

УДК 378.147

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ИГРОТЕКИ КАК УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ

И. В. Резанович, М. В. Дюжакова, А. М. Акимова

Воронежский государственный педагогический университет

Поступила в редакцию 29 сентября 2023 г.

Аннотация: в статье обозначена проблема снижения реального общения студентов, что тормозит развитие их социального интеллекта. Предложено расширение содержательного наполнения понятия «игротека» и его применение к собранной и освоенной студентами коллекции педагогических игр. Разработаны этапы, формы и методы целенаправленной работы по созданию студентами персональной педагогической игротеки на протяжении 1–3 курсов с обязательным проигрыванием всех игр в группе и последующим обсуждением. Доказано позитивное влияние предлагаемой работы на развитие социального интеллекта студентов.

Ключевые слова: персональная игротека, будущие педагоги, развитие, социальный интеллект.

Abstract: the article identifies a problem of decrease in real communication between students, which hinders their development of social intelligence. It is proposed to expand the content of the concept of “game library” and its application to the collection of pedagogical games collected and mastered by students. The stages, forms and methods of purposeful work on the creation of a personal pedagogical game library by students during the 1–3 courses with the obligatory playing of all games in the group and subsequent discussion have been developed. The positive impact of the proposed work on the development of students' social intelligence is proved.

Key words: personal game library, future teachers, development, social intelligence.

В настоящее время происходит переход от аналогового мира к цифровому. Этот переход сопровождается тотальным увлечением молодежи гаджетами и заменой прямых контактов виртуальными. Данное обстоятельство оказывает негативное влияние на формирование и развитие социального интеллекта молодых людей. Особенно чувствительным данное обстоятельство оказывается для будущих специалистов, работающих в системе «человек – человек», в частности будущих педагогов. Ведь именно они должны не только передавать знания, но и воспитывать своих учеников, общаться с ними, понимать их проблемы, находить адекватные способы решения, предлагать пути работы над собой, помогать решать конфликтные ситуации и т.д. Успешность такой работы непосредственно связана с уровнем развития социального интеллекта педагога.

Вместе с тем сегодняшние студенты педагогических вузов – представители поколения, которое недостаточно понимает окружающих людей (особенно невербальный язык общения) и не ин-

тересуется анализом их эмоционального состояния, не склонно анализировать свое поведение и прогнозировать его последствия. Все это может негативно сказаться в дальнейшем на профессиональной педагогической деятельности выпускников вуза. Следовательно, педагогическому сообществу высшей школы необходимо искать особые методы и формы работы со студентами, которые бы максимально нивелировали существующую проблему. Одним из таких методов может стать создание студентами персональной педагогической игротеки.

Цель исследования: теоретически обосновать сущность персональной педагогической игротеки и верифицировать ее влияние на развитие социального интеллекта у студентов педагогических направлений подготовки и специальностей.

Теоретический анализ проблемы. На протяжении многих столетий игра как символический образ жизни интересовала ученых – представителей различных научных областей: философии, культурологии, психологии, педагогики и др. Но, несмотря на длинную историю научного осмысления феномена игры, каждое научное направление до сих пор трактует его по-своему.

Философские основы теории игры создал И. Кант, понимая ее как источник удовольствия, эстетического наслаждения и самореализации в свободное время, как свободную игру способностей [1]. Дальнейшее развитие эти идеи получили в трудах К. Грооса [2], рассматривавшего игру как *упражнения природных склонностей*, как развитие от «наследуемой природы» к «приобретаемой природе», и Ф. Шиллера, трактующего игру как *наслаждение* и проявление свободных сил [3]. Несложно заметить, что К. Гроос придерживался биологических позиций, а Ф. Шиллер – эстетико-биологических. Безусловно, у каждого из них были сторонники и оппоненты.

Среди отечественных философов выделим позицию Г. В. Плеханова, согласно которой ребенок обращается к игре в ответ на потребности общества, в игре он тренируется и *учится жить в коллективе* [4].

