

Образовательное решение «КОНСТРУКТОР ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ИГР-НАПОЛОК „ИГРОМАСТЕР “»

Семина И. А., Тихова М. А., Данилина М. В.

ГБУ ДО ДДЮТ Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской»

Основная идея решения

Широкое внимание, которое сегодня уделяется вопросам воспитания на всех уровнях образования, требует внимательного отношения профессионального сообщества к реализуемым формам взаимодействия с детьми. Педагогами-практиками замечено, что назидательные формы воспитания — беседы в виде монолога, памятки, замечания — малоэффективны в работе с современными детьми, которые уже в начальной школе демонстрируют независимость суждений. Таким образом, сегодня одной из главных тенденций становится уход от строгого и авторитарного подхода к воспитанию в пользу более демократичного и эмоционального подхода.

В то же время в последние годы игровая педагогика стала одним из ключевых направлений в воспитании детей. Игра является естественным и увлекательным способом взаимодействия.

В настоящее время проявляется все больший интерес широкой аудитории к настольным играм. Последние выпускаются в большом количестве в различных форматах. Игры-наполки — это настольные игры, действие которых (игровое поле) перенесено на пол.

Наполки, сохраняя правила и узнаваемый алгоритм настольных игр, позволяют «укрупнить» игру, благодаря дополнительному реквизиту сделать ее более зрелищной, а самих участников более активными игроками, делая их героями игры, поскольку игроки сами выполняют роль «фигур» или «фишек».

В течение двух лет команда Дворца «На Ленской» придумывала, организовывала и проводила воспитательные игры-наполки по различной тематике, привлекала родителей к разработке и проведению игр. В результате этой деятельности был создан конструктор воспитательных игр-наполков, который содержит:

- сборник сценариев воспитательных игр-наполков;
- комплект карточек с игровыми заданиями;
- реквизит для проведения игр.

В сборнике сценариев приведен алгоритм работы с конструктором, предложены 12 сценариев игр-наполков по одному игровому полю, а также

представлены примеры других игровых полей и сценариев к ним, методические рекомендации по проведению игр.

Сценарии составлены по четырем тематическим блокам:

1. Язык и культура речи.
2. Патриотизм.
3. Культура поведения.
4. Экология.

Каждый блок поднимает определенную проблему и актуализирует пути ее решения. При этом содержание игровых заданий и игровая легенда различаются для детей разных возрастов: начальной, средней и старшей школы.

Кроме того, для каждого сценария разработаны пять видов игровых решений:

1. Вопросы: команде необходимо правильно ответить на вопрос.
2. Задания: команда выполняет различные задания.
3. Турниры: команды отвечают на вопросы или выполняют задания, соревнуясь друг с другом.
4. «Черный ящик»: команда отвечает на вопрос, ответом на который служит реальный предмет из черного ящика.
5. Воспитательные ситуации: задания, где дети рассуждают, доказывают свою точку зрения и отстаивают свою позицию. Оценивается умение рассуждать и уверенно доносить свою мысль до аудитории, а также верность или неверность ориентиров в жизни.

Педагог, в зависимости от группы, временного ресурса и поставленных задач может использовать все варианты заданий или выбрать только одну-две категории.

Таким образом, на каждую из четырех тем разработаны по три самостоятельных сценария игры. Все 12 сценариев предполагают использование игрового поля по макету «На Ленской». То есть, правила проведения для всех игр общие.



Сборник сценариев игр-наполнок

Комплект карточек с игровыми заданиями

В заключительной части пособия представлено несколько сценариев наполок с использованием других игровых полей. При этом содержательное наполнение игры можно брать, в том числе, и из тематических блоков.

В играх используются карточки с заданиями четырех цветов: оранжевые — с вопросами по теме игры; синие — с практическими заданиями для команды; желтые — с заданиями-соревнованиями, турнирами между командами и зелеными — с воспитательными ситуациями, требующими рассуждения. Кроме того, для некоторых заданий организаторами подготовлены дополнительные карточки-иллюстраторы или карточки, на которых выполняются задания.

Дополнительной категорией карточек стали выигрышные карточки к каждой игре, которые собирают команды. Шаблоны всех карточек выложены в свободном доступе, а также выдаются сторонним организациям по запросу.

Реквизит для проведения игр — игровое поле, кубик, черный ящик, фишки, плакаты, иллюстрации — усиливает погружение в игровую ситуацию. Авторы выдают его сторонним организациям по запросу, либо он может быть изготовлен другим учреждением самостоятельно. Шаблоны всего реквизита выложены в свободном доступе.

