

РАЗВИТИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Раздел посвящён теоретическому осмыслению истории и перспектив исследовательской деятельности учащихся, определению условий и механизмов, влияющих на её развитие как путей и способов образования

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.

Игровое проектирование как способ активизации компонентов образовательной среды

Быкова Ольга Владимировна,

педагог дополнительного образования, руководитель объединения «Юный краевед-эколог» МОУ ДОД «Станция юных натуралистов п. Солнечный», Хабаровский край

Одной из форм проектирования является технология игрового обучения, предполагающая моделирование в учебном процессе различных отношений в условиях реальной деятельности. На станции юных натуралистов п. Солнечный спроектирована и успешно проведена деловая игра «Шанс». Её целями стали формирование у школьников представлений о профессии как о целенаправленной деятельности и развитие деловых взаимоотношений в процессе творческого имитируемого «профессионального» взаимодействия.

Учебно-воспитательный процесс в учреждении дополнительного образования эффективен лишь в том случае, если педагог и ребёнок выступают активными субъектами образовательной среды, если между ними организовано взаимодействие, построенное на основе добровольности, сотрудничества, сотворчества. Совместная творческая деятельность расширяет границы интеллектуального, нравственного, эстетического, духовного, коммуникативного, физического и психологического разви-



тия 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 самоуправления 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 работает орган детского самоуправления – штаб «Страж природы», включающий такие секции, как научно-исследовательская, историко-географическая, диагностико-аналитическая, природоохранная, редакционно-издательская и культурно-досуговая. Деятельность органа самоуправления осуществляется на основе положения о штабе, представленного в приложении 1.

Использование различных форм и методов работы в штабе («мозговой штурм», дискуссия, круглый стол, опрос, «обучение в сотрудничестве», проектирование и др.) даёт 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 действий¹.

Проектная деятельность носит ярко выраженный общественный характер. Это связано с социальной обусловленностью выбора изучаемой проблемы и путей её решения. Проектирование педаго-

¹ Колесникова И.А. Педагогическое проектирование: учеб. пособие для высш. учеб. заведений / И.А. Колесникова, М.П. Горчакова-Сибирская; под ред. В.А. Слостёнина, И.А. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – С. 31.

гического 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 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 расчётов, 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 использовать².

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 детей.
5. Воспитание 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. С учётом пожеланий детей и возможностей образовательной среды мною было внесено предложение о проведении деловой игры.

Реализация технологии игрового проектирования в учебно-воспитательном процессе включает четыре этапа.

На начальном этапе участники деловой игры знакомятся с игровыми правилами. 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. В частности, дети познакомились с та-

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. — С. 104.

кими 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.

Следующий этап — это непосредственное проигрывание детьми выбранных ролей, решение возникающих в ходе игры вопросов. Участники игры 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 одну неделю и завершается в праздник «День открытых дверей». Детьми были изготовлены и распространены рекламные листы о предстоящей выставке-распродаже растений в этот день; составлены каталог растений, ценники и инструкции по уходу за растениями; подобраны упаковочный материал, костюмы и подготовлено рабочее место. Экскурсовод оформил выставку, посвящённую юбилею 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», опубликованной в районной газете «Солнечный меридиан». Природоохранной секцией был подготовлен и представлен спектакль, посвящённый Дню Земли. Иллюстративные фрагменты подготовительного и основного этапов деловой игры «Шанс» приведены в приложении 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 потратить 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. Состоялись поездки в города Амурск, Комсомольск-на-Амуре. Деловая игра «Шанс» была положительно оценена всем коллективом и поступило предложение сделать её проведение традиционным.

Таким образом, можно говорить об активизации пространственно-предметного, социального и деятельностного компонентов образовательной среды учреждения дополнительно образования детей. Реализация технологии игрового проектирования с учётом 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, необходимые для успешной социализации обучающихся в соответствии с их возрастными особенностями развития и индивидуальными интересами. А использование данной технологии в условиях среды УДО в сочетании с деятельностью органа самоуправления даёт возможность изменять, дополнять, комбинировать различные элементы процессов обучения и воспитания.

Приложение 1

Положение о штабе «Страж природы»

1. Штаб «Страж природы» — это добровольное объединение детей, осуществляющее организацию и проведение различных видов деятельности с учётом их интересов, а также специфики и возможностей учреждения.

Основной формой организации деятельности штаба является самоуправление, где педагог и ребёнок выступают равноправными субъектами деятельности.

2. Деятельность штаба организуется на принципах:

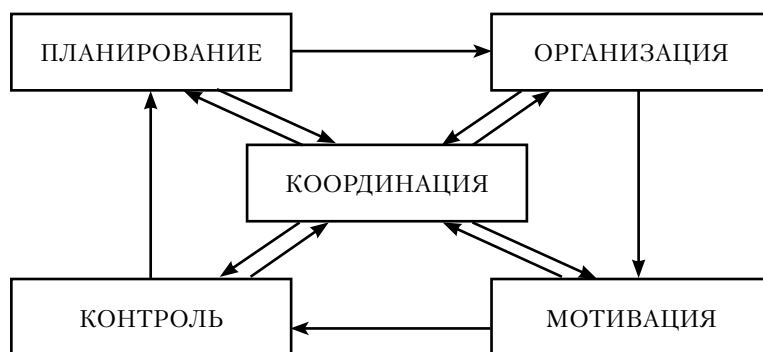
- ✓ добровольности,
- ✓ доступности,
- ✓ открытости,
- ✓ вариативности,
- ✓ дифференцированности,
- ✓ разноуровневости деятельности,
- ✓ эффективности,
- ✓ индивидуального подхода,
- ✓ комфортности,
- ✓ возможности выбора роли в совместной творческой деятельности.

3. Цель: создание условий для формирования у детей личностной готовности к успешной социальной адаптации и самореализации в окружающей среде.

Задачи:

- выявление и развитие индивидуальных особенностей детей в процессе выполнения ими различных видов деятельности;
- повышение у воспитанников уровня мотивации участия в творческой предметно-познавательной и общественно-практической деятельности;
- формирование и совершенствование умений планирования деятельности коллектива, её организации, выполнения и анализа;
- развитие умений самоконтроля и контроля за деятельностью других;
- совершенствование навыков межличностного взаимодействия и развитие лидерских качеств;
- формирование осознанной гражданской позиции и ценностного отношения к окружающему миру;
- создание системы взаимосвязей педагогического, детского и родительского сообществ.

Функции штаба:



4. Структурные подразделения штаба:

- ✓ Научно-исследовательская секция.
- ✓ Историко-географическая секция.



- ✓ Диагностико-аналитическая секция.
- ✓ Природоохранная секция.
- ✓ Редакционно-издательская секция.
- ✓ Культурно-досуговая секция.

5. На базе штаба создана и функционирует «Школа вожа-го», осуществляющая профессионально-ориентационную дея-тельность.

6. Участниками штаба «Страж природы» могут быть дети от 6 до 18 лет. Руководство штабом осуществляют председатель и сопредседатель, которые выбираются на каждый новый месяц из числа членов объединений.

7. Отчёты о выполненной работе хранятся в папке каждой секции.

Приложение 2

Фрагменты подготовительного и основного этапов деловой игры «Шанс»



20

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ
РАБОТА ШКОЛЬНИКОВ / 3'2014