УДК: 378.147.3

DOI: 10.14526/2070-4798-2021-16-1-140-147

Игропедагогика: формирование рефлексивной и проектной культуры мышления

Быстрицкая Е.В.^{1*}, Неверкович С.Д.²

¹Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина
г. Нижний Новгород, Россия

ORCID: 0000-0002-1613-1035, oldlady@mail.ru*

²Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма
г. Москва, Россия

ORCID: 0000-0003-1292-2734, neverkovich@mail.ru

Аннотация: Актуальность данной статьи определяется необходимостью формирования проектного и рефлексивного мышления у студентов факультетов физической культуры педагогических вузов. В данной статье рассматривается проблема обновления методологических основ и содержательно-технологического обеспечения педагогического образования на основании современных требований социума. **Подходы и методы.** Методологические подходы, лежащие в основе исследования – системный, личностно-деятельностный, аксиологический и антропоцентрический. Исследование построено на принципах культуросообразности, природосообразности и человекообразности современного высшего образования. В работе над статьей авторами применялись методы сравнительно-сопоставительного анализа теоретических данных и историографического исследования процесса и результатов развития игропедагогики как раздела педагогической науки и отрасли наук о человеке в целом. Для определения функций игропедагогики в процессе развития культуры проектного и рефлексивного мышления будущих спортивных педагогов и тренеров применялись методы тестирования и педагогического моделирования. **Результаты.** Представленные в статье результаты охватывают несколько аспектов рассматриваемой проблемы. Так, авторами проведена классификация игровых технологий в соответствии с этапами вхождения в профессию и выявлены результаты их реализации в учебном процессе вуза. Определены ведущие функции игропедагогики в отношении формирования профессиональной культуры будущего учителя. Представлена классификация игровых образовательных технологий, применение которых в условиях педагогического вуза позволит сформировать игротехническую культуру будущего педагога. Рассмотрены теоретические основания подготовки педагога нового типа – игропедагога, способного решать инновационные профессиональные задачи и обладающего сформированной культурой рефлексивного и проектного мышления. Определены особенности применения игровых технологий в образовательном процессе вуза в ряду активных методов обучения. **Заключение.** 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. Статья будет полезна педагогам вузов и студентам, заинтересованным в расширении профессионального инструментария педагогической деятельности.

Ключевые слова: игропедагогика, активные методы обучения, игровые технологии, рефлексивная культура мышления, проектная культура мышления, игропедагог, игротехническая культура учителя.

Для цитирования: Быстрицкая Е.В.*, Неверкович С.Д. Игропедагогика: формирование рефлексивной и проектной культуры мышления. Психолого-педагогические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. 2021; 16(1): 140-147. DOI: 10.14526/2070-4798-2021-16-1-140-147.

Game-based pedagogics: formation of reflexive and project-oriented thinking culture

Elena V. Bystritskaya^{1*}, Sergey D. Neverkovich²

¹K. Minin State Pedagogical University, Nizhny Novgorod
Nizhny Novgorod, Russia

ORCID: 0000-0002-1613-1035, oldlady@mail.ru*

²Russian State University of Physical Culture, Sports, Youth and Tourism
Moscow, Russia

ORCID: 0000-0003-1292-2734, neverkovich@mail.ru

Abstract: The relevance of this article is determined by the need of project and reflexive thinking forming among students of the physical culture faculties in pedagogical universities. This article considers the problem of methodological grounds updating and substantive technological support of pedagogical education on the basis of modern society requirements. **Approaches and methods.** The systemic, personal-activity, axiological and anthropocentric methodological approaches are the basis. The study is inspired by the principles of culture, nature and humanities of modern higher education. The authors use comparative analysis of theoretical data and historiographic research of the game-based pedagogy development as a section of pedagogical science and the human sciences field as a whole. Testing and pedagogical modeling methods were used to determine the functions of game-based pedagogy in the reflexive and project-oriented thinking culture formation. **Results.** Results presented in the article cover several aspects of the considered problem. The authors classified game technologies according to the profession entering stages and revealed the results of their implementation in the educational process of the university. The game-based pedagogics leading functions in the formation of the future teachers professional culture are identified. There is the game educational technologies classification presented. Their application in a pedagogical university will allow to form the game-based culture of the future teacher. The theoretical grounds of new type teacher training are considered. The teacher who is able to solve innovative professional problems and has the formed reflexive and project-oriented thinking culture. The peculiarities of game technologies application as active teaching methods in the educational process of the university are determined. **Conclusion.** The practice of developing and applying game technologies in the pedagogical personnel training shows their significance and effectiveness in mastering the basics of game-technical pedagogical professionalism in the training process, as well as in determining the optimal ways of its development in independent professional activity. The article will be useful to university teachers and students interested in expanding professional tools for pedagogical activities.

