**Место игровой деятельности в педагогическом процессе**

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека, а ребенка в особенности. Й. Хейзинга отмечал, что человеческая культура возникла и развертывается как игра.

Однако хочется отметить, что использование игры недостаточно хорошо изучено в преломлении к обучению иностранным языкам. А ведь именно игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также вывести профессиональное мастерство учителя на уровень современных технологий.

Психологическая теория деятельности в рамках воззрений Л.С. Выготского и А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации учащихся. Немецкий психолог К. Гросс называет игры начальной школой поведения. Дли него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни. Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомления с традициями поведения окружающих его людей.

В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

Следует отметить, что К.Д. Ушинский, Дж Сеяли, К. Бюллер рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, становится ясно, что игра - это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие + память и мышление + воображение.

Хочется привести в качестве примера известное высказывание К.Д. Ушинского, который характеризует игру следующим образом: "Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно - доставлением материала для построек, которыми уже самостоятельно займется сам-ребенок. Но не должно думать, что этот материал весь можно купить в игрушечной лавке. Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряд солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а Он станет его сечь; он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни,- и вот об этом-то материале должны больше всего заботиться воспитатели" [Ушинский К.Д. 1998; 460].

Блестящий исследователь игры Д.Б. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру "арифметикой социальных отношений", Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из важнейших форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

По определению М.Ф. Стронина, "игра - это вид деятельностей в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуете самоуправление поведением". [Стронин М.Ф. 1984; 370]

Обратимся к истории возникновения игровой деятельности. Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых ее задач - обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как [форма обучения](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A4%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F&action=edit&redlink=1), как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Еще в древних Афинах ([VI](http://ru.wikipedia.org/wiki/VI_%D0%B2%D0%B5%D0%BA_%D0%B4%D0%BE_%D0%BD._%D1%8D.)-[IV](http://ru.wikipedia.org/wiki/IV_%D0%B2%D0%B5%D0%BA_%D0%B4%D0%BE_%D0%BD._%D1%8D.) века до н. э) пафос практики организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования ([агонистики](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%90%D0%B3%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1" \o "Агностика (страница отсутствует))). Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились [военные игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B) - маневры, штабные учения, разыгрывание "боев". В Х веке в школах среди [методов обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F) также популярны были состязания школьников, в частности, в [риторике](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0). Рутинное обучение выглядело так: учитель читал, давал образцы толкования, отвечал на вопросы, организовывал [дискуссии](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F). Учащиеся учились цитировать на память, делать пересказ, комментарий, описания (экфразы), импровизации (схеды).

В Западной Европе в [эпоху Возрождения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D1%85%D0%B0_%D0%92%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%BE%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F) и [реформации](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) к использованию принципов игрового обучения призывали [Т. Компанелла](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A2.%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B0&action=edit&redlink=1) и [Ф. Рабле](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A4.%D0%A0%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%B5&action=edit&redlink=1). Они хотели, чтобы дети без труда и как бы играя, знакомились со всеми науками.

В [XV](http://ru.wikipedia.org/wiki/XV)I-[XVII](http://ru.wikipedia.org/wiki/XVII) веках [Ян Амос Каменский](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%BD_%D0%90%D0%BC%D0%BE%D1%81_%D0%9A%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9) (1592 - 1670) призывал все "школы - каторги", "школы-мастерские" превратить в места игр. Всякая школа, по его мнению, может стать универсальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревновании, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества, юности и т.д. [Джон Локк](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%BD_%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%BA) рекомендовал использовать игровые формы обучения. [Ж.-Ж. Руссо](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BE%2C_%D0%96%D0%B0%D0%BD-%D0%96%D0%B0%D0%BA), ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, празднества. Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Ф. Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование [деловых игр](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название [методов активного обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F). Теоретически их использование было обосновано в ряде концепций, в первую очередь в теории [активного обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5).

Первая деловая игра была разработана и проведена [М.М. Бирштейн](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9C.%D0%9C._%D0%91%D0%B8%D1%80%D1%88%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BD&action=edit&redlink=1) в [СССР](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0) в [1932](http://ru.wikipedia.org/wiki/1932) году (М.М. Бирштейн, [1989](http://ru.wikipedia.org/wiki/1989)). Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие. Однако в [1938](http://ru.wikipedia.org/wiki/1938) году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений - они были запрещены. Их второе рождение произошло только в [1960-х](http://ru.wikipedia.org/wiki/1960-%D0%B5) гг., после того как появились первые деловые игры в США ([1956](http://ru.wikipedia.org/wiki/1956) г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Сегодня в [России](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F), в [США](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A8%D0%90), в других развитых странах нет такого учебного заведения, в котором не использовались бы деловые игры или игровые методы обучения.