

Быкова Ольга Владимировна

педагог дополнительного образования

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования станция юных натуралистов

рабочий посёлок Солнечный Солнечного муниципального района

Хабаровского края

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ КОМПОНЕНТОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Учебно-воспитательный процесс в учреждении дополнительного образования эффективен лишь в том случае, если педагог и ребенок выступают активными субъектами образовательной среды, если между ними организовано взаимодействие, построенное на основе добровольности, сотрудничества, сотворчества. Совместная творческая деятельность расширяет границы интеллектуального, коммуникативного, нравственного, эстетического, духовного, физического и психологического развития всех участников образовательного процесса. Использование различных, в том числе и нестандартных, форм и методов, средств и технологий даёт возможность повысить результаты учебно-воспитательного процесса, внести изменения в его содержание, оптимизировать педагогическое взаимодействие в образовательной среде учреждения дополнительного образования детей. Одной из форм организации продуктивного педагогического взаимодействия является наличие органа соуправления в учреждении дополнительного образования, который позволяет внедрять, экспериментально апробировать, комбинировать и обновлять теоретические и методические компоненты содержания образования.

На базе станции юных натуралистов п. Солнечный осуществляет свою работу орган детского самоуправления - штаб «Страж природы», включающий такие секции, как научно-исследовательская, историко-географическая, диагностико-аналитическая, природоохранная, редакционно-издательская и культурно-досуговая. Целью деятельности штаба является создание условий для формирования у детей личностной готовности к успешной социальной адаптации и самореализации в окружающей среде. Использование различных форм и методов работы в штабе («мозговой штурм», дискуссия, круглый стол, опрос, «обучение в сотрудничестве», разноуровневое обучение, социальное проектирование и др.) дает возможность педагогу совместно с детьми разрабатывать и реализовывать различные социально-педагогические проекты, направленные на активизацию пространственно-предметного, социального и деятельностного компонентов образовательной среды учреждения. Проектная деятельность является средством развития и саморазвития как отдельных способностей, так и личности в целом, выступая универсальным источником обучения, воспитания, творческого взаимодействия взрослых и детей. В основе проектирования как способа познания и преобразования действительности лежат следующие идеи:

- идея опережения, перспективы, заложенная в самом слове «проект»;
- идея «разности потенциалов» между актуальным состоянием предмета проектирования и желаемым;
- идея пошаговости;
- идея совместимости, кооперации, объединения ресурсов и усилий в ходе проектирования;
- идея «разветвляющейся активности» участников по мере следования намеченному плану выполнения совместных действий. [1, с.31]

Проектная деятельность носит ярко выраженный общественный характер. Это связано с социальной обусловленностью выбора изучаемой проблемы и

путей её решения. Проектирование педагогического процесса в условиях учреждения дополнительного образования направлено на предоставление обучающимся возможности создавать продукт по выбранным направлениям деятельности, самостоятельно научиться решать возникающие в ходе работы проблемы, организовывать общественно значимые дела.

Одной из форм проектирования является технология игрового обучения, предполагающая моделирование в учебном процессе различных отношений в условиях реальной деятельности. Деловая игра включает в себя предметный, социальный и организационно-деятельностный компоненты. Хорошая деловая игра – это диалог не только словесный, но и диалог действий. Каждый шаг игрока есть своего рода реплика в этом диалоге. Группа в целом и каждый её член становятся активными субъектами педагогического процесса. Во-первых, у участников не возникает негативная реакция на учебный процесс; во-вторых, активизируется познавательная деятельность участников игры; в-третьих, развивается их способность к самостоятельному обучению; в-четвёртых, создаётся стойкая познавательная ориентация, сохраняющаяся и после окончания игры. Педагогический потенциал проекта деловой игры направлен на социализацию его участников, их осознанную адаптацию к существующим условиям; на формирование умения продуктивно взаимодействовать с окружающим социальным пространством, улучшая его по мере своих сил и тем самым, решая свои внутренние личностные проблемы. Данная технология позволяет комбинировать компоненты образовательной среды, выявляя и изменяя факторы и условия, влияющие на обучение, воспитание и личностно-социальное развитие ребёнка.

Для создания и реализации деловой игры необходимо составить проспект игры, структура которого включает следующие элементы:

- изложение проблемы и учебных задач игры;
- состав и функции участников;

- описание деловой обстановки и задач, подлежащих выполнению участниками игры;
- исходную ситуацию;
- предварительный перечень фрагментов и эпизодов игры с уточнением элементов неопределённости и её двуплановости;
- перечень основных расчетов, выполняемых в процессе игры;
- организацию проведения игры, включая структуру игрового коллектива, ролевое взаимодействие;
- материально-техническое обеспечение;
- тематику теоретического курса;
- пространственно-временные особенности игры;
- состав разработчиков.