Разработчики позиционируют продукт как конструктор, поскольку педагог из представленных материалов может собрать собственную игру:

- выбрать из широкого списка заданий те, которые подойдут именно его группе;
- используя редактируемые форматы карточек, разработать собственные задания;
- использовать различные варианты игровых решений, представленных выше;
- включить в сценарий дополнительные действия: бонусы, штрафы, условия, обозначенные на карточке или игнорировать их;
- выстроить игру на основе одного из 10 полей, предложенных в сборнике.

Актуальность/значимость решения

Конструктор воспитательных игр-наполок «Игромастер» создан как инструмент для решения таких приоритетных задач развития дополнительного образования, как:

- обновление содержания, технологий и форматов дополнительного образования;
- укрепление потенциала дополнительного образования в решении задач воспитания и взросления.

В Указе Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» одной из национальных целей обозначена «Реализация потенциала каждого человека, развитие его талантов, воспитание патриотичной и социально ответственной личности». Представленные в сборнике игры как раз и нацелены на достижение этой цели.

По данным образовательной онлайн-платформы «Учи.ру» из 1130 учителей, преподающих в 1–11-х классах школ регионов России, 84,5% респондентов положительно относятся к геймификации, а негативно — только 2%. Кроме того, большинство (95,4%) считает, что механики такого рода нужно использовать в учебе.

Таким образом, конструктор воспитательных игр-наполков «Игромастер», используя привлекательную для учащихся форму и глубокое смысловое наполнение игры, позволяет добиться воспитательного эффекта, что способствует реализации приоритетных задач дополнительного образования.

Новизна/инновационность решения

Аналоговый анализ показал, что комплекта, позволяющего любому педагогу смоделировать тематические воспитательные игры-наполки, нет. В этом смысле представлен новый продукт.

Однако можно найти продукты, подходящие для сопоставления по отдельным параметрам.

Таблица 1. Аналоговый анализ

Описание аналогов	Отличительные особенности продукта
В сети можно встретить статьи, описывающие игры-наполки для дошкольников, которые направлены на развитие основных психических процессов («Найди пары», «Убери лишнее», «Цифры»...)	Предложенные в конструкторе комплекты содержат выраженную воспитательную составляющую. Сценарии разработаны для детей начальной, основной и средней школы
Динамичные, развлекательные наполные игры. Нацелены на обеспечение физической активности («Классики», «Твистер»...)	В сценариях игр содержательная составляющая первична, задания игр на осмысление, актуализацию темы
Благотворительный фонд социальных программ «Галактика» и молодежное волонтерское движение «Знаешь как? Как знаешь...» разработали руководства для проведения двух наполных игр по финансовой грамотности «Копилка» и «Кибер ленд». Руководство для ведущего выпущено небольшим тиражом, в интернете его нет. Игры рассчитаны на подростков от 14 лет. Игра носит, в основном, обучающий характер	Конструктор со всеми необходимыми для игр материалами выложен в сети для свободного доступа. 12 готовых сценариев по одному игровому полю, идеи сценариев с другими вариантами полей. Спектр игр охватывает три возрастные категории учащихся: начальная, общая и средняя школа. Подготовленные задания раскрывают четыре воспитательные темы

Таким образом, инновационный характер данной практики заключается в:

- яркой, эмоционально привлекательной форме игры;
- наличии воспитательного потенциала;
- возможности для педагога собрать «свою» игру;
- широком спектре игровых решений;
- универсальности: создан единый механизм игр для разных возрастов участников.

Потребность в изменениях/нововведениях

Поставленные в программе воспитания Дворца «На Ленской» цели по формированию у обучающихся основ российской идентичности, готовности к саморазвитию, мотивации к познанию и обучению, развитию ценностных установок и социально-значимых качеств личности предполагают планомерную и согласованную работу всех субъектов воспитательного процесса. К. Д. Ушинский подчеркивал, что «общественное воспитание только тогда оказывается действительным, когда его вопросы становятся общественными вопросами для всех и семейными вопросами для каждого».

Разработка воспитательных игр-наполков в ДДЮТ «На Ленской» велась в рамках деятельности региональной инновационной площадки «Совершенствование системы воспитательной работы образовательного учреждения через привлечение родительской общественности к реализации программы воспитания», которая была призвана разработать современные форматы воспитания и активизировать взаимодействие с родителями. Разработка и апробация игр велась в диалоге и при непосредственном участии родителей, что позволило повысить уровень доверительности общения между педагогом и родителями, обмениваться воспитательными приемами, услышать приоритеты в воспитании родителей и действовать как единомышленники и партнеры.

