

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ КТД ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ К ЛЕТНЕЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ (на примере игры-путешествия)

Являясь продолжением вузовского педагогического процесса, летняя педагогическая практика имеет свои особенности. В основном они связаны со временем и местом ее проведения и той новой ролью, в которой выступает студент-практикант, с одной стороны, продолжая подчиняться требованиям вуза, с другой стороны, выступая в роли вожатого или воспитателя, несущего моральную и правовую ответственность за жизнь и здоровье детей. На данном этапе перед студентом стоят такие задачи, как обеспечение полной социальной и медицинской защищенности детей в период отдыха и создание максимально благоприятных условий для духовного, физического, интеллектуального и творческого развития ребенка.

Для успешного осуществления нового для себя вида деятельности студент-практикант должен обладать необходимым для работы с детьми разного возраста запасом психолого-педагогических знаний и умений, способностью быстро ориентироваться в изменяющихся ситуациях, сохраняя душевное равновесие; принимать оптимальные решения, не нарушая морально-этических норм общества; уметь выбирать, анализировать, сопоставлять главное из потока информации; рационально организовывать свою деятельность и деятельность детей, стремиться к тому, чтобы она носила творческий характер.

Наблюдения за работой студентов, впервые проходящих педагогическую практику на базе детского оздоровительного лагеря "Сосны" и детского лагеря "Чайка", показали, что основные трудности, с которыми они сталкиваются в

работе, связаны с неумением планировать деятельность отряда и свою собственную, распределять обязанности и поручения при подготовке общих дел (часто происходит взваливание всей работы или на плечи актива, или на свои собственные), сложность воплощения на практике имеющихся разработок, включения в различные виды деятельности. Сами студенты причины своих неудач видят в разрыве, существующем между теоретической подготовкой и практической деятельностью, а также недостаточном развитии своих индивидуальных и профессионально значимых способностей.

Хорошо известно, что уровень подготовки специалистов во многом зависит от тех видов деятельности, в которые они включаются в процессе обучения. Данные обстоятельства предъявляют высокие требования к условиям теоретической и практической подготовки студентов, поиску новых и эффективному использованию уже известных форм и методов обучения, способствующих формированию творческой личности студента.

Игра-путешествие представляет собой одну из действенных педагогических технологий, создающих оптимальные условия для развития таких жизненно важных проявлений личности, как эмоции, речь, мышление, интеллект, поведение, общение. В основе игры лежит технология КТД, разработанная И.П.Ивановым и предполагающая такую организацию педагогического процесса, в которой обе стороны (педагог – воспитанник) выступают в роли субъектов совместной творческой деятельности, планируя, разрабатывая и воплощая ее в действительность.

Уже само название – коллективная творческая деятельность – подразумевает подготовку яркой творческой индивидуальности (которой должен являться каждый учитель) и указывает на необходимость выделения следующих компонентов, раскрывающих ее суть:

- 1) коллективная деятельность – совместно планируемая, организуемая, осуществляемая и рефлекслируемая деятельность, позволяющая вовлечь в работу каждого и реализующая в своем процессе общие и индивидуальные цели в условиях отношений ответственной взаимозависимости;
- 2) проявление творчества, как поиск новых нестандартных, оригинальных путей решения, встающих задач и их воплощение в практической деятельности;
- 3) сменяемость исполняемых ролей и актива путем чередования творческих заданий;
- 4) позиция педагога, предполагающая демократический стиль общения на основе сотрудничества, содействия, сотворчества и сопереживания.

Конкретных организационных форм КТД – множество, но в их основе лежит всего несколько схем-структур построения дела: бой, оборона, эстафета, путешествие, ролевая игра.

Мы обратились к схеме игры-путешествия как одной из универсальных педагогических технологий, адаптируемых к любому содержанию, а также успешно используемой в работе с любыми возрастными группами.

Игра представляет собой своеобразное путешествие, которое начинается и заканчивается общими сборами участников и проходит по заранее разработанному маршруту, включающему несколько тематических станций.