Keywords: game-based pedagogy, active teaching methods, game technologies, reflexive thinking culture, project thinking culture, game-playing teacher, teacher's game-technical culture.

For citation: Elena V. Bystritskaya*, Sergey D. Neverkovich. Game-based pedagogics: formation of reflexive and project-oriented thinking culture. Russian Journal of Physical Education and Sports. 2021; 16(1): 140-147. DOI: 10.14526/2070-4798-2021-16-1-140-147.

ВВЕДЕНИЕ

До середины XX в. подготовка будущих педагогов в вузе осуществлялась в рамках классической системы традиционного объяснительно-иллюстративного обучения, в структуре которого превалировала информационно-заданиевая форма организации образовательного процесса. У студентов формировалась информационная культура, строилась система фундаментальных профессиональных знаний, которые создавали базис долгосрочного эффективного решения ими будущих профессиональных задач и, таким образом, обеспечивали конкурентоспособность

на рынке труда.

Создание принципиальной новой методологии развивающего обучения (В.В. Давыдов, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин, П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина и др.) позволило раскрыть потенциальные возможности мышления и воображения студентов, переориентировать образовательный процесс в вузе на зону ближайшего развития (по В.С. Выготскому) будущих педагогов. В этот период были разработаны не только методологические основы, но и содержательно-технологическое обеспечение развивающего образования. Значительно обогатился контент активных

методов обучения, чему способствовала предметно-целевая форма организации обучения студентов, при которой открываются возможности их осознанной познавательной деятельности.

В настоящее время, в условиях цифровизации технических, социальных, культурных и образовательных процессов и систем, активно формируется проблемно-ситуативная стратегия проектирования образовательного процесса. В вузах активно применяется проблемно-ситуативная форма организации образовательного процесса в режиме очного, дистанционного и смешанного обучения, где на передний план выступает индивидуальность человека, свободно адаптирующегося к условиям, изменения которых иногда находятся вне логической цепочки прогнозируемых событий. В этой ситуации образовательного развития максимально востребованными являются кейс-технология, метод проектов и игровые технологии. Они способствуют в первую очередь рефлексивной самоактуализации и самоопределению студентов как в отношении будущей профессиональной деятельности, так и в личностном плане.

Целью статьи является определение роли и значения игровых технологий обучения в процессе формирования у студентов профессиональной культуры рефлексивного и проектного мышления.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Культура мышления профессионала-педагога как мировоззренческая категория (М.С. Каган, Э.С. Маркарян, А.П. Назаретян) подразумевает способы рефлексивного самовоспроизводства, ситуативной изменчивости и целенаправленного саморазвития. Она включает в себя:

- профессиональные ценности, идеалы, убеждения, уважение и адекватное отношение к личности, стремление к творческому саморазвитию в профессиональной деятельности (аксиологическая основа);
- механизмы познания и самопознания,

оценки и самооценки, самоидентификации и саморазвития, восприятия, анализа, синтеза интерпретации информации и отнесение к ее основаниям (рефлексивная культура);

- способы восприятия проблемы и проектной ситуации, методы анализа и прогноза ее вероятностного развития, методы моделирования и конструирования многофакторных педагогических систем (проектная культура);

- комплекс норм, критериев и форм социальной коммуникации, социокультурной интеграции (коммуникативная культура) [6].

