

УДК 796

ДУРКИН Пётр Калистратович, доктор педагогических наук, профессор кафедры физической культуры института физической культуры, спорта и здоровья Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова. Автор 176 научных публикаций, в т. ч. 4 учебных пособий, одной монографии

ЛЕБЕДЕВА Марина Петровна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры физической культуры института физической культуры, спорта и здоровья Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова. Автор 85 научных публикаций, в т. ч. трех учебных пособий

ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ

В статье освещается сложный, противоречивый и многоаспектный характер проблемы, связанной с оценкой сущности игры в жизни человека, указывается на целесообразность ее комплексного изучения с использованием разнообразных научных теорий и концепций, т. е. на необходимость полипарадигмальных исследований феномена игр. Игра рассматривается как специфический вид деятельности, как социальное по своему происхождению средство, при помощи которого человек овладевает миром окружающих его предметов, социальных отношений, присваивает заложенные в окружающей среде возможности.

Авторы рассматривают понятие «деятельность» с философских позиций и выделяют основные виды деятельности: а) виды деятельности в их извне заданной «технологической» конкретности; б) виды деятельности, инвариантные первым, участвующие и обеспечивающие эффективность действий в различных сферах приложения усилий человека.

В статье дается понятие естественных и искусственных игр. Рекомендуется использование игр для развития научно-исследовательских способностей, указывается, что общность игры и научного творчества – в наличии свободы воображения. Обозначаются функции игр, включенных в процесс вузовского обучения: воспитательные, социально-ориентирующие, организационно-деятельностные, побудительно-стимулирующие, коммуникативные, психокоррекционные, рефлексивные, обучающие, развивающие, стимулирующие функции саморазвития личности.

Указывается, что одним из преимуществ игры является то, что она открывает широкие возможности для диагностики, развития, формирования, коррекции общих и профессиональных способностей будущих специалистов. Дается представление о значении дидактических и деловых игр. Определены педагогические условия использования деловой игры в вузе. Отдельно рассматривается роль и значение спортивных игр в воспитании студентов.

Ключевые слова: *сущность игры, игра как человеческая деятельность, значение игры для обучения и воспитания студентов, спортивные игры, деловая игра.*

Сложный, противоречивый и многоаспектный характер проблемы, связанной с оценкой сущности игры в жизни человека, указывает на целесообразность комплексного ее изучения с применением разнообразных научных теорий и концепций, т. е. необходимы полипарадигмальные исследования в этом направлении.

В психолого-педагогической литературе игра характеризуется как специфический вид деятельности, как социальное по своему происхождению средство, при помощи которого человек овладевает миром окружающих его предметов, социальных отношений, присваивает заложенные в окружающей среде возможности.

Элементы игры пронизывают все виды деятельности. Различные аспекты теории деятельности сейчас бурно развиваются и, видимо, разработаны еще недостаточного для того, чтобы сделать однозначные выводы в отношении категории «деятельность». И это вполне понятно. «По-видимому, нет объекта сложнее, многогранней и важнее, – пишет Э.С. Маркарян, – чем человеческая деятельность <...> Человеческая деятельность в своем комплексе – это особый биокультурный процесс, сложное иерархическое соединение компонентов качественно различного порядка. Задача установления того, каким образом происходит это удивительное соединение, еще стоит перед наукой, которая по сути дела только сейчас подходит вплотную к данной проблеме» [1].

Понятие деятельности многоплановое. Учитывая, что трактовка деятельности представителями наук частного характера недостаточна для целостного определения, обратимся к философской трактовке, представляющей наиболее общей, охватывающей частные определения. При этом упор сделаем, разумеется, не на дифференциальной стороне вопроса, а на выделении главного в феномене деятельности.

Для выявления сущности того или иного явления необходимо прежде всего рассмотреть его как часть некоей мегасистемы, в которую это явление включено. Подобный анализ деятельности человека можно найти у различных авторов. В целом он убедительно проведен

М.С. Каганом [2], который, анализируя различные точки зрения, приходит к выводу, что соотношение понятий человека и деятельности является разновидностью соотношений таких взаимосвязанных онтологических категорий, как материя и движение.

