

Березовская Т.В., Панина С.В.

**ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ЛИЧНОСТИ В
УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

T. V. Berezovskaya, S. V. Panina

**THE CREATION OF SOCIAL COMPETENCE OF THE INDIVIDUAL IN THE EDUCATIONAL
PROCESS**

УДК: 371.382

В статье говорится, что для формирования социальной компетенции личности в учебно-воспитательном процессе эффективным условием является внедрение и организация игровых технологий, создающих благоприятный микроклимат нравственных взаимоотношений, продуктивного сотрудничества и диалога субъектов личностного саморазвития. Авторы рассматривают педагогические условия, принципы моделирования игровых действий по формированию у старшеклассников ценностно-смысловой системы отношений, для интериоризации растущим человеком социокультурных ценностей, приобретения личностных смыслов собственного существования, жизнедеятельности в обществе и дальнейшего профессионального становления.

The article says that the creation of social competence of the individual in the educational process is an effective condition for the implementation and organization of gaming technology, creating a good microclimate of moral relationships, productive cooperation and dialogue, the subjects of personal self-development. The authors consider the pedagogical conditions, the principles of simulation gaming action on the formation of a high school value-semantic system of relations for the internalization growing human socio-cultural values, the acquisition of personal meanings of their own existence, life in the community and further professional development.

Гуманизация отношений как одна из основных педагогических задач, признание ценности отдельной личности в ее индивидуальной неповторимости и психологизация всей системы учебно-воспитательного процесса послужили почвой для создания эффективных педагогических технологий. Они родились как альтернатива традиционным и общераспространенным формам учебно-воспитательного процесса, как обновление того, что было в организации образовательной и воспитательной работы, как движение вперед с опорой на практический вчерашний опыт.

В комплексе с другими воспитательными методами, игра способствует активизации коллективной творческой деятельности, формированию умения поиска вариативных решений задач через игровые ситуации, укрепляет веру в собственные творческие силы, повышает интеллектуальный потенциал, развивает умение управлять своими эмоциональными, практическими и физическими сферами жизни.

Проблема возможности включения игры в учебно-воспитательную систему всегда интересовала отечественных и зарубежных педагогов. Удивительной по своему содержанию была авторская школа Саммерхилл, созданная в 1924 г. английским

педагогом Александром Нейлом. Свобода и счастье детей вот что являлось основной ее целью, а один из ее принципов гласил: игра должна стать обязательным условием всех видов деятельности в школе, так как является естественной потребностью детского организма.

Широкое распространение игровые методы получили в педагогическом процессе коммуны, возглавляемой А.С. Макаренко, в Школе Радости В.А.Сухомлинского, на данных методах построена коммунарская методика И.П.Иванова, с применением этих методов продуктивно работает коллектив единомышленников 825 московской школы (директор В.А. Караковский).

"Игра дело серьезное" утверждал д.п.н. С.А. Шмаков, один из самых больших знатоков игры и игрового взаимодействия [1]. Педагогический коллектив Ивановской неполной средней школы Кировской области ряд лет успешно проводит опытно-экспериментальную работу по созданию Школы Играющей.

Игра стала одним из ведущих направлений в работе очно-заочной школы "Лидер" (1995-2010 гг.) города Якутска работающем при детской академии «Полярная звезда» при Саха НВК.

Деятельность данных опытно-экспериментальных площадок показывает, что в игровой деятельности активизируется мышление и позитивное поведение, происходит более эффективное закрепление и приобретение новых знаний, умений и навыков, обогащается индивидуальный опыт, создается атмосфера социальной защищенности и творческого сотрудничества.

В данной статье мы акцентируем внимание на развитии организационно-педагогических условий применения игровых методов в учебно-воспитательном процессе школьных и внешкольных учреждений.