В системе современного высшего образования, где сосуществуют и информационно-знаниевая, и предметно-целевая, и проблемно-ситуативная формы организации образовательного процесса, каждая из них выполняет самостоятельные функции в отношении формирования компонентов профессиональной культуры. Однако в последнее время, в связи со снижением значимости информационно-транслирующей функции педагога, все более значимыми в образовательном процессе вуза становятся предметно-целевая, и проблемно-ситуативная формы, сопряженные с применением активных методов обучения (далее АМО), в частности, игровых технологий, так как в процессе их применения, что было доказано многочисленными исследованиями, развиваются все указанные компоненты профессиональной культуры будущего педагога.

Так, предметно-целевая форма организации образовательных игр позволяет интегрировать студента в систему будущей профессиональной деятельности и на основании понимания будущих профессиональных позиций обрести профессионально значимую индивидуальность. В отношении рефлексивной культуры мышления будущих педагогов деловые игры, реализуемые в данной форме, выполняют функции:

- выявления и структурирования системы профессионально-личностных целей, смыслов, мотивов;
- ориентации мышления на

полипозиционный анализ профессиональной деятельности в соответствии с комплексом обобщенных задач профессиональной педагогической деятельности;

- развития критического мышления, направленного на себя, предмет и ситуацию будущей профессиональной деятельности, и формирования на этой основе иного отношения к педагогической деятельности и к себе в процессе этой профессиональной деятельности;

- разработки адекватных требований к себе на основании соотнесения социальных требований к современному педагогу и своих склонностей, потребностей, способностей, предпочтений и выработки на этой основе комплекса актов самоуправления.

В контексте культуры проектного мышления, которая закономерно взаимосвязана с культурой рефлексивного мышления, игровые технологии дают студентам возможность:

- сформировать готовность к принятию и размещению в систему знаний принципиально новой информации;

- развить мотивацию к включению в объективно новую для себя деятельность, как правило, совместную, подразумевающую всю палитру отношений – от сотрудничества, наставничества, тьюторства до конкурентоспособности;

- усовершенствовать лидерские качества и навыки управленческой деятельности;

- связать теорию с практикой в рамках решения комплекса согласованных профессиональных задач проекта и развить на этом основании предвидение динамики состояний изучаемых и преобразуемых педагогических систем;

- методологически грамотно использовать межпредметные связи при разрешении сложных проблемных профессиональных ситуаций посредством творческой деятельности, основанной на процессах воображения, фантазии и импровизации;

- разрабатывать вариативные программы развития преобразуемого проекта в рамках предложенных нормативов с применением имеющихся ресурсов;

- вырабатывать критерии определения социальной значимости результатов и продуктов педагогических проектов.

Таким образом, особенностями игровых технологий, реализующихся в рамках предметно-целевой формы организации образовательного процесса, являются:

- обязательная продуктивная совместная творческая деятельность педагога и студентов по формированию комплекса задач, актуализирующих различные аспекты изучаемого процесса или явления;

- выдвижение и проверка студентами в рамках учебной деятельности рабочих гипотез и актуализация круга способов решения будущих профессиональных задач;

- высокий уровень обратной связи, способствующей повышению эффективности педагогической диагностики способностей студентов и своевременному прогнозированию ситуации их развития, а также гибкому реагированию на их потребности в отношении изменения их развивающей образовательной траектории.

Как утверждают методологи образования, «этому данному способу можно научиться, его можно освоить, предполагая, что обучающиеся осуществляют рефлексивно-мыслительную работу по нахождению межпредметных средств и способов ее решения» [4,5,11,12]. Основной задачей педагога вуза теперь становится включение студентов в процесс поиска оптимальных способов разрешения сложных профессиональных проблем на основе логически взаимосвязанных и правильно сформулированных задач, чтобы студент выступал не как ведомый, а как ведущий субъект самостоятельной деятельности. Принимая на себя условия задачи, студент тем самым принимает на себя и ответственность за ее успешное решение, за подбор коллектива единомышленников, что способствует формированию у него интернального локуса контроля, без которого невозможна успешная конкурентоспособная профессиональная деятельность.

Игровые технологии, реализуемые в

проблемно-ситуативной форме организации образовательного процесса имеют ряд особенностей по сравнению с задачей-направленными, как по целям развития рефлексивной и проектной культуры мышления студентов, так и по содержательно-технологическому обеспечению этой деятельности. Образовательные игры, направленные на выявление, анализ и разрешение образовательных проблем актуального и вероятностного характера в будущей профессиональной педагогической деятельности, зачастую применяются совместно с иными активными методами обучения проблемного характера, например, с проблемными кейсами. Эти методы являются взаимодополняющими, но не заменяющими друг друга. Приведем сравнение этих методов в структуре формирования культуры мышления будущего педагога.

