

УДК 37

***СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА ФОРМИРОВАНИЯ ЦЕННОСТНЫХ
ОРИЕНТАЦИЙ У СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ***

Колеватых Д. Е.

*студентка 2 курса, направление 44.04.01 Педагогическое образование
(Инновации в образовании), магистерская программа,*

*ФГБОУ ВО «Калужский государственный университет им. К. Э.
Циолковского»*

Калуга, Россия¹

Аннотация:

В статье рассматривается процесс формирования ценностных ориентаций у старших школьников посредством игровых технологий. Раскрывается сущность ценностей как социального явления и их влияние на поведение личности. Особое внимание уделено игровым технологиям как инструменту формирования устойчивых ценностных установок, активирующих эмоциональную, когнитивную и поведенческую сферы обучающихся. Описаны различные виды игр, способствующие развитию нравственных качеств, таких как эмпатия, ответственность, сотрудничество и толерантность. Подчеркивается важность роли педагога в организации игрового процесса и осмыслении ценностей обучающимися. Сделан вывод о высокой эффективности игровых методик в воспитательном процессе и их значении для личностного развития старших школьников.

¹ Научный руководитель: Савотина Н. А., доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики ФГБОУ ВО «Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского», Калуга, Россия

Scientific supervisor: Savotina N. A., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of Pedagogy, Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky, Kaluga, Russia

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

Ключевые слова: ценностные ориентации, игровые технологии, старшие школьники, воспитание, образовательный процесс, социализация, педагогика.

***THE ESSENCE AND SPECIFICS OF THE FORMATION OF VALUE
ORIENTATIONS IN HIGH SCHOOL STUDENTS BY MEANS OF GAMING
TECHNOLOGIES***

Kolevatykh D. E.

2nd year student, direction 44.04.01 Pedagogical education (Innovations in education), master's program,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Annotation:

The article examines the process of forming value orientations in high school students through game-based technologies. It explores the essence of values as a social phenomenon and their influence on individual behavior. Special attention is given to game technologies as a tool for developing stable value orientations, activating the emotional, cognitive, and behavioral spheres of students. Various types of games that promote moral qualities such as empathy, responsibility, cooperation, and tolerance are described. The role of the teacher in organizing the gaming process and helping students comprehend values is emphasized. The study concludes that game-based methods are highly effective in educational practice and play a crucial role in the personal development of high school students.

Keywords: value orientations, game-based technologies, high school students, education, socialization, pedagogy.

Формирование ценностных ориентаций в подростковом возрасте является важнейшей составляющей воспитательного процесса, поскольку в Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

этот период происходит активное становление личности. Ценности, как устойчивые представления о важном и значимом, определяют направление жизненной активности, систему приоритетов и способы взаимодействия индивида с окружающим миром. Они включают как материальные аспекты (здоровье, благополучие), так и духовные категории (любовь, дружба, справедливость, стремление к знаниям). Однако сами по себе ценности не являются врожденными — они формируются под воздействием среды, воспитания, обучения и личного опыта [3].

Ценностные ориентации представляют собой систему индивидуальных установок, определяющих поведение личности и отношение к миру. Их формирование происходит в процессе социализации, когда человек усваивает социальные нормы, традиции и идеалы, принятые в обществе. На этом этапе особое значение приобретают педагогические методики, направленные на развитие у старшеклассников осознанного отношения к базовым человеческим ценностям.

Исследования показывают, что в условиях современной образовательной среды игровая методика является одним из наиболее эффективных инструментов формирования ценностных установок у подростков [2]. Игровые технологии позволяют не только передавать знания, но и моделировать ситуации, в которых школьники сталкиваются с моральными и социальными дилеммами. Такой подход способствует не просто пассивному усвоению информации, а формированию личного опыта осмысления и выбора ценностей [5].

Применение игровых технологий в образовательном процессе объясняется их способностью интегрировать когнитивные, эмоциональные и поведенческие компоненты обучения. В игровой деятельности обучающиеся вовлекаются в процесс познания через взаимодействие, обсуждение и поиск решений, что делает формирование ценностных ориентаций более осмысленным и лично значимым. Важно отметить, что игровые методики

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

активируют эмоциональную сферу, что способствует более глубокому переживанию и осознанию моральных аспектов [14].