В XX веке активные научные разработки появились в психологии, благодаря им пришло осознание ценности игры для полноценного развития человека:

- теория функционального *удовольствия*, которая обосновывает получение удовольствия от самого факта игры в независимости от результата (К. Бюлер [5]);

- теория *мотивации*, которая раскрывает одну из сторон смысла игры для ребенка – потребность в самоутверждении (А. Адлер [6]);

- теория культурного *научения*, рассматривающая игру как способ социального, познавательного и культурного развития (М. Томаселло [7] и др.).

В отечественной психологии особое место среди теоретических трудов по проблеме игры занимают работы Л. С. Выготского [8 и др.], раскрывающие ценность игры и ее художественно-эстетическую направленность, и Д. Н. Узнадзе [9 и др.], доказывающие проявление творческого потенциала ребенка и *реализацию его внутренних установок* в процессе игры. Кроме того, большую ценность представляют труды С. Л. Рубинштейна, который справедливо полагал, что в игре имеет место реакция ребенка на внешний мир, реализуется его возможность выразить свое отношение к увиденному и услышанному. При этом ученый отмечал, что «игра – практика развития» в любой период жизнедеятельности человека [10].

Таким образом, психологи рассматривают игру как средство развития способностей человека, его личностных качеств и ценностных ориентаций, с одной стороны, и как средство релаксации, разрядки, с другой. Они обосновали разнообраз-

ные функции игры: развивающую, корректирующую, социализирующую, диагностическую и др.

Педагоги с большим энтузиазмом относятся к возможностям использования игры в процессе подготовки и повышения квалификации специалистов. Чаще всего применение игровых технологий связывают с повышением мотивации студентов к изучаемой теме, объясняя это имеющимся в каждом человеке «Внутренним Ребенком», а также облегчением усвоения теоретического материала, повышением активности студентов на занятиях. При этом раскрываются новые грани применения игр в образовательном процессе, в частности возможности в развитии личностных качеств и способностей обучающихся.

Данное обстоятельство особенно важно в русле поставленных перед высшей школой воспитательных задач. Воспитание студентов как патриотов своего Отечества, как активных граждан общества, как будущих профессионалов в педагогической деятельности невозможно без развития интеллекта в социальной сфере, т.е. социального интеллекта.

Первым почти 100 лет назад использовал понятие «социальный интеллект» Э. Торндайк [11], трактуя его как «способность к пониманию и управлению людьми, способность действовать мудро в межличностных отношениях». Это способность контактировать с людьми, которая является основой в профессиональной деятельности, относящейся к сфере «человек – человек». С тех пор ведутся многочисленные дискуссии по содержанию и структуре данного вида интеллекта.

Не углубляясь в научные дискуссии, выскажем свою точку зрения.

Социальный интеллект – индивидуально-личностная характеристика человека, интегрирующая способности, знания, умения и навыки, которые обеспечивают успешность коммуникаций, понимание и прогнозирование поведенческих реакций других людей и своих собственных и помогают действовать в соответствии с социально одобряемыми нормами, с учетом обстоятельств. Опираясь на теорию деятельности, можно с уверенностью сказать, что развитие социального интеллекта может осуществляться только в деятельности, а так как игровые формы деятельности дают хорошие результаты, то можно предположить, что в игровых формах развитие социального интеллекта студентов будет проходить более интенсивно и успешно.

Методы и организация исследования. В образовательный процесс высшей школы включено много игр и квестов, которые реализуются в большей части с дидактическими целями. При этом

не в полной мере уделяется внимание развитию личностных качеств студентов, повышению их социальной компетентности. Это заключение следует из опросов студентов и выпускников вуза, наблюдений за их взаимоотношениями в группе и работой студентов во время производственной и вожатской практик. В частности, не всегда будущие педагоги могут найти общий язык с детьми и их родителями, возникают сложности и конфликтные ситуации в учебной группе, имеется скованность в общении с коллегами при работе в школе и т.д. Мы предположили, что такие проблемы во взаимоотношениях можно частично снять за счет проведения совместных игр, которые формируют доверие, помогают выработать правила взаимодействия, способствуют принятию друг друга.

