

МОЛОДЕЖНЫЕ КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

М.А. Мурашова, Д.К. Шторк

*«Самое главное – то, чего не увидишь глазами...»
Антуан де-Сент Экзюпери, «Маленький принц»*

Тема внедрения новых федеральных государственных образовательных стандартов является одной из самых актуальных на сегодняшний день. «Понятие метапредметности вошло в нынешнюю версию ФГОС» [4, с. 2], и метапредметные компетентности при этом позиционируются как один из основных результатов образования. Однако «...что такое метапредметные образовательные результаты и как они связаны с учебными предметами, из текста стандартов неясно» [4, там же]. Само понятие метапредметных компетентностей имеет достаточно большое количество определений и трактуется по-разному. В силу этого и возникают вопросы и споры: что такое «метапредмет», и как получить его результат? «Метапредметные образовательные результаты учеников теперь предлагается обеспечивать, проверять и оценивать каждому учителю, начиная с начальной школы. Но как это делать, стандарты не сообщают» [4, там же]. Основное противоречие, которое в связи с этим сложилось в сфере образования, заключается в том, что школа не готова восполнить дефицит в метапредметных умениях, не имеет понятных способов и форм работы в этом направлении, а стандарты говорят о необходимости такой работы, и что еще более важно – это является не только вызовом ФГОС, это является вызовом современного мира по отношению к школе. Сегодня востребован тот человек, который не только хорошо знает какой-либо предмет и имеет высокие академические результаты, но и может выстраивать эффективную коммуникацию, организовывать взаимодействие с другими людьми, договариваться, критически мыслить.

Согласно стандартам старшей школы, рекомендуется рассматривать метапредметные результаты как «освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий (регулятивных, познавательных, коммуникативных), способность их использования в познавательной и социальной практике, самостоятельность в планировании и осуществлении учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, способность к построению индивидуальной образовательной траектории, владение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности» [3]. Мы рассматриваем метапредметность как некоторую «универсальность»: то, что ученик спо-

собен использовать на каждом предмете и в жизни в целом. Стоит отметить, что «метাপредмет – это то, что стоит за предметом или за несколькими предметами, находится в их основе и одновременно в корневой связи с ними. Метапредметность не может быть «оторвана» от предметности» [4, там же].

В рамках данной статьи мы попытаемся ответить на вопрос: что нужно *делать*, чтобы в подростковом возрасте были сформированы метапредметные компетентности, каким образом может быть устроена школьная действительность, какие места в школе могут обеспечивать формирование именно таких, заявленных во ФГОС результатов?

В Красноярском крае в течение последних пяти лет разворачивается проект «Молодежные профессиональные педагогические игры», который работает на формирование метапредметных компетентностей молодого педагога [2]. Данный проект решает проблему, связанную с тем, что перед учителем, с одной стороны, ставится задача по формированию и развитию метапредметных компетентностей учеников, а с другой стороны, самого учителя этому не учат, и развитие таких компетентностей у него не всегда обеспечено в его профессиональной подготовке. Таким образом, учитель оказывается не способен формировать те результаты в ученике, которые заявлены во ФГОС. На основании концепции данного проекта был разработан и реализован еще один проект – «Молодежные компетентностные игры» (далее МКИ). Данная практика обеспечивает развитие метапредметных компетентностей подростков.

Молодежные компетентностные игры (МКИ) – это систематические тренировочные занятия по метапредметным компетентностям, представленные в четырех направлениях: «командодействие», «эффективная коммуникация», «дизайн-мышление», «критическое мышление». Такой набор компетентностей связан с их актуальностью для современного человека, для успешного профессионала в любой сфере. То есть содержание игр (компетентности) – это своего рода ответ на вызов современности: подготовка такого выпускника школы, который будет успешен и востребован в жизни. Но при этом для нас важным является не только содержание, но и тот способ, которым мы его «передаём» детям. Ключевая задача данного проекта – создать образовательное пространство для подростков, которое будет способствовать индивидуальному развитию и освоению компетентностей посредством активных игровых технологий, соответствующих специфике подросткового возраста. Это место, где можно учиться, играя. О возможности использования игровых практик в организации развития писали многие психологи образования. Георгий Петрович Щедровицкий говорил о том, что «...важным и назревшим является переход к «активным» методам обучения и воспитания, которые позволили бы учащимся в более короткие сроки и с меньшими усилиями овладеть необходимыми знаниями и умениями» [5]. Для того, чтобы рационализировать об-

разование, нужно задать рамки активного обучения и сменить позиции «учитель – ученик» на «тренер – активный участник». В основе МКИ лежит игровая технология, на наш взгляд, являющаяся наиболее адекватной для подросткового возраста и развития метапредметных компетентностей. Формат МКИ позволяет обеспечить активность участников, возможность выбора и самоопределения относительно того, в чем именно они хотят тренироваться, возможность отслеживать своё движение с помощью рейтинга и итогового состязания. Как структурно устроены игры?

МКИ состоят из трёх этапов:

1) «демо-версия», где участники могут познакомиться со всеми направлениями и определиться, в каком они будут тренироваться;

2) «тренировки» – систематические тренинговые занятия, в результате которых участники продвигаются в овладении компетентностями (в рамках каждого направления);

3) «супер-битва» – итоговое финальное состязание, проверяющее, насколько участники МКИ продвинулись в овладении компетентностями.

Отвечая на вопрос, почему именно игровая форма работы с подростками является наиболее уместной для развития метапредметных компетентностей, вернемся к Г.П. Щедровицкому. В своей статье «К анализу процессов решения задач» Георгий Петрович дает определение игре:

1) особое *отношение* ребенка к окружающему его миру – подросток-участник МКИ воспринимает игровую действительность как значимую;

2) особая *деятельность* ребенка, которая изменяется и разворачивается как его *субъективная* деятельность – каждый участник МКИ движется, оценивая свои дефициты и ресурсы, в специально-организованных рефлексивных остановках подросток оценивает своё движение;

3) *социально заданный*, навязанный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношения к миру) – подростку интересно быть участником МКИ, вокруг каждого из направлений образуются своего рода «тусовки», общности, объединения по интересам;

4) особое *содержание усвоения* (или усвоенное содержание) – содержанием МКИ являются метапредметные компетентности;

5) *деятельность, на входе которой происходит усвоение* самых разнообразных содержаний и развитие психики ребенка – через участие в Играх происходит прирост в компетентностях участников[5].

Таким образом, эти особенности игры воплощены в содержании, формате и структуре МКИ, благодаря чему они вызывают интерес подростка, его включенность и активность. МКИ создают пространство развития, которое не противоречит потребностям и особенностям подросткового возраста, а, напротив, использует их, обеспечивая при этом развитие компетентностей. Сама по себе игра создает конструктивный конфликт для участника, а затем помогает «сопроводить» его продуктивное разрешение

– то есть обеспечить прирост ресурса, которого изначально не хватало для решения поставленной в игре задачи.

Литература

1. Информация о лагере ТИМ «Юниор» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://краспутевка.рф/unior/about>.
2. Молодежные профессиональные педагогические игры: сборник научно-методических материалов / под ред. Н.Ф. Логиновой, И.С. Ватащак. – Красноярск, 2016. – 136 с.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (10-11 кл.) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/документы/2365>.
4. Хуторской А.В. Метапредметное содержание и результаты образования: как реализовать федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0229-10.htm>.
5. Щедровицкий Г.П. К анализу процессов решения задач [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.fondgp.ru/gp/biblio/rus/5>.
6. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989 – 560 с.