Рассмотрев различные уровни организации органической формы существования материи, М.С. Каган сопоставляет способы их существования: жизнь–активность, животное–жизнедеятельность, человек–деятельность. Он утверждает, что мы вправе говорить, например, о жизнедеятельности человека по его активности. Иначе говоря, деятельность рассматривается М.С. Каганом как высшая форма существования человека. Важно также отметить, что деятельность индивида представляет собой систему, включенную в систему отношений общества, вне которых человеческая деятельность вообще не существует.

Очень важно иметь в виду, что деятельность отдельного человека, биосоциальная по своей сути, как в онто-, так и филогенетическом смысле, не может рассматриваться как два механически складывающихся процесса – биологический и социальный. Это единый, целостный процесс. Какую бы большую роль ни играли в некоторых ситуациях человеческой жизни различные формы биологической активности, они всегда оказываются очеловеченными, становясь определенным моментом целостной деятельности личности.

«С нашей точки зрения, – пишет М.С. Каган, – под “деятельностью” следует понимать способ существования человека; и соответственно, его самого правомерно определить как действующее существо. <...> Отсюда следует, что деятельность охватывает и материально-практические, и интеллектуальные, духовные; и внутренние, и внешние процессы; деятельностью является работа мысли в такой же мере, как и работа рук; процесс познания в такой же мере, как человеческое поведение».

Для понимания деятельности как реального процесса функционирования системы необходимо различать два ее аспекта [3]. Во-первых,

механизмы, благодаря которым стимулируется, программируется и осуществляется активность субъектов действия (студентов); и во-вторых, задачи, цели, а также средства их достижения, т. е. механизмы достижения цели (психологические, физиологические, психические, речевые, орудийные и т. д.).

Выделяются два основных плана деятельности всякого конкретного человека, взаимосвязанных и взаимообусловленных, но в то же время имеющих относительную самостоятельность:

1. Виды деятельности в их извне заданной «технологической» конкретике (общие для всех людей и специальные, профессиональные);

2. Виды деятельности, инвариантные первым, участвующие и обеспечивающие эффективность действий в различных сферах приложения усилий человека (нравственной, умственной, физкультурно-спортивной и других видах деятельности).

Следует особо подчеркнуть, что становление личности, или образование, и деятельность – это отнюдь не изолированные процессы. Они могут быть представлены лишь в абстракции как абсолютно самостоятельные предметы исследования. В действительности же это «поперечные» планы единого реального процесса функционирования человека, его динамики в целом. Только в таком смысле возможно говорить об автономности этих процессов. При этом образование (становление) личности – одна из основных функций деятельности. Иначе говоря, деятельность представляет одним из своих продуктов развитие самого субъекта (человека). Вот поэтому психологи приходят к выводу, что всякая деятельность – это уже развитие, уже учение чему-то [4, 5].

Игровая деятельность протекает в двух основных типах [6]: естественной и искусственной игры. Игры высших животных и игры детей на ранних стадиях онтогенеза можно назвать природным фундаментом игровой деятельности, т. е. естественными играми, т. к. в их создании человек не принимает решительно никакого участия. Искусственные игры есть продукты исторического творчества многих поколений

народов для использования этого природного дара в самых различных целях [6–8].

В психологической концепции, развитой в работах А.Н. Леонтьева и Д.Б. Эльконина, игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления. Однако, по мнению многих авторов, такое определение является односторонним, необходимо дополнять его характеристиками других подходов.

Игровая деятельность – это лишь один из многих видов деятельности, которую выполняет человек. При объединении людей в большие коллективы их деятельность затрудняется. Философы и психологи подробно обосновали значение категорий деятельности, предметной деятельности в теории познания, в методологии науки, в познании человека. А.Н. Леонтьев назвал деятельность человека «единицей жизни», а затем фактически показал, что эта «единица» выглядит по-разному в изучении таких различающихся целостностей, как индивид и личность. Индивид прежде всего как генотипическое образование продолжает формироваться в процессе жизни, в постоянном взаимодействии внешнего и внутреннего. Иными путями формируется личность, которая представляет собой целостность: личностью не рождаются, личностью становятся в процессе предметной деятельности.

