аспектов будущей деятельности, самооценка творческого потенциала и др.);

- стремление студентов к творческой деятельности (творческая направленность, повышенный интерес к теоретическим, научным знаниям;
- проявление творческой самостоятельности и готовности к участию в новых научных проектах и др.);
- повышение уровня теоретической, фундаментальной подготовки студентов (способность к участию в научных экспериментах и исследовательских работах, умение анализа и оценки собственной учебной и научной деятельности, осуществлять ее корректировку, обобщать опыт) [1, с. 215].

Следовательно, при реализации социально-педагогических условий процесса развития креативного потенциала студентов происходит осознание студентом объективной значимости творческого потенциала, своих возможностей в его развитии, а на результативность развития творческого потенциала студентов вуза влияет умение преподавателей передать свой творческий потенциал на творческую деятельность студентов.

На основе сочетания внешней и внутренней мотивации студентов, разнообразия инновационных технологий обучения создаются благоприятные социально-педагогические условия для развития готовности студента к учебно-познавательной, экспериментально-исследовательской, научной деятельности, для осуществления его творческих замыслов в профессиональной деятельности и развитие у него креативного потенциала.

1. Адакин, Е. Е. Формирование творческого потенциала студентов вуза в условиях системы заочного обучения: [монография] / Е. Е. Адакин; [ред. Касаткина Н. Э.]; Федерал. агентство по образованию РФ, Кемер. гос. ун-т. - Томск : Издательство Томского университета, 2005. – 325 с.
2. Черниковская М.В. Факторы развития творческой активности российского студенчества в период обучения в высшем учебном заведении // Гуманитарные научные исследования. 2015. № 4. Ч. 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://human.snauka.ru/2015/04/10958> (дата обращения: 26.07.2020).

Основина Т.Ю.

Игротехническая компетентность как метакомпетентность современного педагога

*Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт
(филиал) ФГБОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический
университет»
(Россия, Нижний Тагил)*

doi: 10.18411/lj-08-2020-144

idsp: ljjournal-08-2020-144

Аннотация

Представлена актуальность расширения базовых компетенций педагога вуза спектром метакомпетенций, связанных с интенсивными игровыми технологиями. Исходя из специфики организации учебного процесса педагогом-игропрактиком, определены этапы формирования и набор игротехнических компетенций.

Ключевые слова: Компетенция, метакомпетентность, игротехническая компетентность, игропрактик, игротехник, интенсивные игровые технологии, педагог-игропрактик.

Abstract

The article presents the relevance of expanding the basic competencies of a University teacher with a range of meta-competencies related to intensive game technologies. Based on the specifics of the organization of the educational process by a teacher-igropraktikum, the stages of formation and a set of game-technical competencies are defined.

Key words: Competence, metacompetence, igrotekhnicheskyy competence, hiropactic, agrotechnic, intense gaming technology, teacher hiropactic.

В настоящее время современная система высшего образования располагает большим потенциалом и ресурсами для повышения результативности учебного процесса. Коммуникативные и Интернет ресурсы расширили возможности использования интерактивных образовательных технологий, в частности игропрактики.

Педагоги давно используют игры в обучении, но, чтобы они достигли поставленную цель, например освоение студентами заданной компетентности, игровые задания должны быть разработаны под определенный уровень профессиональной подготовки конкретных студентов. Этим занимается игропрактик или сам педагог, изучивший принципы и алгоритмы построения обучающих игр, то есть ориентированный на игропрактику.

Игропрактика - это разработка игровых методов и их применение в учебном процессе. Игропрактика может существенно облегчить обучение студента и повысить эффективность его обучения, но нельзя весь процесс обучения превращать в игру. Студенты должны понимать, что равнозначимы все формы аудиторного обучения. В этом состоит профессиональная компетентность педагога. Компетентность педагога влияет на результат образования.

Компетентность определяет наличие знаний, опыта и навыков, нужных для эффективной деятельности в заданной предметной области. Компетентность включает:

- мотивационный аспект - готовность к проявлению знаний, умений и владений;
- когнитивный аспект - владение знанием;
- поведенческий аспект - опыт проявления компетентности в разнообразных стандартных и нестандартных ситуациях;
- ценностно-смысловой аспект - отношение к содержанию компетентности и объекту ее приложения;
- эмоционально-волевою регуляцию процесса и результата проявления компетентности.

Управлять базовыми компетенциями в условиях непредвиденных обстоятельств педагогу помогают метанавыки, которые не имеют отношения к профессиональной специализации, но позволяют адаптировать имеющиеся знания к новым обстоятельствам, целям и задачам учебного процесса. Следовательно, преподавателю надо владеть не только базовыми компетентностями, но и ключевыми метакомпетентностями, позволяющими формировать новые знания и компетенции, надстройки, которые необходимы для развития и формирования новых, включающих коммуникативную, интерактивную и игротехническую компетентность.

Игротехника это техника профессионального совершенствования студентов в игровой форме. Реализация состоит из постановки задач, проблем и решения их игротехником, который выполняет функции режиссуры, сценарирования, организации проведения игры и рефлексивный анализ действий студентов и всего хода игрового процесса.