К организационно-педагогическим условиям мы относим:

1. определение формы игровой деятельности и ее содержания;
2. учет коллективистского характера игровой деятельности и в то же время стремление дойти до каждого ребенка;
3. обеспечение этики взаимодействия;
4. подведение итогов и анализ игровой деятельности. При использовании игровых методов необходимы определенный эмоциональный настрой, четкая установка, учет возрастных особенностей,

целевое назначение игры и удовлетворенность от игрового действия.

Каждое игровое взаимодействие предъявляет организаторам определенные требования, в которых бы игра:

- имела познавательное значение;
- активизировала социально-значимую деятельность подростков;
- обеспечивала мыслительную активность участников игры;
- создавала условия для развития творческого потенциала;
- способствовала сплочению коллектива;
- соответствовала принципу "как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц" [2].

Этика поведения играющих, в основном, обусловлена коллективным характером взаимодействия. Это обязывает участников игры быть честными, справедливыми, уметь отвечать за свои поступки, уважительно относиться не только к товарищам по команде, но и к своим соперникам.

Коллективный характер игровой деятельности предоставляет возможность согласованно принимать решения и совместно выходить из спорных ситуаций без личностных обид и неудобств.

Игра служит не только проявлению самостоятельности, силы, ловкости и находчивости, но и является своеобразным тренингом для проявления нравственных качеств. В игре наглядно выявляются иногда скрываемые ребенком черты характера и особенности поведения. Учитывая эти условия, позиция педагога при проведении игры тоже должна быть активной, в игровом взаимодействии он должен уметь выделять не только физическую выносливость и эрудицию подростков, но и наблюдать за нравственными проявлениями детей, их творческой деятельностью, проявлением волевых качеств. Для обеспечения этики взаимодействия целесообразно до начала игры выработать "игровой кодекс", научить приемам этической защиты и учитывать, что в качестве важных моментов общения выступают эмпатия и рефлексия.

Опыт показывает: если первая игра проходит успешно, то дети и подростки охотно выполняют ее на другом игровом материале. К сожалению, неправильный подход к данному условию способствует тому, что дети из-за необъективности при подведении итогов игры некоторое время не желают вступать в следующее игровое взаимодействие. Во избежание подобных ошибок, до начала игры нужно предъявить четкие критерии оценок и неукоснительно выполнять их. После подведения итогов и их оглашения целесообразно провести анализ игровой деятельности. Формы анализа могут быть самыми разнообразными: собеседование, открытый микрофон, анкета, экран эмоционального настроения и другие.

В последнее время наиболее часто используются интеллектуально-познавательные игры, обеспечивающие более эффективное накопление опыта творческой деятельности, развитие способности

ориентироваться в нестандартных ситуациях и формируют умения и навыки выработки правильной стратегии в любом конкретном случае.

По степени сложности ИПИ (интеллектуально-познавательные игры) условно делим на три группы:

- *обучающие*, цель которых дать конкретные знания в определенной отрасли;
- *познавательные*, в которых участник путем проб и ошибок находит правильный ответ, приобретает новые знания;
- *интеллектуальные*, требующие конкретного ответа на поставленный вопрос, дающие возможность проверить IQ (коэффициент собственного интеллекта), диапазон своего тезауруса в области общих или отраслевых знаний.

Игры данного типа по характеру дидактических задач делятся на:

- репродуктивно-поисковые;
- конструктивно-поисковые;
- коллективно-творческие [3].

В обучающих играх использование репродуктивно-поискового метода способствует усвоению предметной терминологии, проходимого во время занятий материала. В игре "И коротко, и ясно" по принципу синонимичных словесных конструкций необходимо заменить одно выражение другим, более коротким, или назвать заложенным в нем термином. В играх типа "Найди родственников", "Пятый лишний", "Двое не в счет" и других проверяется знание общих признаков и осознание принципов классификации. Такие игровые выражения типа "Каждый охотник желает знать, где сидит фазан", "Пифагоровы штаны во все стороны равны", или песни из радио-передачи "Веселые уроки радио-няни" типа: "В именительном, винительном пишем полторы. В остальных падежах пишется полтора" и т.п. позволяют без особых волевых усилий запомнить новый материал, систематизировать полученные знания".