Однако Р.С. Карпинская в своем труде «Человек и его жизнедеятельность» утверждает, что значение предметной деятельности признавалось при чрезмерном акценте на личность. При этом не учитывались важнейшие моменты жизнепроживания и жизнеощущения индивида [9]. Целостный подход к человеку непременно предполагает внимание к его жизнедеятельности во всех ее проявлениях.

Игра – это универсальная форма деятельности, внутри которой происходят основные прогрессивные изменения [10]. Игра как особый вид социальной деятельности, «форма деятельности в условных единицах» направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, формирует индивидуальное сознание человека.

В монографии «Психология игры» Д.Б. Эльконин рассматривает игру как социально обусловленное явление, раскрывает социальную значимость игры в ее «тренирующей» и «коллективизирующей» функциях, особенно в детском возрасте. Игра рассматривается как деятельность, в которой происходят процессы, связанные с преодолением «познавательного эгоцентризма», со сменой позиции личности при взятии на себя очередной роли, с развитием отношений к партнеру по игре [3].

Ряд авторов отмечает, что игра формирует мышление играющих, потому что она не может обусловить однозначное решение и предусмотреть вариант развития, поскольку играющие могут изобрести, найти нетривиальный метод решения задачи.

На основании очень интересных опытов Дж. Брунер высоко оценивает значение игры для интеллектуального развития, т. к. в ходе игры могут возникнуть такие комбинации материала и такая ориентация в его свойствах, которые могут приводить к последующему использованию этого материала в качестве орудий при решении задач.

Л. де Броль подчеркивает, что все игры, даже самые простые, в проблемах, которые они ставят, имеют общие элементы с деятельностью ученого при его исследовании. Единство игры и научного творчества состоит в наличии свободы воображения.

По мнению А.В. Запорожца, игра вооружает человека способами активного воссоздания, моделирования с помощью внешних предметных действий таких содержаний деятельности, которые при других условиях были недостижимы.

Многие современные педагоги и психологи утверждают, что игры позволяют человеку экспериментировать с различными жизненными ситуациями, испытывать свои способности и умения, развивать чувство овладения различными предметами в ситуациях общения с другими людьми.

Рефлексивный, поисковый, мыслительный и организационный компоненты игровой деятельности формируют у субъекта исследова-

тельное и творческое отношение к профессиональной деятельности [11].

Усвоение человеком содержательно обобщенных способов деятельности ведет к появлению качественных изменений в его психике, к формированию у него соответствующих новообразований. Полноценную профессиональную деятельность можно сформировать лишь на основе игровой и учебной деятельности, поскольку учение направлено, в частности, на овладение такими абстракциями и обобщениями, которые предполагают наличие у обучаемого воображения и символической функции, как раз и формирующихся в игре [12].

К организационно-педагогическим условиям личностного развития студентов относится совокупность особенностей и условий специально организованного образовательного пространства вуза, выбор субъектно-ориентированных механизмов образовательного процесса. Для достижения дидактических целей целенаправленно отбираются, конструируются и используются элементы содержания образования, методы (методические приемы), организационные формы обучения. Использование игры в качестве метода обучения и воспитания студентов вуза должно быть подчинено содержанию образования, закреплению в образовательных стандартах.

В самом общем виде можно обозначить функции игр, включенных в процесс вузовского обучения: воспитательные, социально-ориентирующие, организационно-деятельностные, побудительно-стимулирующие, коммуникативные, психокоррекционные, рефлексивные, обучающие, развивающие, стимулирующие, функции саморазвития личности.