Для проведения интенсивных игровых технологий на профессиональном уровне педагогу нужны метакомпетентности, которые включают коммуникативные, интерактивные, перцептивные и игротехнические знания, умения, навыки и психологическую готовность к деятельности.

Исследование проблемы формирования игротехнической компетентности с позиций компетентностного подхода подразумевает следование ведущим идеям, сформулированным Л.О. Филатовой:

- игротехническая компетентность интегрирует умственную и навыковую составляющую образования;
- понятие игротехнической компетентности имеет не только инвариантные компоненты какой-либо компетентности (самоанализа, готовность к целеполаганию, рассуждению, действию), но и умственную, операционально-технологическую, мотивационную, этическую, социальную и поведенческую составляющие;
- игротехническая компетентность предполагает наличие способности перерабатывать приобретённые знания, умения, опыт и средство осуществления в условиях конкретной профессиональной ситуации, определенной деятельности;
- в понятии игротехнической компетентности заложены правила контекстной интерпретации содержания образования, формируемого «от результата» («стандарт на выходе»);
- понятие игротехнической компетентности является понятием методическим, т.е. она как проявляется, так и образуется в деятельности;
- игротехническая компетентность детерминирует потенциал, который пробуждается ситуативно, поэтому он может лечь в основу оценки лишь отсроченных результатов обучения.

Игротехническая компетентность педагога это специальные знания: видов интенсивных технологий и технологий игрового моделирования, способов «погружения» и «выгрузки», конструирование, подготовка, проведение, анализ и оценка результативности игровых технологий, использование техник обратной связи, подведения итогов.

Игротехническая компетентность преподавателя предполагает владение: креативными технологиями и умениями создать творческую обстановку на игровом поле, техниками снятия напряжения, техниками быстрого восстановления физических и душевных сил студентов. Педагог-игромастер должен знать физиологические и психологические закономерности развития личности, для того чтобы наладить контакт с аудиторией.

Выделенные элементы игротехнической компетентности педагога представляют ее поликомпонентную структуру, эффективность которой обеспечивается их взаимосвязью.

Формирование игротехнической компетентности требует дополнительной подготовки преподавателя, состоящей в развитии специальных метакомпетентностей игропрактики и включающей три уровня:

- персональное участие в игровом процессе как студент;
- изучение с игротехник;
- овладение профессиональными игротехническими навыками.

Прохождение этих периодов педагогу дает педагогу возможность перейти от участия в тренинге, и уровня «знать, как проводится тренинг» до «уметь его

проводить». Для этого нужна практическая отработка игровых метанавыков навыков, а так же профессиональная обратная связь от коллег-коучеров. Овладевшего такой метакомпетентностью педагога можно назвать игротехником.

Кроме перечисленных знаний и умений по владению игротехникой к метакомпетентностям современному преподавателю надо присовокупить вербальные, кинестетические и презентационные умения и навыки, так как, работая со студентами необходимо демонстрировать партнерскую вербализацию учебного процесса.

Педагог должен уметь координировать работу студенческих подгрупп, руководить межгрупповой дискуссией, комментировать происходящее, оказывать помощь и эмоциональную поддержку студентам, давать профессионально экспертную оценку групповой работы, контролировать выполнение норм и правил игры. После каждого этапа или элемента игры преподаватель должен осуществлять рефлекссию, чтобы определить степень удовлетворенности студентов и результативность обучения. Мониторинг можно проводить в виде анкетирования, тестирования, устного или письменного опроса или персональной беседы со студентом.

Педагог игротехник должен знать специфику деятельности или проблемы, моделируемой в игре, быть менеджером игрового режима, следовательно, планировать, организовывать, координировать, контролировать, управлять конфликтными ситуациями, уметь вести игру по памяти, хорошо зная все роли и сценарий обучающей игры. Управление игровым обучающим процессом требует метакомпетентностей связанных с анализом и прогнозом, а так же личных качеств таких как решительность, мобильность, быстрота реакции, хоризма и умение оказывать на людей позитивное влияние. Это означает, что педагог игропрактик:

- владеет умением слушать;
- четко формулирует свои мысли и позицию;
- является аналитиком, экспертом и конфликтологом;
- стрессоустойчив;
- толерантен;
- переговорщик;
- имеет высокий уровень дискуссионной культуры;
- способен вербально влиять на людей;
- занимается самообразованием;
- креативен.

Таким образом, преподаватель, обладающий игротехнической компетентностью должен пользоваться доверием у студентов как профессионал и как человек. Эффективность обучения с помощью интенсивных игровых технологий можно повысить, если педагог является грамотным игротехником, тренингистом, коммуникатором, презентатором.

1. Карпенко Е.А. Игротехники, как способ повышения качества обучения // Психология, социология и педагогика. 2014. № 7 [Электронный ресурс]. URL: <http://psychology.snauka.ru/2014/07/3336> (дата обращения: 07.07.2020).
2. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение [Текст]: учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования / А. П. Панфилова. - 3-е изд., стер. - Москва : Академия, 2012. - 191с.
3. Филатова Л.О. Компетентностный подход к построению содержания обучения как фактор развития преемственности школьного и вузовского образования//Дополнительное образование, 2005. - С. 9-11.