

УДК 378.4(476).096:796:371.134:796.1/3

## Теоретико-методологические проблемы проектирования игровых технологий в системе профессионального физкультурного образования

М. Г. КОШМАН

Рассматриваются теоретико-методологические проблемы сущности и проектирования игровых технологий в системе подготовки физкультурных кадров.

**Ключевые слова:** проектирование, игровая технология, система, профессиональное физкультурное образование, игровой метод, игра, студент.

Theoretical and methodological problems of game technology essence and designing in professional sports formation system are considered in the article.

**Keywords:** designing, game technology, system, professional sports education, game method, game, student.

Ведущей характеристикой постиндустриального общества является экспансия технологического подхода во всех сферах его деятельности. Многие ведущие культурологи отмечают господствующую роль технологического типа культуры на современном этапе развития социума. По мнению одного из крупнейших культурологов нашего времени В. А. Никитина [1], на смену профессиональному типу культуры сейчас приходит технологический, где основным способом нормирования и трансляции деятельности выступают проекты и программы, что позволяет создавать такую форму социального устройства, как технологическое общество. Сегодня уже ни у кого не возникает сомнений, что приоритетной задачей нашего государства является поддержка, обеспечение и развитие современного технологического уклада, что непосредственно зависит от способности системы хозяйствования генерировать и воспринимать новые научно-технические разработки, максимально использовать имеющийся технический, ресурсный и кадровый потенциал.

Современная образовательная ситуация характеризуется отказом от практики индоктринации (незыблемости стереотипов педагогического мышления и действия) и переходом к практике ее «очеловечения», утверждающей основной ценностью развитие личности в ситуации учения/обучения. Педагогический процесс как система взаимодействия учителя и ученика является обязательным компонентом любой продуктивной образовательной ситуации. Педагогическая общественность убеждается в том, что наиболее оптимальным средством депроблематизации педагогического процесса (такого взаимодействия) становится образовательная технология, позволяющая с максимальной долей вероятности гарантировать достижение желаемого результата/продукта обучения.

Сегодня появилось и появляется огромное количество педагогической литературы по технологическому подходу в образовании: от монографий, посвященных сущности, структуре и содержанию образовательной технологии, до книг, учебных пособий, статей и тезисов, где представлены наиболее распространенные их классификации и раскрыты конкретные характеристики. В научно-методической литературе существуют различные подходы ученых к данной проблеме. Описанные в литературе сущностные характеристики технологии даются в основном не критериально, а исходя из частной, решаемой исследователем задачи. Их очень сложно использовать для построения образовательных технологий и/или технологий в образовании. Примеры приводить не будем, поскольку данная ситуация в педагогической науке и образовательной практике является господствующей, а в сфере физического воспитания и спорта технологический подход во многом выхолащивается учеными и практиками. Именно поэтому мы придерживаемся точки зрения методологов на определение онтологии технологии. Один из ведущих методологов, автор теории языка деятельности О. С. Анисимов, дает следующее определение технологии. *Технология* – это описание характеристик средств и способов их

применения, необходимых для перехода исходного материала деятельности от одного промежуточного состояния к другому, вплоть до достижения конечного продукта [2].

Наиболее полно онтологические характеристики технологии как организованности деятельности даны в работах основателя системомыследеятельностной методологии Г. П. Щедровицкого. Вот как он описывает этот процесс: «...Когда подобные состыковки и соорганизации многих независимых и автономных систем деятельности становятся регулярными и воспроизводимыми, когда начинается фиксация их в каких-то иных формах, несущих в себе свойство целостности, и когда далее начинается работа по оптимизации их, тогда собственно и появляется то, что мы обычно называем технологиями и технологическими процессами. Обратное: технологии – это оптимальность взаимодействия и состыковки разных систем деятельности, закрепленная в особых знаковых формах. Технологии появляются в сложных наборах и композициях из многих систем деятельности как нечто сверх самих этих систем деятельности, ибо они суть особая форма закрепления взаимодействий и состыковок этих систем деятельности и производимых ими преобразований в виде особого прогресса в деятельности» [3, с. 432].