Одно из преимуществ игры состоит в том, что она открывает широкие возможности для диагностики, развития, формирования, коррекции общих и профессиональных способностей будущих специалистов. С ее помощью формируются умения, навыки и качества, которые не могут отрабатываться другими методами и средствами обучения. По результатам оценивания деятельности участников во время игры

можно получить достаточно полную картину их личностных качеств.

В педагогической литературе разрабатываются различные подходы к классификации игр: функциональный, содержательный, структурный. По содержательному признаку игры систематизируют как познавательные, музыкальные, деловые, спортивные и т. д.

Поскольку игра является особой деятельностью человека, направленной на ориентировку и познание предметной и социальной деятельности, она широко используется в физическом (физкультурном) воспитании студентов. Следует понимать, что не всякая деятельность обеспечивает достижение положительных результатов в воспитании и развитии, в т. ч. и в физкультурном воспитании, в физическом развитии.

Как показывает весь опыт человечества в этой области, эффективного воспитания и развития человека можно достигнуть только в том случае, если для этого созданы оптимальные условия выбора вида деятельности. Иначе говоря, человек в период своего становления должен быть помещен в определенные условия, обеспечивающие развитие всех сторон его личности с учетом генетической программы и в соответствии с социальной программой [1].

Наилучшие условия для становления личности должны обеспечиваться подбором видов деятельности, их содержания, форм и методов. Подвижная игра с правилами может рассматриваться как сознательная, активная деятельность, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с выполнением правил игры. Использование подвижных игр позволяет не только реализовать двигательный компонент физического воспитания, но и расширить знания студентов о народной культуре. Подвижные игры на занятиях физической культурой в вузе вызывают положительные эмоции, связанные с сюжетной основой подвижных игр, а также способствуют социализации студентов благодаря ролевой функции играющих [13].

Спортивную игру определим как свободное действие, протекающее по добровольно принятым правилам в определенных рамках места,

времени и смысла, сопровождающееся чувством эмоционального подъема, физического напряжения и несущее участникам радость и разрядку после умственных и нервно-эмоциональных нагрузок.

Становление личности является продуктом деятельности, «наложенной» на генетическую программу человека. В физкультурно-спортивной деятельности важным является предоставление студентам права свободы выбора вида спорта, системы физических упражнений. Это в определенной степени «раскодирует» генетическую программу студента, касающуюся прежде всего соматического (физического) воспитания, и создаст условия для одновременного усвоения нравственных, общечеловеческих ценностей, в т. ч. и ценностей физической культуры (здоровье, достаточный уровень развития координационных и кондиционных способностей, достаточная двигательная активность и т. д.).

Безусловно, подвижные и спортивные игры воспитывают личностные качества, но вместе с тем никак нельзя обойти вниманием воздействие игр на важные свойства индивида: здоровье, работу и состояние его жизненно важных органов и систем, обогащение двигательным опытом, развитие физических качеств и т. д. На наш взгляд, при рассмотрении значения спортивных игр зачастую рассматривается не только двойственная социально-биологическая детерминация, но наблюдается асимметричность в сторону социального. Человек в игре всегда выступает не только как субъект с его целями, задачами, но и как объект воздействия игр на организм, функции, системы и т. д. [11].

Интересным аспектом спортивных игр является возможность изменить решение, оказавшееся плохим. В отличие от реальных жизненных ситуаций в игре можно вернуться назад к некоторому моменту и переиграть его, принимая другие решения для того, чтобы определить их преимущества и недостатки по сравнению с уже опробованными. Этот факт, по нашему мнению, имеет важное значение в подготовке кадров. В игре участники не связаны боязнью

нанести практический (экономический, жизненный) ущерб себе и партнерам.

Дидактическая игра – специально организованная учебно-познавательная деятельность, направленная на усвоение содержания образования за счет активного взаимодействия субъектов игры в обстановке творческой игровой деятельности. Дидактическая игра формирует человека как субъекта познания и деятельности, изменяя его сознание, социальные роли. В игре формируются профессиональные интересы, качества личности, навыки межличностного общения.