К конструктивно-поисковому методу, который в большей степени используется в интеллектуально-познавательных играх, относятся игры типа "Рассказ с ошибками", "Он этого не делал", "Поле чудес", "Подтверди или опровергни данное высказывание" и другие. Главное их назначение состоит, как правило, в том, что они содержат в себе неполную информацию. В данных играх необходимо не только найти правильный ответ, но и аргументировать свое решение. По выражению З.В. Баянкиной главная их прелесть заключается в том, что они побуждают детей к самостоятельному поиску нестандартного решения, вооружают их методами самостоятельного мышления.

К играм, в которых используется **коллективно-творческий метод** относятся: игры-смотры, игры-соревнования ("Звездный час", "Крестики-нолики", "Морской бой", "Пять на пять") и другие. Они предоставляют участникам возможность показать уровень своей эрудиции, на практике подтвердить умения и навыки, полученные во время занятий или в процессе самообразования, продемонстрировать свой

творческий потенциал и готовность к групповому игровому взаимодействию, проявить волю к победе.

Играть с азартом, быть достойным партнером, уметь творчески выражать себя дело нелегкое. Обычно для достижения высокого уровня овладения игровой технологией требуется время, практико-ориентированная деятельность и личностно-заинтересованный подход игротехника.

Эффективно используя игровые методы, наращивая динамику их развития, педагог непременно должен помнить о специфическом влиянии игры на жизнедеятельность человека, ибо "человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает человеком лишь тогда, когда играет".

Интеллектуально-познавательные игры вариативны, т.е. организатор, классный руководитель, организатор детского движения в школе, да и сами учащиеся легко могут адаптировать их для использования в любой возрастной группе, исходя из знаний, умений и навыков своих друзей - воспитанников. Вопросы разной степени сложности позволят организатору игры отобрать наиболее подходящие для той или иной группы.

Игровая деятельность способствует развитию, воспитанию и обучению ребенка, но самое главное, что она позволяет школьникам проверить уровень своих притязаний, при этом не ущемляя достоинства и самолюбия игроков. Задача познания себя является для человека значимой, так как каждый шаг продвижения к ней способствует его развитию.

Игра является наиболее щадящим методом для удовлетворения притязаний личности и выхода ее на различные уровни самопознания. Однако, выбирая игровой материал, способствующий определению уровня притязаний старших школьников, необходимо учитывать, что самопознание и самооценка имеют важные отличия от интроспекции:

- во-первых, эти процессы куда сложнее и продолжительнее, чем обычные акты интроспекции; данные самонаблюдения в них входят лишь как первичный материал, накапливаемый и подвергаемый обработке;
- во-вторых, человек получает сведения о себе не только от самонаблюдения, но и от внешних источников, т.е. от объективных результатов своих действий, от общения с другими людьми и пр.

Составление модели игр на самопознание требует от педагога и учащихся широты тезауруса по различным отраслям знаний (этика, физиология, психология, педагогика и др.), в рамках же содержательного наполнения игры на самопознание могут охватывать практически все направления научных знаний, практического опыта, апробацию различных умений и навыков индивидов. Моделирование игр на самопознание строится исходя из знаний, умений, которые определяют направленность воспитательных задач, которые ставит перед игроками руководитель игры.

Имея широкий диапазон проверки практических и познавательных потребностей личности, модель игр на самопознание способна предоставить педагогам и

учащимся возможность проявить свой творческий потенциал при их составлении, подборе, проведении и анализе. Направленность игр на самопознание определяется поставленной воспитательной задачей самосовершенствования личности.

Именно в старшем школьном возрасте молодые люди практически готовы воспринимать объективную информацию о себе. Информацию о норме или об отклонении личностных и других качеств они воспринимают внешне более спокойно и, главный анализ и переосмысление полученной информации является для них стимулом самостоятельной работы над собой по коррекции негативных или слабо развитых качеств собственной личности. Объясняется это тем, что у данной возрастной группы школьников сильно выражено стремление к самосовершенствованию, к обогащению собственного социального опыта, взаимодействию с другими людьми [4].

