

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»

**II Региональный фестиваль лучших воспитательных практик
государственных бюджетных образовательных учреждений
основного и дополнительного образования Санкт-Петербурга**

Номинация «Личностные и профессиональные пробы»

**КОНКУРС «СОЗВЕЗДИЕ ИГРЫ. ДЕТИ» –
СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМОЕ СОТВОРЧЕСТВО ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ**

Авторы:
Карелова Ирина Михайловна,
заведующий методическим кабинетом, к.п.н.
Войцеховская Виктория Сергеевна,
методист
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», ТКК «Карнавал»

Санкт-Петербург
2023

КОНКУРС «СОЗВЕЗДИЕ ИГРЫ. ДЕТИ» – СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМОЕ СОТВОРЧЕСТВО ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ

Современный курс в отечественном образовании, взятый на содержательные и организационные изменения в воспитательной деятельности, диктует поиск новых практик, способных решать актуальные задачи этого направления. Традиционные инструменты воспитательной работы зачастую оказываются не созвучны запросам современных детей, которых, по утверждениям специалистов, отличает системно-смысловое сознание и вопрос «зачем?». Именно смысловая ориентация побуждает детей к действию. В данном контексте следует говорить о важном переходе в воспитательной работе от «мероприятий» к «делам». Эта установка побуждает педагогов внедрять в работу деятельностные воспитательные практики, обладающие конкретной социальной значимостью. Именно тогда дети получают не только позитивный социальный опыт, но и осознают целесообразность своего действия, видят реальную пользу.

В профориентационной работе таким эффективным форматом являются профессиональные пробы, в рамках которых учащиеся получают самостоятельный опыт деятельности в той или иной сфере. Однако обеспечение погружения в профессии педагогической и социально-культурной направленности встречает затруднения, связанные с тем, что на практическом этапе проб непросто гарантировать разноуровневую сложность характера деятельности: от репродуктивного до творческого, а также возможность включения учащегося в ситуацию выбора, допустимость самостоятельного принятия решения. В контексте данной проблематики в процессе реализации профессиональных проб чрезвычайно значимой видится роль наставника, носителя профессиональных компетенций. Тем более, что наставничество является эффективным типом взаимодействия для процесса профессиональной пробы, цель которой не только постичь азы профессии, но и отразить собственное отношение участников к данному виду пробы.

В этом ключе представляется особо своевременным опыт Всероссийского конкурса игровых программ «Созвездие игры. Дети», где дети и педагоги выступают единой творческой командой, предлагая другим детям свой авторский продукт – игровую программу. Конкурс «Созвездие игры. Дети» является правопреемником конкурса игровых программ с двадцатилетней историей «Созвездие игры». Именно накопленный опыт профессионалов послужил толчком к новому подходу – активизации процессов вовлечения учащихся в педагогическое взаимодействие по принципу «дети - детям», где педагоги-профессионалы становятся наставниками. В 2021 году конкурс «Созвездие игры. Дети» получил всероссийский статус и стал профессиональной площадкой для предъявления результатов работы творческих команд – опытных педагогов, практикующих игровые технологии, и юных игротехников.