При дальнейшей разработке игры необходимо определить, каковы должны быть действия её участников на разных этапах и в различных эпизодах, как будут развиваться их возможные взаимодействия и какую информацию для этого следует использовать. [2, с.104]

На станции юных натуралистов мною была спроектирована и проведена деловая игра под названием «Шанс». Целью данной игры является формирование у детей представлений о профессии как о целенаправленной деятельности и развитие деловых взаимоотношений в процессе творческого имитируемого «профессионального» взаимодействия. Задачи игры:

1. Усвоение учебного материала.
2. Проектирование и реализация игровых действий.
3. Формирование социально позитивной мотивации у детей к практической деятельности.
4. Развитие организаторских способностей обучающихся.
5. Воспитание у детей ответственного отношения к себе и окружающим.

Активная деятельность детей в штабе, высокая результативность исследовательских и опытно-экспериментальных работ, потребность воспитанников в самореализации и ролевом взаимодействии явились предпосылками высокого интереса ребят к данной технологии организации коллективной работы. Реализация технологии игрового проектирования в учебно-воспитательном процессе включает четыре этапа.

На начальном этапе участники деловой игры знакомятся с правилами игры. Основная задача педагога – показать, чем игровая деятельность отличается от той реальности, которую она имитирует, и что стоит за игровой деятельностью в жизни. Социально-психологические задачи педагога на этом этапе, как правило, ограничиваются наблюдением за поведенческими реакциями участников игры и взаимоотношениями, складывающимися в коллективе. В игре принимали участие дети в возрасте от 11 до 17 лет. На очередном заседании штаба детям было представлено краткое содержание деловой игры. Роли, которые были определены нами: цветовод, агроном, дизайнер-оформитель, менеджер по рекламе, менеджер по костюмам, продавец-консультант, товаровед, кассир, экскурсовод, корреспондент, редактор, главный менеджер. Содержание работы каждого участника игры определялось совместно.

В дальнейшем участники начинают применять правила игры. Руководителю необходимо вести работу преимущественно с отдельными участниками или с небольшими подгруппами, своевременно разъяснять причины возникающих трудностей и оказывать помощь в их преодолении. На данном этапе дети познакомились с такими понятиями, как «деловая игра», «деловое общение», «взаимодействие», «ситуация», «импровизация», «интеграция и дифференциация», «интервью», «беседа», «демонстрация», «конкуренция», «спрос», «предложение», «маркетинг», «персонал», «регламентация», «реклама», «сервис», «эксперт», «сотрудничество». Именно

на этом этапе выстраивается стратегия дальнейших действий каждого из участников игры. Совместно с педагогом детьми был составлен бизнес-план, в котором отражены основные моменты содержания игры на всех этапах её проведения. [Приложение 1]

Следующий этап – это непосредственное проигрывание детьми выбранных ролей, решение возникающих в ходе игры вопросов. Участники событий начинают понимать смысл и последствия своих решений, использовать возможности разработки и апробирования стратегий действий. Интерес к игре резко возрастает. В этот период отпадает необходимость в жёстких и частых вмешательствах педагога. Он должен предоставить максимум инициативы участникам игры, выполняя, главным образом, функции консультанта и наблюдателя, мягкими воздействиями предупреждая возможные нежелательные ошибки в групповом процессе.

Данный этап занимает 1 неделю и завершается в праздник «День открытых дверей». Детями были изготовлены и распространены рекламные листы о предстоящей выставке-распродаже растений в этот день; составлены каталог растений, ценники и инструкции по уходу за растениями; подобран упаковочный материал, костюмы и подготовлено рабочее место. Экскурсовод оформил выставку, посвященную истории посёлка. Для проведения мастер-класса был оборудован специальный кабинет, подобран раздаточный материал. Корреспонденты предварительно изучили информацию, которая в дальнейшем использовалась ими в процессе общения с гостями, организаторами и участниками праздничных мероприятий. Совместно с группой детей, занимающихся опытно-экспериментальной работой с растениями, редакционно-издательской секцией были подготовлены материалы об итогах их исследований и представлены в статье «Исследовательская работа детей – шаг в будущее», которая была опубликована в районной газете. Природоохранной

секцией был подготовлен и представлен спектакль, посвящённый дню Земли.
[Приложение 2]

Послепроектный этап следует непосредственно после завершения проектных действий, получения представления и оценки результатов. На итоговом занятии даётся оценка результатов проведённой игры, оценивается степень выполнения участниками поставленных задач. Действия всех участников проекта в этот период определяют его объективную жизнеспособность и дальнейшую судьбу полученного проектного результата. Здесь возможны такие варианты:

1. Переход к новому проекту.
2. Интеграция с другими проектами.
3. Начало работы с новой организацией, учреждением.
4. Смена адреса проекта (перенос полученного опыта на других обучающихся или специалистов) и другие.