Игровые технологии обеспечивают гибкость воспитательного процесса, позволяя адаптировать содержание и формы работы в зависимости от возраста, уровня развития и индивидуальных особенностей обучающихся. В младшем школьном возрасте основным инструментом формирования ценностей выступают сюжетно-ролевые игры, сказки и интерактивные занятия. Подростки же лучше воспринимают проблемные ситуации, деловые игры и кейс-методы, позволяющие моделировать реальные социальные взаимодействия и оценивать последствия собственных решений.

Игровые технологии позволяют выстраивать образовательный процесс на основе сотрудничества, что особенно важно в подростковом возрасте, когда усиливается потребность в социализации. В процессе игры обучающиеся учатся взаимодействовать, принимать ответственность, находить компромиссы, что способствует развитию таких качеств, как честность, толерантность, эмпатия и уважение к чужому мнению. В этом контексте игровая деятельность становится не просто методом обучения, но и эффективным инструментом воспитания [9].

Формирование ценностных ориентаций посредством игровых технологий имеет несколько ключевых аспектов. Во-первых, игровая среда создает безопасное пространство для апробации социальных ролей и моральных решений. Это позволяет школьникам осознавать, какие действия приводят к конструктивным результатам, а какие — к конфликтам и негативным последствиям. Во-вторых, игровой процесс стимулирует рефлексию, что способствует осознанию собственных убеждений и ценностных приоритетов. Подростки начинают анализировать свои поступки, учатся прогнозировать последствия выбора, что формирует более осознанное отношение к нравственным нормам. Важно учитывать, что игровой подход требует продуманной педагогической стратегии.

Эффективность использования игровых методик в формировании ценностных ориентаций во многом зависит от профессионализма педагога, его способности направлять процесс осмысления ценностей, подбирать соответствующие игровые механики и корректировать поведенческие проявления обучающихся. Например, ролевые игры, ориентированные на моральные дилеммы, способствуют развитию критического мышления и способности к нравственному выбору, тогда как командные игры и бизнес-симуляции развивают навыки сотрудничества и ответственности [13].

Современные исследования показывают, что ценностные ориентации современных школьников характеризуются высокой степенью вариативности. Наряду с традиционными ценностями (семья, образование, трудолюбие) значительную роль приобретают индивидуальные и прагматические установки, связанные с успехом, карьерным ростом и самореализацией [12]. В то же время наблюдается снижение значимости абстрактных моральных категорий, таких как справедливость, честность, альтруизм, что требует поиска новых подходов к воспитательному процессу. В этом контексте игровые технологии позволяют не только привлекать внимание обучающихся к традиционным ценностям, но и демонстрировать их значимость через вовлечение в конкретные социальные ситуации.

Анализ отечественных и зарубежных исследований позволяет выделить несколько перспективных направлений использования игровых методик в формировании ценностных ориентаций. Во-первых, это внедрение цифровых образовательных игр, позволяющих моделировать сложные социальные процессы и анализировать причинно-следственные связи. Во-вторых, использование ролевых игр и симуляций, которые вовлекают подростков в процесс принятия решений, формируя у них ответственность за последствия своих поступков. В-третьих, развитие игровых технологий в рамках проектной деятельности, что позволяет совмещать игровые элементы с практической работой и реальным социальным взаимодействием [15].

Таким образом, игровая методика является эффективным средством формирования ценностных ориентаций у старших школьников, поскольку она позволяет интегрировать знания, личностный опыт и социальные взаимодействия. В современных условиях внедрение игровых технологий в образовательный процесс способствует не только повышению интереса обучающихся к обучению, но и развитию у них осознанного отношения к базовым ценностям. Игровая среда, основанная на вовлечении, рефлексии и взаимодействии, становится важным инструментом формирования у подростков нравственных и социальных ориентиров, необходимых для успешной адаптации в обществе [7].

