

Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Спортивная школа №12»

Тема:

«Развитие творческого мышления юных спортсменов»

тренер-преподаватель высшей категории **Масякин А.П.**

Рассмотрено
на тренерском совете
25.10.2017 г.

Длительный период как в отечественной, так и зарубежной практике обучения юных спортсменов преобладал подход, основные дидактические принципы которого были направлены на формирование физических навыков и деятельностных стереотипов подростков, юношей и девушек. Во главу угла ставилась задача отработки у спортсменов физической выносливости, гибкости тех суставов, которые участвуют в выполнении основных спортивных движений в том или ином виде спорта, физической ловкости, скоростных способностей, координации движений. Разрабатывались системы интенсивности объема тренировочных нагрузок в зависимости от возрастных особенностей спортсменов. Ставилась проблема соотношения тренировочных средств во временном аспекте, т.е. проблема тренировочного времени, выраженного в процентах к общему объему времени тренировки и потраченному на формирование отдельных элементов физической подготовки спортсменов – формирование быстроты и ловкости, силы движений, выносливости и др. Изучались вопросы контроля тренировочных воздействий – измерение силы мышц, общей выносливости, максимальной частоты движений, быстроты целостного движения, гибкости, подвижности суставов и пр.

Применительно к такой сложной спортивной игре, каким является футбол, ставилась также дополнительная задача не только формирования разносторонней физической подготовки юного спортсмена, но и нахождения оптимально точного соотношения между физической подготовкой, силовыми и скоростными качествами футболиста и его техническим мастерством. Под техническим мастерством понимается умение спортсмена искусно владеть мячом не только в условиях пробега по полю, но прежде всего в процессе противоборства с соперником в условиях высокой скорости движений.

Однако опыт показал, что ориентация на формирование только физических и технических качеств юных футболистов не решает полностью проблему успешности их игры в ходе матча. Часто фиксировались ситуации, в которых первоклассно подготовленный спортсмен с точки зрения его физической формы и технических возможностей, проводил игру неэффективно, совершал грубые тактические ошибки, проявлял тревожность в скоростных стрессовых ситуациях, неправильно строил игровые комбинации.

В отличие от практики обучения юных спортсменов в других видах спорта, для повышения эффективности подготовки юных футболистов началась разработка требований по введению новых целей, задач и критериев их обучения. Поиски велись как в России, так и за рубежом. В Бельгии была поставлена проблема практического отбора юных футболистов после наблюдения за их игрой в ходе международных соревнований.

Другие авторы выражали мнение, что не следует заменять проблему подготовки юных футболистов проблемой их отбора. Они считали, что вместо того, чтобы набирать команду уже проявивших свои незаурядные качества в ходе соревнований «звезд» футбола, следует усилить подготовку юных футболистов, начиная уже с 9-12 лет. Доказывалось, что при правильно построенном обучении можно добиться высокого уровня мастерства юных спортсменов уже 14-16 годам

В Австрии тренером Эльснером Б. была разработана трехфакторная система подготовки юных футболистов. Данная система включала в себя фактор 1: спортивные традиции, новые теоретические данные исследований по подготовке юных спортсменов, материально-техническую базу подготовки, антропометрические данные спортсменов, их двигательные качества (ловкость, скорость, моторность, координацию). Фактор 2 содержал такие параметры, как интеллектуальные способности, личностные характеристики спортсменов, социальные факторы, функциональное состояние здоровья футболистов. Фактор 3 составлял следующие параметры: выбор упражнений и тренировочных средств, объем нагрузки на тренировках, методы работы с игроками, стиль руководства тренера.

Поиск новых критериев повышения эффективности подготовки юных спортсменов футболистов также в направлении формулирования и воспитания у них психологических качеств, обеспечивающих успешность их действий на футбольном поле, среди таких качеств назывались следующие: стрессоустойчивость, уверенность в себе, в своих силах и возможностях, отсутствие излишней импульсивности и повышенной агрессивности, умение "играть в команде", быть готовым работать не столько на себя, сколько на команду, умение согласовывать свои действия с действиями партнеров по команде, наличие спортивной мотивации, обуславливающей для спортсмена получение в игре таких эмоций, как радость и удовлетворение, развитие спортивного

темперамента футболиста, умения испытывать азарт борьбы и соперничества, соблюдение игровой этики на футбольном поле.