Во-первых, проблемный кейс дает четкое представление о конкретной ситуации профессиональной деятельности и подготавливает студента к работе в подобной рамочной ситуации. Игровое моделирование ситуации обладает для студента потенциалом свободного взгляда со стороны не только на саму ситуацию, но и на себя в этой ситуации, давая возможность субъекту переосмыслить свои возможности по ее решению с целью изменения реальности и себя в этой реальности.

Во-вторых, проблемный кейс и игра являются средствами интенсификации образовательного процесса, но проблема создает эмоциональное напряжение ситуации решения поставленной задачи, создавая условия для развития у будущего педагога профессиональной и личностной стрессоустойчивости, тогда как игра позволяет снять когнитивные «зажимы» на основании позитивного эмоционального плана общения и деятельности, раскрепостить воображение на основании того, что результат, к которому приводит сюжет игры, лишь в редких случаях применяется в реальной деятельности.

В-третьих, проблемный кейс по исследованию новых объектов изучения включает ресурс зоны ближайшего развития

интеллекта и познавательных процессов через познание субъектом «белых пятен» и «слепых зон» в своей системе знаний. Игра же позволяет активизировать произвольное и непроизвольное воображение и представить идеальный результат в чистом виде, не отвлекаясь на частности, и вне зависимости от результата рефлексии своих актуальных возможностей решения задачи, что важно для разрешения не только учебных, но и научных проблем.

В-четвертых, в проблемном кейсе, как и в игре, происходит «принудительная активизация мышления и поведения студентов»[1]. Однако в игровой среде, когда над участниками не довлеет необходимость получения утилитарного результата, разрабатываются фантастические, с позиции сегодняшнего дня, программы исследования. При этом осваивается новая методология, которая наряду с результатом или вне его в дальнейшем применяется в сфере инженерии знаний и создании инновационных проектов[7].

В-пятых, в рамках решения кейса взаимодействие субъектов происходит в координатах «должность с должностью» и лишь в некоторой степени – как «личность с личностью». В этом смысле игровая технология позволяет студенту шире примерять на себя социальные и профессиональные роли, прочувствовать и оценить ситуацию на основании полипозиционного подхода, что приводит к качественно иному уровню рефлексии изучаемого объекта и формированию осознанного отношения к нему и к себе, а также к взаимопознанию субъектов образовательного процесса во всей полноте их мировоззрения, к созданию принципиально новых условий и способов межсубъектной коммуникации[3,4,9].

В-шестых, при решении проблемных кейсов у обучающихся формируется алгоритмизированная модель исследования, интерпретации, оценки и преобразования комплекса сопряженных профессиональных задач на основании абстрактно-логического и критического мышления. Игровые технологии позволяют развить образное мышление и включить в процесс познания чувственно-

эмоциональное восприятие, актуализировать в процессе исследования свои творческие способности и мировоззрение, индивидуальные стили педагогического общения и деятельности на основании образного восприятия мира в соответствии с замыслом игрового процесса.

Технология игровой деятельности подразумевает владение будущими педагогами игровой и игротехнической культурой. Так, игровая культура как культура участников игры позволяет им познать и реализовать свою личностную и профессиональную уникальность, которая совершенствуется в соответствии со сводом коллегиально признанных правил игры, а также с ситуацией существующей или воображаемой социокультурной реальности, не предполагающей получения утилитарного результата или продукта.

Принципами игровой культуры, формирующимися в образовательной игре, являются:

- добровольность участия и принятия на себя определенной роли и функций;
- конвенциональность и подчинение единым выработанным правилам;
- следование логике построения и развития игровой среды на основании значений, приписываемых объектам и явлениям;
- проявление в игровой ситуации истинных интересов, мотивов, чувств, способностей;
- обогащение вербальных и невербальных средств и содержания коммуникации с регулируемым переносом в реальный план общения;
- освоение новой знаковой системы и правил означения смыслов объекта изучения и преобразования;
- запрет переноса игровых отношений в плоскость межличностного конфликтного противодействия.