Игровые технологии, будучи многокомпонентными, охватывают сразу несколько важных аспектов воспитания. Во-первых, они развивают когнитивный компонент, позволяя обучающимся лучше понимать значение ценностей и их влияние на личность и общество. Во-вторых, эмоциональная вовлеченность в игровой процесс способствует более глубокой интериоризации ценностных норм. Наконец, практическое применение ценностей в игровой деятельности помогает закрепить их на поведенческом уровне, что особенно важно в подростковом возрасте, когда формируется базовый моральный каркас личности [11].

Игровая методика в образовательном процессе может быть реализована через различные формы. Например, ролевые игры позволяют моделировать социальные ситуации, в которых подростки принимают решения, анализируют последствия своих поступков и учатся находить компромиссные решения в сложных обстоятельствах. Этот формат способствует развитию таких качеств, как эмпатия, толерантность, способность к сотрудничеству и социальной ответственности [6].

Другим важным направлением является использование деловых игр, в которых обучающиеся осваивают стратегии поведения в коллективе, отрабатывают навыки принятия решений и учатся учитывать интересы

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМ И ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

окружающих. Такие игры позволяют школьникам развивать критическое мышление и рефлексивные способности, что крайне важно для осознанного выбора ценностных приоритетов.

Отдельного внимания заслуживает применение цифровых игровых технологий в образовательном процессе. Виртуальные симуляции и интерактивные платформы дают возможность моделировать сложные социальные ситуации и анализировать их с различных позиций. Например, разработанные в образовательных целях цифровые симуляторы позволяют ученикам «прожить» ситуации морального выбора, изучить поведенческие стратегии и понять последствия своих решений.

Несмотря на высокую эффективность игровых технологий, их результативность во многом зависит от профессионализма педагога. Важно не просто организовать игру, но и направить ее в нужное русло, помочь обучающимся осознать значимость ценностных категорий, которые обсуждаются в процессе деятельности. Учитель должен выступать не просто модератором, а наставником, который корректирует восприятие школьников, побуждая их к размышлениям и самостоятельным выводам.

Одним из важных аспектов игрового подхода является обеспечение связи между игровым опытом и реальными жизненными ситуациями. Это означает, что педагог должен стимулировать учеников к анализу происходящего в игре и переносу полученных навыков в реальную социальную практику. Например, после проведения ролевой игры можно организовать дискуссию, в ходе которой школьники поделятся своими ощущениями, обсудят моральные аспекты принятых решений и проведут параллели с реальной жизнью [4].

Также важно учитывать индивидуальные особенности обучающихся, адаптируя игровые методики под их потребности и уровень развития. Некоторые школьники лучше воспринимают сюжетные игры, где можно проигрывать различные сценарии поведения, в то время как другим более интересны аналитические игры, требующие выработки стратегий и поиска

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

решений. Индивидуальный подход в выборе формата игровых технологий позволяет сделать процесс воспитания ценностей максимально эффективным [1].

Современные образовательные исследования подтверждают, что внедрение игровых технологий в процесс формирования ценностных ориентаций у старших школьников оказывает значительное влияние на их личностное развитие. Игровая среда создает условия для осознания социальных норм, способствует развитию критического мышления и эмпатии, а также позволяет подросткам лучше понимать последствия своих действий [8].

Использование игровых технологий делает процесс освоения ценностей более наглядным и доступным. В отличие от традиционных методов обучения, игровая деятельность способствует более глубокому вовлечению обучающихся, что положительно сказывается на их мотивации и осознании моральных аспектов. Кроме того, игровые технологии развивают рефлексивность, побуждая школьников к анализу собственных поступков и принятию осознанных решений [10].

Таким образом, игровые технологии в образовательной среде играют ключевую роль в формировании ценностных ориентаций старших школьников. Их использование не только способствует развитию нравственных качеств, но и помогает подросткам осознать значимость социальных норм, взаимодействовать с окружающими и выстраивать свою жизненную стратегию на основе осознанного выбора. Дальнейшее развитие и совершенствование игровых методик представляется перспективным направлением педагогики, способствующим гармоничному личностному развитию школьников в условиях современных социальных реалий.

