

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОТЕХНИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ ФАКУЛЬТЕТА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

М.Г. Кошман

Аннотация. В статье рассматривается проблема сущностных характеристик игротехнической компетентности будущих спортивных педагогов. Дано ее определение и выделены основные структурные компоненты: потребностно-мотивационный, когнитивный, аксиологический, праксиологический, творческий, социально-кооперативный и рефлексивный. Показаны педагогические возможности игровых технологий в профессиональном физкультурном образовании.



Введение

В становящемся информационном обществе система образования нуждается сегодня в педагогических кадрах, отличающихся не только высоким уровнем гражданственности, культуры и профессиональной компетентности, но и конкурентоспособностью, готовностью к восприятию инноваций, способностью к проектированию и реализации новых образовательных программ и технологий. Современный конкурентоспособный специалист образования – это профессионал, органично сочетающий в себе фундаментальную и практическую подготовку, компетентное владение традиционными и новыми профессиональными функциями [6; 4]. Тенденции развития современной экономической и социально-культурной ситуации, динамика происходящих в обществе и мировом сообществе процессов, ускорение темпов обновления знаний, техники и технологий, снятие границ межкультурной коммуникации и др. актуализируют необходимость владения

педагогами новыми компетенциями (информационно-коммуникационными, проектными и др.), которые позволят специалистам образования адекватно реагировать на вызовы и риски современного информационного общества, быть конкурентоспособными [4]. В данных обстоятельствах очевидна актуальность формирования игротехнической компетентности у будущих спортивных педагогов как нового вида профессиональной специализации [1-3; 4-7]. Это позволит более эффективно и качественно осуществить парадигмальный сдвиг в области педагогического образования: от информационно-заданьевой формы организации учения/обучения к задачно-целевой и особенно к проблемно-ситуативной стратегии проектирования образовательного процесса.

Цель и задачи исследования. Целью данного исследования является выявление и раскрытие сущностных характеристик игротехнической компетентности студентов факультета физической культуры. Основными задачами данной работы являются: 1) Выявить сущность и содержание игротехнической компетентности будущего спортивного педагога. 2) Раскрыть педагогические возможности игровых технологий в системе профессионального физкультурного образования.

Методы исследования. В исследовании использовались следующие методы: анализ научно-методической литературы, анализ документов, ретроспективный анализ игромоделирования в образовательной практике, обобщение передового педагогического опыта, моделирование.

Результаты исследования и их обсуждение

Среди разных форм организации современного высшего образования задачно-целевая форма постепенно занимает одно из ведущих мест. Суть ее состоит в том, что при изучении содержания профессионального образования обучающимися выделяется определенная последовательность задач, которые ставят в совместной работе педагог и учащийся и продвижение в решении которых обеспечивает рост способностей учащихся. В задачной форме организации предполагается, что существуют средства решения задач, выработан и сформирован способ ее решения. Этому данному способу можно научиться, его можно освоить. В отличие от выполнения заданий при постановке и решении задачи предполагается, что учащиеся осуществляют рефлексивно-мыслительную работу по нахождению средств (способов) ее решения [1; 3; 7]. Общая схема реализации данной формы обучения, как подчеркивает Ю.В. Громыко [3], заключается в следующем: в начале совместной работы учителя и учащегося необходимо последнего «втянуть» в ситуацию учения/обучения на основе понимания им сути педагогического взаимодействия; на втором этапе необходимо обеспечить принятие учащимися учебного задания и включение их в осуществление учебной задачи на основе понимания его важности и значимости для себя; на третьем этапе необходимо обеспечить занятие учащимися позиции постановки учебной задачи, связанной с

преобразованием неспособности достичь поставленных целей; на четвертом этапе необходимо осуществлять управление процессом выполнения учащимися принятого учебного задания и обеспечить занятие учащимися конструктивной позиции, которая позволяет создать модель рассматриваемой ситуации; на пятом этапе обеспечивается переход на занятие следующей позиции – проектировка способа решения задачи; заключительным этапом является реализация придуманного способа действия.

Это связано с тем, что такие феномены, как «задача» и «проблема», являются наиболее эффективными педагогическими конструктами в плане профессионально-личностного развития будущих педагогов. По нашему мнению, необходимо строить теорию и практику новой дидактики – дидактики образования взрослых, основанной преимущественно на игровых способах обучения. Это направление в педагогической науке имеет специальный термин для его обозначения – «игровая дидактика». Сегодня широко используется термин «игровая педагогика». В педагогической теории уже разработаны научно-методологические основы игропедагогики [5; 6]. Практически любой рефлексивно-мыслящий педагог сегодня понимает, что трансляция классической учебной программы по своему предмету – это постепенно устаревающая профессия. По мнению ведущих специалистов и экспертов в области педагогического образования в школах будущего появятся игропедагоги, которые будут обучать и развивать детей в процессе игр на рефлексивно-деятельностной основе. Именно поэтому будущий спортивный педагог уже в процессе обучения в учреждении высшего образования должен овладеть основами игротехнической компетентности.

