

Н.Г. Здорикова

И.А. Комарова

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТА
ДОШКОЛЬНОГО
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ**

Могилев 2006

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
“МОГИЛЕВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. А.А. КУЛЕШОВА”

И.А. Комарова,
Н.Г. Здорикова

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТА
ДОШКОЛЬНОГО
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ**

Учебно-методические материалы
для преподавателей, студентов
и педагогов дошкольных учреждений



Могилев 2006

УДК 378.14+373.2

ББК 74.58+74.1

К63

*Печатается по решению редакционно-издательского
и экспертного совета МГУ им. А.А. Кулешова*

Рецензенты:

доктор педагогических наук профессор кафедры педагогики
МГУ им. А.А. Кулешова Ю.З. Кушнер;

кандидат педагогических наук профессор
зав. кафедрой дошкольного и начального образования
Витебского государственного университета
им. П.М. Машерова В.М. Минаева

Комарова, И.А.

К63 Игровая технология профессиональной подготовки специали-
ста дошкольного образовательного учреждения : учеб.-метод.
материалы / И.А. Комарова, Н.Г. Здорикова. — Могилев: МГУ
им. А.А. Кулешова, 2006. — 60 с.

Данное издание интегрирует инновационный опыт разработки и внедре-
ния педагогических технологий в учебно-воспитательный процесс вуза. Рас-
сматриваются теоретические основы игровой технологии, ее сущность и спе-
цифика, раскрываются особенности игровой культуры воспитателя, процес-
суальные аспекты работы с игровыми технологиями, представлен структур-
но-функциональный анализ игры. Предлагаются методические разработки
проведения занятий по дошкольной педагогике со студентами посредством
различных видов игр.

Работа состоит из введения, теоретических и практических разделов.

Игровая технология рассматривается как средство формирования про-
фессиональной компетентности воспитателя, обладающего высоким уровнем
игровой культуры.

Адресована студентам и преподавателям педагогических учебных заве-
дений, педагогам и руководителям дошкольных учреждений.

УДК 378.14+373.2

ББК 74.58+74.1

© Здорикова Н.Г., Комарова И.А., 2006

© МГУ им. А.А. Кулешова, 2006

ПРЕДИСЛОВИЕ

Актуальность исследования профессиональной компетентности педагогов, рассматриваемая с позиций формирования общей и педагогической культуры специалиста как фактора совершенствования человека и общества, связана с проблемой повышения качества подготовки будущих профессионалов в высших учебных заведениях, в частности, обслуживающих сферу дошкольного образования. Приближению образовательного процесса к профессиональной деятельности способствуют педагогические технологии, ориентирующие не только на усвоение знаний и умений, но и их практическое использование в решении профессиональных задач, личностное развитие как следствие самоорганизации деятельностного и личностного опыта, развитие творчества.

Игра и игровая культура становятся социально-педагогическими феноменами, способствующими формированию ценностного отношения к педагогической деятельности, гуманизации педагогической позиции, поиску личностно значимого смысла профессии.

Основной акцент в реализации содержания игровой культуры был сделан в пользу игровой технологии, ориентирующей на личностно-профессиональное становление педагога, самоопределение и субъектную готовность к осуществлению профессиональной деятельности в условиях личностно-ориентированного образования.

Выявление основных проблем в реальном процессе профессиональной подготовки будущих педагогов дошкольных образовательных учреждений, связанных с необходимостью технологической организации учебно-воспитательного процесса на основе культурологических принципов, и отсутствием концептуальных оснований для проектирования данной деятельности, подчёркивает значимость исследований в области технологической инфраструктуры, создания культурно-творческого потенциала для преобразования деятельности студентов по овладению профессиональной компетентностью.

Задача этого пособия – открыть педагогу в направлении возрастающей культурной ориентированности современного образования новые возможности изучения и использования игры в учебно-воспитательном процессе. Разнообразные игры составляют комплекс личного игрового опыта, его аксиологического, содержательного и процессуального компонентов. В качестве девиза к нашему пособию могла бы подойти мысль: *“Чтобы достичь невозможного, надо делать для этого всё возможное”*.

Процесс вхождения в современную игровую культуру, предполагающий новые виды социальной ориентации, способствует достижениям в самосовершенствовании на пути к профессиональной деятельности.

Глава 1

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА

Хорошими людьми становятся больше
от упражнения, чем от природы.

Демокрит

Ни одну науку свободный человек
не должен изучать как раб ...
Поэтому не насильственно преподавать...
детям науки, а посредством игры;
тогда ты лучше увидишь, кто к чему склонен?

Платон

1.1. Основные аспекты понятия “игровая технология”. Категориальный аппарат игровой технологии

В современный период система образования рассматривается не только как социальный институт ретранслятора ценностей, знаний и опыта, но и как условие духовного развития личности по принципу самовоспитания, саморазвития, где главными факторами самоопределения являются чувства, интуиция, воля, нравственная позиция. Поиск выхода на качественно новый уровень профессиональной подготовки специалистов на основе интеграции консервативных педагогических концепций и инноваций, совершенствование процесса предметного содержания образования являются важнейшими условиями разработки и внедрения педагогических технологий в учебно-воспитательный процесс высшей школы наряду с учебными планами и образовательными стандартами. Культуротворческая парадигма образования, реконструируя понятие рациональности, ориентирует на формирование личности как субъекта культуры с соответствующей ценностно-смысловой и функциональной ориентацией.

Термин “технология”, наполнившись понятиями психолого-педагогических наук, претерпевает ретерминологизацию в процессе переосмысления и спецификации значения в контексте проблем воспитания и обучения. В современный период это одно из самых многозначных понятий, трансформирующееся в универсальный

термин, отражающий дух эпохи. Технология – это “тип отношения человека к миру, включающий деятельностные и рефлексивные составляющие” [66].

Игровая технология представлена в научно-методической литературе как новое направление развития педагогического знания, возникшее в 90-х гг. на базе теории проблемного обучения. Внедрение ее в учебный процесс связано с модернизацией традиционной образовательной системы в направлении активизации и интенсификации деятельности учащихся [67]. Категорию “игровая технология” рассматривают в своих работах Л.А. Байкова, Н.В. Бордовская, Л.В. Загрекова, В.В. Лопатинская, А.С. Прутченков, А.А. Реан, Г.К. Селевко и др.

По мнению Селевко Г.К., понятие “игровые педагогические технологии” включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса “в форме различных педагогических игр” [63]. В интерпретации Л.А. Байковой, игровая технология определена как “последовательность операций, действий”, направленных на достижение учебно-воспитательных целей [5].

Целенаправленно изучают проблему образовательных технологий и их спецификацию Н.В. Бордовская, А.А. Реан. Определение разных видов технологий, по мнению авторов, зависит от ориентации на определенную образовательную парадигму, дидактическую концепцию, культурно-образовательные традиции страны. Таким образом, игровая технология представлена как игровая форма взаимодействия субъектов образовательного процесса (учитель и учащийся) через реализацию определенного сюжета игры (игры, сказки, спектакль, деловое общение) [9].

Обобщая практику работы общеобразовательной школы, Л.В. Загрекова и В.В. Николина игровую технологию относят к группе педагогических технологий “на основе развития индивидуальных качеств личности, ее самореализации, освоения социального опыта”. Акцент поставлен на личностном аспекте, предполагающем развитие личностных качеств учащихся как субъекта деятельности, и индивидуальном, означающим создание условий для реализации индивидуальных способностей [18,19].

В научном исследовании В.В. Лопатинской, игровая технология рассматривается в качестве разновидности технологии обучения и определяется как специально сконструированная в соответствии с заданной целью “совокупность активно-игровых приемов и средств передачи социального и/или профессионального опыта в процессе обучения” [43].

Свой взгляд на игровую технологию представили: М.А. Эркенова, в исследовании которой данная технология определена как система игровой деятельности в процессе обучения студентов, ориентированная “на организацию, конструирование, проектирование учебных игровых действий” и совокупность актов игрового процесса; Л.Р. Варганова, рассматривающая ее как средство стимулирования к учебной деятельности в процессе использования игровых приемов и ситуаций; М.В. Ломаева трактует игровую технологию как проективную и имитационную модель организации взаимодействия в образовательном процессе; Г.А. Чомаева интерпретирует как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием; У.Ф. Кондакова представляет как форму организации учебно-познавательной деятельности студентов [28].

Терминологический анализ приведенных определений и обобщение различных точек зрения исследователей с помощью “ведущих признаков технологии” [24] позволяет выделить следующие атрибуты игровой технологии:

➤ совокупность компонентов – игровых форм взаимодействия субъектов образовательного процесса, активно-игровых приемов и средств;

➤ последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей;

➤ методы и приемы в форме педагогических игр;

➤ гарантируемый результат;

➤ система игровой деятельности в процессе обучения;

➤ проективная и имитационная модель организации взаимодействия;

➤ существование концептуального обоснования сути игровой технологии и разнообразия применяемых в образовательном процессе игр.

Игровая технология, используемая в профессиональной подготовке, имеет как специфические особенности в зависимости от образовательных целей и функциональных характеристик игры, теоретико-методологической базы, философского и психологического объяснения возможностей ее использования в педагогическом процессе, так и общие составляющие компоненты: выделяются этапы, которые выступают во взаимосвязи с игровыми и учебными действиями студента и преподавателя; формулируются принципы построения технологии; определяются способы организации и взаимодействия, механизмы управления, содержательная и функциональная

структура, предполагаемые результаты, коррекционная работа и др. Для каждого вида игр составляется технологическая карта, строится обобщенная модель либо процессуально-технологическая схема обучения.

Сказанное создает основание определить *игровую технологию* как совокупность игровых форм взаимодействия субъектов образовательного процесса, логическая и последовательная реализация которых создает условия для освоения социального и профессионального опыта, развития личности как субъекта культуры и предполагает определенный результат.

Попытаемся выделить и уточнить некоторые понятия, применяемые в области игровых технологий профессиональной подготовки, представив их в виде терминологического словаря.

■ *Игра*. Многочисленные определения этого педагогического явления свидетельствуют о различных подходах к толкованию термина в науке и практике в зависимости от форм проявления данного феномена. Это понятие игры как культурного инварианта (Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет, Г. Гессе), как способа коммуникации (Э. Берн), лингвистической реальности (Л. Витгенштейн), математического алгоритма (теория игр), логического механизма (Л. Кэрролл) и т.д. Как феномен бытия игра анализируется в герменевтической, феноменологической и экзистенциальной философии, ее качественная определенность проявляется с неограниченной вариабельностью. Л.Т. Ретюнских выделяет несколько способов словоупотребления понятия “игра”: метафорический, функциональный и ноуменальный.

√ *Метафорический способ* направлен на исследование семантики слова “игра” как элемента языковой картины мира, что подразумевает изучение проблем языка, мышления, функционирование словесного образа в языке. Несмотря на метафорическое использование слова “игра” с разными смыслами в нашем восприятии все эти явления имеют некую семантическую общность и принимают именно ее образ.

√ *Функциональный способ* ориентирован на деятельностное отношение к игре субъекта языкового общения и отсюда интерпретация игры как вида деятельности (подготовка, тренировка, привлечение и т.д.).

√ *Ноуменальный способ* как инструмент философского исследования предполагает на основе языковых смыслов и значений наполнение языковых конструктов новым содержанием, обогащающим язык. Это объясняется необходимостью структурирования мышления человека при помощи поименования объектов [59].

Таким образом, игра становится “средством понимания фундаментальных отношений между людьми, между человеком и естественными и искусственными системами” [66].

Что касается применения данного термина в профессиональной подготовке, в научных исследованиях наибольшее распространение получил функциональный способ. Соответственно, игра трактуется как “произвольная деятельность, отражающая в условно-обобщенной форме отношение человека к миру, к людям, к самому себе” [77]; “форма проведения человеком свободного времени”, которая не направлена на достижение материального результата [41], “духовно-практическое действие, совершающееся в определенных границах места и времени” [47], порождение деятельности, посредством которой человек преобразует мир [62]; “форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксируемого в социально-закрытых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры” [55].

■ *Игротехника* рассматривается как управленческая деятельность, адаптирующая людей “к ситуациям нестандартного поведения, к самостоятельному преобразованию своих ролей и функций, к дистанцированию себя по отношению к ним”, тем самым выступая и условием развития личности [66]. Игротехническая деятельность является и профессиональной деятельностью, и надпрофессиональной, интегрирующей психотехнику, социотехнику и мыслетехнику [2]. Таким образом, игротехник – это и “режиссер-постановщик, знающий особенности моделируемой деятельности, соотносящий моделирование с проблематизацией деятельности и способностей деятеля и мыслителей”, и организатор-управленец деятельности группы [1]. Изучению игротехнической деятельности преподавателей вузов и условий подготовки к ней посвящено научное исследование В.В. Лопатинской. *Игротехническая деятельность преподавателя*, по мнению автора, это система осознанных, целесообразных действий по конструированию, реализации и оценке игропроцесса, направленного на достижение актуальной цели усвоения обучающимися знаний и умений, а также осуществление педагогической рефлексии, способствующей профессионально-педагогическому росту преподавателя как игротехника. В.В. Лопатинская отмечает тождественность психолого-педагогической структуры данной деятельности структуре традиционной педагогической деятельности (по Н.В. Кузьминой), реализацию тех же функций, и указывает на ее специфичность, которая выражается в изменениях

коммуникативного компонента педагогической деятельности, двуплановости игротехнической деятельности (А.А. Вербицкий), проявлении признаков деятельности педагога-режиссера, педагога-сценариста и педагога-менеджера (О.С. Анисимов, Н.В. Борисова) [43].