Безусловно, вышеназванные психолого-педагогические требования и критерии, формулируемые различными авторами относительно повышения эффективности системы подготовки юных спортсменов вообще и футболистов, в частности, очень важны и должны соблюдаться в процессе их обучения и тренировок. Однако следует заметить, что данные требования выступают отражением общего подхода, который может быть сформулирован следующим образом. При построении подготовки юных футболистов на основе данных требований главным и ведущим считается мнение, что важным выступает не столько содержание игры, сколько ее результат, а именно, количество забитых мячей в ворота соперника и количество пропущенных мячей в свои собственные ворота. При этом следует заметить, что модель игры формирует модель игрока. Так, если тренер является сторонником "силового футбола", он, разумеется будет организовывать систему подготовки юных футболистов, формируя у них главным образом физическую выносливость, гибкость, скоростные навыки, мышечную силу.

Современный футбол требует иной модели игры. Становится важным не столько результативность игры той или иной команды, сколько содержание игры, ее зрелищность, интеллектуальная насыщенность, тактическая усложненность. В юных спортсменах начинают цениться не только физические и силовые данные, но прежде всего их интеллектуальные способности, умение строить "красивые комбинации" на поле, оригинально и творчески разрешать проблемные ситуации, возникающие в игре.

Так, А. Финкбайер, вице-председатель юношеского комитета УЕФА, отмечает, что становится актуальной проблема обучения юных футболистов тактике и тактическому мышлению. Исследователи в Чехии полагают, что хороший футболист характеризуется не только высокой технической и физической подготовкой, но прежде всего глубоким пониманием тактики и сути игры.

На наш взгляд, следует углубить и конкретизировать понятие интеллектуальных способностей юных спортсменов: какого типа мышление у них следует развивать? Какая модель игры должна быть признанной в настоящее время прогрессивной и современной и какая модель личности футболиста должна соответствовать такой игре?

Мы считаем, что современная футбольная игра характеризуется, во-первых, высокой скоростью смены игровых ситуаций, необходимостью для игрока в каждый момент игры учитывать конкретную складывающуюся ситуацию, разработкой универсальных правил на все случаи развития игровых ситуаций. В таких условиях футболист в первую очередь должен уметь находить правильные решения в быстро меняющихся в ходе матча проблемных игровых ситуациях, непохожих одна на другую.

Игровое моделирование и схематизация в организационно-обучающей игре

В ходе развития организационно-обучающей игры содержатся следующие содержательные циклы: критический цикл (проблематизация), поисковый и конструктивный циклы.

Критический цикл может быть охарактеризован как цикл проблематизации (35). В данный игровой период интенциональная обращенность участников на собственную деятельность, свое место и участие в ней, носят преимущественно критический характер. Они производят анализ своей профессиональной или спортивной ситуации и выделяют в ней «поле проблем». В ходе проблематизации игроки начинают видеть недостатки, несовершенства и разрывы в своей деятельности. Они начинают осознавать ограниченность имеющихся у них знаний и опыта, необходимость их обновления.

При этом важно, что критический цикл ООИ не есть период полного отрицания имеющегося у участников опыта, на период оценивания его как опыта решения возникающих задач при помощи шаблонных, стереотипных способов деятельности. Для реализации деятельности в режиме функционирования наличие такого опыта может быть достаточным. Однако если возникают нестандартные проблемы, а при их решении - социально значимые цели развития деятельности и создания ее новых образцов, то имеющиеся шаблонные способы решения типичных задач становятся неэффективными. Психологическим результатом критического цикла ООИ является формирование у участников установки на мыслительное развитие самих себя и своей деятельности.

Следующий содержательный цикл ООИ направлен на поиск новых средств и способов коллективного решения поставленной проблемы. Участники формулируют «веер идей», наиболее

удачные из которых после их коллективного обсуждения могут быть положены в основу проекта развития деятельности.

Фазы и этапы организации, этапы обучения и содержательные циклы ООИ не совпадают во временном и предметном планах. Так, фазы и этапы организации включают в себя не только игровой, но и пред игровой и пост игровой периоды. Разворачивание этапов обучения во многом зависит от скорости освоения участниками новых способов деятельности. В некоторых случаях игра проводится только в режиме демонстрации и не переходит на этап передачи-освоения. Содержательные циклы ООИ, анализируемые в данном параграфе, отражают мыслительное движение участников по решению поставленной в игре проблемы.

