



Кобякова Злата Евгеньевна, студентка 3 курса группы СКД/бак-18 факультета социально-культурной деятельности и туризма Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: zlatakobyak@gmail.com

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ МОЛОДЕЖИ

В данной статье раскрыта специфика игровых технологий и их роль в формировании гуманистических ценностей у молодежи, а также проведен анализ часто используемых игровых технологий, способствующих формированию нравственных ориентиров.

Ключевые слова: молодежь, подростки, игра, игровые технологии, гуманистические ценности.

Z.E. Kobyakova

Kobyakova Zlata Evgenyevna, 3rd year student of the SCA/bak-18 group of faculty of social and cultural activities and tourism of the Krasnodar state institute

of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: zlatakobyak@gmail.com

Research supervisor: **Pavlova Olga Aleksandrovna**, doctor of philology, associate professor of department of social and cultural activities of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: lexfati72@mail.ru

THE ROLE OF GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF FORMING HUMANISTIC VALUES AMONG YOUNG PEOPLE

This article reveals the specifics of game technologies and their role in the formation of humanistic values among young people, as well as analyzes the frequently used game technologies that contribute to the formation of moral guidelines.

Key words: youth, teenagers, game, game technologies, humanistic values.

На сегодняшний день социальную жизнь общества характеризуют некоторые негативные тенденции: подрастающее поколение отдаляется от искусства, культуры, истории, утрачиваются духовные и нравственные ориентиры, происходит трансформация ценностей. Во многом это объясняется динамичностью нашего времени, вызванной сменой социально-политической и экономической ситуации. В таком случае необходимо сделать упор на развитие социально-культурной активности молодых людей, их ценностных ориентиров.

Фонд «Центр гражданского образования» академии социальных технологий провел опрос молодежи, в результате которого выяснилось, что 70% из них не уверены в своем будущем. Резко снизилась ориентация на высокую культуру, как значимая ценность, она признается лишь каждым десятым из числа опрошенных [8, с. 15].

Молодежь – наиболее активная социальная группа, которая обладает большой силой и энергией. Если у нее нет определенных жизненных ориентиров, это может привести к плохим последствиям: начиная от безобидного баловства, заканчивая тяжкими преступлениями. Конечно, активная работа с молодежью ведется на государственном уровне. Проблемы молодого поколения широко освещаются в СМИ, выделяется финансирование на организацию внеурочных мероприятий, проведение конкурсов, слетов и форумов научной, творческой и спортивной направленности, с детьми и подростками регулярно проводятся воспитательные беседы в школах и институтах.

Жизненные ценности формируются, в первую очередь, в процессе образовательной и культурно-досуговой деятельности. В идеале субъектом этого процесса должна выступать свободная, гуманная и творческая личность [1, с. 12].

Этим вопросом занимались многие выдающиеся русские педагоги, социологи и культурологи. Среди них: Э.В. Соколов, В.А. Сухомлинский, М.А. Ариарский. Они рассматривали досуг как отличный инструмент, который гармонизирует ценностную систему личности, благодаря которому происходит социально-культурное развитие человека.

Существует много традиционных форм организации свободного времени, однако необходимо использовать и новые методы, которые бы соответствовали современным интересам молодого поколения. По нашему мнению, одним из таких методов являются игры. Такой способ организации досуга легко вовлекает субъект в процесс, позволяет решать сложнейшие педагогические задачи, создает условия для формирования жизненных ценностей и ориентиров. С древних времен игра являлась методом обучения и воспитания, она не теряет свою эффективность и на сегодняшний день. Это очень мощный и незаменимый элемент психического, физического и нравственного развития человека. Логические, ролевые, квестовые, виртуальные и многие другие виды игр сейчас очень популярны среди

молодежи, поэтому игровые технологии являются наиболее эффективным методом организации досуга, а также создания благоприятных условий для формирования гуманистических ценностей у молодого поколения.

Многие педагоги и психологи считают игру самым эффективным способом формирования мировоззрения человека, так как именно через игру он видит себя и окружающий мир. Этот феномен изучали как западные, так и отечественные ученые. Среди них – Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, С. А. Шмаков и многие другие.

Нидерландский философ и культуролог Й. Хейзинга в труде «Человек играющий» отметил: «Человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра» [10, с. 27]. По мнению выдающегося советского психолога Л.С. Выготского, игра – это «пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок».

С. А. Шмаков выделил основные черты, которые характеризуют большинство игр: «творческий характер деятельности (поле творчества); свобода деятельности, субъект выбирает процесс деятельности по желанию, руководствуясь удовольствием от процесса, а не результата (процедурное удовольствие); добровольное участие; эмоциональная составляющая деятельности: соперничество, конкуренция, переживание (эмоциональное напряжение); логическая последовательность игры, правила» [3, с. 128].

Мы приходим к выводу, что в игре важен не результат, а сам процесс, который позволяет передавать социальный и культурный опыт, выполняет познавательную функцию, интерпретируя ситуации из реальной жизни.

На наш взгляд, игра – наиболее естественная форма взаимодействия между людьми, именно в ней человек развивается свободно и гармонично. На основе опыта, полученного в процессе игры, субъект определяет для себя линию поведения, выбирает жизненные ориентиры и ценности, а также делает правильный вывод.