Дидактическая игра в вузе включает следующие структурные компоненты: игровые учебные цели, задачи, соответствующие целям профессионального обучения; содержание игры, обеспечивающее усвоение содержания учебной дисциплины, норм социального поведения; правила игры; субъекты игры.

В качестве оснований для различных классификаций деловых учебных игр используют такие признаки, как: время проведения, оценка деятельности, конечный результат, конечная цель, методология проведения [14]; степень формализации процедуры, наличие или отсутствие конфликта в сценарии, уровень проблемности, степень участия студентов в подготовке деловых игр, длительность процедуры игры, характер моделируемых ситуаций, характер игрового процесса; способ передачи и обработки информации, динамика моделируемых процессов, тематическая направленность и характер решаемых проблем [15, 16].

В психологическом словаре деловая игра определяется как «форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики» [17]. А.А. Вербицкий, рассматривая деловую игру как форму контекстного обучения, определил ее как моделирование предметного и социального труда специалистов, форму квази профессиональной деятельности. Автор выделяет принципы, реализуемые в деловой игре: имитационного и игрового моделирования,

совместной деятельности участников, их межличностного общения и диалога, проблемности, двуплановости [18].

В настоящее время теоретически обосновываются и разрабатываются различные виды деловой игры, применяемые в практике образовательно-воспитательного процесса (М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкий, Я.С. Гинзбург, В.М. Ефимов, М.В. Кларин, М.М. Лебедев, П.П. Пидкасистый, Г.П. Щедровицкий и др.).

Деловая игра используется в качестве имитационного игрового метода активного обучения будущих специалистов по физической культуре. Применение деловой игры «снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности» [17]. С одной стороны, деловая игра позволяет моделировать различные условия профессиональной деятельности и социального взаимодействия, а с другой – выступает в качестве метода поиска новых способов выполнения профессиональной деятельности.

Преподавание теоретического курса по предмету «физическая культура» в вузе в форме деловых игр позволяет создавать условия для диалогического общения, личностного развития студентов. Предлагается выделить следующие компоненты содержания образования по физической культуре в вузе: интернализация студентами общечеловеческих ценностей физической культуры; диалог между различными культурами и народами; освоение материальных и духовных ценностей общечеловеческой и национальной физической культуры; накопление опыта переживания эмоционально-насыщенных ситуаций в условиях спортивных состязаний; овладение «ситуациями реальной самостоятельности» и др. [19].

Проанализировав данные научных исследований по проблеме интерактивных форм обучения в вузе [8, 19–23], определим педагогические условия использования деловой игры. Для эффективного использования игр в образовательном процессе в вузе необходимы следующие педагогические условия: использование методов, стимулирующих игровую активность

и целенаправленное игровое взаимодействие участников; соблюдение правил игры; совместное обсуждение с педагогом способов решения игровых задач; самостоятельный выбор действий участниками игры; постановка игровых задач с учетом уровня знаний, подготовленности, игрового опыта игроков и с перспективой развития и саморазвития участников игры; наличие обратной связи преподавателя со студентами.

Таким образом, современное состояние научного осмысления игровой деятельности свидетельствует о существовании многочис-

ленных методологических и теоретических подходов к изучению этого феномена [24–26], что определяется его полифункциональностью и многоаспектностью как объекта научного исследования для различных областей гуманитарного знания, вариативностью использования развивающего личностного потенциала игры в социально-педагогической, психолого-педагогической, терапевтической, экономической и других сферах деятельности, в т. ч. и в практике физкультурного воспитания студентов, особенно при воспитании у студентов индивидуальной физической культуры.