Таким образом, в игровой культуре могут быть выделены следующие системы координат для измерения личностного и социального результата игры: «реалогическая (вещественная), смысловая, семиотическая и коммуникативная» [1]. Они представляют собой

основные характеристики игровой культуры в соответствии с возрастными, индивидуальными особенностями, а также с этапами вхождения в профессию. Этот вид культуры в рамках реализации игровых технологий отражает в большей степени качественные характеристики и уровень рефлексивной культуры будущего педагога.

Игротехническая культура студента, обеспечивая возможность разработки и реализации им в рамках своей будущей профессиональной деятельности игровых технологий в соответствии с задачами образовательного процесса, сама также формируется под влиянием игровых технологий, реализуемых в системе профессионального, высшего и дополнительного профессионального образования. В ходе такой подготовки у студентов формируются основы режиссерского мастерства, происходит раскрытие творческих способностей и ориентация образного мышления и воображения в сферу профессиональной деятельности. Игротехническая культура педагога представляет собой «часть его общей профессиональной культуры, которая отражает критериальные средства, способы и результаты использования игры в педагогической деятельности, направленной на развитие мыследеятельности обучающихся» [7]. Ее компоненты: аксиологический, потребностно-мотивационный, когнитивный, праксеологический, креативно-творческий, событийный, рефлексивный. Таким образом, в игротехнической культуре студента проявляются в полной мере качества проектной культуры мышления будущего педагога.

В таблице показаны актуальные типы образовательных игр, применение которых в образовательном процессе вуза позволит сформировать у студентов игротехническую культуру на разных этапах образовательного развития – от профориентации и первичного ознакомления с особенностями профессиональных задач, решаемых современным педагогом в условиях образовательного процесса, до становления и совершенствования педагогического мастерства.

Таблица – Типы игровых технологий в структуре профессиональной подготовки педагога

Тип	Авторы	Цель	Форма организации	Базисные методологические подходы	Этап вхождения в профессию
Дидактические игры	Хозяинов Г.И. Кошман М.Г.	Формирование новых знаний об объекте деятельности и профессионально-значимых личностных качеств	Информационно-задачная и задачно-целевая	Акмеологический Деятельностный	Профориентация, адаптация к структуре и сущности профессиональных задач
Контекстно-деловые игры	Вербицкий А.А. Борисова Н.В.	Формирование знаний, профессиональных умений и навыков	Информационно-задачная и задачно-целевая	Синергетический Личностно-деятельностный	Индивидуализация в квазипрофессиональной деятельности, адаптация к условиям реального пед. процесса
Организационно-обучающие игры	Неверкович С.Д.	Актуализация и развитие личностного и профессионального потенциала педагогических кадров	Задачно-целевая и проблемно-ситуационная	Системно-деятельностный, аксиологический	Индивидуализация, интеграция в проблемное поле профессиональной деятельности
Организационно-педагогические игры	Пальчевский Б.В. Масюкова Н.А.	Становление и развитие различных видов педагогической культуры учителя	Задачно-целевая и проблемно-ситуационная	Аксиологический, культурологический, антропоцентрический	Интеграция в систему педагогического сотрудничества
Организационно-деятельностные игры	Щедровицкий Г.П.	Развитие мыследеятельности на основе полипрофессионализма	Проблемно-ситуационная	Системный, личностно-деятельностный	Совершенствование пед. мастерства

Рассмотрим функции игровых технологий в процессе совершенствования рефлексивной культуры мышления:

1. Функция рефлексивного зеркала [3,4], в рамках которой формируется позиция педагога – «Я» как субъект познания и преобразования.

2. Функция самовыражения в разных видах профессиональной деятельности на основании коммуникации и социального измерения.

3. Функция осознанного отношения человека ко времени, к пространству, к себе и обществу на основании конгруэнтности целей, позиций, диспозиций и установок.

В отношении проектной культуры мышления указанные игровые технологии выполняют следующие функции:

1. Функция обоснованного выбора критериев вероятностного прогнозирования ситуации и отбора методов и средств проективного решения проблемы.

