиеся принимают те или иные решения. Например, учитель говорит детям, что произошла утечка химикатов и распределяет соответствующие роли. Учащиеся должны принять необходимые меры для проведения эвакуации. [4, с. 76]. Данная игра направлена на решения сразу нескольких проблем. Во-первых, подобные тренировки способствуют снижению тревожности и профилактике паники при реальной угрозе, во-вторых, содействует снятию напряжения и эмоциональной разрядке, а также сплочению коллектива, формируя благоприятный психологический климат в классе, в-третьих, физическая активность во время подобных «тренировок» прерывают сидячую работу, что также способствует сохранению здоровья учащихся. Кроме того, на уроке могут быть применены различные игры-соревнования, например, решение теоретических вопросов на знание ПДД, правил оказания первой медицинской помощи человеку, получившему различные травмы [4, с. 76-77]. Подобные тренировки направлены на формирование устойчивых навыков безопасного поведения и оперативного реагирования в экстренных ситуациях. Они не только повышают уровень теоретической подготовки учащихся, но и развивают практические умения, что в конечном счете способствует созданию комплексной здоровьесберегающей среды в образовательной организации. Регулярное применение игровых технологий позволяет сделать процесс обучения правилам безопасности не только эффективным, но и увлекательным, мотивируя учащихся к осознанному отношению к собственному здоровью и безопасности окружающих.

В результате, мы видим огромную роль игровых технологий в формировании и обеспечении здоровьесберегающей образовательной среды. В каждой из предметных сфер школьного образования можно эффективно их внедрить, тем самым не только улучшив состояние здоровья детей, но и их образовательные результаты. Опыт педагогов позволяет составить разнообразную базу форм и видов игровых технологий и успешно использовать ее в составлении программ дополнительного профессионального образования и получении дальнейших знаний по итогам их освоения.

Выводы

Таким образом, знания об игровых технологиях формирования педагогами здоровьесберегающей образовательной среды, полученные ими в системе дополнительного профессионального образования, раскрываются перед нами как эффективный набор методов, способствующий развитию и поддержанию здоровья детей, параллельно оказывая положительное влияние на познавательные способности учащихся. Данные методы учитывают, как возрастные, так и психологические особенности обучающихся, позволяют интересно и занимательно организовать образовательный процесс, обеспечивая его полную продуктивность и обеспечение здоровьесбережения. Стоит учитывать и обобщать опыт педагогов в сфере организации уроков с применением игровых технологий, включать его в программы дополнительного профессионального образования, чтобы данные методы и формы распространялись в среде учителей и популяризировались ими. Именно тогда образование на современном этапе будет интересным, результативным и отвечающим всем требованиям ФГОС и государства.

Литература

1. Алтенова Н.Т., Сергазина С.М. Игровые технологии в процессе обучения химии // Евразийский союз ученых. 2020. № 10-3 (79). С. 56-58.
2. Григорьев О.В., Литвиненко Н.М. Современные технологии обучения // Инновации в образовании. 2011. № 7. С. 17-24.
3. Дикова Т.В., Смирнова Е.А., Зверев Д.С. Система дополнительного образования вуза как фактор повышения уровня профессиональных компетенций специалиста // Синописис современного образования: Материалы первого российско-китайского международного педагогического форума с дистанционным участием, Шэньчжэнь, 25–26 апреля 2024 года. Ульяновск: ИП Кеньшенская Виктория Валерьевна (издательство «Зебра»), 2024. С. 163-167.
4. Зыбарев А.В. Игровые формы работы, применяемые на уроках ОБЖ в соответствии с требованием ФГОС // Вестник науки. 2022. № 11 (56). С. 74-78.
5. Комова А.Д. Сущность игровой технологии // Теория и практика современной науки. 2019. № 5 (47). С. 748-750.
6. Морозова А.А. Здоровьесберегающая среда образовательного учреждения // Научные исследования в образовании. 2008. № 1. С. 3-4.
7. Овчинников Ю.Д., Кораблев С.В. Игровые технологии как фактор развития здоровьесберегающего образования // Адаптивная физическая культура. 2024. Т. 99, № 3. С. 51-53.
8. Протасова М.В., Брахнова М.О. Использование игровых технологий на уроках биологии (уровень основного общего образования) // Педагогический поиск. 2023. № 8. С. 10-13.
9. Ривкин Е.Ю. От здоровьесберегающих технологий к здоровьесберегающей среде // Образовательная политика. 2012. № 1 (57). С. 94-98.
10. Ручица Т.С. Использование игровых технологий в подготовке педагогов дополнительного образования // Вестник Донецкого педагогического института. 2017. № 2. С. 113-119.
11. Сатиева Ф.А., Амерханова З.Ш. Эффективность развития познавательной деятельности учащихся на уроках технологии посредством игровых технологий // Известия Чеченского государственного педагогического университета. Серия 1. Гуманитарные и общественные науки. 2019. Т. 23, № 1 (25). С. 120-124.
12. Столярова Е.А., Пьянов Р.Р., Пьянова Н.В. Применение игровых технологий на уроках технологии // Образование и проблемы развития общества. 2023. № 3 (24). С. 45-49.
13. Толмачева Н.С. Практика применения игровых технологий на занятиях иностранного языка // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2023. Т. 15, № 2 (60). С. 66-73.
14. Умнова Н.В. Игровые технологии на уроках литературы в старших классах // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. 2012. № 4. С. 31-34.
15. Фетисов А.С., Пешкова И.А. Здоровьесбережение в рамках реализации проектно-исследовательской деятельности старшеклассников во внеурочной деятельности // Проблемы современного педагогического образования. 2023. № 79-1. С. 353-356.
16. Филонова Ю.А. Игровые технологии на уроках информатики // Известия института педагогики и психологии образования. 2017. № 1. С. 149-152.
17. Хайбулаев М.Х., Сулейманова Р.В., Салманова Д.А., Магомедов Ш.А. Классификация педагогических технологий // Известия ДГПУ. Психолого-педагогические науки. 2023. № 2. С. 97-102.
18. Хомутова Е.В., Светашова В.В. Влияние здоровьесберегающей среды на психологическое и физическое здоровье субъектов в образовательном процессе // Стратегия формирования здоровьесберегающей среды в контексте реализации государственной молодежной политики: региональный аспект: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Брянск, 15 ноября 2023 года. Брянск: Брянский государственный университет им. академика И.Г. Петровского, 2023. С. 328-332.