В ДДЮТ процесс реализации рабочей программы воспитания становится условием и средством развития партнерских отношений с родителями детей для достижения позитивных результатов воспитания.

Условием такого взаимодействия становится создание своеобразных точек контакта, позиций согласования, понимания и достижения определенного единства между родителями и педагогами. А предметом взаимодействия могут стать актуальные проблемы реализации программы воспитания. В частности, в учреждении были выделены четыре наиболее актуальные темы, по которым и велась разработка игр, а именно: «Язык и культура речи», «Патриотизм», «Культура поведения», «Экология».

Цель и задачи решения

Цель решения: разработка современного инструмента для решения образовательных и воспитательных задач.

Задачи:

- подготовить широкий спектр вопросов и заданий по выбранной тематике для разработки конструктора;
- создать в сотворчестве педагогов и родителей конструктор воспитательных игр-наполнок;
- апробировать конструктор в педагогическом сообществе;
- способствовать тиражированию данной практики в педагогической среде;
- обеспечить методическое сопровождение распространения практики.

Цель использования продукта (конструктора) — актуализация, развитие ценностных установок учащихся по основным направлениям воспитания, формирование социально ответственной личности.

Задачи использования продукта (конструктора):

- актуализировать знания норм и правил учащихся;
- стимулировать выражение собственной позиции обучающихся по проблематике игры;
- создать условия для развития ценностных установок учащихся;
- привлечь родителей к реализации программы воспитания через включение их в игровые команды.

Целевая аудитория

Конструктор «Игромастер» предназначен для педагогов-организаторов, методистов, педагогов дополнительного образования, классных руководителей и других педагогических работников, организующих различные воспитательные педагогические события на уровне объединения, учреждения, района, города. Пособие призвано помочь любому педагогическому работнику в организации и проведении воспитательной игры-наполки.

Авторами выбрана данная целевая аудитория, поскольку именно она сегодня активно ищет новые подходы к воспитанию детей и взаимодействию с ними.

Сценарии игр в сборнике ориентированы на детей школьного возраста (начальная, средняя и старшая школа). Учитывая широкие различия внутри этой целевой группы, разработчики подготовили избыточный спектр заданий и игровых решений, чтобы педагог мог адаптировать задания под своих детей.

Этапы реализации

В процессе реализации решения можно выделить три основных этапа.

Подготовительный этап

Работа творческих групп по разработке и согласованию с родителями сценариев игр, игровых заданий, игровых полей. Подбор реквизита. Согласование даты и времени проведения игры. Подготовка помещения.

Основной этап

Проведение игр-наполков в педагого-родительском взаимодействии. Фотофиксация.

Конструктор апробировали 15 педагогов Дворца, проведя 30 игр для ребят разного возраста. После корректировки полученный продукт стал использоваться другими образовательными организациями Санкт-Петербурга (ГБУ ДО ДТ «Измайловский», ГБОУ СОШ № 233, ГБОУ лицей № 344, ГБОУ СОШ № 133, ГБОУ СОШ № 147, ГБОУ СОШ № 349, ГБОУ СОШ № 323, ГБОУ СОШ № 164, ГБОУ СОШ № 100). Проведено более 50 игр.

Аналитический этап

Получение обратной связи от детей и родителей. Коррекция сценариев игры (при необходимости). Планирование дальнейшей совместной деятельности по тематике игры.

Важным элементом при анализе эффективности игр можно считать последствие, когда ребята после проведенной игры планируют совместно со взрослыми какое-то деятельностное мероприятие по тематике: субботник, акцию, проект...

Кроме того, значимой частью самих воспитательных игр является рефлексия после их проведения. Вопросы ведущего при этом обращены к смысловой составляющей игры, к ценностным установкам детей, к актуализации их готовности действовать для решения обозначенной в наполке проблемы.

Часто педагоги заменяют рефлексию собственным выводом по теме встречи. Такой подход, конечно, экономит время и позволяет закончить игру на содержательно верном высказывании. Однако, для развития ценностных установок самих учащихся гораздо важнее внутренняя проработка смысловых вопросов и выражение собственной позиции.

Педагог может использовать следующие вопросы для заключительной рефлексии:

- Как вам кажется, почему мы сегодня провели игру именно по этой теме?

- Что в рассматриваемом сегодня вопросе показалось вам особенно важным?
- Есть ли в этой теме еще вопросы, которые нам стоило бы обсудить?
- Почему важно (суть темы)?
- Как лично вы относитесь к заявленной проблеме?
- Скажите одним предложением, какой вывод вы сделали из сегодняшней игры?
- Что лично вы готовы сделать для изменения ситуации в этой области?