Библиографический список:

1. Андрианова О. П. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе / О. П. Андрианова, А. С. Кисиль, Я. О. Краснобаева [и Дневник науки | www.dnevniknauki.ru] СМЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

- др.] // Молодой ученый. — 2023. — № 49 (496). — С. 127–128. — URL: <https://moluch.ru/archive/496/108790/> (дата обращения: 30.03.2025).
2. Вариативная модель и социально-педагогические технологии формирования ценностных ориентаций детей посредством программирования воспитания в образовательных организациях: [монография] / Коллектив авторов; ред. И. В. Метлик, О. А. Шестакова. – М.: ФГБНУ «ИИДЦВ РАО», 2022. – 356 с.
 3. Ганина Т. В. Ценности и ценностные ориентации современных школьников / Т. В. Ганина // Воспитание как стратегический национальный приоритет: Международный научно-образовательный форум, Екатеринбург, 15–16 апреля 2021 года. Часть 4. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2021. – С. 51–55. – DOI 10.26170/Kvnp-2021-04-12. – EDN CRAURA.
 4. Гельман В. Я. Использование игрового подхода в преподавании общепрофессиональных дисциплин // Проблемы современного образования. – 2020. – № 3 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovogo-podhoda-v-prepodavanii-obscheprofessionalnyh-distsiplin> (дата обращения: 27.03.2025).
 5. Глухова Н. П. Применение игровых технологий на уроках как средство повышения учебной мотивации младшего школьника // Управление образованием: теория и практика. – 2021. – № 5(45) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-na-urokah-kak-sredstvo-povysheniya-uchebnoy-motivatsii-mladshego-shkolnika> (дата обращения: 27.03.2025).
 6. Жаркова М. А. Перспективы применения технологии ролевой игры в образовательном процессе // ВЭПС. – 2021. – № 1 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy->

- primeneniya-tehnologii-rolevoy-igry-v-obrazovatelnom-protsesse (дата обращения: 27.03.2025).
7. Захарова О. А. Игра как средство влияния на учебную мотивацию младших школьников / О. А. Захарова // Молодой ученый. – 2024. – № 40 (539). – С. 142–147. – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/539/117993/> (дата обращения: 27.03.2025).
 8. Лобашев В. Д., Лобашев И. В. Возрастные аспекты игровых технологий // Наука и школа. – 2022. – № 2. – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozzrastnye-aspekty-igrovyyh-tehnologiy>(дата обращения: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozzrastnye-aspekty-igrovyyh-tehnologiy>) обращения: 27.03.2025).
 9. Панфилова А. П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества // Интерактивная наука. – 2016. – № 6. – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-obrazovatel'naya-deyatelnost-kak-uslovie-razvitiya-navykov-sotrudnichestva>(дата обращения: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-obrazovatel'naya-deyatelnost-kak-uslovie-razvitiya-navykov-sotrudnichestva>) обращения: 27.03.2025).
 10. Прохорова Т. С. Игровые технологии в обучении // Теория и практика современной науки. – 2018. – № 1 (31). – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyye-tehnologii-v-obuchenii> (дата обращения: 27.03.2025).
 11. Рудинский И. Д., Бусель С. В. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2024. – № 1. – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyye-obrazovatel'nye-tehnologii-i-praktiki-predposylki-i-osobennosti-primeneniya> (дата обращения: 27.03.2025).

12. Селезнев В. Н., Овсяник О. А. Ценностные ориентации старших школьников // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. – 2017. – № 4. – С. 68–79. – DOI 10.18384/2310–7235-2017-4-68-79. – EDN YNEHBI.
13. Шадрина И. М. Ценностная ролевая игра как метод формирования нравственной культуры будущего учителя // СНВ. – 2020. – № 3 (32). – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnaya-rolevaya-igra-kak-metod-formirovaniya-nravstvennoy-kultury-buduschego-uchitelya> (дата обращения: 27.03.2025).
14. Шапиева А. С., Магомедова П. К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Евразийский Союз Ученых. – 2017. – № 10–4 (19). – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 27.03.2025).
15. Шарапова Н. С. Игровые технологии в процессе формирования гуманистических ценностей у молодёжи // Вестник МГУКИ. – 2017. – № 1 (63). – [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyye-tehnologii-v-protssesse-formirovaniya-gumanisticheskikh-tsennostey-u-molodyozhi> (дата обращения: 27.03.2025).

Оригинальность 82%