Г. П. Щедровицкий отмечает, что «технологии являются своеобразными регулятивами деятельности и мышления. Причем технологии – это только один из многих видов регулятивов деятельности. Это своеобразные регулятивы, они существуют внутри деятельности как ее естественно-исторические условия и ограничения. Поскольку технологии порождаются деятельностью, а затем существуют в ней как ее естественные условия и ограничения, они не нуждаются в регулятивах, они просто есть, существуют. Другое дело – разработка технологий как особый вид и особая сфера деятельности; она нуждается в своих многочисленных регулятивах, но их надо обсуждать в своем месте – не как проблемы технологий, а как проблемы деятельности технологов» [3, с. 436].

Сложилась ситуация, когда настало время осмыслить онтологию образовательной технологии в рамках проектирования общей структурной целостности ее предъявления. Востребованность образовательными системами теоретико-методологических оснований при осуществлении технологизации образовательного процесса ставит перед необходимостью введения организационно-технологического типа культуры на основе проектно-программного подхода, позволяющего осуществлять трансляцию и воспроизводство деятельности в социуме.

Значимым уточнением сущности процесса технологизации является идея Ю. В. Громыко о степени его «оестествления», «линиях продуцирования» и о возможных ситуативных пропусках, которые не поддаются технологизации, обозначенная в его работе «Мыследеятельностная педагогика» [4]. Основной тезис этой книги об упорядочении логики организации исследований в педагогике, когда «инновационное движение разваливается на огромное число не согласующихся друг с другом, взаимно погашающих и отрицающих друг друга образовательных инициатив» [4, с. 37], стал актуальным обоснованием для выработки и использования в образовательной сфере единой теоретической модели проектной деятельности. По мнению Ю. В. Громыко, образовательные технологии должны быть ситуативны и «срачиваться» с природой образовательного процесса, т. е. должен происходить процесс оестествления искусственного. Обозначенные выше идеи и их характеристики необходимо использовать при теоретическом проектировании и реализации образовательных технологий, игровых технологий, учебно-игровых комплексов в педагогической реальности.

Сегодня образовательная сфера социума немислима без использования и разработки различного рода технологий. В пространстве физической культуры и спорта учеными разрабатываются подходы к созданию образовательных, спортивных, оздоровительных, физкультурных, реабилитационных, рекреационных технологий; технологий олимпийского образования; технологий спортизации физического воспитания; спартианских технологий и др. [5–8]. Система подготовки и повышения квалификации физкультурных кадров должна активно использовать технологический подход и быть сориентирована на становление и развитие технологической компетентности спортивного педагога. Однако для активного использования образовательных технологий в педагогической практике необходим соответствующий уровень профессиональной компетентности учителя, предполагающий наличие определен-

ных навыков и умений использования любых образовательных технологий. В настоящее время очень интенсивно в педагогической действительности развиваются процессы инновационной, научно-исследовательской и критериально нормированной педагогической деятельности. Зачастую опытному спортивному педагогу сложно отрефлексировать бурно развивающееся образовательное пространство, определить что-то полезное, нужное для совершенствования своей профессиональной деятельности. Под воздействием этих изменений должно обновляться и содержание профессионального физкультурного образования. Для более эффективной его трансляции в субъективный мир формирующейся личности будущего учителя физической культуры, тренера необходимо использовать разработанные для системы высшего профессионального образования педагогические технологии (программированное обучение, активное обучение, развивающее обучение, игровое обучение и т. д.).