■ *Игровое состояние* определяется как эмоциональное отношение субъекта к реальной действительности во время непосредственного проведения игры и характеризуется возникновением эмоционального напряжения участников при актуализации их профессиональных, интеллектуальных и психофизических способностей.

■ *Игровая позиция* – это способность “определенным образом трансформировать, творчески перерабатывать в своем сознании события, происходящие в реальном мире”, характеризуется психологической устойчивостью, компенсативностью в смене состояния настроения и способствует развитию эмоциональной и мотивационной сфер индивидуальности студентов (А.О. Бударина). Определяя игровую позицию как сложное образование, Е.В. Груздова и А.И. Тимонин выделяют следующие ее характеристики: рефлексия как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленять в ней игровые возможности; “инфантилизация” как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими и снимающие определенные поведенческие и эмоциональные стереотипы; эмпатия как способность чувствовать игровые состояния других людей, эмоциональная идентификация с другими; креативность как способность находить оптимальный путь достижения поставленной цели, действуя нестандартно, оригинально, создавая творческую атмосферу; собственный игровой опыт, понимаемый как совокупность практически освоенных умений по оперированию элементами игры (роль, действие, правило, содержание). В исследованиях развития игровой позиции представляет собой поэтапный процесс качественного обогащения комплекса характеристик и является отдельным направлением научного поиска [69].

■ *Технологическая карта игры* – это форма педагогической документации, в которой отражены операционально-процессуальные составляющие технологии, указаны необходимое оборудование и материалы, пространственно-временные параметры игры, квалификация участников.

■ *Типономия и типография* – формы типизации, группировка игр по типам. Типизация может быть много и разных в зависимости от структурных характеристик и принципиальных симптомов-комплексов, а в качестве основания для типизированного описания выбираются условные интегральные параметры [74, 76].

■ *Игровая терапия* – это понятие объединяет различные методики, используемые в современной психотерапии и социально-психологическом тренинге, в основе которых лежит признание игры важным фактором развития личности. Это вид специальных упражнений, заданий на невербальные коммуникации, разыгрывание различных ситуаций, способствующий созданию близких отношений между участниками группы, снимающий напряженность перед окружающими, повышающий самооценку в разных ситуациях общения, тем самым понижая опасность социально-значимых последствий [55,64].

Информационно-педагогический тезаурус, понимаемый как открытая система взаимосвязанного накопления, хранения, приумножения и представления информации, являющаяся фундаментом, содержательной базой игровой технологии, включает также понятия игрового моделирования, игровой деятельности, игропроцесса, игровой культуры, игропрактики, социо-игровой педагогики, игроизации, псевдоигры, педагогической игротеки, игрового общения и т.д.

В наше время учеными единодушно подчеркивается мысль о том, что игровая форма является “наиболее сложной” из применяемых в учебном процессе высшей школы [1].

На основе теоретико-методологического анализа научной литературы и практики организации учебно-воспитательного процесса в вузах обоснуем особенности и достоинства игровой технологии:

- в процессе игрового взаимодействия происходят изменения мотивационной сферы личности, обеспечивающие повышенное внимание к игровой деятельности на всех возрастных этапах развития личности и эмоционально окрашенное отношение к объекту профессиональной деятельности (Н.К. Ахметов, Н.В. Борисова, К. Гринблайт, А.М. Князев, Е.А. Точицкая, О. Финогенова, М.А. Эркенова и др.);
- вовлеченность в интегративную деятельность посредством моделирования ситуаций способствует овладению более широким спектром видов профессиональной деятельности, возможности получать собственный практический опыт, аналогичный реальному (Т.А. Куликова, Г.Л. Иваненко, Я.С. Гинзбург, Н.М. Коряк и др.);
- в игровой деятельности универсально синтезируются предметный и социальный контексты будущей профессии, обеспечивается переход от предметной деятельности в мир социально-ориентированных отношений (Н.К. Ахметов, А.А. Вербицкий, Л.В. Луцевич, Л.П. Павлова и др.);
- игра является средством коррекции мировосприятия человека, отражающего ценностное отношение к себе, окружающей жизни и своей профессиональной деятельности (Л.В. Загрекова, В.В. Николина и др.).

Вышесказанное дает основание подчеркнуть, что игровая технология является средством эффективным, высокомотивированным, социально-ориентированным, универсальным, демократичным, гуманным [4].

Теоретическое исследование по разработке и внедрению игровой технологии в процесс подготовки будущих специалистов позволяет структурировать составляющие технологию компоненты по представленным в научно-педагогической литературе направлениям, с ориентацией на применение в области дошкольного образования следующим образом:

I структурный компонент включает в себя определение цели игровой технологии – системное формирование игровой культуры как инновационного компонента компетентности, предусматривающее возможность переноса данной культуры в непосредственную практическую и профессиональную деятельность. Данная цель конкретизируется в задачах, которые определены в соответствии с требованиями образовательного стандарта по специальности “Дошкольное образование” и современными достижениями науки и практики в области профессиональной подготовки специалистов.

II структурный компонент содержит описание способов организации педагогического процесса и его спецификации, направленности на достижение выдвинутых целей и задач, определение условий для раскрытия личностного потенциала будущего воспитателя и формирования активной жизненной позиции. Варианты организации учебного пространства имеют немаловажное значение для обеспечения позитивного взаимовлияния и психологического комфорта.

III структурный компонент тесно связан с содержательным аспектом игровой технологии, который включает предметный комплекс игр по курсу “Дошкольная педагогика”, где конкретизируются цели и задачи применительно к разделу, теме, отдельным этапам занятия. Технологический инструментарий представлен игровыми ситуациями с включением схематичных моделей игр, технологических карт, блок-схем действий игроков и др.

IV структурный компонент отражает функциональность игровой технологии и включает описание технологических операций, предполагающих отбор соответствующих методов, средств, приемов обучения и воспитания и вариантов ролей педагога.

V структурный компонент содержит информацию о заданных результатах в развитии и формировании личности, определенных основных показателях, критериях и уровнях игровой культуры будущего педагога детского дошкольного учреждения с учётом

аксиологического направления, субъектно-деятельностного, лично-ориентированного и культуротворческого подходов и в индивидуально-личностном плане, поддающиеся качественному анализу.

1.2. Специфические характеристики игры как культурного инварианта.

Функции игры в педагогическом процессе

Отметим наиболее устойчивые характерные признаки игры, позволяющие отличать ее от других феноменов человеческого бытия:

1. Игра – это универсальная, специфическая форма, существующая в культуре и имеющая автономный характер относительно других видов человеческой деятельности.

2. Игра – свободное и добровольное занятие, расширяющее человеческий потенциал, так как предоставляет возможность, перевоплощаясь, экспериментировать, моделировать прошлое, настоящее и будущее. Установление экзистенциальных границ игры тесно связано с нравственностью человека.

3. Природа игры символична. С одной стороны, игра как вид деятельности реальна, но в иллюзорном измерении это сфера проявления фантазии, общения с возможным и недействительным, где действует принцип “как будто”. С другой – игровой мир, сотворенные фантазией образы, переживаемые эмоции, решаемые в игровом поле проблемы, становятся реальностью.

4. Игра интерактивна, так как сама по себе втягивает человека в совместную деятельность. Обладая по воле человека некоторой субъектностью, игра влечет в мир чувственный, наглядный, телесный, который обособлен от обыденной жизни границами места и времени.

5. Игра имеет свои пространственно-временные ограничения. Ей присуща повторяемость (обратимость и воспроизводимость) с разнообразными модификациями и обособленность игрового пространства, которое может быть материальным и мыслимым. Это придает игре некоторую таинственность.

6. Структурирующим компонентом являются правила, регламентирующие игровое поведение, условность игровых отношений, эмоциональность и являющиеся условием сохранения игры.

7. Игра двойственна, так как наряду со структурной упорядоченностью характеризуется неопределенностью и непредсказуемостью, возможностью принятия того или иного решения, результат которого имеет некоторую вероятность достижения поставленной

цели. Соответственно существуют и две ориентации в понимании игры. Одна из ориентаций рассматривает игру как феномен культуры, в которой человек обретает свободу, другая – усматривает в игре проявление культуры марионеток, искусства, манипулирования.

8. Игра самодостаточна и внеутилитарна, она обращена не на конечный практический результат, а на сам процесс игры, то есть смысл и цель игры содержатся в ней самой, а конкретизация смыслов осуществляется в зависимости от функционального назначения игры [32, 33, 60, 65, 72].

При выявлении сущности и смысла игры эти характеристики являются основополагающими, знание которых необходимо для понимания отличия игры от ее проявлений в различных модусах, в частности таких, как игроизация и псевдоигра.

Под *игроизацией* принято понимать внедрение эвристических элементов и принципов игры в иные феномены бытия, прагматические жизненные стратегии человека, что позволяет ему эффективно выполнять социальные роли, адаптироваться. Это также новая формирующаяся парадигма рациональности с теоретико-методологическим инструментарием, позволяющим анализировать современное общество. Многие понятия, принадлежащие парадигме игроизации, указывают на стирание границ между объективной и виртуальной реальностью. Хотя характер игроизации определяется учеными как конструктивно-вспомогательный [36] в отличие от псевдоигры, носящей деструктивный характер [59].

Псевдоигра представляет собой некорректное использование игровой формы как метода конструирования социокультурной реальности в антигуманных целях, оккупирование пространства чужими смыслами, подменяющими реальность и уводящими человека от подлинного бытия. Отсюда становится очевидным, что игра – сложное явление, имеющее множество смыслов, обусловленных многообразием форм проявлений феномена игры и интегрированных уровней ее бытия.

Л.Т. Ретюнских, автор философского исследования природы игры, выделяет три уровня бытия игры в мире: эмпирический, экзистенциальный и коммуникативный.

Эмпирический уровень представляет собой совокупность социокультурных феноменов, интерпретируемых как игры. Основным способом реализации данного уровня является игровая деятельность, которая обеспечивает возможность практически отработать определенные формы взаимодействия с миром. Реализоваться игре на экзистенциальном уровне позволяет игровое сознание, представляющее собой совокупность чувственных, волевых и

интеллектуальных компонентов. Данный уровень бытия игры позволяет человеку осмыслить мир, себя в этом мире, субъект-субъектные отношения.

На коммуникативном уровне основным способом реализации игры являются игровые отношения, которые складываются из нескольких составляющих: правила, условность, эмоциональность. Таким образом, игра как феномен бытия представляет собой сложную целостность “действий, сознания и коммуникации” [59].

Игра как педагогический феномен культуры и явление человеческой жизни имеет свое особое назначение. Анализ литературы по теории игры в целом (А.А. Вербицкий, А.А. Тюков, С.Д. Неверкович, В.Г. Мамигонов, Г.А. Мамигонова, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, Д.Б. Эльконин, Р.И. Жуковская, Л.И. Новикова, Е.С. Махлах, С.Ф. Щербак) позволяет выделить спектр функциональных характеристик игры:

√ обучающая функция, предполагающая развитие учебных умений и навыков, где игра выступает как форма приобретения знаний в групповой коммуникации через взаимодействие, посредством игры осуществляется трансляция знаний в виде методов, способов и средств деятельности;

√ развивающая функция заключается в развитии внимания, памяти, речи, мышления, мотивации учебной деятельности, творческих художественных способностей, познавательных интересов, рефлексии;

√ воспитательная функция состоит в формировании взаимоотношений в совместной деятельности;

√ развлекательная функция заключается в доставлении удовольствия, воодушевлении, пробуждении интереса к учебному материалу, способствуя тем самым активизации умственной деятельности и созданию благоприятной атмосферы; структурировании свободного временипрепровождения;

√ гносеологическая функция включает управление становлением навыков практической деятельности;

√ социологическая включает становление навыков работы в группе, усвоение социальных отношений;

√ побуждающая функция обусловлена соревновательным характером игры;

√ организационно-направляющая функция состоит в необходимости большой предварительной работы по подготовке материалов, инструкций, технологических карт, схем и т.д.;

√ эмоциогенная функция проявляется в изменении эмоционального состояния, пробуждении интереса к чему-либо;

√ диагностическая функция реализуется через систему взаимных оценок по четко обозначенным этапам и заключается в диагностике проявления личностных качеств, интеллектуальных, физических сил, творческих способностей, самопознания, выявления отклонений от нормативного поведения, коммуникативных способностей;

√ релаксационная функция, предполагающая уменьшение физического, интеллектуального и эмоционального напряжения, восстановление сил и улучшение здоровья;

√ компенсаторная функция заключается в предоставлении возможности органичного сочетания контекстов прошлого и будущего в настоящем времени;

√ коммуникативная функция, предполагающая созидательные формы взаимодействия, сотрудничество, освоение диалектики общения, установление эмоциональных контактов;

√ функция самореализации состоит в уникальной возможности практического применения и проверки накопленного опыта;

√ социокультурная функция заключается в усвоении социально-культурных ценностей, игра выступает как средство социализации;

√ психотерапевтическая функция, предполагающая восстановление душевного равновесия, коррекцию взаимоотношений, преодоление трудностей в поведении, общении, учебной деятельности;

√ психотехническая состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для эффективной деятельности;

√ функция межнациональной коммуникации, заключающаяся в возможности моделирования разных жизненных ситуаций, поиска путей выхода из конфликтов, разнообразии эмоций в восприятии действительности.

