

ИЗУЧЕНИЕ ФЕНОМЕНА ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ ДОШКОЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

На современном этапе в подготовке профессионально компетентных кадров высшей квалификации педагогического профиля происходят качественные изменения, что обусловлено повышенным вниманием к культурологическому направлению в образовании. Система образования призвана выполнять функции развития способностей цивилизованного взаимодействия между людьми, воспитания духовности, «окультуривания» сознания через освоение способов обучения, поведения и общения. В этом заключается сущность культурологической парадигмы, ориентирующей человека на овладение ценностями и основами нравственной, экологической, компьютерной, информационной и других видов культур.

Изучение проблемы профессиональной подготовки будущих педагогов детских дошкольных учреждений в контексте культурологического подхода позволило выделить направление, связанное с формированием игровой культуры на базе психолого-педагогических дисциплин у студентов, обучающихся по специальности «Дошкольное образование». По мнению

Е.Н. Степанова, Л.М. Лузиной, одним из аспектов реализации принципа культуросообразности может являться ориентация воспитателей на отношение к ребёнку как субъекту жизни, способному к культурному самоизменению и саморазвитию. С другой стороны, личность педагога является определяющим фактором в процессе формирования личности воспитанника, своеобразным «посредником» между ребёнком и культурой, «инструментом» педагогического творчества и творцом новых элементов культуры как системы ценностей. Содержательный аспект воспитательной деятельности, процесс организации культурного пространства оказывает значительное влияние на овладение духовными ценностями, их интериоризацию и освоение социального опыта подрастающим поколением. Данные положения актуализируют процессы профессионального совершенствования личности педагога.

Остановимся подробнее на интерпретации сущности игровой культуры как необходимой составляющей профессионализма педагога дошкольного учреждения. На наш взгляд, предмет «игровой культуры» и рассмотрение её содержания как важнейшей составляющей педагогической культуры становится особо актуальным и своевременным, имеет полинаучный характер, так как включает в себя понятия не только педагогики, но и философии, культурологии, социологии и пр., оставаясь при этом понятием прикладного характера. Широкое понятие «культура» позволяет трактовать его как динамическую систему развивающихся программ человеческой деятельности, как определённые достижения и как формирование новых форм общения и отношений.

Не претендуя на исчерпывающее освещение данной проблемы, мы выделили некоторые основные компоненты игровой культуры, определили основные показатели и уровни её сформированности, психолого-педагогические условия практического решения проблемы на основе социально-философского анализа феномена игры исследователей В.А. Аликина, Ю.С. Башкирцевой, И.Е. Берлянд, Н.А. Мазровой, В.М. Розина и др.

Игровую культуру, по аналогии со структурой базисной культуры, мы рассматриваем в виде системы, включающей теоретико-концептуальный и практический блоки в совокупности с необходимым педагогу комплексом личностных качеств. Теоретический блок, в свою очередь, подразделяется на информационные элементы, представляющие систему сформированных теоретических и эмпирических знаний, мотивационно-ценностных ориентаций, способов творческой деятельности, содействующих успешному осуществлению профессиональных функций и личностной самореализации. Содержательный аспект знаний об игре как культурно-педагогическом феномене включает следующие направления: представления об игре как форме эстетической деятельности и рациональный анализ её значения в социокультурной реальности; представления об игре как форме нравственности, способствующей индивидуальной реализации личности в сфере общения; представления об игре как гуманистическом средстве

формирования культуры взаимоотношений; знания о культурном статусе игры, её смысловой реальности, находящей отражение в языке; представления об игре как герменевтическом феномене, существующем благодаря интерпретативной деятельности субъекта, что отражается в возможности наполнения игры различными смыслами; об игре как средстве и форме социализации. Следующие информационные элементы межпредметного, практикоориентированного характера содержат знания об игре как деятельности, об игре как технологии, знания требований, предъявляемых к личностным и профессиональным качествам, необходимым для реализации данных знаний педагогами, и предполагают накопление опыта эмоционально-ценностных отношений, творческой деятельности, освоения и осознания ценностей и способов мышления. Данные элементы тесно связаны с практическим блоком игровой культуры воспитателя, состоящим из рефлексивно-аналитических, проектно-технологических, личностно-профессиональных умений, навыков и техник применения обобщённых знаний об игре как культурном феномене в воспитательно-образовательном процессе через воплощение и реализацию функциональных характеристик игры.

