

Примером борьбы с бедностью может служить Китай. В начале 1980-х гг. Дэн Сяо-пин поставил задачу достичь к концу XX века уровня «сяо чжи цзя» (семьи малого благоденствия). Затем уровень сяо кан (средней зажиточности) и, наконец, фули гоцзя (государства благоденствия). Если в это время ВВП на душу населения составлял 260 дол., то Дэн Сяо-пин планировал к концу XX века достичь около тысячи долларов, что требовало более чем четырехкратного увеличения производства.

Идя по пути соединения плановой и рыночной экономики, Китай добился огромных успехов. В ноябре 2016 г. зарплата в Китае и в России сравнялась, а в 2017 г. Китай обогнал Россию. Средняя и минимальная зарплата составила в Китае – 929 и 347 дол., а у россиян – 680 и 135 дол. соответственно.\* Китайские социологи считают, что страна успешно завершила первый этап социально-экономического развития «ваньбао», задачей которого являлось отсутствие голода и нищеты. В настоящее время страна строит общество среднего достатка (сяо-кан).

Таким образом, борьба с бедностью и рост благосостояния, повышение качества жизни – необходимое условие развития нашей страны.

УДК 130.2

О.Н. Новикова  
(O.N. Novikova)  
УГЛТУ, Екатеринбург  
(USFEU, Ekaterinburg)

**ИГРОПЕДАГОГИКА КАК МОДЕЛЬ БУДУЩЕЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
(GAME PEDAGOGY AS A MODEL OF FUTURE EDUCATIONAL  
ACTIVITY)

*Рассматривается модель внедрения игропедагогики в современную образовательную практику, которая разрабатывает методики использования дидактических, коммуникативных, проектных, мотивационных и других игр для личностного роста и развития человека.*

*The model of introducing game pedagogy in modern educational practice is considered. This model develops techniques for using didactic, communicative, design, motivational and other games for personal growth and human development.*

---

\* Аргументы и факты. 2018. № 29.

Сегодня понятие игры тотально употребляется во всех формах и сферах человеческой деятельности. Актуализированная в последнее время развлекательность культуры, мотивация по жизни получать только позитивные эмоции от каждого мига, заставляют современника относиться к жизни как игре, воспринимая свое бытие в качестве основного игрового сегмента культуры. Экзистенциально игра, данная как универсальный многофункциональный феномен, адаптирует человека к современной реальности. Она становится естественным средством воспитания и образования, формируя интеллектуальные, нравственные, коммуникативные, этические, эстетические, творческие и другие начала.

Современные образовательные и воспитательные институты заполняются все новыми игровыми технологиями, направленными на формирование определенного типа мировоззрения, упражняющего и вырабатывающего навыки, умения и владения, необходимые для данной социокультурной реальности. Сегодня игровые практики становятся сущностью, константой бытия, определяющей не только деятельность человека, но и его состояние, и отношение к результатам данной деятельности. Игровая практика определяется как стратегический проект, направленный на самоопределение, самореализацию человека, где он сознательно погружаясь в игровой фрейм, ситуацию, находит ответ на поставленный вопрос, решает некие жизненные задачи.

Игровые практики формируются игровыми технологиями: «...подразумевающими комплекс современных игровых методов, которые базируются на идеях проблематизации, разработке инновационных методов, учитывающих специфику современных ситуаций» [1, с. 86].

Постоянно видоизменяясь, игровые технологии трансформируют современника, подстраивая его под запросы и чаяния: попробовать себя в новом качестве, роли, социальной реальности, выработать навыки нестандартного хода, мышления, поиска выхода из тупика, потренировать способности в возможности импровизации собственной жизни.

Исходя из запросов времени, игровые технологии должны развивать и вырабатывать такие качества, как креативное мышление, способность решать нестандартные задачи как в личной жизни, так и в профессии; саморазвитие, готовность постоянно меняться, самообразование и т.д. Суть игры сегодня состоит в том, что она направлена на поиск вариантов будущего, своей трансгрессии как осознания личных пределов и своих возможностей.

В настоящее время осмысливается необходимость развития такой отрасли в педагогике, как игропедагогика, а «Атлас новых профессий» указывает на необходимость в будущем таких специалистов, как игропедагог и игромастер [2]. Игропедагог – профессионал, создающий образовательные программы на базе игровых методик. Именно он при разработке инновационных методов использует проблему как игровую технологию, транс-

формирующую и решающую конкретную педагогическую задачу или жизненную ситуацию. Обучающая игра становится «организованным ситуативным упражнением, при выполнении которого создаются возможности для многократного повторения конкретного навыка, в условиях, максимально приближенным к реальным» [3].

Игропедагогика служит инструментарием, мотивирующим обучающегося к интерактиву как с педагогом, так и с самим познанием. «Игра для нового поколения – это платформа для общения и самообразования длиною в жизнь» [4, с. 12].

Профессия игромастера предполагает наличие навыка по разработке и организации обучающих игр с использованием симуляторов (проектных, профнавигационных, деловых, мотивационных, рефлексивно-аналитических, социально-исторических и др.), позволяющих объективно познать мир с учетом личностных потребностей.

Игропедагогике отводится роль образовательной модели, в которой практическое применение концептуального знания становится основой познавательной деятельности обучающегося, дополняющей традиционные способы получения и освоения знания.

#### *Библиографический список*

1. Югфельд И.А. Подготовка будущих учителей к использованию игровых технологий в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин: дис. ... канд. пед. наук. Тула 13.00.08. 2007. 182 с.
2. Атлас новых профессий. М.: Сколково: Агентство стратег. инициатив, 2014. 168 с.
3. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР, 2009.
4. Человек играющий: настоящее и будущее системного образования / Е.Л. Кудрявцева, Л.К. Мазунова, А.А. Мартинкова, Т.И. Зеленина // Научное обозрение: гуманитарные исследования. 2017. № 5. С. 4–17.