Соответственно целевые ориентации игровой технологии составляют дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие цели, синтез которых позволяет воспринимать обучение как освоение новых форм реальной жизнедеятельности, а усвоение знаний как самоценность. Полифункциональный характер актуализирует значимость игры для саморазвития, самосовершенствования и самореализации личности [11,16, 20, 28, 56].

1.3. К вопросу о классификации учебных игр

Игра как полифункциональное явление характеризуется многообразием классовобразующих признаков, и, соответственно, вариантов классификаций. На основе только анализа основных компонентов игры

и процесса обучения В.Г. Семеновым создана динамическая классификационная модель по 14 основаниям, где теоретическое достижение количества игр превосходит разумное практическое применение. Игры классифицируют по территориальному признаку (настольные, павильонные, игры на местности); по уровню сложности (сказочные, информационные, интеллектуальные); по методу создания (базовые, условные); в зависимости от цели и продолжительности (целевые, с открытым концом, нон-стоп (игры без остановки); уровню участия в игре (пассивное, ограниченное, свободное); по характеру моделируемых ситуаций; по тематической направленности; по способам передачи и переработки информации и др. Подобная упорядоченность позволяют ориентироваться в игровом многообразии, но не раскрывают существенных показателей той или иной игры. Как известно из литературы, множество классификаций связано с отсутствием теории игровой деятельности и применения игр в высшей школе, с многоплановостью игры, широким спектром применения и изучения игры разными дисциплинами, такими как педагогика, психология, социология, математика, химия, иностранный язык и др. Исследователи при решении вопроса об определении типа игры и ее разновидностей проблему подбора таких признаков определяют самостоятельно и условно в зависимости от общих характеристик соответствующих игр.

Наиболее распространены и применяемы в образовательном процессе следующие типы игр:

Деловые игры занимают ведущее место по значению и объему внедрения в процесс обучения, воспитания и подготовки студентов. Исследованию данного типа игр посвящены работы А.А. Вербицкого, С.А. Габрусевича, Г.А. Зорина, И.П. Иванова, В.М. Розина, Г.П. Щедровицкого и др. Деловая игра представлена как моделирование в условной обстановке объектов реального процесса. Игра имитирует выработку и принятие решений на основе анализа объективной информации о состоянии дел конкретного предприятия, учебного заведения руководителями и специалистами данного учреждения. В качестве центрального условия проведения деловой игры выступает наличие правильного результата, решения задания, которое предлагалось в качестве ситуации [12, 60, 75].

В зависимости от специфики решаемой в деловой игре задачи (ситуации) необходимо наличие информации об объекте игрового моделирования (среда, условия деятельности, цели и критерии выработки решений и др.). В деловых играх важным аспектом является распределение ролей между участниками и их взаимодействие;

обеспечение несовпадения интересов участников, порождающих конфликтную ситуацию, содействие принятию оптимального педагогического решения в соответствии с общей целью игровой группы на основе выработки “цепочки решений”. Деятельность участников деловой игры оценивается по определенной системе на всех этапах, а для учета реальных условий деятельности объекта игрового моделирования необходимо соотношение с определенными моментами времени: прошлым, настоящим, будущим. Примером данного типа игры может служить имитация совета вуза, педагогического совета, где решаются как производственные, так и межличностные проблемы [17, 52, 53, 57]. Наиболее распространено определение деловой игры как формы “воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерные для данного вида практики” [55]. В зависимости от создаваемого в игре типа человеческой практики и целей участников, различают игры деловые учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные.

Имитационно-моделирующие игры (ИМИ). Разработчиками методов игрового имитационного моделирования являются Ю.С. Арутюнов, В.В. Подиновский, Ю.М. Порховник, В.И. Рыбальский, А.А. Соловьева, А.П. Хачатурян, Б.Н. Христенко, Л.А. Шаршова и др.

Участники игры включаются в обстановку, максимально приближенную к профессиональной деятельности. Игры предполагают диагностику реальной производственной ситуации, вычленение конкретных проблем, поиск решений, позволяющих снять затруднения реальной практики и внесение корректив в организационные структуры, что повышает мотивацию учащихся в отношении к учебной деятельности. За счет исполнения в игре разнообразных ролей формируются конкретные практические умения, развивается психологическая готовность к их реализации в профессиональной деятельности [17, 52].

Организационно-деятельностные игры (ОДИ) характеризуют как полифункциональные формы организации и методы развития коллективной мыследеятельности. Они были созданы в 1979 году на основе разработки средств, методов и форм организации мышления и практической реализации системомыслительной и системомыследеятельностной методологии под руководством Г.П. Щедровицкого [1, 74]. Среди исследователей можно назвать Н.Г. Алексеева, О.С. Анисимова, П.В. Баранова, Ю.В. Громыко, А.Г. Зинченко, С.В. Наумова, Б.В. Сазонова, С.И. Котельникова и др. [17]. По мнению Ю.В. Громыко, ОДИ “зародились и проводятся с целью

превратить деятельность в предмет целенаправленного осмысления”, и помимо развития деятельности в них происходит и развитие участвующих в игре людей [13, 76].

Организационно-коммуникативные игры (ОКИ) направлены на формирование мыслительного сознания и самосознания участников. В качестве моделируемой практики выступает “организация коммуникации”, цель которой определенный уровень отхода от “содержательности” темы обсуждения и прихода к “рефлексивности”. В данной игре игроки обязательно распределяются по следующим основным позициям: автор, понимающий, критик и организатор коммуникации [2].

Организационно-мыслительные игры (ОМИ) созданы как вариант ОДИ и направлены на развитие методологических способностей и “выращивания” методологического мышления [1, 2].

В целом, такие типы как ОДИ, ОКИ и ОМИ направлены на формирование культуры профессионального мышления и развитие личностных творческих качеств, весьма ценны в плане культурно-мыслительной подготовки. Реализация таких игр возможна при условии специально подготовленного преподавателя-методолога и в рамках учебного процесса вуза на завершающем этапе обучения студентов при наличии соответствующего уровня теоретической подготовки и осознания научно-практических проблем [1].

Ролевые игры используются при необходимости совершенствования стиля и методов руководства, ситуациях проблемных взаимоотношений в коллективе. Сущность заключается в инсценировке разными участниками игры той или иной роли перед “зрителями” в соответствии с выдаваемой участникам информации и общим замыслом. Как итог проводится обсуждение и оценка действий исполнителей участниками игры и преподавателем [14, 34, 35, 71]. Ролевые (театрализованные) имеют много различных названий – игры-драматизации, подражательные, естественные, спонтанные, стихийные, театрализованные социально-психологические и др. В данных играх подчеркивается двухплановый характер, наличие воображаемой и реальной игровой формы, где каждый играющий в зависимости от индивидуальных целей интерпретирует правила и роль для самого себя. Игра обладает аутентичностью (личностной достоверностью) и выступает как средство самосовершенствования социального поведения [61].

Интерактивные игры объединены в группу интегративных методов, таких как: создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации, обмена деятельностью, мыследеятельности, смыслотворчества, рефлексивной деятельности. По определению

С.С. Кашлева, интерактивные методы – это “способы целенаправленного усиленного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся по созданию оптимальных условий своего развития”, где ключевым понятием в раскрытии сущности является “взаимодействие”, обмен деятельности между педагогом и учащимися [24, 25].

Дидактические игры организуются для решения обучающих задач и подразделяются на ролевые и игры с правилами [10, 55]. В деятельности педагога на первый план выступает функция организации деятельности учащихся с использованием как традиционных, так и нетрадиционных методов обучения, контроль за решением проблемы, консультирование и создание положительной установки на обучение, эмоционального настроения. В основе игр лежит принцип организации учебных занятий в составе команд, малых групп, соревнующихся микроколлективов.

Коммуникативно-лингвистические, к которым относятся и *вербальные игры* (У.Ф. Кондакова), используются в основном для обучения языку. По сути это система словесных игровых упражнений, применяемых при подготовке учителей-словесников в педагогических заведениях; тренинги общения; игровые творческие вечера.

Психотехнические рассматриваются как искусство ориентировки в психических явлениях и воздействия на них в процессе игровых ситуаций [56]. Это игры психосаморегуляции состояния, суггестивного самосовершенствования и оздоровительные.

Компьютерные игры (англ. experimental gaming) – технические игры, в которых игровое поле воспроизводится на экране дисплея и управляется компьютером [68]. Тематико-содержательный диапазон данных игр активно расширяется. Это игры-стимуляторы, игры-стратегии, спортивные или имитирующие спортивные игры, ролевые (RPG), в стиле экшн.

Кроме того, разработаны поисково-апробационные, проблемно-развивающие, креативные, учебно-технологические и другие игры.

Приведенное описание игр не претендует на полноту. Здесь были представлены те из них, которые находят распространение в профессиональной подготовке педагогов.

1.4. Процессуальные аспекты работы с игровыми технологиями

Технология, применяемая в образовательном процессе, является своеобразным инструментарием педагогической деятельности, включающем, как уже было отмечено выше, деятельностные и

рефлексивные составляющие. Деятельностный компонент представляет собой совокупность исполнительских возможностей педагога, рефлексивный связан с индивидуальным педагогическим сознанием [24].

В специальной литературе, описывающей использование, практическую организацию и проведение разных видов игр, можно найти интересные варианты решения учебных проблем и внести соответствующие коррективы в педагогическую деятельность. Целесообразность внедрения в образовательный процесс той или иной игры устанавливается каждым преподавателем самостоятельно в соответствии с задачами учебной дисциплины, требованиями к компетентности, собственным опытом, особенностями студенческой аудитории. Предметный комплекс игр, объединенный общей целью (тематикой), воплощает идею поэтапного освоения игровой культуры, способствует генерализации собственных идей, игровых модификаций, приемов, заданий.

С.С. Кашлевым определена логика, закономерность процессуальной работы с технологиями. Это этап изучения технологии, применения и адаптации на практике, осмысления и внесения собственных элементов, формирования индивидуальной технологии [24]. Вместе с тем, автор отмечает необходимость осмысления процессов проектирования технологий, создания условий для дальнейшего их функционирования и использования. Для продвижения в данном направлении необходим специальный анализ возможностей дисциплин психолого-педагогического цикла, которые позволяют реализовать процесс формирования компетентности у студентов целостно, усилить направленность на профессию, связанную с педагогической деятельностью в дошкольном учреждении, укрепить межпредметные и внутрипредметные связи. В этой связи, обращение к проблеме формирования культурологических характеристик детского дошкольного образовательного учреждения является неслучайным, так как культура рассматривается высшим проявлением компетентности педагога.

Теоретическим основанием деятельности по преподаванию специальных дисциплин является содержательная сторона учебной программы, где раскрывается обязательный минимум психолого-педагогической подготовки и предполагается оперирование усвоенным содержанием. Вариативный компонент программы, позволяющий ориентировать содержание обучения на задачи формирования профессиональной компетентности и введение компонента игровой культуры как интегральной характеристики воспитателя в содержание профессиональной подготовки специалистов в области

дошкольного образования, может быть реализован с использованием разнообразных моделей.

Межпредметная модель предполагает распределение соответствующего материала по специальным предметам с включением разнообразных видов игр в занятия практического характера. Идея заключается в актуализации вербальных игр в курсе “Теория и методика развития речи”, креативных в рамках предмета “Теория и методика изобразительной деятельности”, предметного комплекса деловых игр в курсе “Организация дошкольного воспитания”, театрализованных и игр-инсценировок на занятиях педагогического мастерства, исторических игр в курсе “История образования и педагогической мысли”, игр-тренингов и игровой терапии в курсе “Психология” и т.д.

Модульная модель реализуется через включение в цикл психолого-педагогических дисциплин специальных тем, отражающих своеобразие игры как культурного феномена и спецификации игровой технологии.

Монопредметная модель представляет собой углубленное изучение игровой культуры в рамках предмета “Теория и методика игровой деятельности” и спецсеминара “Игра как феномен культуры”. Спецсеминар ориентирует не только на расширение теоретических знаний по курсу дошкольной педагогики, но и формирование исследовательских умений, навыков анализа явлений, представлений о возможностях и условиях применения культурологических ориентаций в преобразовании воспитательной практики. Основные элементы знаний о феномене игры как культурном инварианте включают представление об игре как форме эстетической деятельности, как форме нравственности и сфере “свободного общения”, игре как универсуме и специфической форме, герменевтическом феномене, об игре как средстве и форме социализации и т.п. [21, 29, 49].

Дальнейшее повышение эффективности формирования культуры с учетом деятельности в сфере дошкольного образования и профессиональных интересов связано с более полным использованием возможностей организации и проведения спецкурсов, научным исследованием студентов при написании курсовых и дипломных работ, проведением воспитательных мероприятий (телевизионные игры, игры активного отдыха, театральные постановки, маскарады и пр.).

Реализации технологии способствует накопление материалов и обобщение знаний и опыта работы в данном направлении, разработка предметных комплексов к дисциплинам психолого-педагогического цикла, научно-методических рекомендаций по их использованию.

Структурирование и разработка содержания комплексов, направленных на организацию познавательной и творческой деятельности, формирование определенных личностных, профессиональных и социально-психологических качеств, развитие сознания, ценностных ориентаций, стиля взаимоотношений как проявления общей культуры, является актуальным и востребованным направлением в области подготовки современного педагога, отвечающим установкам культурологической и культуротворческой парадигме образования.

Практическое решение внедрения компонента игровой культуры в процесс профессиональной подготовки будущих специалистов системы дошкольного образования требует обновления учебного процесса посредством проектирования и оптимизации микроцелей обучения студентов, направленных на формирование игровой культуры; включения в содержание обучения представлений о компонентах игровой культуры и технологиях ее формирования; разработки и внедрения комплекса учебных игр и реализации их функций с целью повышения ценностно-мотивационной ориентации студентов на овладение профессиональной компетентностью и увеличения познавательной, творческой активности и самостоятельности; построения модели взаимоотношений преподавателя и студентов на основе обеспечения лично-ориентированного характера процесса обучения.