К сожалению, опрос студентов показал, что знание ими таких игр невелико. Кроме того, студенты плохо понимали, какие игры для какого возраста наиболее подходящие. В связи с этим появилась идея создания персональной игротеки каждым студентом. В данном случае мы расширяем границы понятия «игротека». В традиционной трактовке игротека – это либо «собрание детских игр для выдачи их во временное пользование», либо «помещение, оборудованное для игр» [12]. Считаем, что комплекс игр, который хорошо знает будущий педагог и может организовать их воплощение в жизни, также можно называть игротеккой. Но так как у каждого педагога он будет свой собственный, то уместно вести речь о персональной игротекке будущего учителя.

Такую работу мы предлагаем осуществлять поэтапно, начиная с первого курса. Одним из вариантов может быть следующий.

На первом этапе (1 курс) студенты получают задание: подбирать социально-ориентированные игры, направленные на развитие эмпатийных способностей, коммуникативных умений и межличностных отношений, на повышение уверенности в себе и своих силах. В первом семестре 1 курса (сентябрь-декабрь) предлагается осуществить поиск адаптивных игр (игры-знакомства, игры-утешения, игры в кругу, настольные игры в парах). Адаптивные игры предполагают создание эмоционального комфорта участникам, помогают познакомиться и лучше узнать друг друга. Такие игры применимы в новых коллективах учащихся, в том числе студентов. Последние получают задание составить набор таких игр и одну из них провести с одногруппниками на кураторском часе. В течение семестра каждый студент выступает как организатор совместной игры. В целом такие игры способствуют сплочению группы, улучшению контактов и формированию комфортного микрокли-

мата. Одновременно формируется первый раздел персональной игротеки. Во втором семестре 1 курса (февраль-апрель) студенты осуществляют поиск подвижных игр спортивного характера (игры, эстафеты) – командных, групповых, парных и одиночных. Рекомендуем начать именно с такого вида игр, так как командные игры способствуют сплочению группы и формированию из нее коллектива. Кроме того, они часто используются на уроках физической культуры, поэтому понятны и несложны в восприятии первокурсниками. В мае предлагается провести фестиваль подвижных игр, где каждый студент показывает свою игру с помощью одногруппников. Зная о предстоящем фестивале, обучающиеся осуществляют поиск таких игр, чтобы они не повторялись. После фестиваля каждый студент в электронном формате представляет свою игру, сбор всех показанных игр становится вторым разделом персональной игротеки студента. Так как каждый принял участие в такой игре, то у него имеется свое отношение к ней (понравилась / не понравилась) и, следовательно, осуществляется выбор: взять себе в копилку или нет. После фестиваля в режиме обратной связи студенты обсуждают возрастные ограничения каждой игры.

Второй этап (2 курс) предусматривает подбор студентами социально-ориентированных командных игр, в которых происходит развитие способностей к саморегуляции и подчинения интересам команды и общества в целом, повышение мотивации к пониманию другого человека. Третий семестр 2 курса посвящен поиску и отбору интересных дворовых игр (игры школьников советского периода во дворе). Это задание студенты обычно выполняют с большим удовольствием и часто жалеют, что они таких игр не знали и не играли в них. В мае проводится второй фестиваль с демонстрацией и участием студентов в дворовых играх. Как правило, это подвижные игры, но менее формализованные. Так появляется третий раздел в игротекке студентов. В четвертом семестре 2 курса студенты осуществляют сбор игр дидактического характера (игры-загадки, игры-путешествия, игры-предположения). Особый интерес такие игры представляют в аспекте возрастных предназначений. На этом этапе демонстрация подобранных игр предполагается на кураторском часе, хотя частичные показы могут быть и на учебных практических занятиях (при совпадении тематики).