Данный вид профессиональной специализации спортивного педагога сформировался в процессе огромного игрового опыта, накопленного в России. Игротехника – это техника профессионального совершенствования людей в игровой форме. Это процесс решения и постановки задач и проблем игротехником, реализация синтетической функции режиссуры, сценирования игры и организация ее практического проведения. Игротехник – это человек, реализующий игротехническую функцию, которая предопределяется моделированием и его игровой формой. В качестве критериальных средств рефлексивного анализа (действий игроков, своих действий, всего хода игрового процесса) выступает методология и предметные средства, присущие отдельным наукам и их комплексам. В игротехнической деятельности выстраиваются особо значимые акценты (мышление игроков, их личностные качества, специфика групповой динамики), что приводит к разделению и синтезу ее технологических форм на мыслетехнику, психотехнику и группотехнику. Реализация данной деятельности требует развития специальных

игротехнических способностей, как высших форм управленческих способностей [1; 3; 5-7].

Под игротехнической компетентностью спортивного педагога понимается часть его общей профессионально-педагогической компетентности, которая отражает критериальные средства, способы и результаты использования игры в образовательном процессе, направленной на развитие мыслительности обучающихся. Структура игротехнической компетентности спортивного педагога представлена следующими компонентами: потребностно-мотивационный, когнитивный, аксиологический, праксиологический, творческий, социально-кооперативный и рефлексивный. Овладение спортивными педагогами данными компонентами и игротехнической компетентностью в целом позволит им успешно использовать (проектировать, реализовывать и рефлексировать) различные типы учебных игр, игровые технологии и учебно-игровые комплексы в образовательной практике с целью развития личности. Сформировать основы игротехнической компетентности спортивному педагогу невозможно без усвоения ведущих игровых технологий.

В настоящее время возможности игрового метода значительно расширились. В работах ряда авторов показано, что игровые технологии могут использоваться с целью изменения «профессионального сознания и понимания» их участников, в результате чего будущие специалисты получают возможность по-новому видеть и понимать интересующие их проблемы, способы и пути их решения. По мнению ряда авторов [1-3; 5-7], с их помощью в настоящее время исследуются новые системы, решаются научные проблемы, разрабатываются программы исследования, осваиваются средства методологии, все шире игровые технологии используются в сфере инженерии и проектирования.

Отличительными особенностями игровых технологий от методов традиционного обучения являются: принудительная активизация мышления и поведения студентов (вынужденная активность); экономия времени обучения, т.е. интенсификация; активность студентов, адекватная активности преподавателей; уникальные возможности для формирования методологической культуры, коммуникативной компетентности; обязательность взаимодействия студентов между собой и преподавателями; направленность на преимущественное приобретение и развитие педагогических, интеллектуальных, поведенческих навыков и умений; развитие способностей самоорганизации, самоуправления; повышенная степень мотивации, эмоциональный и творческий характер знаний [1-3; 5-7].

В настоящее время игровая проблематика в профессиональном образовании интенсивно развивается и имеется большое количество различных типов учебных игр. При подготовке будущих спортивных

педагогов мы используем следующие типы игровых технологий: дидактические игры, деловые игры, организационно-обучающие игры, организационно-педагогические игры, организационно-мыслительные игры и организационно-деятельностные игры. Сущностные характеристики данных игр представлены в таблице.

Дидактические игры получили довольно широкое распространение в различных педагогических системах, но они до сих пор не стали предметом всестороннего психолого-педагогического изучения. При подготовке педагогических кадров данная игровая технология получила свое обоснование и практическое применение в работах ряда авторов [6]. Основное назначение данного типа игр является формирование педагогической умелости у студентов в процессе обучения в учреждении высшего образования.

Таблица – Типология учебных игр в системе профессионального физкультурного образования

Типы учебных игр	Авторы-разработчики	Цель	Форма организации учебной деятельности
Дидактические игры	Хозяинов Г.И.	Формирование знаний и педагогической умелости	Информационно-заданьева и задачно-целевая
Деловые игры	Вербицкий А.А. Борисова Н.В.	Формирование знаний, профессиональных умений и навыков	Информационно-заданьева и задачно-целевая
Организационно-обучающие игры	Неверкович С.Д.	Личностно-профессиональное развитие педагогических кадров	Задачно-целевая и проблемно-ситуативная
Организационно-педагогические игры	Пальчевский Б.В. Масюкова Н.А.	Становление и развитие педагогической культуры учителя	Задачно-целевая и проблемно-ситуативная
Организационно-мыслительные игры	Анисимов О.С.	Развитие индивидуальной и коллективной мыследеятельности	Проблемно-ситуационная
Организационно-деятельностные игры	Щедровицкий Г.П.	Развитие мыследеятельности на основе полипрофессионализма	Проблемно-ситуативная