Внедрение технологии связано с изменениями в профессиональной деятельности педагога, внесением корректив и принципов регулирования, среди которых отметим следующие:

➤ принцип “выращивания новых способностей”, предполагающий осознание изменений качеств личности в рамках субъект-субъектного взаимодействия, самоизменение и саморазвитие посредством рефлексии, ориентация содержания учебного материала на создание условий для самореализации;

➤ деятельностно-рефлексивный принцип направлен на понимание формирования способностей путем активности педагога, связанной с выбором позиции, в частности, позиции управленца собственной деятельностью;

➤ принцип самоопределения связан с установкой допустимости разнообразия содержания и способов освоения материала;

➤ культурологический принцип предполагает развитие способности к пониманию и критической оценке социокультурной ситуации, личностному и профессиональному самоопределению;

➤ принцип субъектности, понимаемый как приобретение установок и способов деятельности как своих собственных;

➤ принцип коммуникативности, предполагающий построение учебного процесса как коллективной мыследеятельности, овладение позициями аналитика, критика, автора учебного текста, проблематизатора и др.;

➤ модульности, под которым понимается создание функционального комплекса, объединяющего в систему цель, учебное содержание и технологию;

➤ принцип мониторинга – наличие обратной связи, выявление степени отклонения реального процесса от спроектированного [3].

Итак, важным ресурсом становления специалиста становятся не только специальные знания, педагогические умения, способности, направленность личности, сколько общая и педагогическая культура, обеспечивающая личностное и профессиональное развитие. В качестве принципиально нового явления в сфере подготовки педагогических кадров для системы дошкольного образования мы оцениваем игровую культуру будущего специалиста. Анализ публикаций социально-философского знания по вопросу формирования игровой культуры позволяет выделить ее сущностные характеристики. Игровая культура характеризуется определенным уровнем теоретического осмысления и комплексом игротехнических умений по реализации ведущих подходов к воспитательно-образовательной деятельности в современной практике на основе соблюдения норм и принципов нравственности. Н.Б. Крылова отмечает, что приверженность той или иной культуре или технологии позволяет определять стиль профессиональной деятельности, позицию и направленность педагога [37, 38, 39]. Говоря о развитой игровой культуре педагога, подразумеваем определенные личностные качества, характеристики профессиональной деятельности, способность к осознанию специфики соотношения традиционного и инновационного в непосредственной практической работе. Понятие “игровая культура” является видовым по отношению к понятию “педагогическая культура” и находится в функциональной связи с такими понятиями, как “профессиональная компетентность”, “профессиональное мастерство”, “профессионализм”, отражая их культурный компонент.

Аналогично структуре базисной культуры игровая культура – это определенная система, включающая теоретико-концептуальный и практический блоки в совокупности с необходимым педагогу комплексом профессионально-личностных качеств. Теоретическая (“знаниевая”) подструктура, в свою очередь, подразделяется на информационные элементы, представленные системой сформированных теоретических и эмпирических знаний; мотивационно-ценностных

ориентаций, способов творческой деятельности, содействующих успешному осуществлению профессиональных функций и личностной самореализации.

При анализе понятия “игровая культура воспитателя” подчеркивается необходимость владения знаниями о деятельности педагога дошкольного учреждения и его профессиональных функциях; знаниями требований к личностным и профессиональным качествам воспитателя, направленного на игру; знаниями теоретических основ игры и представлениями о структуре и характеристике компонентов игровой деятельности; знаниями многообразия игр и методики их проведения; о содержании игротехнических умений, сущности этих умений, их значимости в практической деятельности; об игровых технологиях; знаниями об особенностях формирования собственной игровой культуры и отдельных ее компонентов у детей дошкольного возраста; наличие представлений о ценности игровой деятельности [30].

Практическая (“деятельностная”) подструктура игровой культуры воспитателя включает следующие показатели: способность организовывать и творчески применять различные виды игр в учебно-воспитательном процессе; осуществлять игровую деятельность на всех ее уровнях, во всех видах взаимодействия (индивидуальном, групповом, коллективном, массовом); наличие опыта оценки и применения современных игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; владение педагогической рефлексией личностных и межличностных взаимодействий, возникающих в процессе игровой деятельности; умение формулировать проблемы, выделять из серии педагогических задач те, которые могут быть решены путем использования соответствующих игр и игровых приемов; владение культурой педагогической речи и средствами невербальной коммуникации; владение элементами актерского мастерства, методами воздействия на психологический климат в учебной игровой среде; умение создавать инновационные виды игровой деятельности; умение создавать положительный эмоциональный фон в игровых ситуациях как побеждая, так и проигрывая (вариативность поведения); склонность к игровой позиции; проявление интереса к играм [17, 50, 54].

Игровая культура будущего педагога определяется как целостный, многоуровневый и полифункциональный феномен, является высшим проявлением профессиональной компетентности, реализуется в личностном потенциале в процессе подготовки в вузе и профессиональном в воспитательно-образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения. Игровая культура как культурологическая

профессионально-личностная характеристика представляет собой социальный игровой опыт, выраженный в знаниях, накопленных в игропрактике, опыт творческой игровой деятельности, опыт эмоционально-ценностного отношения в процессе игрового взаимодействия на основе знаний о нормах и правилах игровых отношений. Именно игровая культура развивает культуросообразные способности, такие как креативность, эмпатию, альтруизм; формирует особое чутье – “умение угадывать” что и как нужно сделать в данный момент с профессиональной и нравственной точек зрения.

Участие высококвалифицированных преподавателей, опытных специалистов-практиков в области дошкольного образования как носителей педагогической и игровой культуры в проведении учебных занятий и воспитательных мероприятий оказывает стимулирующее влияние на профессиональное становление будущих педагогов дошкольных учреждений. Такой подход к организации учебно-воспитательного процесса инициирует рождение новых идей, способствует развитию умения использовать всю палитру личностных возможностей, “как бы играя”, что в целом является одним из показателей профессиональной компетентности будущего воспитателя. Представим схематично функциональную модель игровой технологии с внедрением компонента игровой культуры как высшего проявления профессиональной компетентности.



Схема 1

1.5. Критерии эффективности игровой технологии

Знание развития игрового жанра, сущности и значения игры, ее функций и принципов позволяет ориентироваться в многообразии игр, но не является определяющим в овладении игровой культурой как компонентом профессиональной компетентности специалиста, отражая только теоретико-концептуальный блок в системе формирования данного качества, состоящий из определенных информационных элементов. Весьма значим опыт оценки и применения обобщенных знаний об игре как культурно-педагогическом феномене посредством реализации современных игровых технологий в учебно-воспитательном процессе. Апробация различных игр позволяет диагностировать наличный интерес к данному виду деятельности и способность осуществлять ее во многих видах взаимодействия; склонность к игровой позиции; способность организовывать и творчески применять учебные игры; уровень владения педагогической рефлексией личностных и межличностных взаимодействий, элементами актерского мастерства; методами воздействия на психологический климат группы в учебной и игровой среде; умение оценивать себя в игровой деятельности и создавать положительный эмоциональный фон в игровых ситуациях, проявляя вариативность поведения.

Аналитическая работа с первоисточниками по исследуемой проблеме позволила определить критериально-диагностический аппарат эффективности учебно-воспитательного процесса, который разрабатывался для оценки состояния и результативности функционирования игровой технологии, влияния ее на формирование профессиональной компетентности педагога. Наиболее важными компонентами диагностики являются:

√ Изучение уровня игровой культуры, интегративным показателем которой является направленность личности, выражающаяся в ценностных ориентациях, взглядах, убеждениях. Применение обобщенных знаний об игре как культурно-педагогическом феномене в учебном процессе через воплощение и реализацию функциональных характеристик игры способствует накоплению опыта эмоционально-ценностных отношений и закреплению рефлексивно-аналитических, проектно-технологических, личностно-профессиональных умений, составляющих деятельностьную подструктуру игровой культуры.

√ Диагностика социально-психологического климата группы, выявление особенностей отражения членами группы сложившихся межличностных отношений с учетом эмоционального, когнитивного и поведенческого компонентов. Отношения в научно-методической литературе трактуются как выражение возникающих в процессе

деятельности личности определенных эмоционально-чувственных переживаний, которые устанавливаются между членами группы и затрагивают сферу ее потребностей, знаний, убеждений, поступков и сказываются на повседневном поведении и личностном развитии. Оптимизация психологического климата посредством внедрения игровой технологии является важным резервом повышения эффективности деятельности как группы в целом, так и отдельной личности. Можно выделить следующие факторы формирования психологического климата учебной группы: характер межличностных отношений в группе и отношение к учебной деятельности; организация и условия учебно-познавательной деятельности; соотношение официальной и неофициальной структуры группы; содержание деятельности и некоторые ситуационные элементы игровой деятельности и др.

√ Исследование организационных аспектов игровой деятельности, направленное на выявление эффективности игрового взаимодействия участников педагогического процесса. Оно включает измерение самооффективности на основе суждения о своей способности успешно действовать в конкретных ситуациях; изучение компонентов мотивационной структуры (познавательный мотив, состязательный, смены деятельности, оценка своего потенциала, инициативность и др.); изучение традиционного стиля поведения, профессиональной и личностной направленности, структуры темперамента [22, 23].

Для эффективного взаимодействия с воспитанниками в будущем выпускнику необходимо владеть профессиональной компетентностью, отражающей игровую культуру специалиста. Оценка эффективности в соответствии с выделенными критериальными показателями позволяет оценить результативность деятельности будущих педагогов по обеспечению благоприятного эмоционального климата в будущей профессиональной деятельности, формированию гуманного отношения к детям и их гармоничного развития. Диагностика в данном случае является, в первую очередь, процессом самоанализа, а формирование профессиональной компетентности – процессом самосовершенствования личности [16, 20, 43, 73].

Таким образом, поиск оптимальных возможностей игровой технологии подтверждает необходимость применения ее в вузах, ориентированных на подготовку специалистов, профессия которых в будущем будет связана с детьми и предусматривает требования к игровой культуре.

Глава 2

СОДЕРЖАНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДОШКОЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКЕ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Эмоциональное бескультурье
образованного человека –
такое же большое зло, как и
интеллектуальное невежество.

В.А. Сухомлинский

Данная работа не раскрывает полностью все проблемы, связанные с игровыми технологиями. Это одно из направлений проектирования конкретной технологии предметного обучения. Принципиальной следует считать установку на активное, творческое использование приведенных методических форм, служащих в качестве ориентира для самостоятельной разработки более адаптированных к конкретной теме игр при изучении предметного курса и коллективу (группе) студентов, с которыми проводятся занятия.

Игры представлены в типизированном и понятийно оформленном виде, так как являются многосложным образованием в силу многоцелевого, многофункционального и многопланового характера. Правильное понимание игры возможно, как отмечал еще Г.П. Щедровицкий, только при условии *проживания ее в реальности* или в “имитирующем понимании и мышлении” [74].

2.1. Общие основы дошкольной педагогики

Тема: Дошкольная педагогика как наука.

Тема: Воспитание и развитие ребенка.

Тема: Система дошкольного образования в Республике Беларусь.

Тема: Программы воспитания и обучения в ДОУ.

Блиц-игра “Необычное знакомство”

Назначение игры: установление коммуникации и создание благоприятной атмосферы, помощь в избавлении от различных отрицательных ассоциаций, связанных с названием (прозвищем), творческое решение проблемы.

Условия и правила: проявлять корректность и уважение к другим участникам игры в системе “совместно с другими”; принимать участие в обсуждении хода и результатов игровой формы на занятии.

Описание игры. Каждому участнику предлагается придумать дополнительную характеристику своего имени и представиться, используя разные варианты:

√ назвать свое имя ласково и одно из своих реальных увлечений;

√ вспомнить, как вы сами произносили свое имя в дошкольном возрасте;

√ вспомнить, как вас называли родители и придумать псевдоним;

√ какие словесные угрозы, “ярлыки”, “эпитеты” использовались по отношению к вам, когда вы шалили, не подчинялись родителям;

√ завершить фразу (на выбор): “Мне нравилось, когда меня называли ...”, “Я люблю, когда меня называют ...”, “Когда я стану воспитателем ...”

√ придумать вариант данного метода в работе с детьми дошкольного возраста.

Длительная сквозная игра “Консультанты”

Назначение игры: обучение эффективности в установлении контакта, отработка рефлексии процесса слушания.

Условия: аргументировано защищать свою позицию и авторскую точку зрения по освещаемой проблеме.

Описание игры. Из числа студентов учебной группы выбирают “специализированные консультанты”, которые на протяжении определенного времени будут знакомить с интересной педагогической информацией из журналов, газет, телевидения, образовательных услуг сети Интернет, делать сообщения об интересных книгах и новинках психолого-педагогической литературы.

Блиц-игра “Карусель”

Назначение игры: активизация умственной деятельности, стимулирование учебного процесса, проверка находчивости.

Правила: проявлять корректность и уважение в системе “против другого”; стремиться к максимальной результативности.