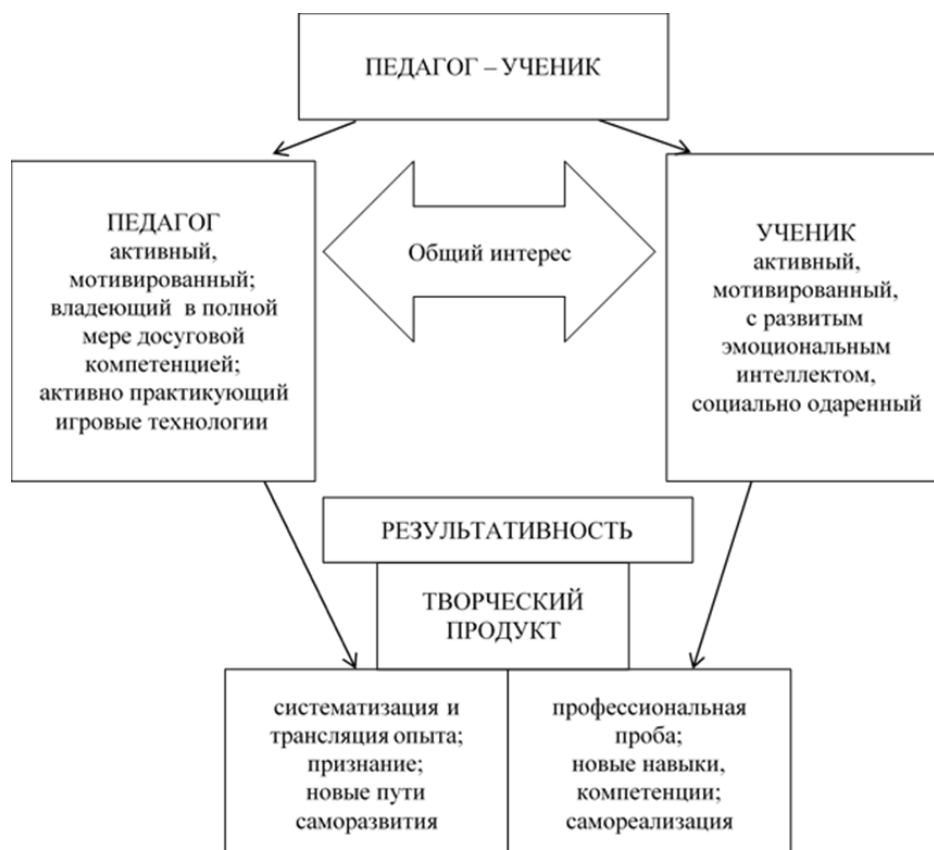
Целью конкурса «Созвездие игры. Дети» является создание условий для формирования профессионально значимых компетенций подростков в сфере празднично-игровой и педагогической деятельности; обогащение опыта и профессиональных знаний, умений, навыков организатора, педагога-игротехника, игропрактика. В конкурсе участвуют подростки 10-18 лет. Новизной данной практики является представление детской игровой программы как педагогического явления. Отличительными чертами программ являются выраженный познавательный компонент и актуальность решаемых воспитательных задач. Тематическими ориентирами для конкурсных программ становятся номинации: «Вектор добра», «Территория безопасности», «Отечества наследники», «Мир увлечений и открытий», «Парк развлечений». Разнообразие номинаций позволяет включиться в процесс разработки игровой программы творческим командам из коллективов разных направленностей. Из опыта конкурса программы представляют учащиеся театральных студий, фольклорных коллективов, школьных активов и лидерских движений, юных волонтеров, ребята из отрядов юных инспекторов дорожного движения, туристических и спортивных клубов, научных объединений, вожатых. А значит, ребята из любых сфер могут погрузиться в игровую практику и попробовать свои силы в деле игровой педагогики.

Таким образом, конкурс становится особой мотивирующей средой для развития наставнической деятельности по модели «педагог – обучающийся», специально созданным

внешним условием для освоения определенного вида деятельности, передачи профессиональных навыков. Конкурс оказывается тем фактором, который стимулирует возникновение потребности в появлении прецедента конкретного наставничества, в основе которого лежит эмоционально привлекательный контекст и заинтересованное взаимодействие, и является экспериментальной площадкой для профессиональных проб в сфере педагогической и социально-культурной деятельности.

Важнейшим ресурсом становится и та среда, создаваемая основными конкурсными положениями – возможностью проявиться творческому тандему. Важно, что педагог становится руководителем процесса создания продукта, а не руководителем наставляемого. Такой подход позволяет организовать настоящую профессиональную пробу для ребят, погрузив их в реалии профессии. Рядом с мастером юные ведущие постигают секреты профессионального творчества: основы педагогического целеполагания, проектирование игровой программы, сценарное мастерство, правила игротехники. Критерии оценки конкурсных работ определяют важные компоненты педагогической деятельности (актуальность тематики программы, её социально-педагогическая, культурно-образовательная значимость, включенность детей-участников программы, активность их позиции в процессе проведения программы), аспекты, связанные с художественным уровнем творческого решения (новизна, оригинальность замысла и формы его воплощения, архитектура, драматургия, художественное оформление программы) и личностные качества детей-ведущих (культура речи ведущих, искусство общения с участниками программы).