Используемая в рамках подготовки студентов к летней педагогической практике игра способствует не только приобретению новых знаний и умений (организаторских, коммуникативных, рефлексивных и др.), но и позволяет формировать

положительную мотивацию к творческой профессиональной деятельности, развивать творческое воображение, фантазию, способность к рефлексии, к творческому мышлению. Кроме того, на собственном опыте студенты овладевают такой формой деятельности, как КТД, приобретают навык творческой деятельности в коллективе, грамотного построения педагогического процесса, эффективного использования возможностей педагогического общения, применения разнообразных средств и форм педагогической деятельности.

В ходе решения творческих заданий, предлагаемых участникам игры, последние имеют возможность самостоятельной работы над проблемой (анализа, синтеза ее условий, выдвижения идей и гипотез, разработки плана действия и т.д.). В условиях летнего лагеря вожатый включается в различные виды деятельности, но, как известно, только одной теоретической подготовки бывает недостаточно для их успешного осуществления, поэтому наряду с теоретическими вопросами командам предлагаются и задания практического характера.

Данная игра, наряду с другими задачами, призвана помочь студентам в дальнейшем более легко пройти период адаптации к условиям работы в летнем лагере. Отчасти она содержит в себе элементы ролевой игры, позволяющей студентам попробовать свои силы в качестве организатора, руководителя, идейного вдохновителя и равноправного участника совместной деятельности. Цель игры направлена на подготовку студента к летней педагогической практике: повышение уровня теоретических знаний, развитие творческих способностей, выработку активной педагогической позиции, формирование представлений о различных видах деятельности, которые придется осуществлять вожатому. В игре могут принимать участие все группы какого-либо факультета, либо параллели групп различных факультетов, сформированные в команды, отряды или экипажи. Местом проведения игры может выступать как база загородного лагеря, так и учебный корпус вуза.

Структура игры-путешествия соответствует общей макротехнологии КТД, предусматривающей три основных этапа:

1. Этап подготовки и организации дела.
2. Этап проведения.
3. Этап анализа и рефлексии.

Данные этапы для игры-путешествия подробно разработаны С.С. Кашлевым.

Подготовка игры включает в себя:

- 1) разработку маршрута;
- 2) определение количества станций (этапов) и месторасположение на маршруте;
- 3) разработку тематики и содержания (подбор вопросов и творческих заданий) для каждого этапа игры;
- 4) определение экспертов (судей-инструкторов) для каждого этапа игры;
- 5) подготовку маршрутных листов с указанием названий станций, порядком их прохождения, судей-инструкторов и граф для оценок;
- 6) разработку критериев, на основании которых будет оцениваться выполнение заданий на каждой станции;
- 7) эстетическое оформление каждого этапа игры (аншлаги с названием станций, указатели маршрута, костюмы для судей-инструкторов и т.д.), постановка небольших театрализованных действий на начальном и завершающем этапах игры; музыкальное сопровождение и т.д.;
- 8) подбор для каждой станции инвентаря и различного рода предметов, которые могут понадобиться командам при выполнении заданий;
- 9) подготовку наград и призов для победителей.

К подготовке игры целесообразно привлечь группу актива из числа студентов четвертого и пятого курсов, успешно прошедших летнюю практику, а также студентов третьего курса или студентов педагогического методического объединения.

Проведение игры-путешествия предполагается начинать с общего сбора всех команд, на котором:

- объявляется о проведении игры;
- происходит представление команд и экспертов (судей-инструкторов);
- участникам игры напоминаются ее условия;
- знакомят с порядком проведения игры;
- оглашаются количество и названия этапов (станций) игры;
- определяется порядок выхода команд на маршрут;
- командам вручаются маршрутные листы;
- участникам сообщают о продолжительности игры и месте сбора по ее окончании.

На маршрут команды выходят по жребию или порядковому номеру с временным промежутком 7 минут. Удлинять промежуток не стоит, иначе игра может затянуться.

Можно установить регламент времени на проведение игры, это придаст больший динамизм, соревновательность, привлекательность всей деятельности.

Возможен также такой вариант прохождения маршрута, когда каждая из команд продвигается от станции к станции в индивидуальной последовательности, что обеспечивает одновременное начало и окончание игры для всех команд. Однако, в этом случае требуется тщательная разработка последовательности маршрутов, чтобы исключить столкновение нескольких команд на одной и той же станции, а также строгое соблюдение последовательности этапов в соответствии с указаниями в маршрутном листе.