Описание игры. Группа играющих разбивается на четыре команды, каждая из которых выдвигает по одному эксперту для оценки обобщенных теоретических знаний по теме и выполнения правил. Поочередно каждая команда отвечает на вопросы по кругу таким образом, чтобы каждый принял активное участие в игре. Предлагаются

следующие примерные задания: перечислите методы педагогического исследования; назовите основные категории дошкольной педагогики и источники педагогической науки; перечислите отрасли современной педагогики; с какими науками связана педагогика; назовите задачи и методы педагогики; назовите закономерности и принципы воспитания детей раннего и дошкольного возраста; перечислите основные задачи воспитания детей дошкольного возраста; назовите принципы построения развивающей среды в дошкольном учреждении. Подведение итогов игры экспертами, определение команды-победительницы и тех, кто принимал активное участие при опросе. Пока эксперты подводят итоги, командам предлагается назвать пословицы и поговорки разных народов о воспитании в алфавитном порядке. Выигрывает та команда, которая больше знает пословиц поговорок. Данный балл становится дополнительным к предыдущему.

Примерный перечень русских пословиц и поговорок

Ахал бы дядя, на себя глядя. Не всем понятно, что это! Других не суди — на себя погляди. Посмотри сова, какова сама. Без терпенья нет ученья. Без муки нет науки. Без труда нет плода. Век живи, век учись. Учиться всегда пригодиться. Время разум дает. Грамоте учиться — всегда пригодиться. Кто грамоте горазд, тому не пропасть. Знания не кошель, за плечами не носить. Дитя хоть и криво, да отцу-матери диво. Умен сын Иванушка! — Кто хвалит? — Матушка. Кто кому миленок — и не умыт и беленок. Ему про Фому, а он про Ерему. Ему говорить — что в стенку горох лепить. Ему хоть кол на голове тещи, а он все свое. Жизнь дана на добрые дела. За один раз дерева не срубишь. Терпенье и труд все перетрут. Идти в науку — терпеть муку. Помучишься, так научишься.

Каков в воспитании, таков и в состоянии. К мягкому воску — печать, а юному человеку — ученье. Гни дерево, пока гнется, учи дитя, пока слушается. Учи дитя, пока поперек лавочки лежит, а как вдоль лавочки ляжет, тогда поздно учить. Кто детям потакает, тот сам плачет. Засиженное яйцо всегда болтун, заняченное дитя всегда дурак. Лучше поздно, чем никогда. Маленькие детки — маленькие бедки, а большие детки — большие и бедки. Не лезь поперек батьки в пекло. Не откладывай на завтра то, что можешь сделать сегодня. Готовь летом сани, а зимою телегу. Одна голова хорошо, а две лучше. Ум хорошо, а два лучше. Повторение — мать учения. Ростом с Ивана, а умом с болвана. Гордись не ростом, а умом. Семь раз отмерь, один отрежь. Всякое решение любит рассуждение. Сперва аз да буки, а потом науки. Сперва оперись, а потом ввысь. Терпенье и труд все перетрут. Душу вложишь — все сможешь.

Ученого учить — только портить. Яйца курицу не учат. Ученье — свет, а неученье — тьма. Худая грамота только душе пагуба. Недоученный хуже

неученого. Цель оправдывает средства. Чем бы дитя не тешилось, лишь бы не плакало. Шутка – минутка, а заряжает на час. Это еще цветочки, а ягодки впереди. Яблоко от яблони недалеко падает [40].

Дидактическая игра “Система дошкольного образования в Республике Беларусь”

Назначение игры: выработка у студентов понимания проблем и перспектив развития дошкольного образования, формирование умения публичного выступления.

Условия и правила: задавать вопросы участникам с целью уточнения их ролевой позиции; использовать любую справочную и монографическую литературу.

Описание игры. Распределение студенческой группы на три команды. Первая команда является сторонниками исследователей, которые считают, что дошкольное образование развивается поступательно. Представители данной группы анализируют современное состояние системы дошкольного образования, выделяют позитивные тенденции системы, обосновывают возможности функционирования дошкольного учреждения за счет традиционных подходов, и представляют содержание материала, обыгрывая “знаниевую” модель учебного процесса.

Вторая команда является приверженцами новых подходов и концепций модернизации системы дошкольного образования. Представители данной команды определяют основные характеристики современного состояния дошкольного образования, выделяют негативные тенденции и обосновывают необходимость модернизации системы дошкольного образования на основе новых концептуальных подходов. Среди сторонников этой точки зрения на состояние дошкольного образования выделяются микрогруппы, в пределах которой распределяются ролевые позиции проблематизатора (обостряет спорные моменты), продуктивиста (обосновывает направление в сторону конструктивного решения), критика-оппонента, аналитика, организатора.

Третья команда выполняет функции жюри, дозирует время, оценивает ход и результаты игры по следующим направлениям: проблематичность вопроса; четкость формулировки; правильность ответа; быстрота, творчество, находчивость; связь с жизнью и практикой.

Игровые микрогруппы представляют и защищают полученные результаты, организуется свободная дискуссия и выработка обобщенного решения по теме.

Подведение итогов игры. Рефлексия состоявшегося взаимодействия.

Игра-шарж “Портрет современного воспитателя”

Назначение игры: развитие коммуникативных навыков, коррекция способов самопрезентации и самооценки членов группы, взаимоотношений в группе, приобретение опыта творческой деятельности.

Условия и правила: проявлять корректность и уважение к другим участникам в системах “совместно с другими”, “против другого”; находить и развивать интересные идеи.

Описание игры. Участники игры разбиваются на творческие группы и разрабатывают идеальную модель современного воспитателя, которую фиксируют на листах бумаги. После того как проекты подготовлены, участникам индивидуально предлагается рассказать о себе по плану: каким я себя представляю воспитателем, каким меня видят другие. Остальные участники коллектива корректируют представление, каким он воспринимается. Группа художников, сопоставляя оценки, создает шарж. Организуется обсуждение и защита идеальных моделей и сравнение с моделями реальными.

Рефлексия состоявшегося взаимодействия: оцените свое эмоциональное состояние; результативность состоявшегося взаимодействия для личностного и профессионального развития.

Ролевая игра “Стиль”

Назначение игры: помощь в осмыслении и переосмыслении себя в контексте профессионально-педагогического образования, осознание имеющихся предпосылок к тому или иному стилю педагогической деятельности, ориентация в поиске путей и средств самосовершенствования.

Правила: игроки обязаны проявлять заинтересованность в установлении истины независимо от ролевых функций, находить и развивать интересные идеи.

Описание игры. Знакомство с общими характеристиками стилей педагогической деятельности. Самоопределение собственного типа личности в соответствии с содержательными и динамическими параметрами. Распределение на команды в зависимости от выбранного стиля:

педагоги-предметники – рассуждающе-методический, рассуждающе-импровизационный стиль;

педагоги-воспитатели – эмоционально-методический, эмоционально-импровизационный стиль;

педагоги-организаторы – коммуникативно-продуцирующий, коммуникативно-иницирующий стиль;

педагоги-исследователи – проблемно-конструктивный, поисково-эвристический стиль;

педагоги-самосозидатели – рефлексивно-оценочный, интуитивно-поддерживающий стиль.

Опорные карточки с описанием стилей

Рассуждающе-методический стиль. Будущие педагоги отличаются выраженными мотивами теоретико-практической подготовки к своей профессии. В личностном потенциале наиболее ярко выражена гносеологическая составляющая. В педагогической деятельности ориентация на результат. Характерны: высокая требовательность, методичность, преобладание объяснительно-иллюстративных методов педагогического взаимодействия, рефлексивность и традиционность, выраженность контрольной части деятельности.

Рассуждающе-импровизационный стиль. Выражены мотивы подготовки к педагогической профессии, интерес к самому процессу обучения и желание учить детей. В личностном потенциале наиболее ярко выражена гносеологическая составляющая. Ориентация на процесс обучения. Характерны гибкость в планировании, оперативность реагирования на ситуации, набор способов косвенного воздействия на воспитуемых, сочетание рефлексивности и интуитивности, выраженность исполнительной части деятельности.

Эмоционально-методический стиль. Мотивы овладения педагогической профессией поддерживаются эмоционально-ценностным отношением к другому человеку, желанием принять участие в его судьбе. В личностном потенциале наиболее ярко выражена аксиологическая составляющая. Ориентация на овладение педагогической профессией поддерживается любовью к детям, желанием ее реализовать на деле. Главным результатом процесса обучения рассматривают не знания, а отношения. Свойственны: сердечность наравне с требовательностью, общительность с тенденцией к получению, использование методических средств, обеспечивающих “эмоциональное проживание” учебного материала и перевод изучаемого в область ценностного осмысления и отношений. В педагогической деятельности ориентация на результат (задачу).

Эмоционально-импровизационный стиль. В личностном потенциале наиболее ярко выражена аксиологическая составляющая, а в результатах обучения приоритет отдается ценностным отношениям. Ориентация на процессуальную сторону педагогического взаимодействия. Характерны: гибкость и легкость общения, высокая оперативность деятельности, богатый арсенал используемых методов,

преобладание интуитивности над рефлексивностью, доминирование исполнительной части деятельности, импровизационность.

Коммуникативно-продуцирующий стиль. Педагоги отличаются заинтересованностью в общественной деятельности и коллективном сотрудничестве, где они занимают лидерствующее положение. В личностном плане наиболее выражена коммуникативная составляющая. Учебный процесс интересует с точки зрения возможности общения и контактов. В педагогической деятельности ориентация на определенный результат. Свойственны: общительность, организованность, энергичность, требовательность, преобладание рефлексивности над интуитивностью, методичности над импровизационностью. Это лидер харизматического типа, подстраивающий под себя интерперсональное пространство, всю систему межличностных отношений.

Коммуникативно-иницирующий стиль. В личностном плане наиболее выражена коммуникативная составляющая. Ориентация на процессуальную сторону сотрудничества. Успех в учебе часто не связан с компетенцией по предмету, а объясняется способностью находить личностную совместимость и выстраивать отношения. Характерны: эмоциональность, гибкость и легкость общения, приспособленность, дружелюбие, желание “быть на виду”, экспромты в деятельности, налаживание коллективного сотрудничества через индивидуальный подход, преобладание интуитивности над рефлексивностью, импровизационности над методичностью. В деятельности наиболее выражена исполнительная часть.

Проблемно-конструктивный стиль. Выраженная ориентация не на усвоение готового знания, а на творческое их добывание. Доминирует интерес к научно-исследовательской деятельности. Ярко выражена объектно-ориентированная креативность. Ценность обучения видят в развитии творческого мышления, формировании умения самостоятельно учиться и решать познавательные проблемы. Характерны: высокие умственные способности при не всегда широких интеллектуальных интересах, подчинение чувств рассудку, практичность, доминантность, предпочтение проблемно-поисковых и исследовательских методов обучения как способов самореализации в профессии и личностного влияния на воспитуемых, рефлексивность, методичность. Центрация на результате решения творческой задачи, доверяя логической последовательности действий в познавательном процессе.

Поисково-эвристический стиль. Ярко выражена объектно-ориентированная креативность. Доминирование интуиции над логикой.

Предпочтение отдается процессу поиска, деятельности с широкой зоной неопределенности. Ценность обучения видят в развитии творческого мышления, способности открывать неизвестное. Свойственны: сообразительность, широкие интеллектуальные интересы, склонность наслаждаться фантазиями, непрактичность, владение методами и средствами эвристического обучения, создавая условия для творческой самореализации каждого, импровизационность, преобладание интуитивности над рефлексивностью.

Рефлексивно-оценочный стиль. Ярко выражена субъектно-ориентированная креативность. Доминирует потребность в самопознании, саморазвитии и самореализации. Учебный процесс интересует с точки зрения личного роста, а не профессионального самоопределения. Свойственны: наблюдательность, проницательность, стремление приблизиться к идеалу, дисциплинированность, настойчивость, реалистичность, практичность, преобладание методов организации и стимулирования деятельности по самообразованию и самовоспитанию, методичность, рефлексивность.

Интуитивно-поддерживающий стиль. Ярко выражена субъектно-ориентированная креативность, но процесс самотворчества часто непреднамеренный. Свойственны импульсивность. Учебный процесс рассматривается как пространство для конструирования своего ранее неизвестного образа. Наиболее отчетливо рефлексируют личностные изменения, но процесс самосовершенствования не планируют. Характерны: изысканность и эстетическая привлекательность, эмоциональная чувствительность, мягкость к себе и окружающим, предпочтение косвенных приемов и методов воздействия и безоценочных суждений, гибкость и импровизационность в построении учебно-воспитательного процесса [70].

Решение той или иной педагогической ситуации из соответствующих сборников с точки зрения педагога-предметника, педагога-воспитателя, педагога-организатора педагога-исследователя и педагога-самосозидателя.

Примерный перечень литературы:

1. Красницкая Г.С., Борщанская Б.Р., Ненашева Л.А. и др. Практикум по дошкольной педагогике. – М., 1996.
2. Шевченко Л.Л. Мир детства: педагогика взаимодействия. Педагогические задачи с технологиями решений. – М., 1998.

Аттестационная игра “Час вопросов и ответов”

Назначение игры: стимулирование учебной деятельности, контроль и проверка усвоения изучаемой темы.

Условия и правила: знать свою роль и учебный материал по теме, стремиться к максимальной результативности.

Описание игры. По материалам лекции и учебной литературе студентам, выступающим в роли лектора, предлагается разработать вопросы для проверки знаний по теме, распределив их в логической последовательности изложения материала.

По каждому направлению выбираются “специалисты”, примерно 3-5 человек, которые дадут ответы на поставленные вопросы. Жюри оценивает как ответы “специалистов”, так и грамотно сформулированные вопросы “лектора”, присуждая соответствующие баллы.