Игра дает возможность старшеклассникам объективно познать свои положительные и отрицательные личностные качества, определить уровни содержания умений, навыков и знаний, она не ущемляет их самолюбия и не разрушает их самоуважения. Игровая деятельность способствует коррекции отрицательных качеств и стимулирует развитие позитивных свойств личности, при этом не оказывает насильственного воздействия на индивида, так как любая игровая деятельность изначально строится на принципе добровольного участия в ней каждого игрока.

При моделировании игр на самопознание следует делать акцент на следующие принципы:

- самореализация старшими школьниками своего «Я», тесно связана с самопознанием и саморазвитием, приводящим к формированию самосознания, т.е. системы представлений о самом себе, о своих способностях, своей значимости, оценка школьниками своих поступков;
 - включенность участников эксперимента во взаимодействие с другими людьми позволяет глубже понять себя и окружающих, войти в социальные отношения с другими людьми;
 - самостоятельность в определении основных задач, содержания и форм игровой деятельности, направленных на дальнейшее самосовершенствование;
 - творчество, которое предполагает создание таких условий, когда у любого участника игры возникает желание проявить творческую активность, придумать новые варианты и подходы к решению поставленных задач. Жить творить, выдумывать, действовать ради общего дела, коллектива;
 - сотрудничество старшеклассников и взрослых в игровом взаимодействии, деловом общении, на творческих занятиях, во время бесед, встреч и т.д.
- Игры могут носить коллективный характер, и тогда влияние коллектива на развитие конкретной личности будет определяться:
- личностной позицией школьника, положением личности в системе отношений коллектива;
 - характером, формами, способами организации, направленностью деятельности;

- разнообразием реализуемых личностью социальных ролей;

- поведением личности в коллективе, связанным доминирующими интересами, потребностями, характером самооценки.

Широко известно, что все личностные свойства в разной степени осознаются человеком и по-разному проявляются в его деятельности. Благодаря двуплановости игры, старшие школьники получают возможность не только видеть себя и свои поступки в настоящем, но и строить свои действия на будущее, корректируя отрицательные качества и совершенствуя положительные.

Моделируя игры на самопознание необходимо помнить о том, что выбор игровых технологий и постановка целей игрового взаимодействия, выстраивается из личностных притязаний и возможностей взрослого человека по отношению к старшеклассникам. Данная серия игр строится по принципу Я + ОНИ = МЫ.

«Я» - это внутриличностное отношение педагога к целям и задачам игровой деятельности. Постепенно «Я» переходит в межличностные отношения, т.е. педагог решает поставленные перед собой задачи совместно со старшеклассниками (Я + ОНИ). МЫ - это совместное достижение поставленных целей. Организатор игры и играющие становятся коллективом единомышленников, стремящимся к достижению общей цели, притворяющим в жизнь общие задачи, создающим условия для личностного самопознания себя является для человека значимой, так как каждый шаг продвижения к ней способствует его развитию [5].

Игра является наиболее щадящим методом для удовлетворения притязаний личности и выхода ее на различные уровни самопознания. Однако, выбирая игровой материал, способствующий определению уровня притязаний старших школьников, необходимо учитывать, что самопознание и самооценка имеют важные отличия от интроспекции:

- во-первых, эти процессы куда сложнее и продолжительнее, чем обычные акты интроспекции; данные самонаблюдения в них входят лишь как первичный материал, накапливаемый и подвергаемый обработке;

- во-вторых, человек получает сведения о себе не только от самонаблюдения, но и от внешних источников, т.е. от объективных результатов своих действий, от общения с другими людьми и пр.