Список литературы

1. Маркарян Э.С. Теория культуры и современная наука. М., 1983. 284 с.
2. Каган М.С. Человеческая деятельность: Опыт системного анализа. М., 1974. 328 с.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М., 1999. 360 с.
4. Гальперин П.Я. Развитие исследований по формированию умственных действий // Психологическая наука в СССР. М., 1959. Т. 1. С. 441–469.
5. Юдин Э.Г. Системный подход и принцип деятельности (методологические проблемы современной науки). М., 1978. 391 с.
6. Арстанов М.Ж., Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Проблемно-модульное обучение. Вопросы теории и технологий. Алма-Ата, 1980. 193 с.
7. Можяев Э.Л. Игровая деятельность как объект полипарадигмального исследования // Физ. культура: воспитание, образование, тренировка. 2011. № 4. С. 2–6.
8. Хайдаров Ж.С. Теория и практика организации игровой деятельности студентов в учебном процессе, дидактическая имитационная игра: дис. ... канд. пед. наук. Алма-Ата, 1981. 121 с.
9. Карпинская Р.С. Человек и его жизнедеятельность. М., 1988.
10. Социальная философия: учеб. пособие для вузов / под ред. В.Н. Лавриненко. М., 1995.
11. Можяев Э.Л., Бикмухаметов Р.К. Игра в структуре человеческой деятельности // Теория и практика физ. культуры. 2010. № 12. С. 83–88.
12. Можяев Э.Л., Пономарёв Н.И. Социальные функции физической культуры и спорта. М., 1974.
13. Мельников Ю.А. Методика использования подвижных игр народов России в физическом воспитании студенческой молодежи: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Волгоград, 2011. 23 с.
14. Ежова Л.В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом деловых игр. СПб., 2005. 98 с.
15. Габрусевич С.А., Зорин Г.А. От деловой игры – к профессиональному творчеству: учеб.-метод. пособие. Мн., 1989. 125 с.
16. Смолкин А.М. Методы активного обучения: науч.-метод. пособие. М., 1991. 176 с.
17. Краткий психологический словарь / под ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского, ред.-сост. Л.А. Карпенко. 2-е изд., расшир., испр. и доп. Ростов н/Д., 1998. 512 с.
18. Вербицкий А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения студентов и квазипрофессиональной деятельности студентов // Вестн. Моск. гос. гуманит. ун-та им. М.А. Шолохова. Сер.: Педагогика и психология. 2009. № 4. С. 73–84.
19. Алфёров А.Г. Физическое воспитание в гуманитарных вузах в условиях диалога как основы образования ориентированного на личность студента: дис. ... канд. пед. наук. Волгоград, 2003. 169 с.

20. Вербицкий А.А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения // Игровое моделирование: методология и практика. Новосибирск, 1987. 228 с.
21. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. М., 1991. 207 с.
22. Добрынина Т.Н. Педагогические условия применения интерактивных форм обучения в педагогическом вузе: дис. ... канд. пед. наук. Новосибирск, 2003. 196 с.
23. Шибалов Е.Ю. Социально-моделирующая игра как средство социального воспитания студентов вуза: дис. ... канд. пед. наук. Кострома, 2012. 187 с.
24. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988.
25. Джонс Дж. Методы проектирования. М., 1986.
26. Ратников В.П., Дорошенко В.Ю., Зотова Л.И. и др. Структура человеческой деятельности и феномен игровой деятельности / под ред. проф. В.Н. Лавриненко. М., 1995. 240 с.