Вопросы проблемного характера, оставшиеся без четких ответов, оформляются в виде “заявок” и распределяются среди тех, кто желает дополнительно поработать со словарем, дополнительной литературой в библиотеке и представить их к следующему занятию.

Дидактическая игра “Презентация программ”

Назначение игры: отработать умение прогнозировать развивающий эффект использования тех или иных программ дошкольного образования и оценивать педагогические инновационные модели; сформировать потребность в индивидуальном стиле работы.

Условия и правила: глубоко знать учебный материал по теме, аргументировано защищать свою позицию, принимать активное участие в дискуссиях по всем вопросам игры.

Описание игры. Участники разбиваются на подгруппы и готовятся к презентации комплексных и специализированных программ, используемых в практике работы дошкольных учреждений (по выбору). Используется следующая схема: краткое сообщение, касающееся теоретических основ представляемой программы, принципов построения, структуры и методического обеспечения; оценка достоинств и спорных позиций программы; субъективный прогноз возможного совершенствования программы. Деятельность групп оценивает компетентное жюри, которое избирается из числа участников каждой команды. Предпочитаемая программа определяется в ходе “аукциона”, который представлен следующими участниками: распорядитель аукциона, эксперт по программе, фирма-спонсор, участники аукциона.

Ролевая игра “Воспитатель-эрудит”

Назначение игры: активизация умственной деятельности; развитие способности анализа и обобщения; формирование умения рассуждать; делать выводы и умозаключения; проверка находчивости.

Правила: использовать для оптимизации своей ролевой деятельности все допустимые нормы морали формы и средства; задавать вопросы участникам с целью уточнения их ролевой позиции.

Описание игры. Студентам предлагается написать тезисы выступления, раскрывающие подходы к реализации комплексной программы в практике работы современного детского сада. Тезисы выступления должны быть адресованы определенному кругу слушателей (родителям или педагогам) и обыграны в зависимости от того, кому предназначены.

Вопросы, которые необходимо отразить в выступлении:

1. Приоритетные цели и задачи образования детей дошкольного возраста.
2. Роль детской деятельности в освоении ребенком программно-го содержания.
3. Требования к организации взаимодействия педагога с ребенком.
4. Своеобразие организации обучения детей.
5. Роль развивающей образовательной среды в реализации программы.
6. Взаимодействие ДОУ и семьи в воспитании и обучении ребенка. Рефлексия состоявшегося взаимодействия.

2.2. Содержание дошкольного образования

Тема: Воспитание основ здорового образа жизни в дошкольном детстве.

Тема: Педагогические основы умственного развития и воспитание познавательной активности детей.

Тема: Педагогические основы освоения социально-нравственного опыта и ценностных ориентаций в дошкольном детстве.

Тема: Воспитание основ эстетической культуры в дошкольном детстве.

Тема: Воспитание основ ценностного отношения к труду в дошкольном детстве.

Тема: Воспитание ребенка в игре.

Тема: Обучение в период дошкольного детства.

Игра-разминка

Назначение игры: раскрепощение, расширение границ активного поведения.

Описание игры:

Вариант 1. Участникам предлагается ответить на ряд вопросов, используя определенные движения. Технологическая схема ответов с использованием элементов мнемотехники вывешивается на доске, где при ответе “Да” необходимо встать, “Нет” – присесть, “Не знаю” – наклониться в любую сторону. Примерный перечень вопросов:

1. Хорошее ли у Вас настроение?
2. Нравится ли вам сегодня погода?
3. Нравится ли Вам предмет “Дошкольная педагогика”?
4. Готовы ли Вы сегодня к занятию?
5. Настроены ли вы на взаимодействие друг с другом?
6. Чувствуете ли Вы прилив бодрости?

Вариант 2. Предложить, передавая бумажный шарик, называть фамилии педагогов, занимающихся проблемами воспитания основ здорового образа жизни в дошкольном детстве, умственного развития, воспитания основ эстетической культуры и т.д.

Креативная игра “Новый детский сад”

Назначение игры: развитие профессионального воображения, обобщение знаний по теме.

Правила: находить и развивать интересные идеи, аргументировано защищать свою позицию.

Описание игры:

Модификация 1. Ведущий объявляет, что в нашем городе появились сказочные детские сады, не имеющие названий. Командам предлагается придумать название детским садам, продумать модель, девиз, эмблему и проспект таким образом, чтобы в них отражалась направленность на воспитание основ здорового образа жизни в дошкольном детстве, умственное развитие детей и воспитание познавательной активности, нравственное воспитание, воспитание основ эстетической культуры, воспитание основ ценностного отношения к труду в дошкольном детстве. Направление выбирается по жребию.

Модификация 2. Ведущий предлагает представить ситуацию, “как будто” вы пришли работать в новый детский сад. Что нужно

приобрести, чтобы благоустроить группу и работать в ней с удобствами? Назовите назначение необходимых предметов? Придумайте проект рекламы, сначала определив ее вид (заметка, плакат, радиореклама). Организуется публичный конкурс проектов и выбор оригинального.

Креативная игра “Шесть шляп”

Назначение игры: развитие профессионального воображения, критического и социального прогнозирования.

Условия и правила: аргументировано защищать свою позицию, использовать любую справочную и научно-методическую литературу.

Описание игры. Организатор объявляет, что шесть шляп – это шесть типов мышления. Белая шляпа означает – мышление фактов и цифр, статистика, безоценочная информация. Красная шляпа – эмоциональное мышление. Черная шляпа – критическое мышление. Желтая шляпа – оптимистическое мышление. Зеленая шляпа – творческое, креативное мышление. Синяя – продуктивное управление процессом мышления.

Чтобы моделировать социальные ситуации и способы поведения, получать наиболее полную информацию и находить удачные решения, необходимо научиться видеть одно и то же явление с разных сторон. Участникам игры предлагаются педагогические ситуации, которые необходимо представить, “меняя шляпы”.

Креативная игра “Острова детских мечтаний и фантазий”

Назначение игры: развитие профессионального воображения.

Описание игры. Организатор вывешивает на доске острова мечтаний и фантазий “Сладости”, “Игрушки”, “Сказочная страна”, “Космос”, “Путешествия”, “Таинственный”, “Неизвестный” и т.п. Участники игры на листочке с клеящей стороной пишут свое имя и “отправляются” в путешествие на один из предложенных островов. Комментируют свой выбор, действия и поступки в осуществлении своей мечты. Если острова остаются пустыми, то необходимо прокомментировать эту ситуацию.

Деловая игра “Самооценка”

Назначение игры: актуализация самосовершенствования коммуникативной культуры педагога и готовности ее развития у детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. на основе самооценки и коллективного портрета группы выявить личные резервы для самосовершенствования собственной коммуникативной культуры как проявления профессионализма;
2. способствовать формированию критического и заинтересованного отношения к собственной коммуникативной культуре, созданию благоприятного психологического климата на занятии.

Правила игры: ведущий имеет право остановить игру для корректировки ее хода и функций; участники должны соблюдать регламент игровых процедур; игроки имеют право корректировать правила игры.

Роли:

Лидер – определяет стратегию и тактику групповой работы, следит за соблюдением регламента, принимает окончательное решение в случае затруднения.

Социолог – руководит созданием коллективного портрета студенческой группы на основе самооценки каждого студента.

Психолог – руководит созданием программы деятельности по повышению уровня готовности студентов к развитию коммуникативной культуры у детей дошкольного возраста.

Докладчик 1 – обобщает информацию, собранную социологом и представляет ее аудитории.

Докладчик 2 – обобщает информацию, собранную психологом и представляет ее аудитории.

Аналитик – принимает активное участие в работе группы, наблюдает за ее ходом, по окончании дискуссии проводит анализ ее результатов, оценивает личный вклад каждого, оценивает работу.

Члены группы – принимают активное участие в создании портрета группы студентов и программы деятельности по повышению уровня готовности к развитию коммуникативной культуры у детей дошкольного возраста, могут придумать по желанию и принять любую роль. Блок-схема действия игроков представлена в *приложении* (с. 55-56).

Перспективная игра-конкурс “Педагогическое мастерство”

Назначение игры: обобщение знаний по теме, проверка уровня педагогических навыков; умения анализировать и адекватно оценивать профессионально значимые личностные качества и способности.

Условия и правила: проявлять корректность к другим участникам игры, стремиться к максимальной результативности.

Оборудование: карточки-задания, игровой материал.

Участники: две команды и группа экспертов.

Описание игры. Задание 1. Придумать визитную карточку команды (рассказ о своей профессии, эмблема). Задание 2. Ответить на вопросы с целью выявления эрудиции по теме. Задание 3. Выразительно прочитать отрывок предложенного произведения, используя мимику, жесты, пантомиму.

Задание 4. Создать проект “Детский сад вчера и сегодня”.

Задание 5. Ответить на определенные детские вопросы.

Задание 6. Придумать и инсценировать педагогическую ситуацию, оборвав показ в кульминационный момент. Команда-соперница должна проиграть развязку ситуации. Решение своих и предложенных ситуаций обосновывается с точки зрения педагогической и психологической целесообразности.

Игра-импровизация “Интервью”

Назначение игры: развитие участников игры через организацию диалога, проявление умений слушать и слышать, повышение продуктивности взаимодействия, использование различных по характеру источников педагогического знания.

Условия: глубоко знать проблематику и направление изданий периодической печати, проявлять корректность при формулировании вопросов.

Описание игры. Опрашиваемый (один из игроков) принимает на себя роль победителя конкурса “Педагогического мастерства”. Остальные участники – корреспонденты педагогических газет и журналов: “Пралеска”, “Дошкольное воспитание”, “Обруч”, “Народное образование”, “Адукацыя і выхаванне”, “Вопросы психологии”, “Народная асвета”, “Психологическая наука и образование”, “Журнал практического психолога”, “Социальная работа”. Организатор (ведущий) предлагает, прежде чем задать вопросы “победителю”, оперативно представить информацию об издании и тематику журнала. Жюри оценивает вопросы, отражающие разнообразие познавательных потребностей и запросов, по следующим параметрам:

➤ вопросы инструментальные, касающиеся методических разработок, содержания дидактических материалов – 20%;

➤ вопросы конструктивно-ориентирующие, т.е. касающиеся конструктивных идей относительно новых форм и методов, разработок в педагогической науке и передовом педагогическом опыте – 30%;

➤ вопросы познавательного характера, дающие возможность глубже осознать себя, свою индивидуальность, направлены на расширение общего культурного кругозора – 50%.

В ответах ценится оригинальность и находчивость, краткость, четкость, остроумие, умение заинтересовать слушателей. Задание к следующему занятию: выступить в качестве интервьюера любимого педагога.

Мнемотурнир

Назначение: активизация умственной деятельности, стимулирование учебного процесса, развитие коммуникативных навыков.

Правила: при совпадении ответов фиксируется полный балл, если ответ верен наполовину – балл уменьшается вдвое.

Описание игры. Участники мнемотурнира продумывают по одному вопросу из предложенной теме, фиксируют его на отдельном листе с присуждением балла в зависимости от степени сложности. Отдельно в тетради записывают ответ на данный вопрос. Отвечает подгруппа из 3-х человек (вытягивается 1 вопрос, кто первый ответил, тот и записывает себе балл на доске). В итоге баллы суммируются, выставляется оценка в зависимости от набранного балла в игре.

Ролевая игра “Консультация”

Назначение игры: организация коммуникации участников педагогического процесса, создание благоприятных условий для отработки умения анализировать и верно оценивать свое общение с “родителями”, увидеть себя глазами родителей и адекватно оценить их отношение к себе, коррекция поведения и самооценка стиля.

Условия и правила: проявлять корректность и уважение к другим участникам игры в системе “совместно с другими”; принимать участие в обсуждении хода и результатов игровой формы на занятии.

Описание игры. Учащимся заранее предлагается разработать индивидуальную консультацию по определенной теме для родителей и обыграть в группе. По желанию распределяются роли воспитателя, родителей, дедушек, бабушек. Остальные члены группы наблюдают, характеризуют стиль, составляют пожелания, корректирующие взаимодействие педагога с родителями. Эксперты оценивают консультацию с точки зрения содержательности и доступности объяснения, а также разные ситуации общения и уровни приветствия (высокий, средний, низкий).

Ролевая игра “Занятие в детском саду”

Назначение игры: формирование навыков педагогической саморегуляции, умения объективно оценивать свои педагогические возможности в обучении и стимулировании интеллектуального развития дошкольников.

Условия и правила: глубоко знать учебный материал по теме, использовать для оптимизации ролевой деятельности предлагаемые педагогической наукой формы и средства.

Описание игры. Участникам предлагается обыграть фрагмент занятия в детском саду (выбирается либо конкретная методика для групп разного возраста, либо разные методики в пределах одной возрастной группы), обыгрывая роль воспитателя и детей. “Зрители” заполняют рефлексивные мишени по определенным критериям, на основе которых создается обобщенная оценка. Данные фиксируются на специальном плакате. Проводится свободная дискуссия по поводу состоявшегося взаимодействия.

Игра “Отражение”

Назначение игры: развитие способности анализировать свои мысли, эмоции, умения самонаблюдения.

Описание игры. Участникам предлагается написать небольшие сочинения по окончании изучения темы “Воспитание ребенка в игре” по направлениям “Современные игры в детском саду и дома”, “Воспитатель, направленный на игру”, “Игровая культура родителей” и т.д. Проводится конкурс на лучшее сочинение, анализ и обобщение разных позиций: взгляд будущего педагога на игру ребенка; склонность к игровой позиции педагога. Рефлексия своего отношения к проблематике, оценка взаимодействия в виде пожеланий, предложений, вопросов, стихотворных строк в определенной последовательности.