Начало движения по этому пути, как правило, характеризуется тем, что игроки пытаются найти средства и способы в готовом виде, например, в специальной литературе, справочниках, методических разработках. Если данный путь не приводит к успеху, то они обращаются к имеющимся у них знанию и опыту. Если же опробование и этой возможности не дает позитивных результатов и игроки фиксируют, что поставленная проблема не имеет аналогов решения, а в их знаниях и опыте не накоплены средства решения проблемы, то остается последняя возможность. Возникает объективная необходимость поиска новых средств и способов деятельности (поисковый цикл ООИ). Данный путь связан с выявлением потенциальных возможностей, личностных и интеллектуальных ресурсов игроков и актуализацией их внутренних средств развития-саморазвития.

Конструктивный цикл ООИ направлен на разработку проекта и программы преобразования и развития деятельности. Создавая новые проекты и программу, специалисты сами изменяются; в процессе деятельности у них происходит «выращивание» новых внутренних мыслительных средств. В психологическом плане данный цикл является периодом саморазвития игроков и заключается в овладении ими средствами теоретического мышления.

Содержательные циклы коллективного решения проблемы в ООИ отражаются в игровой программе. Они являются обязательными и строго последовательными игровыми циклами. Длительность каждого цикла может быть различной: от 1 до 5-7 дней. Она зависит от интеллектуального уровня и подготовленности участников, опыта игротехников, сложности анализируемой проблемы и, наконец, от запланированной общей продолжительности игры. Ведущие функции схематизации в ООИ. Идеальный план деятельности проявляется и существует в переходах материального в идеальное и, наоборот, идеального в материальное в процессах продуктивной деятельности. Такое воспроизводство осуществляется в направлениях: вещь – действие – слово (модель, схема, чертеж) – действие – вещь.

Основная функция схематизации в игровой деятельности заключается в моделировании в схемах возникающего в игре содержания с выделением его существенных смысловых связей. Моделирование содержания при помощи схематизации несет еще важную функцию: отображения и опредмечивания (или буквально овеществления) содержательного плана деятельности.

Характерная и отличительная черта игровой схематизации в ООИ состоит в том, что практически все применяемые в игре схемы содержат отображения своеобразных, маленьких фигурок-человечков. Данная особенность схематизации подчеркивает введение ценностно-ориентированного элемента, как необходимого составляющего в получаемое на играх знание.

Дополнительные функции схематизации в ООИ. Следует отметить, что схематизация в ООИ применяется не только для удержания и фиксации возникающего в игре мыслительного содержания. В условиях высокой скорости развития и смены игровых ситуаций возникает необходимость представления – содержания в схематичной форме. Схематизация позволяет быстро визуализировать содержание, что способствует поддержанию высокого игрового темпа, применению экономичных в своей графике средств, точному и однозначному пониманию мыслительного содержания участниками и исключает моменты непонимания друг друга игроками.

Место, роль и позиция участников в организационно-обучающих играх

В организационно-обучающих играх одним из ведущих принципов выступает «принцип трех С»: самоопределения, самоорганизации, и саморазвития участников. Данный принцип означает, что каждый участник в ходе игры должен и может осуществлять действия по самоопределению себя как профессионала, игрока и человека. Принцип означает также, что в ходе игры участник самостоятельно должен включиться в ее организационную структуру. И, наконец,

организационная включенность игрока в игровое действие должно «запустить» в нем процессы саморазвития.

Основной проблемой при реализации в организационных играх принципа самоопределения, самоорганизации и саморазвития выступает проблема меры свободы участников. Выше было отмечено, что игровой проект и программа является для организаторов и участников игровым расписанием и игровым законом. Игроки не имеют прав на изменение проекта и программы игры.

Из этого положения можно заключить, что мера социальной и личностной свободы в организационных играх для каждого участника, в том числе и организатора, бесконечно мала или вовсе отсутствует. И если это так, то «принцип трех С» практически не выполним и его провозглашение является сугубо идеологической акцией.

Однако это не так. Мера свободы поведения, деятельности и мышления для игроков определяется тремя основными факторами. Во-первых, их умением встроиться в общую организационную структуру игры, стать ее живыми носителями. Во-вторых, мера свободы заложена в проекте и программе игры и определена ее основными целями. Так игра, проводимая с целью исследования или поиска эвристического решения нестандартной проблемы, имеет широкий диапазон свободы. Игра, организуемая с целью «отладки» приемов и техник управления, может иметь довольно узкий диапазон свободы, поскольку она построена на основе учебной нормы. Игра, проводимая с целью обучения юных спортсменов, может иметь максимальный диапазон свободы для участников.

