

такие виды деятельности, как: организаторская, переходящая в самоорганизующую; проектная, мыслительная, информационно-коммуникативная, познавательная, оценочная.

А. В. Ветхов,  
М. Ю. Ветхова

## **ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ САМОРАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ КАЧЕСТВ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ**

Одним из возможных путей развития современной школы является технологизация учебно-воспитательного процесса посредством овладения учителями современными игровыми педагогическими технологиями, что, в свою очередь, позволяет в значительной степени усилить воспитательный аспект образовательной деятельности. Как показали исследования, в настоящее время в педагогических вузах недостаточно уделяется внимания саморазвитию профессионально значимых качеств будущего учителя, необходимых для успешной профессиональной деятельности в школе. Одним из вариантов организации такой подготовки является использование игровых педагогических технологий саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя.

На современном этапе обучения в вузах большое распространение получили игровые технологии обучения (А. А. Вербицкий и др.), которые характеризуются наличием: игровой модели, сценария игры, ролевых позиций, возможностей альтернативных решений, предположения результатов, наличием критериев оценки, наличием способов управления эмоциональным напряжением. Как указывает В. П. Беспалько, игровая технология обеспечивает единство эмоционального и рационального в процессе обучения. В игре, вследствие гибкости, применяемой преподавателем игровой технологии, студент ставится в ситуацию выбора, в которой он вынужден проявлять свою индивидуальность.

Идея вариативности, свободы выбора заданий и организационных форм деятельности – одна из ведущих идей современной педагогики, – создает в игровой технологии возможности для реализации личности и саморазвития профессионально значимых качеств. Особенностью игровой

педагогической технологии является то, что ее применение требуют высочайшей творческой активности педагога и учащихся. Педагог привлекает обучающихся не только к самой игре, но и к творческому участию в разработке технологического инструментария.

В нашей работе мы опираемся на понятие игровых технологий, данное Н. Е. Щурковой, как «сумму научно обоснованных приемов воспитательного воздействия на человека или группу людей». Позиция Н. Е. Щурковой особенно интересна тем, что подчеркивает перспективное направление в подготовке учителя – активную игровую практику.

Мы рассматриваем понятия «игра», «игровая технология» и «игровая педагогическая технология» как взаимодополняющие, но каждое из этих понятий относится к различной по целям, процессу организации и конечному результату деятельности. Игра является как отдельным структурным элементом, так и составным компонентом игровых технологий, в ее процессе отрабатываются конкретные профессионально значимые качества. Ценится четкость в проводимых действиях, предлагаются конкретные механизмы и алгоритмы действий. Игровая технология дает возможность моделировать конкретный аспект воспитательной деятельности, при этом возможна своевременная корректировка производимых действий. А в процессе игровых педагогических технологий формируются специальные профессионально значимые качества будущего учителя. Важным является механизм вариативности, возможности игрового моделирования, а также развитие творческих способностей. В их процессе происходит коррекция структуры личности, ценностных отношений и интериоризация приобретенных знаний и умений из внешней сферы во внутреннюю структуру личности.

Рассматривая процесс саморазвития будущего учителя, мы выявили закономерность в саморазвитии профессионально значимых качеств, выраженная в последовательности реализуемых форм деятельности. Это позволяет говорить о возникновении системы игровой подготовки, раскрывающей взаимосвязь игры, игровой технологии и игровой педагогической технологии.

В рамках нашего исследования мы придерживаемся следующего понятия «игровая педагогическая технология». Игровая педагогическая технология есть строго определенная последовательность педагогических действий, осуществляемых в игровой среде, гарантирующая эффектив-

ность процесса формирования и развития педагогической компетентности будущего учителя. Результативность саморазвития профессионально значимых качеств напрямую зависит от степени включенности будущих учителей в игровую ситуацию.

Опытно-поисковая работа по внедрению игровых педагогических технологий в структуру профессионально-педагогической подготовки будущего учителя Челябинского государственного педагогического университета проводилась на основе апробации специфики содержания форм и методов игровой педагогической технологии саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя.

Игровая педагогическая технология саморазвития профессионально значимых качеств состоит из четырех компонентов:

1. Целеполагание, которое гарантирует достижение планируемого результата и эффективность всей игровой педагогической технологии саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя и включает четыре направления: 1) адаптация личностных качеств студентов к содержанию учебно-профессиональной деятельности и способствование осознанию личностью специфики профессионально-педагогической деятельности; 2) освоение будущим учителем способов организации собственной деятельности на основе личностных и профессиональных качеств; 3) имитация и отработка алгоритмов и способов организации деятельности на основе профессиональных качеств; 4) моделирование и реализация на практике деятельности по саморазвитию профессионально значимых качеств в ходе профессионально-педагогической подготовки.