Продвигаясь от станции к станции, на каждой из них команды выполняют предлагаемые экспертами задания, которые оцениваются в соответствии с принятыми критериями оценок.

Деятельностью группы на каждой из станций могут руководить два-три организатора, которые выбираются из числа участников группы.

Выбор организаторов должен осуществляться таким образом, чтобы каждый из членов группы попробовал себя в качестве руководителя коллектива. Исходя из этого, в маршрутном листе, наряду с оценкой действий группы, может даваться оценка действиям организаторов.

Примерные варианты станций:

1. Станция “Закон и порядок”

Задания на данной станции связаны с вопросами прав и обязанностей начальника лагеря, старшего вожатого, вожатого, воспитателя, ребенка, родителей и т.д., а также с вопросами по правилам поведения в лесу, у водоема, на спортивной площадке и т.д. Возможны задания на правильность составления официальных документов (объяснительной, расписки, заявления о приеме на работу и т.д.), знание инструктажа и правил поведения в результате непредвиденного случая (например, травма, побег из лагеря и т.п.). Они могут быть разработаны в виде инсценировки проблемных ситуаций, тестов, предлагающих несколько вариантов решения или кроссвордов.

Примерные критерии проверки: оценивается знание прав и обязанностей, психолого-педагогическая подготовка, адекватность принятых мер, умение использовать знания при решении проблемных ситуаций, адекватность сознания и поведения и т.д.

2. Станция “Организаторская”

Командам предлагаются следующие задания: расселить детей с учетом возраста, интересов, состояния здоровья (по предложенным критериям); спланировать работу отряда на день, неделю, смену (с учетом предложенного графика мероприятий); организовать отъезд детей из лагеря, составить распорядок родительского дня, попробовать создать ситуацию успеха в таких видах деятельности, как спорт, изобразительное искусство, театральное искусство и других.

Целесообразно заготовить ряд вопросов, касающихся организаторской деятельности, например:

- С чего Вы начнете знакомство с коллективом?
- Каким принципом будете руководствоваться, расселяя детей по комнатам?
- Какие цели и задачи поставите перед детьми в начале, середине, конце смены?
- Какими принципами будете руководствоваться при создании актива отряда? и другие.

Команды могут обсудить одну из следующих задач: как создать футбольную команду, кружок “Очумелые ручки”, организовать юнкоровскую работу в лагере и т.д.

Примерные критерии оценки: психолого-педагогические знания, неординарный творческий подход, организаторские способности, свободное оперирование имеющейся информацией, эрудиция, легкость перехода на другой уровень решения проблемы, умение организовать коммуникацию между членами команды и т.д.

3. Станция “Турбюро “Хрустальный мир”

Это этап туристических заданий, призванных выявить имеющиеся у студентов знания, умения и навыки организации похода (однодневного, двухдневного); прогулки, экскурсии в лес, на водоем, разведения костра, установки палатки, переправки через ручей, ловли рыбы, сбора ягод, грибов, лекарственных растений, ориентирования на местности, приготовления пищи.

Студентам-организаторам на данной станции предлагается задание на проведение игры, в которую вожатый или воспитатель может поиграть с детьми в лесу, на водоеме. Возможны задания по одной из экологических тематик, требующие подбора наиболее эффективных форм и методов проведения мероприятия.

Примерные критерии оценки: эрудиция, специальные навыки, слаженность действий, свободное оперирование информацией, самостоятельность, активность всех членов команды и т.д.

4. Станция “Театральные подмостки”

На данном этапе командам предстоит ответить на ряд вопросов, связанных со знанием законов актерского мастерства, касающихся речи, жестов, мимики исполнителей, режиссуры и проведения мероприятия, подбора необходимой бутафории. Могут быть предложены задания на разработку сюжета и инсценирование сказки по заданной теме или по предложенным действующим лицам. Например, инсценируйте хорошо известную вам сказку “Три поросенка” с учетом введения нового действующего лица – Буратино. На данной станции хорошо организовать театр экспромта с участием всей группы студентов, конкурс скороговорок, конкурс пантомимы.

Примерные критерии оценки: оригинальность разработки, профессионализм исполнения, удачная постановка сцен, оформление, эмоциональность, дивергентность мышления и т.д.