Третий этап (3 курс) – продолжается формирование индивидуальной педагогической игротеки студентами с помощью отбора социально-ориентированных игр, направленных на развитие системного, аналитического и критического

мышления, уважения к социальным ценностям, навыков устной коммуникации, мотивации и интереса к будущей профессиональной деятельности. Пятый семестр 3 курса посвящен поиску деловых, имитационных, сюжетно-ролевых игр и конкурсов. Студентам предлагается использовать все возможности интернета и выбирать наиболее интересные игры. Каждая игра должна быть направлена на развитие определенных качеств, на что обращается особое внимание обучающихся. По сути, такие игры представляют собой имитацию реальности, что очень важно для предстоящей профессиональной деятельности студентов. Необходимо отметить важность включения в персональную игротеку разнообразных конкурсов, которые также необходимо освоить и оценить их применимость. Шестой семестр 3 курса предусматривает поиск и обоснование целесообразности использования многопользовательских онлайн-игр. Внимание к таким играм обусловлено двумя аспектами: 1) вынужденной изоляцией (карантин, низкий температурный режим окружающей среды, пандемия и т.п.); 2) активным присутствием гаджетов в современной жизни. Эти игры предназначены для нескольких участников, которые удалены друг от друга и соединены между собой с помощью виртуальной компьютерной сети.

Результаты и их обсуждение. Ниже описан опыт работы со студентами по составлению персональной игротеки и развития с ее помощью социального интеллекта в одной учебной группе, которую мы назвали экспериментальной (ЭГ – 18 человек). Для сопоставления динамики развития социального интеллекта были определены две контрольные группы, примерно равные по возрасту, структуре и уровню социального интеллекта (КГ1 – 17 чел., КГ2 – 21 чел.).

Для диагностики развития социального интеллекта была использована батарея тестов, поскольку мы убеждены, что традиционная методика Дж. Гилфорда и М. Салливена, адаптированная А. С. Михайловой (Алешинной), не в полной мере диагностирует исследуемый нами интеллект в силу того, что была создана очень давно и рассматривает интеллект только с позиции познания и понимания. Слабо диагностируются такие аспекты социального интеллекта, как социальная память и эмоциональная чувствительность. Поэтому нами был добавлен тест Дж. Мейера, П. Сэловея и Д. Карузо «Многофакторная шкала эмоционального интеллекта», а также тест Р. Амтхауэра (адаптирован под руководством К. М. Гуревича). Кроме того, мы посчитали необходимым уточнить понимание невербального поведения людей. Поэтому в диагностический комплекс была включена «методика диагностики уровня развития способностей к адекватному пониманию невербального поведения» В. А. Лабунской. Все тесты мы объединили единой 7-балльной шкалой измерения, выделив 5 уровней развитости социального интеллекта.

В таблице показано состояние социального интеллекта в трех изученных группах студентов гуманитарного факультета на первом курсе и этих же студентов на 4 курсе.

Чтобы оценить происходящие в процессе нашей целенаправленной работы изменения, мы использовали среднюю величину показателя (*Ср*), количественно отражающую рост уровня социального интеллекта студентов. Для этого низкому уровню был приписан условный 1 балл, среднему уровню – 2 балла, а высокому 3 балла.

Обращаясь к данным таблицы, нетрудно заметить, что развитие социального интеллекта произошло у всех студентов, что говорит о каче-

Т а б л и ц а

Результаты развития социального интеллекта в экспериментальной и контрольных группах

Группа	Этап	Уровни						Ср
		низкий		средний		высокий		
		кол-во	%	кол-во	%	кол-во	%	
Э (18 чел.)	1 курс	6	33,3	10	55,6	2	11,1	1,78
	4 курс	0	0	11	61,1	7	38,9	2,39
КГ1 (17 чел.)	1 курс	5	29,4	9	52,9	3	17,7	1,88
	4 курс	2	11,8	11	64,7	4	23,5	2,12
КГ2 (20 чел.)	1 курс	7	35,0	11	55,0	2	10,0	1,75
	4 курс	3	15,0	13	65,0	4	20,0	2,05

ственном профессиональном развитии будущих педагогов в процессе освоения основной образовательной программы. Вместе с тем, в ЭГ развитие социального интеллекта осуществлялось лучше, чем в КГ1 и КГ2. Мы объясняем это обстоятельство целенаправленной работой над созданием персональной педагогической игротеки и непрерывной проверкой подобранных игр в реальной действительности.