References

1. Markaryan E.S. *Teoriya kul'tury i sovremennaya nauka* [The Theory of Culture and Modern Science]. Moscow, 1983. 284 p.
2. Kagan M.S. *Chelovecheskaya deyatel'nost': Opyt sistemnogo analiza* [Human Activity: Experience of Systems Analysis]. Moscow, 1974. 328 p.
3. El'konin D.B. *Psikhologiya igry* [The Psychology of Games]. 2nd ed. Moscow, 1999. 360 p.
4. Gal'perin P.Ya. Razvitiye issledovaniy po formirovaniyu umstvennykh deystviy [Development of Research on Mental Acts Formation]. *Psikhologicheskaya nauka v SSSR* [Psychology in the Soviet Union]. Moscow, 1959. Vol. 1, pp. 441–469.
5. Yudin E.G. *Sistemnyy podkhod i printsip deyatel'nosti (metodologicheskie problemy sovremennoy nauki)* [Systems Approach and Working Principle (Methodological Issues of Modern Science)]. Moscow, 1978. 391 p.
6. Arstanov M.Zh., Pidkasisty P.I., Khaydarov Zh.S. *Problemno-modul'noe obuchenie. Voprosy teorii i tekhnologii* [Problem-Modular Learning. Theory and Technology]. Alma-Ata, 1980. 193 p.
7. Mozhaev E.L. Igrovaya deyatel'nost' kak ob'ekt poliparadigmalnogo issledovaniya [Play Activity as an Object of a Multiparadigmatic Study]. *Fizicheskaya kul'tura: vospitanie, obrazovanie, trenirovka*, 2011, no. 4, pp. 2–6.
8. Khaydarov Zh.S. *Teoriya i praktika organizatsii igrovoy deyatel'nosti studentov v uchebnom protsesse, didakticheskaya imitatsionnaya igra*: дис. ... канд. пед. наук [Theory and Practice of Organizing Gaming Activities of Students in the Learning Process, Didactic Simulation Game: Cand. Ped. Sci. Diss.]. Alma-Ata, 1981. 121 p.
9. Karpinskaya R.S. *Chelovek i ego zhiznedeyatel'nost'* [Human and His Life Activity]. Moscow, 1988.
10. *Sotsil'naya filosofiya* [Social Philosophy]. Ed. by Lavrinenko V.N. Moscow, 1995.
11. Mozhaev E.L., Bikmukhametov R.K. Igra v strukture chelovecheskoy deyatel'nosti [Games in the Structure of Human Activity]. *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury*, 2010, no. 12, pp. 83–88.
12. Mozhaev E.L., Ponomarev N.I. *Sotsial'nye funktsii fizicheskoy kul'tury i sporta* [Social Functions of Physical Education and Sports]. Moscow, 1974.
13. Mel'nikov Yu.A. *Metodika ispol'zovaniya podvizhnykh igr narodov Rossii v fizicheskom vospitanii studencheskoy molodezhi*: avtoref. дис. ... канд. пед. наук [The Method of Using Active Games of the Peoples of Russia in the Physical Education of Students: Cand. Ped. Sci. Diss.]. Volgograd, 2011. 23 p.
14. Ezhova L.V. *Postanovka i reshenie upravlencheskikh zadach na promyshlennykh predpriyatiyakh metodom delovykh igr* [Management Tasks Formulation and Solution at Industrial Enterprises by Means of Business Games]. St. Petersburg, 2005. 98 p.
15. Gabrusevich S.A., Zorin G.A. *Ot delovoy igry – k professional'nomu tvorchestvu* [From Business Game to Professional Creativity]. Minsk, 1989. 125 p.
16. Smolkin A.M. *Metody aktivnogo obucheniya* [Active Learning Approach]. Moscow, 1991. 176 p.
17. *Kratkiy psikhologicheskii slovar'* [Concise Dictionary of Psychology]. Ed. by Petrovskiy A.V., Yaroshevskiy M.G. 2nd ed. Rostov-on-Don, 1998. 512 p.
18. Verbitskiy A.A. Delovaya igra kak forma kontekstnogo obucheniya studentov i kvaziprofessional'noy deyatel'nosti studentov [Business Game as a Form of Contextual Learning and Simulation of Professional Activity].

Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta im. M.A. Sholokhova. Ser.: Pedagogika i psikhologiya, 2009, no. 4, pp. 73–84.

19. Alferov A.G. *Fizicheskoe vospitanie v gumanitarnykh vuzakh v usloviyakh dialoga kak osnovy obrazovaniya orientirovannogo na lichnost' studenta*: dis. ... kand. ped. nauk [Physical Education in Humanities Universities with the Dialogue as a Basis for the Student's Person-Oriented Education: Cand. Ped. Sci. Diss.]. Volgograd, 2003. 169 p.