Исходя из данных тенденций, на наш взгляд, будущий специалист в области физической культуры и спорта должен владеть системой знаний и способов деятельности в области использования и разработки различных технологий в своей профессионально-педагогической деятельности. Однако, как показывает анализ содержания профессионального физкультурного образования, представленного в учебных планах и программных продуктах, такой подготовки будущий педагог получить в вузе практически не имеет возможности. Кроме этого, сегодня нормативный курс педагогики недостаточно полно знакомит студентов с прогрессивными педагогическими технологиями [9], а в образовательной практике имеется потребность в их проектировании, внедрении и использовании для повышения качества обучения, воспитания и развития учащихся.

Методологический анализ работ, связанных с разработкой образовательных технологий? показывает, что в этом направлении можно выделить две стратегии: проектирование и программирование [5; 10]. *Первая стратегия* строится на методологии проектирования в педагогическом производстве. При разработке образовательных технологий на основе данного подхода необходимо использовать теоретико-методологические конструкты, изложенные в работах Б. В. Пальчевского, Н. А. Масюковой и других авторов. Образовательная технология должна состоять из следующих компонентов: концептуализации, стратегического плана с технологическими характеристиками и ресурсного обеспечения [10].

*Вторая стратегия* базируется на методологии программирования, разработанной в работах ведущих специалистов в этой области (Ю. В. Громыко, С. И. Котельников, С. В. Наумов и др.). Исходя из этих представлений, программирование задает представление о самом образовательном процессе и характеризуется ситуативностью. Тем самым осуществляется акцентировка не на фиксированный, а на предположительный результат педагогического взаимодействия. Здесь разрабатываются так называемые стохастические технологии [4; 5], основанные на реализации средового и сценарно-ситуативного подходов. Данные технологии касаются не образовательных процессов, а конституируют их за счет совместных (со-бытийных) усилий педагога и учащихся в образовательной среде. И в этом плане спроектированная таким образом технология – это технология в образовании [10]. Учет и реализация в процессе физкультурного образования данных стратегий позволит более критериально (неслучайно) проектировать образовательные технологии и технологии в образовании. Поэтому, проектируя технологии в образовании, можно выбирать первую или вторую стратегии в зависимости от избранного подхода. В наших исследованиях мы опираемся на первую стратегию.

Рассмотренные выше проблемы онтологии и методологии проектирования образовательных технологий как организованной деятельности в образовательном пространстве имеют прямое отношение к так называемым «игровым технологиям». Среди различных образовательных технологий, используемых в системе высшего профессионального физкультурного образования и изучаемых студентами в ходе усвоения содержания педагогического образования, пожалуй, особое значение имеют игровые технологии. Это связано с тем, что они являются наиболее эффективным средством профессионально-личностного развития будущих педагогов. По мнению крупнейшего специалиста по игровому обучению профессора 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» [8]. Сегодня широко используются термины «игровая педагогика», «игропедагогика», «игромоделирование».

Одним из важнейших является вопрос о проектировании игровых технологий. Здесь, на наш взгляд, необходимо опираться на исследования по методологии проектирования и конструирования образовательных технологий. Как показывает методологический анализ литературы по проблеме образовательных технологий и технологий в образовании, данные педагогические средства зачастую не соответствуют заявленному типу педагогических средств (по сущностным характеристикам). В основном они разрабатываются стихийно-эмпирически (по образцу, рецепту, прототипу) и без достаточно теоретически и методологически обоснованной критериальной базы. Развитие проектно-программного подхода в системе образования позволяет определить критериальную базу для проектирования образовательных технологий, в том числе и игровых технологий. Данные основания предъявляют методолого-педагогические исследования следующих авторов: О. С. Анисимова, Ю. В. Громыко, В. П. Беспалько, Н. А. Маськовой, Б. В. Пальчевского, В. И. Слободчикова, Г. П. Щедровицкого и др.

