

ИГРОВОЙ МЕТОД В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЕ «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ» В ВУЗЕ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ ОТКРЫТОГО СОЦИАЛЬНОГО КАПИТАЛА

THE GAME METHOD IN THE PROCESS OF TEACHING THE DISCIPLINE "PHYSICAL CULTURE AND SPORT" AT THE UNIVERSITY AS A FACTOR IN THE FORMATION OF OPEN SOCIAL CAPITAL

**S. Nityagovsky
G Matsepura**

Summary: The article attempts to substantiate the transformation of the game method in physical education classes at the initial stage of education at the university. It is shown that modern students who received a negative experience of isolation during the school period due to the COVID-19 pandemic are hardly able to form open-type social capital. The initial stage of education at a university can become for many such a space for a game-dialogue, in which the ability to communicate is revealed especially brightly. The game as the basis of life arrangement in this context should be filled with semantic content, even if this approach contradicts the habitually perceived essence of the game as an attainable practice. The reformatting of the game does not occur due to a change in its structure or content, the transformation is carried out through the immanent postulation of the significance of the procedures for cooperation with partners in the team. The transfer of meaning to semantic content contributes to the discovery by students of a significant Other, the dialogue with which turns out to be an element of self-knowledge. Spontaneous self-knowledge becomes reflexive and filled with meaningful connotations, as opposed to the emotional perception of the situation. The inclusion of a game-dialogue in the educational process allows you to actively influence the formation of open-type social capital.

Keywords: game method, dialog, physical education, social capital.

Нитяговский Сергей Анатольевич

Старший преподаватель, Тихоокеанский
государственный университет
000544 @pnu.edu.ru

Маценура Галина Николаевна

Старший преподаватель, Тихоокеанский
государственный университет
mase@mail.ru

Аннотация: В статье предпринята попытка обоснования трансформации игрового метода на учебных занятиях по физической культуре на начальном этапе обучения в вузе. Показано, что современные студенты, получившие в школьный период обучения отрицательный опыт изоляции в связи с пандемией COVID-19, с трудом способны формировать социальный капитал открытого типа. Начальный этап обучения в вузе может стать для многих таким пространством игры-диалога, в котором способности к коммуникации раскрываются особенно ярко. Игра как основа жизнеустройства в данном контексте должна быть наполнена смысловым содержанием, даже если этот подход противоречит привычно воспринимаемой сути игры как достижительной практики. Переформатирование игры происходит не за счет изменения ее структуры или содержания, трансформация осуществляется через имманентное постулирование значимости процедур сотрудничества с партнерами по коллективу. Перенос значения на смысловое содержание способствует обнаружению студентами значимого Другого, диалог с которым оказывается элементом самопознания. Спонтанное самопознание становится рефлексивным и наполненным осмысленными конотациями в противовес эмоциональному восприятию ситуации. Включение в учебный процесс игры-диалога позволяет активно воздействовать на формирование социального капитала открытого типа.

Ключевые слова: игровой метод, диалог, физическая культура, социальный капитал.

Вставшем классическим труде И. Хейзинги Homo ludens (с лат. — «Человек играющий»), игра представлена как основополагающая способность человека структурировать окружающий мир так, чтобы оказавшись внутри него, было возможным не просто узнавание мира, но и его перманентное творческое преобразование. «В игре мы имеем дело с тотчас узнаваемой каждым абсолютно первичной жизненной категорией, с некоей тотальностью, если вообще существует что-нибудь заслуживающее этого имени. В этой ее целостности и должны мы попытаться понять игру и дать ей оценку» [6, С13] Автор подчеркивает, что игра как деятельность предшествует любым другим человеческим проявлениям, являясь, по

сути, основанием жизни, что характерно для всего животного мира. В отличие от животных человек сделал естественные животные проявления культурным феноменом, облачив базовое биологическое свойство в такие формы, в которых игра превращается в искусственно сконструированный элемент бытия. Целью данной работы стало обоснование игры в самом широком смысле, как фактора конструирования и накопления социального капитала открытого типа на практических занятиях по физической культуре в вузе. Социальный капитал понятие, ставшее популярной объяснительной практикой, используемой гуманитарными науками для описания состояния общества в различные эпохальные периоды.

В самом общем виде его обозначают как «особый вид капитала, не использующего в качестве своего источника материальные ресурсы и представляющего собой связи и отношения между людьми, основанные на взаимном ожидании определенного поведения, взаимных обязательствах и доверии» [2].

Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» является общеобязательной для изучения в системе образования, находясь, тем не менее, в особом положении по сравнению с остальными учебными предметами. Эта особенность предмета наиболее ярко проявляется, когда молодые люди, поступившие на первый курс университета, начинают осваивать новое для себя пространство обучения и коммуникации. Практические занятия по предмету в вузе традиционно организуются в зависимости от инфраструктурных возможностей вуза и жестко привязаны к сетке расписания процесса обучения. В большинстве вузов для построения учебного процесса используется стандартный подход формирования учебных групп, при котором в одной группе оказываются совершенно разные по уровню подготовленности ребята. Если на большинстве теоретических дисциплин разница подготовки может проявляться не сразу, то на занятиях по физической культуре эта разница бросается в глаза моментально. Не секрет, что первые минуты знакомства в незнакомой группе сверстников некоторые члены коллектива используют для демонстрации своих сильных сторон, тогда как другие выбирают стратегию пассивного поведения.[4]. При наличии на специализированных кафедрах вуза возможности обеспечить индивидуальный подход к студентам эта проблематика не столь очевидна, но в большинстве случаев преподаватели ориентируются на общие групповые параметры контроля. В итоге на первом, наиболее важном этапе обучения, внутри формальных учебных групп, формируются более мелкие подгруппы, связанные с реализацией физического потенциала. Для каждого молодого человека начальный этап обучения в вузе ставит на повестку важнейшую функцию личности, которая состоит в обосновании своего отношения к определенной жизненной ситуации, в выявлении ее смысла и включения в набор необходимых жизненных параметров. Обычно этот процесс проходит в латентном режиме, когда большое количество вызовов настоятельно требуют адекватного ответа. Определяющим методом ориентации личности в данном процессе создания личностно-ориентированной ситуации становится диалог, как инструмент с помощью которого личность определяется в многообразии ситуационных маркеров. Диалог в данном контексте не распространенная практика вопросно-ответного метода обучения, а искусственная ситуация, только внутри которой личностные функции каждого индивида актуализируются до приобретения ими ценностно-значимой позиции. Диалог не приводит к простым эмпирически проверяемым истинам, это скорее процесс который

можно описать как «целерациональное действие» не имеющее конкретно выраженной цели. Потребность в диалоге — базовая потребность человека и как все потребности подобного рода не может быть завершена окончательно. Игра как явление того же порядка потребностей что и диалог также не заканчивается даже если по формальным правилам финальный сигнал прозвучал. Можно сделать вывод что игра и диалог, по сути, тождественные явления в жизни человека. Исходя из сформулированного предположения нами была сформулирована концепция игры-диалога на занятиях по физической культуре на начальном этапе обучения в вузе, сутью которой стало включение в практические занятия простых по содержанию подвижных игр, но с наполнением этих действий особым смысловым содержанием. Обычные подвижные игры заканчиваются победой одной из сторон и поражением другой, это формальное значение игры, другое измерение игры связано с ее смысловым наполнением, при этом обычно принято смысл и значение игры отождествлять в конечном результате. В нашем подходе происходила дивергенция значений и смыслов через смещение акцентов деятельности не на конечный результат, а на процесс взаимодействия между участниками игры. Обязательным условием конечного результата было полноценное включение в его достижение всех без исключения членов команды, что требовало от более сильных участников некоторого обуздания своих претензий с одной стороны и попыток проявления несвойственной активности со стороны более слабых участников. В спортивной практике такой подход выражается в формуле «зачет по последнему», когда результат командных действий зависит от каждого члена коллектива. Данный подход, так или иначе, завязывает усилия индивидов на результате как доминанте сути действия, что снимает значительную часть смыслового наполнения действия как диалога между партнерами. В нашей концепции игры-диалога результат постулировался как вторичное по отношению к коммуникации явление. Восприятие подобного задания игры, когда ключевой финальный показатель изымался из значимых параметров в пользу процесса коммуникации, воспринимался участниками сначала негативно. Это объяснимо детерминированными практикой и опытом установками, усвоенными в предыдущие этапы обучения. Возникающая в ходе занятия проблемная ситуация приводила к активному проявлению участниками коммуникации эмоций, оформленных как «овнешненные» личностные акты, требующие сами по себе рефлексивной оценки. Находясь внутри проблемной ситуации, когда противоречие между желанием проявить себя и необходимостью ограничения подобного проявления эксплицировала в индивидуальном сознании скрытую до сих пор способность определять «границы чужих мнений», студенты незаметно для самих себя начинали формирование диалогового пространства в котором оппонент не соперник и не враг, а Другой, имеющий не меньше,