Понятие «игра» в современной науке отражает ее гуманистическое начало. Г.И. Щукина понимала ее как средство обучения и воспитания [11, с.

34]; З.И. Равкин – как эмоциональный стимул [9, с. 2]; З.И. Леонтьева и Л.М. Иванова – как форму организации общественно полезной деятельности [5, с. 11]; Т.Е. Конникова – как метод воспитания и обучения [7, с. 23].

Как мы видим на примерах, понятие игры можно интерпретировать по-разному, но каждая из представленных трактовок обязательно подразумевает под процессом игры воспитательную, а следовательно, и ценностно-ориентированную деятельность.

В функциях игрового процесса также передана гуманистическая природа игры:

– в воспитательной функции это проявляется в стремлении к нравственному эталону поведения. Участники игры перенимают гуманную модель поведения от педагога-наставника;

– в информационно-обучающей функции – в развитии творческих способностей и мышления участников, в возможности усвоить полученные знания путем их применения на практике. Педагог-наставник имеет возможность на примере продемонстрировать участникам игрового процесса важность гуманного выбора;

– в мотивационно-побудительной – в сильном эмоциональном влиянии игры на субъект, в зарождении у него интереса и стремления к победе. У участников игры создается мотивация к честной борьбе за счет наличия награды за следование правилам и дисквалификации за их нарушение;

– в рефлексивно-оценочной функции – в оценке себя, своих поступков и места в игре, в сравнении участником себя и своих поступков с действиями других;

– в коммуникативной функции – в приобретении опыта гуманного общения в игре через постоянную коррекцию недостатков и поиск выхода из проявившихся коммуникативных трудностей;

– в психокоррекционной функции – в межличностном общении и его ценности, в умении ставить себя на место другого участника с целью оценки

своих действий и их корректировки, в значимости каждого субъекта процесса.

Одна из главных функций игры в контексте гуманистического подхода – эмоционально-стимулирующая, формирующая моральные чувства человека [2, с. 36–48]. Игра вызывает разнообразные эмоции и переживания, которые, в свою очередь, влияют на успех.

На наш взгляд, все вышперечисленные функции, безусловно, важны, поэтому необходимо качественно их реализовывать, опираясь на поставленные цели и задачи игрового процесса.

Реализация функций игры при развитии нравственных ценностей определяется:

- подбором и моделированием разных ситуаций, которые требуют проявления нравственных качеств;
- оценением деятельности участников игры в соответствии с нормами морали и этики;
- корректированием и исправлением некоторых индивидуальных качеств личности в соответствии с оценкой и рефлексией действий участников;
- созданием групповой сплоченности и определением участника игры себя в группе;
- формированием положительного ценностно-ориентационного единства группы на основе общих интересов участников;
- социально-ценностным содержанием знаний и умений, которые формируются и развиваются у участников игрового процесса.

Правильно подобранные технологии активизируют деятельность молодых людей, создают условия для умственного и творческого развития, помогают лучше усвоить и закрепить новый материал, привить образное мышление и коммуникативные навыки, а это, в свою очередь, способствует становлению гармоничной и гуманной личности.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что именно игровые технологии являются самым эффективным и действенным способом формирования гуманистических ценностей у молодежи. Только игра способна нести сложнейшую педагогическую нагрузку, оставаясь при этом интересной и легкой.

Список используемой литературы:

1. *Бондаревская Е.В.* Гуманистическая парадигма личностно-ориентированного образования // Педагогика. – 1997. – № 4. – С. 11–17.
2. *Григорьева Е.И.* Современные технологии социально-культурной деятельности: учебное пособие. – Тамбов: ТГУ им. Державина, 2012.
3. *Дыбина О.В.* Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. – М.: Педагогическое общество России, 2008. –128 с.
4. *Жарков А.Д.* Культурно-досуговая деятельность как самостоятельная отрасль педагогической науки. URL: <https://www.referat911.ru/Pedagogika/kulturnodosugovaya-deyatelnost-kak-samostoyatelnaya-otrasl/573348-3381263-place2.html> (дата обращения: 12.03.2021).
5. *Иванова Л.М.* Игра и пионерский отряд. М.: Просвещение, 1975. – 135 с.
6. *Киселева Т.Г.* Основы социально-культурной деятельности / Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М., 1995. – 234 с.
7. *Конникова Т.Е.* Организация коллектива учащихся в школе. – М., 1957.
8. Молодежь Алтая: электрон. версия газ. 2020 // Официальный сайт Алтайского края. URL: <https://www.altaregion22.ru/info/mass-media/line02/magazine/youth/> (дата обращения: 03.03.2021).
9. *Равкин З.И.* История образования и педагогической мысли: учебник-справочник. / РАО ; Ин-т теорет. педагогики и междуна. исследований в образовании. М.: 1995.

10. *Хейзинга Й.* Человек играющий. – М.: Азбука, 2019.

11. *Щукина Г.И.* Проблема познавательного интереса в педагогике. – М.: Педагогика, 1971. – 352 с.