Составление модели игр на самопознание требует от педагога и учащихся широты тезауруса по различным отраслям знаний (этика, физиология, психология, педагогика и др.), в рамках же содержательного наполнения игры на самопознание могут охватывать практически все направления научных знаний, практического опыта, апробацию различных умений и навыков индивидов. Моделирование игр на самопознание строится исходя из знаний, умений, которые определяют направленность воспитательных задач, которые ставит перед игроками руководитель игры.

Имея широкий диапазон проверки практических и познавательных потребностей личности, модель игр на самопознание способна предоставить педагогам и учащимся возможность проявить свой творческий потенциал при их составлении, подборе, проведении и анализе. Направленность игр на самопознание определяется поставленной воспитательной задачей самосовершенствования личности.

Именно в старшем школьном возрасте молодые люди практически готовы воспринимать объективную информацию о себе. Информацию о норме или об отклонении личностных и других качеств они воспринимают внешне более спокойно и, главное анализ и переосмысление полученной информации является для них стимулом самостоятельной работы над собой по коррекции негативных или слабо развитых качеств собственной личности. Объясняется это тем, что у данной возрастной группы школьников сильно выражено стремление к самосовершенствованию, к обогащению собственного социального опыта, взаимодействию с другими людьми.

Игра дает возможность старшеклассникам объективно познать свои положительные и отрицательные личностные качества, определить уровни содержания умений, навыков и знаний, она не ущемляет их самолюбия и не разрушает их самоуважения. Игровая деятельность способствует коррекции отрицательных качеств и стимулирует развитие позитивных свойств личности, при этом не оказывает насильственного воздействия на индивида, так как любая игровая деятельность изначально строится на принципе добровольного участия в ней каждого игрока.

При моделировании игр на самопознание следует делать акцент на следующие принципы:

- самореализация старшими школьниками своего «Я», тесно связана с самопознанием и саморазвитием, приводящим к формированию самосознания, т.е. системы представлений о самом себе, о своих способностях, своей значимости, оценка школьниками своих поступков;

- включенность участников эксперимента во взаимодействие с другими людьми позволяет глубже понять себя и окружающих, войти в социальные отношения с другими людьми;

- самостоятельность в определении основных задач, содержания и форм игровой деятельности, направленных на дальнейшее самосовершенствование;

- творчество, которое предполагает создание таких условий, когда у любого участника игры возникает желание проявить творческую активность, придумать новые варианты и подходы к решению поставленных задач. Жить творить, выдумывать, действовать ради общего дела, коллектива;

- сотрудничество старшеклассников и взрослых в игровом взаимодействии, деловом общении, на творческих занятиях, во время бесед, встреч и т.д.

Игры могут носить коллективный характер и тогда влияние коллектива на развитие конкретной личности будет определяться:

- личностной позицией школьника, положением личности в системе отношений коллектива;
- характером, формами, способами организации, направленностью деятельности;
- разнообразием реализуемых личностью социальных ролей;
- поведением личности в коллективе, связанным доминирующими интересами, потребностями, характером самооценки [3].

Широко известно, что все личностные свойства в разной степени осознаются человеком и по-разному проявляются в его деятельности. Благодаря двупланности игры, старшие школьники получают возможность не только видеть себя и свои поступки в

настоящем, но и строить свои действия на будущее, корректируя отрицательные качества и совершенствуя положительные.

Литература:

1. Шмаков С.А. Волшебное слово «сам». - М: Мол. Гвардия, 1998. -124 с.
2. Иванов И.П. Методика коммунарского воспитания: Кн. Для учителя,- М.: Просвещение, 1990. -143с.
3. Кьверляг А.А. Методы исследования в профессиональной педагогике. - Таллин: Валгс, 1980. - 334 с.
4. Куликова Л.Н. Воспитать себя - М.: Просвещение, 1991,- 143 с.
5. Горенко Е.А., Толстикова В.И. Природа собственного «Я». - М.: армада-пресс, 2001. - 288 с.

Рецензент: д. пед. н., профессор Т.Т. Саввинов