а даже больше прав на самопроявление в данном виде деятельности. Являясь динамичной практикой игра, как основание активности сама по себе, способствует формированию описанного поля, выводя межличностные отношения в состояние напряжения. От каждого участника игры требуется быстрое принятие решения, когда объективно существующая проблема предстает в виде субъективно значимого действия, результат которого будет оцениваться не по его формальному статусу, а по другим искусственно обозначенным параметрам. Одним из формальных признаков игры-диалога подобного типа является ее пространственно-временная «выхваченность» из привычного течения времени, в рамках игры на второй план отходят все виды повседневного окружения и возникает особое, идеальное, замкнутое пространство с признаками сакрального. После окончания игры индивиды могут вернуться к повседневным формам взаимодействия, но ощущение пребывания в особом, обособленном пространстве игры остается в сознании надолго. В этом пространстве в режиме сверхнапряжения и сгущения времени происходит опознавание Другого как странного актора, претендующего на значимое место в моем личном мировосприятии. Опознавание Другого не как другого, а как со-родственного мне человека, для которого я также могу стать или не стать желаемым. Другим, меняет окрашенность взаимодействия перевода его из привычной «конфликтной» формы в «рефлексивную». Осуществление коммуникации в подвижных играх несет еще одну смысловую нагрузку, а именно тот факт, что доминирующим языком коммуникации становится не привычная процедура вербализации, то есть перевода эмоций в слова, а выражения сути сообщения языком тела и жеста. В этом разрезе коммуникация между людьми выводит на передний план фундаментальные биологические способности человека, заретушированные временем и культурой, но остающиеся при этом основанием живого организма. Возникновение в процессе игровой коммуникации способность не только принимать и передавать сообщения особым образом, способствует развитию способности генерировать но-

вые сообщения, накапливая эффект «расширения сознания» [3], что в свою очередь может стать основанием для формирования социального капитала открытого типа. Для адекватной коммуникации необходимо чтобы было как минимум двое участников диалога, так как только между ними может возникнуть, или, скорее, проявиться то, что Л.С. Выгодский характеризовал так: «первоначально всякая высшая функция была разделена между двумя людьми, она была взаимным психологическим процессом». [1].

Современные студенты, пережившие на пике пубертатного периода пандемию COVID-19, оказались заложниками вынужденного ограничения взаимоотношений в прямом смысле. Необходимые для жизни навыки общения не утрачены, но подверглись негативной коррекции, что может сказаться в дальнейшей жизни [5]. Поиск путей исправления данной ситуации продолжается по всем направлениям и физическая культура и спорт в любом формате действенное средство развития данной человеческой способности. Конструирование на учебных занятиях диалогово-игрового пространства коммуникации оказывается мощным педагогическим средством, способствующим дать участникам коммуникации позицию, через которую они оказываются способными не просто формировать социальный капитал открытого типа, но и воспринимать его как важный ресурс личностного развития. Учебные занятия подобного типа, когда целевые показатели отодвинуты в сторону, а на первое место выходят ценностные характеристики общения оказываются наполненными не только эмоциональным содержанием, но и смысловым, что делает практику подобного рода эффективным средством воспитания молодых людей, как потенциальных авторов индивидуальной жизненной стратегии совместно с товарищами по процессу обучения в вузе. Данная методика наиболее востребована студентами в самый начальный период обучения в вузе, когда знакомство с коллегами по учебе выступает как напряженный личностный акт деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Выгодский Л.С. Психология развития человека. _ М.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2003. - 1136 с. с ил.
2. Социальный капитал // Социология: Энциклопедия / Сост. А.А. Грицанов, В.Л. Абушенко, Г.М. Евелькин, Г.Н. Соколова, О.В. Терещенко. Минск: Интерпрес-сервис, 2003. С. 405.
3. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек — текст — семиосфера — история. - М.: «Языки русской культуры», 1999. 464 с.
4. Чернышев В.П., Чернышева Л.Г., Бобина О.Н., Кондратюк И.В., Лысенко О.А. Физическая культура и спорт как нестандартный аспект формирования коммуникативного пространства в современном обществе. 2021. № 6. С. 43-47.
5. Чернышев В.П., Малюгин А.М. Бородин П.В., Клименко В.А. Физическая культура и спорт в современном обществе как компенсаторный аспект социальности. Социология. 2021. №5. С.216-220.
6. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. / Йохан Хейзинга. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2020. - 400 с.

© Нитяговский Сергей Анатольевич (000544 @pnu.edu.ru), Мацепура Галина Николаевна (mace@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»