2.3. Педагогический процесс дошкольного образовательного учреждения

Тема: Организация педагогического процесса ДОУ.

Тема: Воспитание детей раннего возраста.

Тема: Воспитание детей дошкольного возраста.

Тема: Воспитание детей в условиях разновозрастной группы.

Тема: Планирование и учет воспитательно-образовательной работы в ДОУ.

Креативная игра “На всякий случай”

Назначение игры: развитие профессионального воображения, способности к творчеству в сфере взаимодействия с людьми.

Описание игры. Участникам игры дается установка, что инструкция – это документ, в котором подробно и обстоятельно разъясняется, в какой последовательности что выполнять. Предлагается составить такую инструкцию для нуждающихся молодых воспитателей, только что приступивших к работе, по проблеме воспитание детей раннего возраста или воспитание детей дошкольного возраста.

Деловая игра “Педагогический совет в детском саду”

Назначение игры: формирование навыков педагогической саморегуляции, умение прогнозировать успешность взаимодействия с коллегами, предвидеть трудности в установлении деловых и межличностных контактов.

Инициативная группа разрабатывает сценарий деловой игры, продумывает ход педагогического совета, распределяет роли (заведующая, заместитель заведующей, педагог-психолог, музыкальный руководитель, врач, представитель родительского комитета, организатор по физической культуре, социальный педагог, воспитатели), определяет экспертную группу, группу оппонентов, проводит инструктаж, согласовывает действия.

Описание игры:

1 часть. Проведение педагогического совета. Запланированные выступления. Вопросы воспитателей проблемного характера, вызывающие дискуссию. Эксперты фиксируют действия участников игры по заранее разработанным картам.

2 часть. Обсуждение итогов игры, выдвижение конкретных рекомендаций по совершенствованию данной формы работы.

Театрализованная социально-психологическая игра диагностико-коррекционной направленности из цикла “Детство”

Назначение игры: актуализация “комплекса детства”, выявление собственных личностных детских проблем, сформированных в детстве, коррекция представлений о самом себе посредством проживания в игре реальных ситуаций своего детства. В цикле игр создаются условия для сознательной коррекции своего поведения,

отработки отрицательных эмоций, удовлетворения подавленных потребностей, исполнения несбывшихся желаний.

Данная игра не представляет собой жесткую структуру, правила, допускает вариативность поведения, импровизацию и спонтанность в самовыражении. Создается модель мира, приемлемая для всех участников. В рамках модели создается воображаемая ситуация социального развития в определенном возрастном периоде. Результат игры непредсказуем, играющий волен инициировать изменения сценария собственной жизни, действуя самостоятельно. Игра предполагает полное перевоплощение в образ “себя-ребенка” [61].

Этапы игры:

1. Погружение в игровую ситуацию определенного возрастного периода детства (ранний, младший средний и старший дошкольный возраст).
2. Совместное создание сценария игры.
3. Проведение игры (проживание участников в игровой реальности).
4. Рефлексия игры, постановка новых жизненных целей.

Длительная сквозная игра “Аттестация”

Описание игры. Из группы учащихся выбирается аттестационная комиссия, которая рассматривает заявления студентов, желающих повысить “квалификацию”, и, следовательно, балл успеваемости по предмету.

Аттестационной комиссией используются следующие основные методы и формы проверки результатов обучения:

- метод зондирования знаний (составление вопросов и ответы по ранее изученной теме); метод “Сложное положение” (письменный краткий ответ на вопрос о наиболее трудной проблеме в лекции, книге и почему, т.е. оперативное выяснение, что усвоили и что представляет трудность);
- формулирование вопросов теста (экзамена). Предлагается сформулировать несколько вопросов, сопровождая их ответами. Это позволяет оценить несколько аспектов учебы студентов: что считают наиболее важным и значимым в содержании курса; как они представляют существенные и важные вопросы курса; насколько успешно они могут отвечать на вопросы, которые сами и сформулировали;
- метод “за и против” (оценивание аналитических навыков и навыков критического мышления);
- пользование дополнительной литературой (реферирование, работа с вопросами для самостоятельного изучения и повторения материала);

• выполнение заданий к практическим занятиям (составление тезисного плана статьи, решение кроссвордов, сравнительных характеристик, заполнение таблиц, схем, тестовых заданий, работа со словарем педагогических терминов и т.д.).

Вопросы, по которым осуществляется контроль, связаны с содержанием практических и лабораторных занятий, вопросами к зачету и экзамену. Для всего многообразия оценочной деятельности избирается определенная условная единица, которая выявляет интенсивность учебной деятельности студента и позволяет “замерять” прохождение учебной дисциплины. Максимальное количество единиц принимается за 100%.

Знания и результаты работы студентов по курсу оцениваются по следующим основаниям:

–	посещение занятий и участие в дискуссиях	15%
–	пользование дополнительной литературой и подготовка реферата	15%
–	работа с вопросами для самостоятельного изучения	15%
–	разработка и защита понятийного диктанта	20%
–	выполнение заданий к практическим занятиям	15%
–	составление плана опроса и тестовых заданий по теме	20%

Из числа студентов избирается Председатель комиссии, который ведет прием заявлений и документов, проводит заседание. Педагог выполняет функции арбитражного судьи. Данные результаты не фиксируются в официальных документах, но учитываются при корректировке обучения и межсессионной аттестации. Студенты приобретают опыт апробации элементов рейтинговой системы оценок, предполагающей, с одной стороны, стремление к максимально возможной унификации критериев оценки различных форм учебной деятельности с учетом необходимости простой математической обработки, с другой – возможности широкой вариативности и творческого применения форм и методов контроля и оценки полученных результатов преподавателями.

2.4. Взаимодействие дошкольного учреждения, семьи и школы

Тема: Сотрудничество семьи и детского сада в воспитании детей дошкольного возраста.

Тема: Воспитание готовности детей к школьному обучению.

Тема: Детский сад, семья и школа в зарубежной педагогике.

Деловая игра “Родительское собрание в детском саду”

Назначение игры: формирование навыков педагогической саморегуляции, умение прогнозировать успешность взаимодействия с родителями, предвидеть трудности в установлении деловых и межличностных контактов.

Описание игры:

1-ый этап – подготовительный: обсуждение тематики и содержания предстоящего родительского собрания, распределение ролей: заведующая, заместитель заведующей, воспитатель, педагог-психолог, социальный педагог, медицинский работник; работа с текстом выступления на основе источников периодической печати.

Опорная схема работы с текстом:

1. Разделить текст на логические части и озаглавить каждую часть.
 2. Обсуждение логических частей в подгруппе.
 3. Работа над каждой частью в ролевой позиции: сторонник, критик, проблематизатор (обострение спорных моментов), продуктивист (направление в сторону конструктивного решения).
 4. Рецензия (актуальность темы, проблемное поле, структура работы, позитив, негатив, заключение (обобщение, собственное резюме).
- 2-ой этап – собственно игра (сообщение целей, задач, условий содержания игры, необходимых характеристик).

3-й этап – обсуждение результатов игры (достигнута ли цель, сформированы ли умения организовать сотрудничество, взаимодействие, методическая грамотность, творческое использование теоретических знаний, целесообразность способов общения; анализ роли каждого в игре, вклад каждого в результат игры, какие личностные и деловые качества проявились в игре и как они повлияли на ход и результат игры). Общие выводы по совершенствованию педагогического мастерства.

Ретроспективная дидактическая игра “Погружение в педагогическую технологию”

Назначение игры: приобретение опыта моделирования и творческой деятельности, совершенствование умений пользоваться понятийным аппаратом педагогической терминологии.

Описание игры:

Участникам дается задание представить по выбору ту или иную технологию: вальфдорский детский сад; учреждение, работающее по

системе М. Монтессори; детский сад Судзуки и т.д., обыграть элементы, часть работы и прокомментировать осуществленную деятельность. Каждой подгруппе предлагается обсудить и определить содержательные и другие признаки технологии и дать ее определение, внося свои дополнения и коррективы. Критики и позитивисты фиксируют плюсы и минусы технологий на основе своей аналитической работы с первоисточниками и предоставляют результаты осуществленного обобщения. Рефлексия: оцените результативность состоявшегося взаимодействия.

“Педагогическая игротека” (включает наборы мелких заданий и игр)

Игра-конкурс “Ласковые слова”. Группа участников разбивается на команды, каждая из которых составляет список общеупотребительных ласковых слов для детей. Из списка вычеркиваются слова-совпадения. Оставшиеся варианты оценивает жюри по принципу приемлемости в соответствии с нравственными и эстетическими нормами. Выигрывает та команда, у которой осталось больше слов в списке.

Контрольно-проверочная игра “Словарь”. Участникам предлагается составить необходимый педагогический словарь для детей дошкольного возраста. Основная задача – объяснение слова ребенку с учетом индивидуально-возрастных особенностей детей. Предварительно обсуждается набор слов, затем проводится этап индивидуальной работы и результаты фиксируются на карточках. В итоге формируется словарик из наиболее удачных объяснений (грамотных и правильных). Предлагается апробировать на практике в ходе лабораторных занятий и выяснить доступность объяснения и уровень понимания слов ребенком.

Игра-прогноз (перспективная) “Совет воспитателя ребенку”

Участники делятся на команды, рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Организатор-ведущий озвучивает задание посоветовать ребенку что-либо. Убедительный аргумент должен быть один. Ведущий называет номера по порядку, члены команды, имеющие данный номер, по очереди высказываются. Жюри подводит итоги, сравнивает советы, называет количество баллов и команду-победительницу.

Креативная игра “Сказочная автобиография”.

Участники игры разбиваются на команды, которым предлагается написать от имени некоторых знаменитостей автобиографии и образно представить их, используя элементы мимики, пантомимы. Одна из команд представляет сказочных героев, хорошо знакомых из детства. Это такие личности, как Баба-Яга, Кощей Бессмертный, Водяной и др. Другая команда представляет современных персонажей: Шрек, Спирит, Гарфильд, Том, Джерри и др.

Социологический опрос

Социологический опрос помогает выяснить направленность будущего воспитателя на игру, соответствующие личностные качества по мнению других участников группы. Каждый участник оформляет бланк опросного листа о себе с тем, чтобы другие могли выразить мнение о его призвании (заполнить анкету).

Образец анкеты

№ п/п	Фамилия, имя опрашиваемого	Мнение опрашиваемого о призвании лица, на имя которого выписан бланк	Подпись

Задача каждого участника – собрать как можно больше представлений о своей направленности. Подводя итоги и анализируя результаты, подсчитываются количество указанных в анкете призваний и количество наиболее часто встречающихся.

Рекомендуемая литература:

1. *Анисимов О.С.* Игровые формы обучения профессиональному мышлению. Методологические рекомендации по изучению темы / Всерос. высш. шк. управл. агропром. комплексом. – Москва, 1989. – 54 с.
2. *Анисимов О.С.* Развивающие игры и игротехника / Всесоюз. методолог. центр при инновационном образовании АН СССР, Новгород. комсом. шк. – 1989. – 177 с.
3. *Анисимов О.С.* Методологическая культура педагогической деятельности и мышления. – М.: Экономика, 1991. – 415 с.
4. *Ахметов Н.К.* Теория и практика игрового обучения в подготовке учителя: Автореферат дис... д-ра. пед. наук: (13.00.01) / Алмат. гос. ун-т им. Абая. – Алматы, 1996. – 47 с.
5. *Байкова Л.А.* Технология игровой деятельности. – Рязань, 1994. – 196 с.
6. *Байко А.П.* От теории игры к модели игротехники педагога // Сацьяльна-педагогічна работа. – 2000. – № 5. – С. 59-66.
7. *Барсукова Л.* Блиц-игры в преподавании дошкольной педагогики // Дошкольное воспитание. – 1991. – № 11. – С. 77-81.
8. *Боровик С.С.* Деловые игры на учебных занятиях по педагогике // Начальная школа. – 1987. – № 3. – С. 70-74.
9. *Бордовская Н.В., Реан А.А.* Педагогика. Учебник для вузов. – СПб., 2000. – 284 с.
10. *Букатов В.М.* Педагогические тайнства дидактических игр: Учеб. пособие. – М.: Московский психолого-социальный институт / Флинта, 1997. – 96 с.
11. *Вишневский М.И., Комарова И.А.* Игровая основа детского мировосприятия // Философия – детям. Человек среди людей: Материалы второй Международной научно-практической конференции. – Москва, 2006. – С. 96-98.
12. *Габрусевич С.А., Зорин Г.А.* От деловой игры – к профессиональному творчеству: Учеб.-метод. пособие. – Минск: Университетское, 1989. – 125 с.
13. *Громько Ю.В.* Организационно-деятельностные игры и развитие образования (технология прорыва в будущее). – М.: Независимый Методологический Университет, 1992. – 191 с.
14. *Гримоть А.А., Луцевич Л.В., Пенкрат Л.В.* Игра и дети: Программно-методические рекомендации. – Минск, 1996. – 58 с.
15. *Джил Э.* Игра в семейной терапии / Пер. с англ. – М.: Изд-во Эксмо, 2003. – 288 с.
16. *Ермолаева М.Г.* Игра в образовательном процессе. Материалы к стажировке. – СПб., 2001. – 46 с.
17. *Жук А.И.* Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов: Учеб.-метод. пособие / А.И. Жук, Н.Н. Кошель. – 2-е изд. – Мн.: Аверсэв, 2004. – С. 84-85.

