

М. Г. Кошман, Е. Е. Кошман
г. Гомель, ГГУ им. Ф. Скорины

ИГРОПЕДАГОГ – ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

В последнее время очень интенсивно и кардинально меняется социокультурная и образовательная ситуация в социуме. Трансформируется социальный заказ системе образования,

которая под воздействием внешних условий и, исходя из своей онтологии, динамично развивается. Об этом свидетельствуют инновационные процессы и опытно-экспериментальная работа, которые пронизывают всю образовательную систему. Поэтому учитель находится в развивающейся социокультурной и образовательной среде и никоим образом не может быть в стороне от этих процессов, а должен быть их главным деятельностным субъектом.

На это его нацеливают и государственная политика в области образования, и модернизация школьной реформы, и что самое главное – это его онтология, сущность профессионально-педагогической деятельности. Поскольку, занимая гражданскую и профессиональную позиции, взяв на себя социально-педагогическую ответственность за будущее страны, он должен качественно осуществлять свою педагогическую деятельность по выполнению основной миссии образования в социуме – это форвардной зоны развития общества. Особенно это характерно для стран СНГ после социально-политических трансформаций конца двадцатого века [1].

В становящемся информационном обществе система образования Республики Беларусь 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 [2].

Вместе с тем, как отмечается в концепции развития педагогического образования на 2015–2020 годы, 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 [2].

В данных обстоятельствах очевидна актуальность формирования игротехнической компетентности (культуры) у будущих учителей [3; 4; 5; 6; 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. 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; 5; 7].

Общая схема реализации данной формы обучения, как подчеркивает Ю. В. Громько, 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 мнению крупнейшего специалиста по игровому обучению академика

РАО С. Д. Неверковича, необходимо строить теорию и практику новой дидактики – дидактики образования взрослых, основанной преимущественно на игровых способах обучения. Автор даже вводит специальный термин для ее обозначения «игровая дидактика». Сегодня широко используется термин «игровая педагогика». В педагогической теории уже разработаны научно-методологические основы игропедагогике [1].

Практически любой рефлексивно-мыслящий учитель 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 педагог уже в процессе обучения в учреждении высшего образования должен овладеть основами игротехнической компетентности (культуры), что невозможно без усвоения ведущих игровых технологий.

В настоящее время возможности игрового метода значительно расширились. В работе белорусских ученых С. А. Габрусевича и Г. А. Зорина 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 [3; 6; 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.

В настоящее время игровая проблематика в профессиональном образовании интенсивно развивается и имеется большое количество различных типов учебных игр. При подготовке педагогических кадров мы используем следующие типы игровых технологий: дидактические игры, деловые игры, организационно-обучающие игры, организационно-педагогические игры, организационно-мыслительные игры, 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 – формирование педагогической умелости у студентов в процессе обучения в вузе (Таблица 1).

Таблица 1 – Типология учебных игр в системе педагогического образования

1	Тип учебных игр	Авторы-разработчики	Цель	Форма организации учебной деятельности
1	2	3	4	5
1	Дидактические игры	Хозяинов Г. И. Кошман М. Г.	Формирование знаний и педагогической умелости	Информационно-заданьевая и задачно-целевая
2	Деловые игры	Вербицкий А. А. Борисова Н. В.	Формирование знаний, профессиональных умений и навыков	Информационно-заданьевая и задачно-целевая
3	Организационно-обучающие игры	Неверкович С. Д.	Личностно-профессиональное развитие педагогических кадров	Задачно-целевая и проблемно-ситуационная
4	Организационно-педагогические игры	Пальчевский Б. В. Масюкова Н. А.	Становление и развитие педагогической культуры учителя	Задачно-целевая и проблемно-ситуационная

Окончание таблицы 1

1	2	3	4	5
5	Организационно-мыслительные игры	Анисимов О. С.	Развитие индивидуальной и коллективной мыследеятельности	Проблемно-ситуационная
6	Организационно-деятельностные игры	Щедровицкий Г. П.	Развитие мыследеятельности на основе полипрофессионализма	Проблемно-ситуационная

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.

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. Они на основе интеллектуальной техники проблематизации позволяют в основном трансформировать данные профессиональные стереотипы, которые заключаются в трансформации парадигмальных взглядов, в ориентации на гуманистическую парадигму. Как показывает опыт использования данных игр, они являются эффективным средством развития педагогического мышления и деятельности у студентов и учителей.

Организационно-мыслительные игры разработаны одним из крупнейших специалистов в области игромоделирования профессором О. С. Анисимовым. 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 в системномыследеятельностной методологии схемы 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.

Таким образом, практика разработки и применения игровых технологий при подготовке педагогических кадров показала их значимость и эффективность в овладении будущими педагогами основами игротехнического педагогического профессионализма в процессе обучения, а также в определении оптимальных путей его развития в самостоятельной профессиональной деятельности.

Список использованных источников

- 1 Педагогика физической культуры : учебник для студ. высш. учеб. заведений / под ред. проф. С. Д. Неверковича. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательский дом «Академия», 2013. – 368 с.
- 2 Концепция развития национальной системы непрерывного педагогического образования в Республике Беларусь : проект / А. И. Жук [и др.]. – Минск : БГПУ, 2015 – 24 с.
- 3 Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
- 4 Габрусевич, С. А. От деловой игры – к профессиональному творчеству : учеб.-метод. пособие / С. А. Габрусевич, Г. А. Зорин. – Минск : Университетское, 1989. – 123 с.
- 5 Громько, Ю. В. Мыследеятельностная педагогика (теоретико-практическое руководство по освоению высших образцов педагогического искусства) / Ю. В. Громько. – Минск : Технопринт, 2000. – 376 с.
- 6 Кошман, М. Г. Дидактические игры в подготовке педагогических кадров / М. Г. Кошман. – Гомель : ГОИРО, 2014. – 148 с.
- 7 Щедровицкий, Г. П. Философия. Наука. Методология / Г. П. Щедровицкий ; ред.-сост. А. А. Пископель, В. Г. Рокитянский, Л. П. Щедровицкий. – М. : Школа культурной политики. – 1997. – 656 с.