Возможно, для проведения итоговой рефлексии целесообразно вы-брать от одного до трех вопросов.

В зависимости от возраста учащихся, временного ресурса и целей педа-гога вопросы могут адресоваться каждому ребенку или команде в целом.

Кроме того, по ходу игры педагог дополнительными смысловыми во-просами помогает команде удерживать тематическую проблематику и ее актуальность, подчеркивает значимость усилий детей в разрешении заяв-ленной проблемы.

Результаты реализации решения

В ходе реализации данного решения были достигнуты следующие ре-зультаты:

- создан конструктор воспитательных игр-наполк «Игромастер»;
- проведено более 50 воспитательных игр-наполк в различных об-разовательных организациях Санкт-Петербурга.

Проведение воспитательных игр-наполк позволяет:

Учащимся:

- познакомиться с заявленной проблематикой;
- согласовать свою позицию с установками других детей и взрослых;
- осознать стратегии собственного поведения;
- скорректировать, при необходимости, свои действия и установки.

Родителям:

- актуализировать свои знания по теме игры;
- соотнести свои установки с установками других участников;
- сформировать доверительные отношения с детьми и педагогом.

Педагогам:

- выстроить диалог с детьми и родителями по теме игры;
- донести ценностные ориентиры по теме игры в неназидательной форме;
- оценить степень актуальности данной проблематики для конкрет-ной группы;

- использовать современные методы в своей работе, разнообразить воспитательный процесс.

Эффекты реализации решения

К эффектам реализации решения можно отнести востребованность данной практики. Раз педагоги снова и снова хотят возвращаться к этой форме, значит они видят ее эффективность. Частота обращений за конструктором и за консультациями по проведению игр постоянно растёт.

Возможные риски

Разработчики проанализировали возможные риски использования продукта в других ОУ.

Риски	Пути решения
Удаленность от Дворца «На Ленской» не позволит педагогу взять полный комплект для игры (поле, кубик, карточки с заданиями...)	Кроме 12 сценариев игр по полю Дворца в сборнике представлены простые варианты изготовления полей для наполков и идеи правил для них. Комплекты игровых карточек для каждой игры выложены разработчиками для общего доступа. Педагог сможет распечатать их в своей организации. Если печать затруднительна, педагог может выбрать такой вариант игры, когда все задания зачитываются ведущим или выводятся на экран.
Педагоги заиграются, увлекутся новой формой, потеряют воспитательную составляющую игр	На всех презентационных мероприятиях разработчики уделяют значительное внимание воспитательному потенциалу игр и условиям для его проявления. Работая со сборником, педагог многократно столкнется с тем, как ввести ребят в тему, как правильно провести рефлексию и т.д.
Педагогов испугает значительный объем сборника и материалов для создания игр, они не станут разбираться в них	Сборник хорошо структурирован, налажена работа гиперссылок, в том числе с возвратом после изученного сценария к содержанию, что облегчает навигацию. Разработчики готовы консультировать всех заинтересованных специалистов по использованию продукта и предоставлять реквизит для проведения игр.

Пути продвижения решения

Игры-наполки востребованы не только педагогами ДДЮТ «На Ленской», но и других учреждений дополнительного образования, общеобразовательных организаций, используются в программах работы детских оздоровительных лагерей.

Распространение инновационного продукта осуществляется и будет осуществляться через:

- проведение обучающих и презентационных семинаров на базе ДДЮТ;
- информационные ресурсы учреждения: официальный сайт организации, сайт «Инновации на Ленской», группы учреждения в социальных сетях «ВКонтакте», телеграм-канал;
- выступления на методических мероприятиях различного уровня (семинарах, конференциях, круглых столах, вебинарах и т.д.), в том числе, в рамках Петербургского международного образовательного форума;
- участие в конкурсных мероприятиях;
- апробацию продуктов в образовательных организациях-партнерах ДДЮТ с получением обратной связи на основании договоров о сотрудничестве по инновационной работе.

Перспективы развития/внедрения решения

По мнению разработчиков, конструктор имеет две основные перспективы развития: расширение тематического спектра игр и цифровизация его содержания.

На сегодняшний день педагоги Дворца уже разработали игры-наполки по теме «В здоровом теле — здоровый дух», а также игру-наполку для педагогов «ВОПРОС» по внедрению отечественного программного обеспечения в образовательную систему.

Кроме того, ведется работа по созданию цифровой демоверсии игры как рекламного продукта, презентующего механизм реализации воспитательных игр-наполков. Она позволит педагогам активно знакомиться с игрой в виртуальном пространстве, повысит мотивацию для обращения к сборнику и созданию собственных игр.