2. Функция ролевого поведения и прогнозирования профессионального общения

и взаимодействия в педагогическом процессе, отбора средств саморегуляции и управления развитием педагогических систем и процессов.

3. Функции самовыражения в образах и творческих действиях в целях поиска нестандартных путей и способов разрешения профессиональных проблем.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Предметом игропедагогики является процесс профессиональной подготовки будущих педагогов к разработке и реализации игровых технологий, включающий направленное развитие рефлексивной и проектной культуры мышления. Игропедагогика позволяет им актуализировать свою индивидуальность и на осознанном уровне управлять ее развитием на основании процессов самоидентификации, саморазвития и самосовершенствования личности, затрагивающих глубинные структуры индивидуальности.

Игровые технологии способствуют формированию у студентов профессиональных позиций, позволяя взглянуть на себя со стороны

и в принципиально иной социокультурной ситуации, что дает возможность «усилить свою силу» (М.М. Мелия) и выстроить уникальную систему эмоциональных оценок, отношений и суждений. В этом и заключается внутренняя сущность игровой культуры взрослеющего субъекта будущей профессиональной деятельности. Игротехническая культура позволяет педагогу влиять на отбор оптимальных методов разрешения сложных проблем профессиональной деятельности [8,10,11].

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 ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Анисимов О.С. Проблема времени в игровом пространстве в контексте моделирования стратегий действия и самоорганизации. *Мир психологии*. 2011; 3(67): 119-127.
2. Борисова Н.В., Воловикова М.И., Журавлев А.Л. Сознание человека в современном мире (вместо предисловия). В сборнике: *Индивидуальное, национальное и глобальное в сознании современного человека: новые идеи, проблемы, научные направления. Сборник статей. Сер. "Интеграция академической и университетской психологии"*. Москва. 2020: 11-31.
3. Быстрицкая Е.В., Неверкович С.Д., Воронин Д.И. *Тезаурус антропных образовательных технологий: монография*. Мининский университет. Москва. 2017.
4. Вербицкий А.А. Деловая игра в компетентностном формате. *Вестник Воронежского государственного технического университета*. 2013; 9(3-2): 140-144.
5. Дмитриев С.В., Быстрицкая Е.В. Формирование сознания и самосознания студентов на основе предметно-смыслового содержания образовательных технологий. *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского*. 2012: 286.
6. Кошман М.Г. Теоретико-методологические проблемы проектирования игровых технологий в системе профессионального физкультурного образования. *Известия Гомельского государственного университета имени Ф. Скорины*. 2011; 1(64): 114-119.
7. Неверкович С.Д. *Игровые методы подготовки кадров*. Москва: «Высшая школа». 1995: 207.
8. Неверкович С.Д., Ариффулина Р.У., Быстрицкая Е.В. *Интерактивные технологии подготовки кадров в сфере физической культуры*. М.: Спорт. 2018: 288.
9. Пальчевский Б.В. Организационно-технические и психолого-педагогические аспекты виртуального обсуждения актуальных проблем образования: блиц-рефлексия события. *Вестник Минского городского института развития образования*. 2015; 1: 71.
10. Хозяинов Г.И., Кузьмина Н.В., Варфоломеева Л.Е. *Акмеология физической культуры и спорта*. Академия. 2007: 208.
11. Шмаков С.А., Никитин Б.П., Щедровицкий Г.П., Азаров Ю.П., Селевко Г.К. Технология игрового обучения, игровые технологии. *Школьные технологии*. 2009; 1: 106-111.
12. Калаков Н.И., Неверкович С.Д. Концепция цивилизованно-интегрированного прогностического воспитания молодежи с целью достижения вершин развития универсализации российского общества. *Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта*. 2018; 13(1): 79-93. DOI: 10/14526/01_2018_286

Статья поступила в редакцию: 20.02.2021

Быстрицкая Елена Витальевна – доктор педагогических наук, профессор, Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, 603005, Россия, Нижний Новгород, ул. Челюскинцев, дом 17, e-mail: oldlady@mail.ru

Неверкович Сергей Дмитриевич – доктор педагогических наук, профессор, академик РАН, Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма, 105122, Россия, г. Москва, Сиреневый бульвар, дом 4, e-mail: neverkovich@mail.ru