Для того, чтобы учебные игры были эффективным средством в подготовке физкультурных кадров, разработчикам необходимо в зависимости от типа игры и ее назначения опираться на общенаучные подходы (деятельностный, системный, аксиологический, средовой, синергетический, антропологический, культурологический, личностно ориентированный, комплексный и др.), на конкретную типологию и классификацию игр, а также учитывать психолого-педагогические принципы их проектирования и проведения. Отметим, что проектирование и проведение игровых технологий – это очень трудоемкий, творческий процесс [10; 11].

В настоящее время игровая проблематика в профессиональном физкультурном образовании интенсивно развивается и имеется большое количество различных типов игр. Их использование в практике подготовки физкультурных кадров может носить эпизодический или системный характер. В первом случае, а он является основным сегодня, преподаватель использует один или максимум два (три) типа (вида) учебных игр в образовательно-развивающей ситуации. Во втором случае он должен разрабатывать учебно-игровой комплекс игр, состоящий из всех основных типов учебных игр, разработанных в теории и практике игрового обучения.

Как свидетельствуют результаты научных исследований и практика применения данных технологий при подготовке физкультурных кадров, если преподаватели еще хорошо разрабатывают предметную, имитационную сторону игр, то психолого-педагогическая, методическая сторона зачастую слабо проработана. Поэтому многие учебные игры «не идут» или превращаются, выхолащиваются в обыкновенные (традиционные) учебные занятия семинарского или практического типа. Усвоение содержания образования будущими педагогами с помощью игровых технологий должно осуществляться не в информационно-заданной форме организации учебного процесса, а в задачно-целевой и проблемно-ситуативной.

Игровые технологии – как тип профессионально-ориентированных технологий обучения должны быть направлены на качественные изменения в системе образования, на овладение студентами профессиональной и коммуникативной компетенцией, активное и творческое участие в обсуждении изучаемого материала. Качество владения предметом зависит не столько от способностей учащихся, сколько от научно разработанной системы обучения, которая должна опираться на достижения базисных и смежных наук.

Многие ученые отмечают, что сегодня наиболее продуктивными и перспективными являются технологии, позволяющие организовать учебный процесс с учетом профессиональной направленности обучения, а также с ориентацией на личность учащегося, его интересы, склонности и способности. Повышение эффективности технологий возможно только при условии преобладания на всех этапах учебного процесса творческой, поисковой деятельности студентов над исполнительской, репродуктивной; ухода от жесткой унификации, единообразия целей, содержания, методов, средств и организационных форм обучения, развития и воспитания; индивидуализации и дифференциации самой учебно-познавательной деятельности [6; 7].

Интенсификация и активизация процесса обучения предполагает сегодня не столько увеличение объема передаваемой информации, сколько создание дидактических и психоло-

гических условий, осмысления учения в образовательной ситуации. В исследованиях профессиональной подготовки будущих специалистов выявлены сущность, содержание и структура профессионально-ориентированных технологий обучения игрового типа. В качестве их важнейших характеристик определены: результативность; экономичность (в единицу времени эффективно усваивается больший объем учебного материала); эргономичность (обучение происходит в обстановке сотрудничества, положительного эмоционального микроклимата, без перегрузки и переутомления); создание высокой мотивации к изучению предмета, что позволяет выявлять личностные качества обучаемых, раскрывать их резервные возможности. К числу сущностных характеристик профессионально ориентированных технологий обучения в высшей педагогической школе относятся: использование новейших достижений дидактики, психологии, информатики и других наук; повышение информативной емкости содержания обучения; развитие общеучебных навыков; методическое сопровождение, обеспечение высокой мыслительной активной деятельности обучающихся и др. [6–8].

На основании данных исследований игровая технология должна состоять из следующих структурных компонентов: концепции, стратегического и тактического планирования (этапов технологии и их характеристик) и ресурсного обеспечения. Только при наличии и достаточно основательной проработанности данных компонентов можно говорить о том, что спроектирована игровая технология. На практике данная технология доводится до определенного уровня совершенства, который позволяет данное педагогическое средство транслировать в образовательной системе при подготовке высококвалифицированных физкультурных кадров.

На основании вышеизложенного можно зафиксировать основные теоретико-методологические проблемы в области разработки и проектирования игровых технологий в системе непрерывного профессионального физкультурного образования. К ним относятся следующие:

– осуществлять актуализацию и реализацию системного подхода в области технологизации целостного педагогического процесса подготовки высококвалифицированных физкультурных кадров;

– изучать и раскрывать сущность технологического подхода на основе современной методологической базы и исследований в области гуманитарного знания. Наиболее прогрессивными исследованиями в этом направлении являются работы по теории деятельности Г. П. Щедровицкого, О. С. Анисимова, а также ученых и специалистов по технологизации образовательного процесса;

– разработать строго обоснованную классификацию педагогических и образовательных технологий, в частности, игровых технологий;

– определить сущность, структуру и содержание игровых технологий, а также возможности их использования в педагогическом процессе, направленном на подготовку современных конкурентноспособных специалистов в области физического воспитания и спорта;

– осуществлять реализацию игровых технологий в образовательном процессе на основе системного и комплексного подходов, что позволит проектировать учебно-игровые комплексы по какой-либо учебной дисциплине или циклу учебных курсов;

– разрабатывать теоретико-методологические и методические основы задачно-целевой и проблемно-ситуативной форм организации и стимулирования учебно-познавательной деятельности студентов. Основным средством реализации данных форм в учебном процессе являются игровые технологии и учебно-игровые комплексы;

– создавать ресурсное обеспечение, позволяющее более эффективно реализовывать игровые технологии и учебно-игровые комплексы в системе различных видов подготовки физкультурных кадров;

– повышать уровень методологической, проектно-технологической культуры преподавателей, использующих игровые технологии в образовательном процессе;

– формировать игротехническую компетентность преподавателей, использующих в учебном процессе игровые технологии.

Объединение вышеперечисленных идейных представлений и их глубинная проработка будет способствовать выработке оптимальных методологических оснований, которые обеспечат качественное проектирование игровых технологий и учебно-игровых комплексов,

направленных на решение актуальных задач подготовки высококвалифицированных физкультурных кадров.

### Литература

1. Никитин, В. А. Организационные типы современной культуры: автореф. дис. ... д-ра культурологии: 24. 00. 01 / В. А. Никитин; Негосударственное образовательное учреждение «Международная академия бизнеса и банковского дела». – М., 1998. – 49 с.
2. Анисимов, О. С. Акмеология и методология: проблема психотехники и мыслетехники / О. С. Анисимов. – М., 1996. – 772 с.
3. Щедровицкий, Г. П. Избранные труды / Г. П. Щедровицкий. – М.: Школа культурной политики, 1995. – 800 с.
4. Громько, Ю. В. Мыследеятельностная педагогика (теоретико-практическое руководство по освоению высших образцов педагогического искусства) / Ю. В. Громько. – Минск: Технопринт, 2000. – 376 с.
5. Бершадский, М. Е. Дидактические и психологические основания образовательной технологии / М. Е. Бершадский, В. В. Гузеев. – М.: Центр «Педагогический поиск», 2003. – 256 с.
6. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 257 с.
7. Жук, А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: учеб. -метод. пособие / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. – Минск: Аверсэв, 2003. – 326 с.
8. Неверкович, С. Д. Игровые методы подготовки кадров / под ред. В. В. Давыдова / С. Д. Неверкович. – М.: Высшая школа, 1995. – 205 с.
9. Харламов, И. Ф. Педагогика / И. Ф. Харламов. – М.: Юристь, 1997. – 506 с.
10. Масюкова, Н. А. Проектирование в образовании / Н. А. Масюкова; под ред. проф. Б. В. Пальчевского. – Минск: Технопринт, 1999. – 288 с.
11. Селевко, Т. К. Современные образовательные технологии / Т. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 255 с.