Создавая гипотетическую модель профессиональной компетентности педагога дошкольного учреждения на основе анализа философских, педагогических источников и мысленного эксперимента, мы предположили, что в основу отбора игровой культуры целесообразно положить следующие критерии: критерий соответствия содержания игровой культуры требованиям, предъявляемым к профессиональной деятельности воспитателя современным уровнем развития науки и практики; критерий соответствия социальным представлениям общества о подготовке специалиста данного профиля, который выполняет мотивирующие и ориентирующие функции для педагога, активизирует личность в направлении желаемых изменений; учёт требований профессиограммы, акмеограммы, образовательных стандартов.

Изучение данной проблемы позволило выделить уровни игровой культуры в профессиональной подготовке будущего педагога детского дошкольного учреждения с учётом аксиологического направления, субъектно-деятельностного подхода и индивидуально-личностных составляющих, которые определены как высокий, средний и низкий с соответствующими, поддающимися качественному анализу показателями.

В соответствии с теоретическими разработками нами на базе факультета педагогики и психологии детства МоГУ им. А.А. Кулешова организовано экспериментальное исследование формирования профессиональной компетентности в психолого-педагогической подготовке специалистов системы дошкольного образования посредством игровой технологии, разработанной на основе изучения проблемы использования инновационных технологий в учебном процессе высшей школы. Мы проанализировали возможности дисциплин психолого-педагогического цикла, которые позволяют реализовать целостно процесс формирования

компетентности у студентов, усилить направленность на профессию, связанную с педагогической деятельностью в дошкольном учреждении. Вариативный компонент программы, позволяющий ориентировать содержание обучения на задачи формирования профессиональной компетентности и введение компонента игровой культуры как интегральной характеристики в содержание профессиональной подготовки специалистов дошкольного образования, может быть реализован с использованием разнообразных моделей:

- межпредметной, согласно которой соответствующий материал распределяется по специальным предметам с включением разнообразных видов игр в практические занятия (к примеру, вербальные игры актуальны в курсе «Теория и методика развития речи»; креативные в рамках предмета «Теория и методика изобразительной деятельности»; предметный комплекс деловых игр в курсе «Организация дошкольного воспитания»; проблемные игры, моделирование с элементами игры, игры для активизации мышления, интеллектуальные лабиринты актуальны при изучении методики формирования элементарных математических представлений; театрализованные, режиссёрские, игры-инсценировки на занятиях по педагогическому мастерству и т.д.);

- модульной, которая реализуется через включение в цикл психолого-педагогических дисциплин специальных тем, отражающих своеобразие игры как культурно-педагогического феномена, и внедрение тренингов общения, взаимодействия, креативных, относящихся к формированию различных составляющих игровой культуры;

- монопредметной, представляющей собой углубленное изучение игровой культуры в рамках предмета «Теория и методика игровой деятельности» и разнообразных спецкурсов, в частности спецкурса «Игра как феномен культуры».

Дальнейшее повышение эффективности формирования культуры с учётом деятельности в сфере дошкольного образования мы связываем с более полным использованием возможностей организации научных исследований студентов при написании курсовых и дипломных работ, проведением воспитательных мероприятий.

Практическое решение внедрения компонента игровой культуры в процесс профессиональной подготовки будущих специалистов системы дошкольного образования требует обновления учебного процесса посредством проектирования и оптимизации микроцелей обучения студентов, направленных на формирование игровой культуры; включения в содержание обучения представлений о компонентах игровой культуры и технологиях её формирования; разработки и внедрения комплекса учебных игр, ориентированных на формирование знаний, умений и навыков, развитие личностных и профессиональных качеств, диагностику личностного и профессионального развития и реализацию принципа профессиональной направленности; использования разнообразия форм учебной работы с целью повышения ценностно-мотивационной ориентации студентов на овладение

профессиональной компетентностью и увеличения познавательной, творческой активности и самостоятельности; построения модели взаимоотношений преподавателя и студентов на основе обеспечения личностно ориентированного характера процесса обучения.

Формирование осознанного отношения студентов к различным видам деятельности, высокий уровень мотивации к изучению психолого-педагогических дисциплин, системное видение процесса воспитания игровой культуры, применение полученных знаний для повышения качественного результата взаимодействия с детьми и совершенствования игрового процесса является неременным условием достижения ими высокого уровня профессиональной компетентности.