В-третьих, степень директивности игры зависит от индивидуально-психологических и мыслительных особенностей главного организатора и «команды» ведущих организаторов. Нами замечено, что каждая игра является как бы «полем распределения» или «полем социализации» внутренней интеллектуальной, духовной, нравственной и индивидуально-личностной жизни ее главного организатора. Индивидуальность организатора «отпечатывается» на проводимой им игре и создает ее неповторимый «вкус», энергетический тонус, морально-этическую и интеллектуальную направленность.

Данный параграф диссертации посвящен более подробно анализу первого фактора определения меры свободы поведения, деятельности и мышления участника игры: его умению встроиться в общую организационную структуру игрового процесса. В какие же элементы организационной структуры игры должен и может включиться игрок. Прежде всего он самоопределяется по месту, роли и позиции в игре.

Место объективно задается участнику через проект и программу игры и существует до момента его «оживления» в реальном игровом процессе. Например, в проекте могут быть запланированы места организаторов, исследователей и участников с определением их функциональных обязанностей и прав. Следовательно, в этом случае рамки самоопределения участника игры в проекте задаются через эти места: он может проявлять свою активность и свободу только внутри трех типов деятельности: организационной, исследовательской и игровой, действительно, участник (эксперт, «решатель» и т.п.) чрезвычайно редко выходит на уровень организации и управления игрой или исследования. И, наоборот, организатор практически никогда не становится рядовым участником, поскольку он обязан осуществлять организацию определенных игровых процессов.

Роль есть выражение процесса «живого» участия человека в игре, но только в планах его организационных взаимодействий с другими участниками. И в этом смысле можно говорить о роли идентификатора, соорганизатора, кооператора, социотехника и оппозиционера. Какую именно роль участник сам выберет по своему месту в общей организационной структуре игры или какую роль ему навьжут партнеры по игре или задаст игровая ситуация, зависит от его индивидуально-психологических и личностных особенностей.

Позиция реализуется при помощи умственных действий игроков и проявляется в сфере их мыслительной деятельности. Выбор той или иной позиции зависит от целей игрока, его мыслительных способностей и в какой-то степени нравственно-этических качеств. Различаются позиции критика, рефлексизирующего, схематизатора, проблематизатора, понимающего исследователя, эксперта и др.

Смена роли и позиции. Разумеется, выбор роли и позиции вполне свободен для участника. Более того, в ходе разворачивания игровых ситуаций он может динамично менять свои роли и позиции. Многие игроки отмечают, что в лидеры выходят те участники, которые умеют оперативно анализировать возникающие ситуации, держать высокий темп мыслительной деятельности и владеть внутренними средствами динамичной смены различных ролей и позиций. Функция понимания в процессе полилога на игре также непосредственно зависит от того, с какого

числа позиций человек может самостоятельно рассмотреть содержание деятельности. Чем более широкий позиционный спектр использует игрок в творческом поиске решения, тем богаче и аргументированнее конструируемый им интеллектуальный результат.

Проблема оценки психолого-педагогической эффективности организационно-обучающей игры

В настоящее время насчитывается множество попыток оценить эффективность игровых форм обучения, но и сейчас эта проблема остается еще одной из сложнейших, т.к. для ее решения необходимо разработать параметры и критерии эффективности, провести сравнительный анализ игровых методов с традиционными методами теоретического и практического обучения. Мы постараемся в кратком, схематическом виде описать различные стороны эффективности игровых методов, в отношении которых мнения отечественных и зарубежных исследователей, в целом, совпадают. При этом, мы выделили три основные сферы психической деятельности человека, которые в наибольшей степени подвергаются изменению и совершенствованию в условиях игрового обучения: *мыслительную деятельность, сферу коллективных взаимодействий и мотивационную сферу.*

В отечественной и зарубежной литературе развернута дискуссия о том, какого рода знания усваиваются в ситуации активного обучения: теоретические или практические, а также какие психические процессы совершенствуются в наибольшей степени: повышается уровень теоретических знаний или приобретаются практические умения и навыки (125). Высказывается точка зрения, что применение различных форм игрового обучения по типу анализа конкретных ситуаций, способствует оптимизации процесса принятия решения. В частности, участники учебной игры обучаются правильному выявлению сути проблемы, факторов, влияющих на изменение проблемной ситуации. На занятиях они пробуют производить мыслительный анализ и оценку различных альтернатив решения.