Наставнические отношения в формате социально значимого сотворчества носят авторитетный характер, формируются в условиях доверия, партнерства и открытого диалога, тем самым обогащая практику и самого наставника, развивая его потенциал. Наставник помогает ребятам накапливать осмысленность своих действий. Важнейшим моментом является организация рефлексии, для которой наставник сам отрефлексирует предлагаемую профессиональную пробу, выделяя существенные для профессионального выбора характеристики деятельности. Условия эффективной реализации взаимодействия наставника и наставляемого можно представить в следующей схеме.



Итогом такого взаимодействия становится значимый продукт, обладающий реальной ценностью – реализованная авторская игровая программа, позволяющая оценить эффекты профессионального погружения. Это не только прирост личностных качеств наставляемого, приобретение профессиональных знаний и навыков, овладение определенными технологиями. Но осмысление таких метанавыков, как осознанность, проактивность, саморазвитие и адаптивность – необходимых надпрофессиональных качеств для представителей педагогических профессий. Важнейшим эффектом становится получение опыта оказания педагогической поддержки тем ребятам, которые являлись участниками игровых программ конкурсантов. Истинное глубинное обогащение и самопознание юного игропрактика происходит во время того, как он организует игровое общение. Социально полезная деятельность способствует формированию определенных жизненных ценностей и взглядов, развивает ответственность и инициативность. Результатом получения подобного опыта самостоятельной общественной деятельности станет не только постижение профессий педагогической и социально-культурной направленности, но и осмысление детьми практики добровольчества и их собственной роли в данном направлении, что говорит о формировании активной гражданской позиции.

Диагностика результатов анкетирования наставников творческих команд, принимающих участие в конкурсе, позволила сделать вывод об эффективности решения воспитательных и творческих задач. Произошло развитие значимых компетенций подростков: умение работать в команде и нести ответственность за достижение общего дела, взаимодействовать со сверстниками и реализовывать авторские творческие идеи. Некоторые участники выделили такую компетенцию, как умение радоваться и радовать других творчеством. Общее впечатление, высказанное участниками – позитивное. Например, «...в конкурсе много направлений, что позволило создать программу в рамках деятельности коллектива»; «Сотворчество педагогов и учащихся дало определенные результаты и натолкнуло на новые творческие идеи с использованием инновационных технологий»; «Спасибо организаторам Конкурса за предоставленную возможность учащимся заявить о себе и познакомиться с опытом других коллективов»; «Конкурс очень нужен всем – профессионалам дает возможность поделиться накопленным опытом, а молодым – познакомиться и перенять лучшее». Востребованным результатом конкурса становится трансляция лучшего опыта – видеопрограммы призеров размещаются в открытом доступе для ознакомления, также издается сборник сценариев лучших программ «Праздник под Созвездием Игры».

В ходе подготовки к конкурсу и участия в нем участники получают опыт решения практической задачи и выполняют «рабочие операции», относящиеся к конкретной профессиональной области – педагогически направленное взаимодействие с детской аудиторией в контексте игровой программы. Стоит отметить, что это сложное нелинейное задание с ярко выраженной творческой составляющей и получением завершеного продукта деятельности. Этот факт свидетельствует о развивающем характере данной профессиональной пробы – конкурса игровых программ «Созвездие игры. Дети».

Дополнительные материалы о практике

1. Сайт, посвященный конкурсу. URL: <https://sites.google.com/view/sozvezdieigr>
2. Праздник под созвездием игры: сборник сценариев игровых программ / Авторы-составители: Карелова И.М., Войцеховская В.С. – Выпуск 6. – СПб.: ООО «ПСП-Принт», типография «Печатный Цех», 2022. – 100 с. – [Электронная версия] URL: <https://cloud.mail.ru/public/y6Fv/TDHmUAyDW>