2. Технологические блоки: адаптационный, воспроизводящий, генерализации и самодетерминации, которые позволяют поэтапно гарантированно достичь цели и обеспечить эффективность процесса саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя.

3. Технологический комплекс, который позволяет изменять саморазвитие профессионально значимых качеств будущего учителя.

4. Оценочный комплекс, является средством оценки уровня саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя и осуществляется на основе использования методик диагностики саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя.

Предлагаемая нами игровая педагогическая технология саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя отражает взаимо-

связь между уровнями и блоками организации саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя.

Первый блок – адаптационный – происходит адаптация личностных качеств будущего учителя к содержанию учебно-профессиональной деятельности и осознание личностью специфики профессионально-педагогической деятельности на базе ранее приобретенного опыта в довузовской подготовке и первоначальная примерка в будущей профессионально-педагогической деятельности. Это начальная стадия на ней отрабатываются элементарные умения, деятельность носит репродуктивный характер. Особое внимание в данном блоке уделяется формированию мотивации на освоение профессиональной деятельности через диагностику саморазвития профессионально значимых качеств, делая ее результаты личностно значимыми для будущего учителя.

На первом блоке происходит формирование адаптационного уровня саморазвития профессионально значимых качеств, на основе формирования первоначальных знаний, с использованием имитационных игр.

Второй блок – воспроизводящий – происходит освоение будущим учителем способов организации собственной деятельности на основе личностных и профессиональных качеств. На данной стадии происходит закрепление знаний, отработка освоенных способов деятельности через индивидуальное и групповое взаимодействие, делая результаты деятельности и личностно и общественно значимыми.

В воспроизводящем блоке происходит формирование ситуативного уровня саморазвития ПЗК. Так как отсутствует «жесткая» структура ПЗК, качества актуализируются в зависимости от ситуации, преобладают «действия по образцу», деятельность направлена на решение конкретных задач. Особое внимание в данном блоке уделяется отработке способов деятельности до осознания необходимости их совершенствования. Ситуативный уровень формируется с использованием сюжетно-ролевых игр и игровых тренинговых упражнений.

Третий блок – генерализации – осуществляется имитация и отработка алгоритмов и способов организации деятельности на основе профессиональных качеств. На данной стадии происходит освоение алгоритмов организации деятельности, когда каждый из студентов разрабатывает собственный способ деятельности, моделируя будущую профессиональную деятельность. Результаты такой деятельности и личностно, и профессионально

но значимые, и обусловлены профессионально значимыми качествами. В данном блоке происходит возникновение имитационного уровня за счет закрепления саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя, который способен имитировать будущую профессиональную деятельность через участие в сюжетно-ролевых играх.

Четвертый блок – самодетерминации – происходит моделирование и реализация на практике деятельности по саморазвитию профессионально значимых качеств в ходе профессионально-педагогической подготовки. Особое внимание в данном блоке уделяется участие студентов в моделирующей деятельности, разработке программы собственного саморазвития, прогнозировании возможностей личностного роста и результатов саморазвития профессионально значимых качеств. Участие будущего учителя в деловых играх и педагогическом тренинге детерминирует саморазвитие профессионально значимых качеств, что позволяет сформироваться моделирующему уровню, делая процесс саморазвития профессионально значимых качеств устойчивой характеристикой личности.

Таким образом, основой содержания игровой педагогической технологии саморазвития профессионально значимых качеств будущего учителя является последовательное сочетание игровых форм через максимально возможное воздействие на структуру профессионально значимых качеств будущего учителя. Это обеспечивает устойчивое функционирование процесса саморазвития будущего учителя в учебно-профессиональной деятельности и, как следствия, повышение качества профессионально-педагогической подготовки педагогических кадров.

О. А. Вильгаук

## **НЕКОТОРЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ВОСПИТАНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА (на примере констатирующего эксперимента)**

Современный этап образовательной политики в нашей стране характеризуется активным реформированием, которое обусловлено переходом системы образования на 12-летний курс обучения, введением Единого государственного экзамена, подписанием в 2003 г. Болонской Декларации и изменением к 2010 г. содержания образовательной системы.