Практика показала, что задачи деловой игры были решены. При этом следует отметить повышение интереса детей к деловым играм. На заседании штаба дети выделили значимые для них моменты выполненной работы, указали на недочёты в организации и проведении игры, подчеркнули неожиданность немалого материального (денежного) результата, сравнивая его с расчётными данными в смете. Было решено часть денежной суммы израсходовать на приобретение посадочного материала, грунта, посуды для выращивания растений с целью выполнения исследовательских работ. После завершения мероприятий культурно-досуговая секция выступила с инициативой организации и проведения выездных экскурсий. Это были поездки в ботанический сад г. Амурск, краеведческий музей и театр юного зрителя г. Комсомольск-на-Амуре. Деловая игра «Шанс» была положительно оценена всем коллективом. Было принято решение сделать её традиционной.

Таким образом, можно говорить об активизации пространственно-предметного, социального и деятельностного компонентов образовательной среды учреждения дополнительного образования детей. Реализация технологии игрового проектирования с учетом специфики деятельности учреждения данного типа позволяет создать такую образовательную среду, которая активизирует условия обучения и воспитания, систему межличностных взаимоотношений между субъектами педагогического процесса и организовать разнообразные виды деятельности, необходимых для успешной социализации обучающихся в соответствии с их возрастными особенностями развития и индивидуальными интересами. А использование данной технологии в условиях среды учреждения дополнительного образования в сочетании с деятельностью органа самоуправления даёт возможность изменять, дополнять, комбинировать различные элементы процессов обучения и воспитания.

Список использованной литературы

1. Колесникова И.А. Педагогическое проектирование: учеб. пособие для высш. учеб. заведений / И.А. Колесникова, М.П. Горчакова-Сибирская; под ред. В.А. Сластёнина, И.А. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – ISBN 978-5-7695-4058-5.
2. Трайнев В.А., Трайнев И.В.. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании (методология и практика). – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2007. – ISBN 5-94798-989-1.
3. Ясвин В.А.. Образовательная среда: от моделирования к проектированию. – М, Смысл, 2001. – ISBN 5-89357-090-1.

Понятийный аппарат содержания деловой игры «Шанс»

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания, какой-либо реальной деятельности.

Деловое общение – профессиональное взаимодействие, обмен информации через различные средства связи.

Взаимодействие – процесс деятельности различных звеньев, объединений в достижении определенных целей.

Ситуация – временное состояние или сложившаяся обстановка наблюдаемой или исследуемой системы, её внешней среды и их взаимодействие.

Импровизация – деятельность, осуществляемая в ходе осмысления, обдумывания. Сущность импровизации составляет быстрое и гибкое реагирование на возникающие задачи.

Интеграция и дифференциация – противоположные по своему пониманию, но имеющие взаимосвязь и взаимодействие, с одной стороны, в разделении труда или обобщении отдельных его частей, а с другой – в их объединении.

Интервью – целенаправленная беседа со специалистом для получения сведений о тех или иных процессах, явлениях.

Беседа – вопросно-ответный метод обучения, применяемый с целью активизации деятельности, закрепления полученных ранее знаний или их контроля.

Демонстрация – наглядный метод, обеспечивающий направленность внимания на существенные характеристики изучаемых предметов, явлений, процессов; применяется для доказательства слов и является средством активизации деятельности, развития наблюдательности.

Конкуренция – соперничество объединений, организаций в достижении сходных целей, наилучших результатов.

Спрос – требование на товары со стороны покупателя.

Предложение – поступление товаров на рынок.

Маркетинг – система ориентации производства продукции и деятельности организаций, объединений на требования рынка и конкретного потребителя с целью наиболее полного учета его запросов и получения максимально возможной прибыли.

Персонал – основной и вспомогательный состав штатных работников учреждения, объединения.

Регламентация – установление подробных правил, определяющих порядок деятельности объединения.

Реклама – информация о потребительских свойствах товара и услуг с целью формирования спроса на них; распространение о чем-либо сведений с целью создания популярности.

Сервис – обслуживание в различных сферах жизнедеятельности.

Эксперт – квалифицированный специалист по конкретной проблеме, привлеченный для внесения оценки поставленной задачи в той или иной сфере деятельности.

Сотрудничество – стремление и умение педагогов, детей и их родителей работать совместно, помогая и поддерживая друг друга.

Фрагменты подготовительного и основного этапов деловой игры «Шанс»