Выводы и заключение. Развитие социального интеллекта в игровой деятельности при подготовке будущих педагогов можно проводить с двумя целями: 1) развитие социального интеллекта студентов и 2) их подготовка к развитию требуемого интеллекта в дальнейшей педагогической деятельности у своих учеников. Достижению этих целей может способствовать персональная игротека, составляемая каждым студентом в течение нескольких лет.

Составление персональной игротеки с эмоциональным включением через проигрывание каждой игры способствует повышению социального интеллекта самих студентов на 19 %. Данное обстоятельство позволяет выразить надежду на более широкое применение изложенных в статье предложений и получение высоких результатов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кант И. Критика способности суждения / И. Кант ; вступ. ст. А. В. Гулыги ; коммент. А. В. Гулыги ; редкол.: А. Я. Зись (пред.) [и др.]. – Москва : Искусство, 1994. – 365 с.

Воронежский государственный педагогический университет

Резанович И. В. – доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры социальной педагогики

E-mail: rae74@mail.ru

Дюжакова М. В. – доктор педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой педагогики и методики дошкольного и начального образования

E-mail: d.sveta@rambler.ru

Акимова А. М. – аспирант кафедры социальной педагогики

E-mail: alinaakimowa0631@yandex.ru

2. *Гроос К. Душевная жизнь ребенка / К. Гроос. – Москва : Издание Киевского Фребелевского общества, 2013. – 242 с.*

3. *Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер. – Москва : Изд-во «Рипол-Классик», 2022. – 242 с.*

4. *Плеханов Г. В. Теория искусства и история эстетической мысли. Избр. тр. / Г. В. Плеханов. – Москва : Юрайт, 2020. – 526 с.*

5. *Buhler Ch. Kindheit und Jugend / Ch. Buhler. – Leipzig, 1931. – 508 p.*

6. *Адлер А. Индивидуальная психология / А. Адлер. – Санкт-Петербург : Питер, 2022. – 256 с.*

7. *Томаселло М. Истоки человеческого общения / М. Томаселло. – Москва : Изд-во «Гнозис», 2021. – 328 с.*

8. *Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–77.*

9. *Узнадзе Д. Н. Теория установки / Д. Н. Узнадзе. – Москва ; Воронеж : [Б. и.], 1997. – 448 с.*

10. *Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва : Изд-во «АСТ», 2020. – 960 с.*

11. *Thorndike E. L. Intelligence and its uses / E. L. Thorndike // Harper's Magazine. – 1920. – № 140. – P. 227–235.*

12. *Словарь русского языка : в 4 т. / под ред. А. П. Евгеньевой. – Москва : Рус. яз. ; Полиграфресурсы, 1999. – Т. 1. – URL: <http://feb-web.ru/feb/mas/mas-abc/09/ma162916.htm?cmd=0&istext=1> (дата обращения: 03.09.2023).*

*Voronezh State Pedagogical University
Rezanovich I. V. – Dr. Habil. in Pedagogics, Professor, Professor of the Department of Social Pedagogy*

E-mail: rae74@mail.ru

Dyuzhakova M. V. – Dr. Habil. in Pedagogics, Associate Professor, Head of the Department of Pedagogy and Methods of Preschool and Primary Education

E-mail: d.sveta@rambler.ru

Akimova A. M. – Postgraduate Student of the Department of Social Pedagogy

E-mail: alinaakimowa0631@yandex.ru