Деловые игры в педагогическом образовании используются для приобретения профессиональных способов деятельности будущими учителями-предметниками. Для этого в этих играх происходит имитация и

моделирование производственно-педагогических ситуаций. Решение данных ситуаций в игровой форме позволяет будущим педагогам приобрести первоначальный профессиональный опыт. Методология и технология проектирования данного типа учебных игр достаточно подробно описана в ряде литературных источников. К таким работам в области деловых игр можно отнести исследования А.А. Вербицкого, Н.В. Борисовой, П.Я. Платова и многих других [2].

Организационно-обучающие и организационно-педагогические игры направлены на становление и развитие поисковой активности, творческого типа мышления, развитие сознания и личности, педагогической культуры у будущих учителей-предметников. Они проводятся в задачно-целевой и проблемно-ситуативной форме организации процесса учения/обучения. Данные типы игр используются также для трансформации профессиональных стереотипов у педагогических кадров. На основе интеллектуальной техники проблематизации они позволяют в основном трансформировать данные профессиональные стереотипы, т.е. ориентировать их на гуманистическую парадигму. Как показывает опыт использования данных игр, они являются эффективным средством развития педагогического мышления и деятельности у студентов, учителей и тренеров [5; 6].

Организационно-мыслительные игры разработаны профессором О.С. Анисимовым [1]. Их основное назначение заключается в развитии индивидуальной и коллективной мыследеятельности будущих педагогов. В этих играх моделируется в условных ситуациях культура педагогического мышления на основе разработанной методологии мыследеятельности (чистое мышление, мыслекоммуникация, мыследействие, понимание и рефлексия).

Организационно-деятельностные игры должны являться основным типом учебных игр в педагогическом образовании на завершающем этапе обучения. Они предназначены для развития мыследеятельности на основе полипрофессионализма в процессе решения учебных и научных проблем [7].

Выводы

1) Под сущностью игротехнической компетентности спортивного педагога понимается часть его общей профессионально-педагогической компетентности, которая отражает критериальные средства, способы и результаты использования игры в образовательном процессе, направленной на развитие мыследеятельности обучающихся. 2) Структура игротехнической компетентности будущего спортивного педагога представлена следующими компонентами: потребностно-мотивационный, когнитивный, аксиологический, праксиологический, творческий, социально-кооперативный и рефлексивный. 3) При подготовке будущих спортивных педагогов необходимо использовать следующие типы игровых технологий: дидактические игры, деловые игры, организационно-

обучающие игры, организационно-педагогические игры, организационно-мыслительные игры и организационно-деятельностные игры. 4) Практика разработки и применения игровых технологий при подготовке и повышении квалификации физкультурных кадров показала их значимость и эффективность в овладении спортивными педагогами основами игротехнического педагогического профессионализма в процессе обучения, а также в определении оптимальных путей его развития в самостоятельной профессиональной деятельности.

СПИСОК ОСНОВНЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анисимов, О.С. Развивающие игры. Игротехника. Методология. / О.С. Анисимов. – М., 2006. – 350 с.
2. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
3. Громько, Ю.В. Мыследеятельностная педагогика (теоретико-практическое руководство по освоению высших образцов педагогического искусства) / Ю.В. Громько. – Минск: Технопринт, 2000. – 376 с.
4. Концепция развития национальной системы непрерывного педагогического образования (2015–2020 гг.). – Минск, 2015. – 36 с.
5. Неверкович, С.Д. Игровые методы подготовки кадров / Под ред. В.В. Давыдова / С.Д. Неверкович. – М.: Высшая школа, 1995. – 205 с.
6. Педагогика физической культуры: учебник для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. профессора С.Д. Неверковича. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательский дом «Академия», 2013. – 368 с.
7. Щедровицкий Г. П. Философия. Наука. Методология / Г.П. Щедровицкий. – М.: Школа культурной политики. – 1997. – 656 с.

THEORETICAL FOUNDATIONS OF THE GAME-BASED TECHNICAL COMPETENCE OF THE STUDENTS OF THE PHYSICAL EDUCATION FACULTY

M.G. Koshman

Summary. The article deals with the problem of the essential characteristics of the game-based technical competence of the future PE teachers. Its definition is given and the main structural components are singled out: requirement-motivational, cognitive, axiological, praxeological, creative, socially-cooperative and reflexive. The pedagogical capabilities of gaming technologies in professional physical education are shown.