5. Станция “Красота вокруг нас”

Примеры заданий: оформить отрядный уголок, нарисовать отрядную газету, оформить мероприятие спортивного, музыкального, театрального характера, украсить сцену ко дню именинника, дню индейцев, празднику Нептуна, разработать интерьер комнаты отдыха, составить композицию из живых цветов, создать флористическую аппликацию и т. д.

Можно предложить найти выход из следующих проблемных ситуаций:

- предложите свою реализацию эстетической функции в условиях похода, когда под руками нет ничего, кроме природного материала;
- у вас нет бумаги на отрядную стенгазету. Предложите выход из положения. Как украсить олимпийские игры в лагере, если нет костюмов;
- в лагерь приезжает комиссия, у вас по плану конкурс сказок, но нет костюмов. Как выйти из положения?;
- придумайте костюмы для показа мод из подручных средств. Предложите костюмы для участников комического футбола.

Примерные критерии оценки: оригинальность идей, гибкость, эстетическое исполнение, легкость перехода на другой уровень решения проблемы, взаимодействие всех членов команды и т. д.

6. Станция “Игротека 21 века”

На данной станции команды должны выполнить одно из следующих заданий: разработать содержание, организацию, критерии оценок, награждение, вручение призов, выбор участников, ведущих и судейской коллегии для одного из вида игр, например: игры-путешествия – “Царство Берендея”; “Сладкое дерево”; игры-викторины – “Брейн-ринг”, “Что? Где? Когда?”; игры-конкурса – “Мисс Баба-Яга”, “Джентльмен Шоу”; ролевой игры “День наоборот”, “День барона Мюнхгаузена”, “День самоуправления”; спортивной игры – “Спортландия”, “Зарница”, “Веселые Старты”, “Малые Олимпийские Игры”; игры со зрительным залом – “Кричалки”, игры на внимание и на координацию движения и т.д.

Проблемные ситуации:

1) К конкурсу сказок дети придумали интересную постановку, но никак не могут выучить ее слова, постоянно путают и забывают. Что Вы предпримете для того, чтобы “не провалиться” во время выступления?

2) К родительскому дню Вы планировали подготовить концерт, но заболел аккомпаниатор, и рядом нет никого, кто владеет музыкальным инструментом. Без музыки нельзя обойтись никак. Предложите как можно большее количество выходов из данной ситуации.

3) Вам предложили провести “Спортландию”, но в лагере нет спортивного инвентаря. Предложите как можно большее число конкурсов спортивного плана с использованием подручного материала.

4) Вам необходимо подготовить участницу к конкурсу “Мисс дюймовочка”. Сложилась одна из следующих ситуаций:

- все хотят участвовать, но никто не имеет для этого достаточно хороших данных (дикции, музыкальных способностей и т.д.);
- слишком много претенденток, среди детей назревает ссора;
- у вас в отряде одни мальчики.

Найдите как можно большее число выходов из данной ситуации.

5) Вам необходимо убрать территорию лагеря, но дети не изъявляют никакого желания заниматься такой работой. Какие игровые приемы вы можете предложить для того, чтобы заинтересовать детей в выполнении задания.

Примерные критерии оценки: эрудиция, оригинальность, пластичность, легкость перехода на другой уровень решения проблемы, эмоциональная чувстви-

тельность, эмпатия, слаженность действия группы, свободное оперирование имеющейся информацией и т.д.

7. Станция “Бродячих музыкантов”

В качестве заданий командам предлагается инсценирование популярной песни, хоровое “Карaoke”, сочинение и исполнение по предложенным рифмам частушек, постановка массового танца (“Яблочко”, “Цыганочка”, “Ламбада”, “Макаре́на” и др.).

Среди заданий могут быть такие, как:

- хором прокукарекать (прогавкать, проквакать) мелодию известной песни (“Чебурашка”, “Улыбка” и др.);
- за одну минуту назвать как можно больше детских песен.

Примерные критерии оценки: импровизация, фантазия, артистичность, юмор, оригинальность, слаженность действий всех членов команды и т.д.

Тематика каждой станции и разработка содержания определяются теми видами деятельности, с которыми студент-практикант столкнется в условиях детского летнего лагеря.