20. Verbitskiy A.A. *Psikhologo-pedagogicheskie osobennosti delovoy igry kak formy znakovo-kontekstnogo obucheniya* [Psycho-Pedagogical Features of Business Game as a Form of Symbolic and Contextual Learning]. *Igrovoe modelirovanie: metodologiya i praktika* [Game Modelling: Methods and Practice]. Novosibirsk, 1987. 228 p.

21. Verbitskiy A.A. *Aktivnoe obuchenie v vysshey shkole: kontekstnyy podkhod* [Active Learning in Higher Education: A Contextual Approach]. Moscow, 1991. 207 p.

22. Dobrynina T.N. *Pedagogicheskie usloviya primeneniya interaktivnykh form obucheniya v pedagogicheskom vuze*: dis. ... kand. ped. nauk [Teaching Conditions for the Use of Interactive Forms of Teaching in a Pedagogical University: Cand. Ped. Sci. Diss.]. Novosibirsk, 2003. 196 p.

23. Shibalov E.Yu. *Sotsial'no-modeliruyushchaya igra kak sredstvo sotsial'nogo vospitaniya studentov vuza*: dis. ... kand. ped. nauk [Socio-Modelling Game as a Means of Social Education of University Students: Cand. Ped. Sci. Diss.]. Kostroma, 2012. 187 p.

24. Gadamer H-G. *Wahrheit und Methode*. Tübingen, 1960 (Russ. ed.: Gadamer Kh.-G. *Istina i metod: Osnovy filosofskoy germenevтики*. Moscow, 1988).

25. Jones J. *Design Methods*. John Wiley & Sons Ltd. 1981 (Russ. ed.: Dzhons Dzh. *Metody proektirovaniya*. Moscow, 1986).

26. Ratnikov V.P., Doroshenko V.Yu., Zotova L.I., et al. *Struktura chelovecheskoy deyatel'nosti i fenomen igrovoy deyatel'nosti* [The Structure of Human Activity and the Phenomenon of Play Activity]. Ed. by Lavrinenko V.N. Moscow, 1995. 240 p.

Durkin Petr Kalistratovich

Institute of Physical Education, Sport and Health,
Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov (Arkhangelsk, Russia)

Lebedeva Marina Petrovna

Institute of Physical Education, Sport and Health,
Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov (Arkhangelsk, Russia)

GAMES AS A MEANS OF TEACHING STUDENTS

The paper highlights the complex, contradictory and multifaceted nature of the issue of assessing the role of games in a person's life. We believe that the game phenomenon requires a comprehensive study applying a variety of scientific theories and concepts, i.e. a multiparadigmatic research. Game is a specific type of activity, a social means by which a person masters the world of the surrounding objects and social relations and assumes the resources of the environment.

We look at the concept of *activity* from the philosophical point of view and single out key types of activity: a) activities of concrete, "technological" nature; b) activities that are invariant with respect to the first type; they ensure the efficiency of actions in various spheres of human life.

The article presents the concept of natural and man-made games. We recommend using games for the development of research skills and point out that games and research activity have freedom of imagination in common. The paper lists the following functions of games being part of the university education: educational, socially orienting, organizational, stimulating, communicative, remedial, reflective, teaching, developing, and stimulating the person's self-development.

One of the advantages of games is that they offer plenty of opportunities to evaluate, develop, form and correct the general and professional skills of specialists-to-be. In addition, we provide insights into

the importance of teaching and business games as well as identify the teaching conditions for the use of business games at universities. Separately the paper examines the role and importance of sports games in the moral education of students.

Keywords: *essence of games, game as a human activity, importance of games for teaching students, sports games, business game.*

Контактная информация:

Дуркин Пётр Калистратович

адрес: 163002, г. Архангельск, Наб. Северной Двины, д. 17;

e-mail: durkin1@yandex.ru

Лебедева Марина Петровна

адрес: 163002, г. Архангельск, Наб. Северной Двины, д. 17;

e-mail: marinaleb29rus@yandex.ru

Рецензент – *Буторина Т.С.*, доктор педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой педагогики, психологии и профессионального обучения института педагогики и психологии, директор научно-образовательного центра «Ломоносовский институт» Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова