

ФОРМИРОВАНИЕ МЕТОДИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ У БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И ЗДОРОВЬЯ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ МЕХАНИК

Современная система высшего педагогического образования ориентирована на подготовку выпускников, способных эффективно решать профессиональные задачи в динамично меняющихся условиях. Для учителя физической культуры и здоровья это означает не только владение техникой физических упражнений, но и сформированность методических компетенций – способности проектировать, организовывать и анализировать учебно-воспитательный процесс, адаптируя его к индивидуальным особенностям учащихся. В контексте компетентностной парадигмы образования, получившей системное обоснование в работах И. А. Зимней [1], методические компетенции учителя физической культуры рассматриваются как интегративная характеристика личности, включающая умения анализировать научно-методический материал, определять логику обучения, дозировать нагрузку и варьировать методы работы в зависимости от конкретной педагогической ситуации [4].

Вместе с тем анализ современной педагогической практики свидетельствует о том, что традиционные подходы к подготовке педагогов, основанные преимущественно на трансляции готовых знаний и образцов деятельности, не всегда обеспечивают необходимый уровень сформированности данных компетенций. У студентов возникают трудности при переносе теоретических знаний в практическую плоскость, что проявляется в шаблонности проводимых уроков, затруднениях при адаптации методических приемов к особенностям обучающихся и неспособности к гибкой педагогической импровизации [4]. Это обстоятельство актуализирует поиск инновационных образовательных технологий, способствующих более глубокому и осознанному освоению профессиональных умений.

Одним из перспективных направлений решения данной проблемы является использование игровых механик в образовательном процессе высшей школы. Под игровыми механиками понимается совокупность приемов – баллы, уровни, рейтинги, обратная связь, соревновательность, – заимствованных из игр и применяемых в неигровых контекстах для повышения вовлеченности и эффективности деятельности [5]. Исследования показывают, что грамотно спроектированная геймификация позволяет не просто повысить интерес к учебной деятельности, но и сформировать устойчивые паттерны профессионального поведения, необходимые для решения сложных педагогических задач [3]. В контексте подготовки учителей физической культуры, где сам предмет предполагает активное использование игрового метода в работе с учащимися, применение игровых механик обладает особым дидактическим потенциалом, позволяя будущим педагогам осваивать профессию через рефлексию собственного игрового опыта.

Цель исследования – теоретическое обоснование модели формирования методических компетенций у будущих учителей физической культуры и здоровья на основе использования игровых механик. Для достижения поставленной цели был использован комплекс теоретических методов, включающий анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы, систематизацию исследований в области геймификации образования [5] и профессиональной подготовки педагогов [1, 4], а также теоретическое моделирование педагогического процесса.

Проведенный теоретический анализ позволил выделить структуру методических компетенций учителя физической культуры, в которой целесообразно рассматривать три взаимосвязанных компонента [1, 4]. Содержательный компонент включает знание теории и методики физического воспитания, принципов обучения двигательным действиям и основ планирования учебного процесса. Операциональный компонент предполагает

владение конкретными способами профессиональной деятельности: показом и объяснением упражнений, подачей команд, организацией деятельности учащихся, предупреждением и исправлением ошибок. Рефлексивный компонент обеспечивает способность к самоанализу педагогической деятельности, оценке ее эффективности и внесению необходимых корректив.

Формирование указанных компонентов требует различных педагогических стратегий. Исследования подтверждают, что игровые механики могут быть эффективно интегрированы в данный процесс, обеспечивая не только передачу знаний, но и их деятельностное освоение через моделирование профессиональных ситуаций [3]. На основе проведенного анализа была разработана теоретическая модель поэтапного формирования методических компетенций, включающая три последовательных этапа.

На первом, мотивационно-ориентировочном этапе основной задачей является создание у студентов устойчивого интереса к методической стороне профессии и понимания ее значимости для будущей практической деятельности. На данном этапе наиболее релевантны игровые механики, связанные с немедленной обратной связью и соревновательностью. Использование системы достижений за качественное выполнение отдельных элементов профессиональной деятельности – правильную подачу команды, точный показ упражнения, грамотное объяснение техники – позволяет быстро подкрепить правильные действия и сформировать положительное отношение к освоению профессии [3, 5]. При этом игровые механики выступают не как самоцель, а как средство погружения студентов в профессиональный контекст через эмоционально окрашенную деятельность.

Второй, деятельностно-тренировочный этап направлен на непосредственное освоение операционального компонента компетенций в условиях, моделирующих реальную педагогическую деятельность. Наиболее эффективным инструментом здесь выступают игровое моделирование и ролевые игры. Студенты, погружаясь в условные педагогические ситуации, поочередно выполняют роли учителя, ученика и эксперта, что позволяет отработать навыки организации деятельности класса, дозирования нагрузки и методически грамотного объяснения в безопасной среде, где ошибки не влекут негативных последствий для реальных учащихся. Применение механики повышения уровня сложности обеспечивает постепенное усложнение педагогических задач: от проведения фрагмента разминки до управления нестандартной ситуацией на моделируемом уроке. Особый интерес на данном этапе представляет использование настольных обучающих игр. Как показывают исследования А. С. Кириенко и его коллег, настольные игровые устройства, моделирующие профессиональные задачи – планирование тренировки, распределение нагрузки, организацию спортивно-массового мероприятия, способствуют не только усвоению предметных знаний, но и развитию коммуникативных навыков и умения коллективно решать профессиональные проблемы [2].

Третий, творческо-рефлексивный этап направлен на развитие способности к самостоятельному творческому применению освоенных методических приемов и рефлексии собственной педагогической деятельности. На данном этапе на первый план выходят проектные игровые механики и взаимное оценивание. Студентам предлагается разработать собственный игровой сценарий для фрагмента урока или внеклассного мероприятия и реализовать его в студенческой группе. Механика взаимного оценивания, организованная по четким критериям, позволяет каждому участнику получить развернутую обратную связь не только от преподавателя, но и от коллег, что создает среду профессиональной рефлексии и выступает мощным стимулом для саморазвития [3].

Необходимо подчеркнуть, что предложенная модель предполагает системное использование игровых механик, опирающееся на четкое понимание образовательных целей каждого этапа. Эффективность ее реализации требует соблюдения ряда педагогических условий: соответствия содержания игровой деятельности формируемым компетенциям, постепенного усложнения заданий, сочетания индивидуальных и коллективных форм игрового взаимодействия, создания доброжелательной соревновательной среды, а также обязательной рефлексии по итогам каждого игрового задания [1, 3]. Только при соблюдении

данных условий игровые механики становятся действенным инструментом формирования профессиональных компетенций, а не способом заполнения учебного времени.

Проведенное теоретическое исследование позволяет заключить, что формирование методических компетенций будущих учителей физической культуры является комплексной задачей, требующей интеграции инновационных методов обучения, поскольку традиционный подход, основанный преимущественно на передаче знаний, нуждается в дополнении технологиями, обеспечивающими деятельностное освоение профессии.

Игровые механики обладают значительным дидактическим потенциалом для формирования всех структурных компонентов методических компетенций: механики достижений и обратной связи стимулируют мотивацию к освоению профессии, механики ролевого моделирования и повышения уровня сложности обеспечивают отработку операциональных навыков, а механики взаимного оценивания и проектной деятельности развивают способность к профессиональной рефлексии.

Разработанная поэтапная модель, включающая мотивационно-ориентировочный, деятельностно-тренировочный и творческо-рефлексивный этапы, позволяет логически выстроить процесс профессиональной подготовки, в рамках которого игровые механики выступают не развлекательным элементом, а целенаправленным инструментом решения конкретных педагогических задач. Перспективы дальнейших исследований связаны с экспериментальной проверкой предложенной модели в условиях реального образовательного процесса педагогического вуза, а также с разработкой и валидацией конкретных игровых сценариев и диагностического инструментария для оценки уровня сформированности методических компетенций.

Литература

1. Зимняя, И. А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования / И. А. Зимняя // Высшее образование сегодня. – 2003. – № 5. – С. 34–42.
2. Кириенко, А. С. Настольное обучающее игровое устройство как элемент геймификации в технологическом образовании / А. С. Кириенко, М. А. Маркович, Н. М. Маматов // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. – 2025. – № 2. – С. 8–13.
3. Рыжова, Н. И. Дидактические возможности и результативность использования игровых образовательных практик для формирования компетенций педагогических кадров в области обеспечения информационной безопасности школьников / Н.И. Рыжова, Н. Б. Тралкова, Е. А. Магазейчиков, К. А. Новиков, Ю. В. Федорова // Вестник МГПУ. Серия «Информатика и информатизация образования». – 2024. – № 2 (68). – С. 115–128.
4. Сущенко, В. П. Педагогические и научно-методические основы деятельности преподавателя высшей школы в сфере физической культуры и спорта: учебн. пособие / В. П. Сущенко, В. А. Щеголев, Ш. А. Керимов. – СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2025. – 180 с.
5. Deterding S. From game design elements to gamefulness: defining «gamification» / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. – ACM, 2011. – P. 9–15.