Так, на первом этапе (станция “Закон и порядок”) предполагается актуализировать знания студентов о правилах поведения и организации досуга детей в различных условиях, сформулировать положительную мотивацию для их соблюдения.

Станция “Организаторская” выявляет психолого-педагогическую подготовку, а так же сформированность коммуникативных, организаторских и конструктивных навыков, необходимых для работы с детьми.

Следующая станция “Турбюро Хрустальный мир” обращает внимание на вопросы, связанные с организацией отдыха на природе. Задания поднимают вопросы охраны окружающей среды, спорта, туризма, активного отдыха.

Целью заданий, предлагаемых на станции “Театральные подмостки”, является усвоение знаний связанных с правилами постановки сценических действий (инсценировок, ритмических, пантомимических этюдов, хореографических номеров, декламирование стихов и т.д.), поведения артистов на сцене, развитие воображения, фантазии, творческого мышления.

Выделяя станцию “Красота вокруг нас”, мы стремимся обратить внимание на важность вопросов экологической культуры, эстетического воспитания и то влияние, которое оказывает эстетическое оформление жизни детей в лагере на сферу эмоционально-чувственного восприятия окружающего мира, активизацию творческой деятельности, развития воображения, фантазии, чувства прекрасного.

При разработке маршрута могут быть выделены и другие станции, например, музыкальная, спортивная, краеведческая, экологическая, интеллектуальная и др. Однако их количество не должно превышать 6-7 этапов, иначе игра может затянуться, а участники потеряют интерес.

По окончании игры рекомендуется провести общий сбор для подведения итогов, обсуждения возникших вопросов, анализа и рефлексии. Организаторы предлагают для обсуждения вопросы:

- Что было хорошо? Почему?
- Что не удалось осуществить? Почему?
- Что следует учесть на будущее?
- Была ли ваша деятельность творческой?

За время обсуждения эксперты (судьи-инструкторы) подсчитывают количество баллов, набранных каждой из команд, и определяют победителя.

Заключительным моментом игры-путешествия является награждение команд.

Проведение педагогической игры-путешествия в рамках конкурса вожатско-го мастерства на база загородного оздоровительного лагеря со студентами-практикантами III курса показало, что в процессе такой деятельности создается ряд условий, способствующих приобретению профессионально значимых навыков педагогической деятельности, выработки активной профессиональной позиции, формированию творческого мышления студентов.

Среди них можно выделить условия объективного и субъективного характера.

К первым относятся условия коллективной организации деятельности, творческой по характеру, которая способствует развитию индивидуальности личности; отношения сотрудничества и сотворчества, ведущие к снятию психологических барьеров в общении, развитию чувства эмпатии, способности к рефлексии; выработки норм общественного мнения, выражающих ценностное отношение к творчеству.

Условия субъективного характера касаются:

- осознания важности творческой деятельности для профессиональной подготовки;
- сознания новообразований в познавательной деятельности (мотивации, целей, оценок и смыслов);
- прогнозирования своей деятельности и деятельности других;
- видения проблемы, формирования задач, необходимых для ее разрешения, генерации идей и определения оптимальных решений;
- воплощения идей в практическую деятельность;
- осознания возможности выходить на другие уровни и позиции решения проблемы в тупиковых ситуациях;
- анализа результатов деятельности;
- развития умений и навыков;
- стимулирования самостоятельности и активности в процессе решения проблемы.

Кроме этого, такая форма КТД, как игра-путешествие позволяет охватить многоплановость деятельности педагога, обратить внимание на проблемы самого различного характера, которые могут возникнуть в реальных условиях, выявить сильные и слабые стороны подготовки студентов к предстоящей работе, активизировать их творческую познавательную и профессиональную деятельность.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Кашлев С.С.* Тэхналогія калектыўнай творчай дзейнасці // Нар. асвета. – 1999. – № 2. – С. 20-24.
2. *Кашлев С.С.* Игры-путешествия с экологическим содержанием. – НМЦентр, 1997. – 127 с.
3. *Стефановская Т.А.* Педагогика: наука и искусство. – М.: "Совершенство", 1998. – 368 с. – С. 202-212.

SUMMARY

The article examines the possibilities to use "a travel game" as one of the universal technologies of collective creative activity when preparing students to their summer practice. The technology of organizing this type of activity, directed on shaping creative personality of a student is revealed.