Признано, что в условиях игрового обучения активизируются все компоненты рефлексивного анализа: анализируются основания собственного умственного действия; своя позиция в группе и личный вклад в общее развитие мыслительного процесса, вырабатывается объективное представление о возникшей ситуации и о своем месте в ней (127). Под влиянием требования оценить ответы других участников, появляется необходимость анализировать их точки зрения, вырабатывать аргументированные оценочные суждения. Участники игрового обучения учатся владеть речью, логично выстраивать свои мысли и правильно их выразить.

Существует авторитетное мнение, что организация проблемных ситуаций в игровом обучении стимулирует развитие познавательных потребностей и интересов, активизирует мыслительную деятельность людей, поскольку недостаток знаний и неопределенность игровых ситуаций заставляют участников вести активный мыслительный поиск по обнаружению и открытию неизвестного и его освоения (128). Многие авторы пишут о таком психолого-педагогическом результате применения игровых методов, как развитие мыслительной деятельности, воображения, имитационного анализа и вообще активизации творческого потенциала личности. Переосмысление собственной деятельности, отказ от мыслительных шаблонов, неэффективных установок и стереотипов являются условиями такого развития. Выражение содержания мыслительной деятельности в схемах, рисунках, таблицах, гистограммах, различных программах и проч., становится объективированным материалом для последующего анализа и оценки.

Отмеченные выше моменты способствуют становлению субъективной позиции в пределах игровой роли, вследствие чего увеличивается доля самостоятельности, активности и ответственности в процессе принятия решения. Более того, отмечается, что игровые методы в значительной степени способствуют изменению характера и стиля после игровой работы, а именно, увеличению удельного веса исследовательского и творческого компонента деятельности, повышению ее качества

Основным фактором психолого-педагогического воздействия в процессе игрового обучения, организованного по типу игрового моделирования является фактор совместной коллективной деятельности. Поэтому, кроме отмеченных выше феноменов активизации и развития мыслительной деятельности, констатируются такие моменты, как формирование навыков согласованности и кооперированности в процессе совместного решения проблем при участии специалистов различных направлений науки и практики, имеющих к тому же разный уровень общей культуры и профессиональной подготовленности.

Отмечается активизирующее влияние на общий процесс игровой деятельности взаимодействий соревнования и соперничества. Данная сторона воздействия игровых методов является не только активизирующей личностную структуру, но и способствует развитию мышления членов группы. Она является также основной причиной социометрической перестройки коллектива игроков, формированию микрогрупп соответственно появившимся точкам зрения и мнений, выдвижению лидеров различных типов (критиков, конструктивистов, строящих новое мыслительное содержание, способных к творческому мышлению; «эмоционалов», устанавливающих положительную эмоциональную атмосферу в группе и др.). Таким образом, игровое обучение способствует интенсивному развитию и функционированию творческого, дееспособного коллектива, работающего результативно и на высоком уровне самоотдачи его членов.

Имеются утверждения, что динамичное протекание занятий в условиях игрового обучения, проблемный характер заданий создают психолого-педагогические условия формирования умений и навыков ситуативного контроля и оперативного планирования, проектирования и программирования деятельности. Участники учатся также умению взвешенно и последовательно анализировать ситуацию, принимать правильные решения, вести себя сдержанно и корректно в конфликтных ситуациях, в условиях несовпадения целей, ожиданий и интересов различных членов группы.

В условиях игрового обучения формируются навыки ведения групповой дискуссии, умения конкретно и адекватно выражать собственное мнение, сопоставлять свою точку зрения с точкой зрения партнера по обсуждению, способности проявлять терпимость и доброжелательность в процессе обсуждения и оценивания чужого мнения или гипотезы, способности исключения враждебности и агрессии к другому человеку и его мыслям.

Замечено также, что в условиях игрового обучения достигается ослабление внутренней напряженности у участников, возникают и упрощаются состояния внутренней интеллектуальной свободы, раскованности и уверенности в себе. Игровые методы оказывают положительное влияние на социально-психологическую атмосферу в коллективе, способствуют установлению более свободных контактов между преподавателями и учащимися, сокращению социальной дистанции между ними.

Таким образом, игровая деятельность, если участники игры действительно включены в игровой процесс, а не формально пребывают в нем – создает психолого-педагогические условия для активизации и развития практически всех сфер психической деятельности человека. Чем объясняется такая высокая эффективность игровых методов? На этот вопрос в специальной отечественной и зарубежной литературе существует несколько ответов.