18. *Загрекова Л.В.* Теория и технология обучения. Учеб. пособие для студентов пед. вузов. – М.: Высш. шк., 2004. – 157 с.
19. *Загрекова Л.В.* Деловая игра в технологической подготовке будущего учителя // Педагогика. – 1994. – № 6. – С. 58-62.
20. *Збаровская Н.В.* Обучающие игры в библиотеке: технология игрового имитационного моделирования. – СПб., 2002. – 96 с.
21. *Здорикова Н.Г.* Игровая культура воспитателя как инновационный компонент профессиональной компетентности // Формирование психолого-педагогической культуры специалиста дошкольного и начального образования: Материалы Республиканской научно-практической конференции, Минск, 10-11 ноября 2005 г. – С. 70-72.
22. *Здорикова Н.Г.* Формирование профессиональной компетентности как направление совершенствования подготовки специалистов в области дошкольного образования // Профессиональная подготовка специалистов социальной и образовательной сфер в условиях трансформации современного общества: проблемы и перспективы: Материалы международной научно-практической конференции, Витебск, 15-16 сентября 2005 г. – С. 213-215.
23. *Здорикова Н.Г.* Практические аспекты применения игровой технологии в подготовке специалистов педагогического профиля // Сборник научных статей, ВГУ им. П.М. Машерова, 2005 г. – С. 193-198.
24. *Кашлев С.С.* Технология интерактивного обучения / С.С. Кашлев. – Мн.: Белорусский верасень, 2005. – 196 с.
25. *Кашлев С.С.* Педагогика: теория и практика педагогического процесса: учеб. пособие: В 3 ч. Ч.1 / С.С. Кашлев. – Мн.: Зорны верасень, 2005. – 124 с.
26. *Карпович Т.Н.* Развитие коммуникативной компетентности педагогических работников профессионального образования: Учеб.-метод. пособие / Т.Н. Карпович, И.М. Павлова; Под ред. Я.Л. Коломинского. – Мн.: РИПО, 2004. – 96 с.
27. *Комарова И.А., Здорикова Н.Г.* Изучение феномена игровой культуры в профессиональной подготовке будущих педагогов дошкольных учреждений // Аксиология современного воспитания в системе непрерывного образования: Материалы II международной научно-практической конференции (25-26 апреля 2006 г.). В 2 ч. Ч. 2. – Смоленск: СмолГУ, 2006. – С. 110-114.
28. *Комарова И.А., Здорикова Н.Г.* Проблема использования игровой технологии в работе современных высших учебных заведений // “Веснік МДУ імя А.А. Куляшова”, 2005 г. – № 4 (22). – С. 179-183.
29. *Комарова И.А.* Игровые основы социокультурного развития личности ребёнка // Образование для устойчивого развития: Материалы Международного форума. – Мн., 2005. – С. 347-352.
30. *Комарова И.А.* Феномен детства и некоторые аспекты развития и воспитания личности ребёнка // Психология личности: новые подходы в исследовании: Сборник научных статей. – Витебск, 2004. – С. 119-124.

31. Комарова И.А. К вопросу о детстве и философии детства // Феномен детства: социально-педагогические и медико-психологические проблемы: материалы международной научно-практической конференции. – Брест, 2004. – С.112-117.

32. Комарова И.А. К вопросу об игре как феномене культуры // Герценовские чтения: Дошкольник и младший школьник в системе образования: Материалы Международной научно-практической конференции. – С.-Петербург, 2004. – С. 76-77.

33. Комарова И.А. Игра как феномен культуры // Куляшоускія чытанні: Матэрыялы канферэнцыі. – Магілёў, 2004. – С. 222-223.

34. Кларин М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели. – М.: Наука, 1997. – С. 158-180.

35. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Советская педагогика. 1985. – № 6. – С. 164-165.

36. Кравченко С.А. Игроизация российского общества (к обоснованию новой социальной парадигмы) // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143-145.

37. Крылова Н.Б., Александрова Е.А. Организация индивидуального образования в школе (теория и практика). – М.: Сентябрь, 2004. – 208 с.

38. Крылова Н.Б. Культурология образования. – М.: Народное образование, 2000. – 272 с.

39. Крылова Н.Б., Александрова Е.А. Очерки понимающей педагогики. – М.: Народное образование, 2001. – 448 с.

40. Кусковская С.Ф. Русские пословицы и поговорки с соответствиями в английском языке. – Мн.: Выш. шк., 1992. – 222 с.

41. Лазарев А.И. Что есть игра // Игры: Энциклопедический сборник. – Южно-Уральск: АОЗТ “Оренбургское книжное издательство”, 1995. – С. 7-19.

42. Лакоцетина Т.П. Волшебный мир знаний. Выпуск 2. Сказочный алфавит: Практич. пособие. – Ростов н/Д: Изд-во “Учитель”, 2005. – 160 с.

43. Лопатинская В.В. Педагогические условия подготовки преподавателей вузов к игротехнической деятельности: Автореф. дис... канд. пед. наук. 13.00.01. – Москва, 2004. – 23 с.

44. Луцевич Л.В. Подготовка студентов педвузов к игровой деятельности со школьниками: Автореф. дис. ... канд. пед. наук.:(13.00.01) / Витеб.-гос. ун-т им. П.М. Машерова, – Витебск, 1998. – 20 с.

45. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: Искусство отношений: Пер. с англ. / Предисл. А.Я. Варга. – М.: Междунар. пед. академия, 1994. – 368 с.

46. Любина Г. Игра в Монтессори-группе: Место игры в педагогической технологии М. Монтессори // “Пралеска”. – 2001. – № 8. – С. 12-21.

47. Мазаев А.И. Праздник как социально-художественное явление. – М.: Наука, 1978. – 392 с.

48. Миненков Г.Я. Трансформация университета в учебный процесс: Методическое пособие для преподавателей / Г.Я. Миненков. – Мн.: ЕГУ, 2004. – 164 с.

49. Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Институт философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; Научно-ред. совет: предс. В.С. Степин, зам. предс. А.А. Гусейнов, Г.Ю. Семигин. – М.: Мысль, 2001. – ISB № 5 – 244 – 00961 – 3. Т. 1. – С. 67-72.

50. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. – Мн.: Книжный Дом. 2003. – 1280 с. (Мир энциклопедий). – С. 395.

51. Орлова А.П. История педагогики: практикум: учеб. пособие для студентов педагогических специальностей учреждений, обеспечивающих получение высшего образования / А.П. Орлова, Н.К. Зинькова, В.В. Тетерина. – Мн.: ИВЦ Минфина, 2006. – 328 с.

52. Основы педагогики: Учеб. пособие / А.И. Жук, И.И. Казимирская, О.Л. Жук, Е.А. Коновальчик; Под общ. ред. А.И. Жука. – Мн.: Аверсэв, 2003. – С. 223.

53. Павлова Л.П. Профессиональные деловые игры: Учебно-методическое пособие. – Могилёв: МГУ им. А. А. Кулешова, 2000. – 76 с.

54. Панько Е.А. Основы профессионального самосовершенствования педагога дошкольного учреждения: Пособие для педагогов и педагогов-психологов дошкольных учреждений / Е.Л. Гутковская, Я.Л. Коломинский, Е.А. Панько и др.; Под ред. Е.А. Панько. – Мн.: Университетское, 2002. – 207 с.

55. Педагогика: Большая современная энциклопедия / Сост. Е.С. Рапацевич. – Мн.: “Современное слово”, 2005. – 720 с.

56. Петрусинский В.В. и др. Игры-обучение, тренинг, досуг. – М., Новая школа, 1998. – 365 с.

57. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. – М., 1991. – 192 с.

58. Райзберг Б.А., Прутченков А.С. Деловые игры и практикумы для начальной школы (из серии “Экономика в школе”). – М., 1995. – 80 с.

59. Ретюнских Л.Т. Философия игры. – М.: Вузовская книга, 2002. – 256 с.

60. Розин В.М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) // Вопросы философии. – 1999. – № 6. – С. 36.

61. Романчик Н.В. Инновационные формы игровой деятельности: диагностика и коррекция личности руководителя. Учеб.-метод. пособие. – Мн.: РИВЦ БГУ, 2002. – 92 с.

62. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. В 2-х тт. – М.: Педагогика, 1989. – Т. 2. – 328 с.

63. Селевко К.Г. Современные образовательные технологии. – Ярославль, 1998. – 255 с.

64. Степанов С.С. Популярная психологическая энциклопедия. – М.: Изд-во Эксмо, 2005. – 672 с.

65. Смирнов С.А. Философия игры (пролегомены к построению онтологии игры) // Кентавр. – 1995. – № 2. – С. 22-23.

66. Социальная философия: Словарь / Сост. и ред. В.Е. Кемеров, Т.Х. Керимов. – М.: Академический Проект, 2003. – 560 с.

67. Современный словарь по педагогике / Сост. Е.С. Рапацевич. – Мн.: “Современное слово”, 2001. – 928 с.
68. Словарь современных понятий и терминов. – 4-е изд., дораб. и доп. / Сост., общ. ред. В.А. Макаренко. – М.: Республика, 2002. – 527 с.
69. *Тимонин А.И.* Формирование готовности будущего учителя к использованию игры как педагогического средства: Автореф. дис... канд. пед. наук. – Ярославль, 1995. – 17 с.
70. *Торхова А.В.* Системно-стилевой диагностический комплекс: Учеб.-мет. пособие / А.В. Торхова. – Мн.: Бестпринт, 2004. – 64 с.
71. *Тачыцкая Я.Л.* Ралева гульня, альбо як навучыць імправізацыі // Пачатковая школа. – 2002. – № 6. – С. 42-43.
72. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
73. *Шашина В.П.* Методика игрового общения. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 288 с.
74. *Щедровицкий Г.П.* Избранные труды. – М.: Школа Культурной Политики, 1995. – 800 с.
75. *Щедровицкий П.Г.* Очерки по философии образования (статьи и лекции). – Москва, 1993. – 154 с.
76. *Щедровицкий Г.П., Котельников С.И.* Организационно-деятельностная игра как форма организации и метод развития коллективной мыслительной деятельности // Нововведение в организациях. – М.: Стройиздат, 1983. – С. 52-53.
77. *Устиненко В.И.* Место и роль игрового феномена в культуре // Философские науки. – 1980. – № 2. – С. 69-77.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Модель учебно-технологической игры

Этапы игры	Технология игры	Блок-схема действия игроков (содержание этапов)	Время
I	Подготовительный		
	Разработка сценария, составление плана игры, описание игры; содержание инструкций; подготовка материалов; консультации.	Изучение вопросов для обсуждения, ознакомление с литературой для самостоятельной работы и дополнительной, подготовка заданий к занятию.	
II	Информационно-организационный		
	Ознакомление с особенностями организации и проведения игры, определение целей и постановка проблемы педагогом, разъяснение последовательности и методики проведения игровых процедур; сообщение сведений о самооценке, рефлексии и их роли в самосовершенствовании личности; формирование групп; назначение экспертов; установление регламента игры.	Оценка проблемы, осознание целей, правил, последовательности действий.	
III	Этап индивидуальной работы		
	Распределение заданий, выбор необходимых средств.	Ознакомление с методикой самооценки; выполнение заданий индивидуально (записываются на отдельном листе).	
IV	Этап групповой работы		
	Анализ, оценка решения проблемы, полноты её раскрытия.	Решение проблемы подгруппами, демонстрация знаний и умений по решению проблемы; распределение ролей; разыгрывание ситуаций; создание портрета группы на основе самооценки каждого студента (студенты выступают в роли исследователя, работающего с анкетными данными); разработка программы деятельности; работа над сообщениями.	

Этапы игры	Технология игры	Блок-схема действия игроков (содержание этапов)	Время
V	Этап коллективной работы		
	Представление выступающих, изложение разных точек зрения, вопросы и ответы.	Распределение ролей: лидер, социальный педагог, докладчик 1, докладчик 2, психолог, аналитик, рационализатор, эрудит, генератор идей, имитатор, организатор, проблематизатор, и т.д., другие члены группы; выступления групп; дискуссия, коллективный анализ.	
VI	Заключительный этап		
	Подведение итогов, определение перспектив.	Рефлексия: результативность действий и целей; анализ результатов игры групповым экспертом, членами группы; рекомендации.	
Итого			1 ч 20 мин

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
Глава 1. ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА.	4
1.1. Основные аспекты понятия “игровая технология”. Категориальный аппарат игровой технологии	4
1.2. Специфические характеристики игры как культурного инварианта. Функции игры в педагогическом процессе	12
1.3. К вопросу о классификации учебных игр	15
1.4. Процессуальные аспекты работы с игровыми технологиями	19
1.5. Критерии эффективности игровой технологии	26
Глава 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДОШКОЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКЕ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ	28
2.1. Общие основы дошкольной педагогики	37
2.2. Содержание дошкольного образования	37
2.3. Педагогический процесс дошкольного образовательного учреждения	43
2.4. Взаимодействие дошкольного учреждения, семьи и школы	46
Рекомендуемая литература	50
Приложение	55

Учебное издание

Комарова Ирина Анатольевна
Здорикина Наталья Геннадьевна

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТА
ДОШКОЛЬНОГО
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ**

Учебно-методические материалы

Редактура авторская
Технический редактор *А.Н. Гладун*
Компьютерная верстка *В.С. Малявко*
Корректурa авторская

Подписано в печать **18.12.06** . Формат 60x84/16.
Гарнитура Journal.

Усл.-печ. л. 3,3. Уч.-изд. л. 3,5. Тираж 80 экз. Заказ № **544**.

Учреждение образования "Могилевский государственный университет
им. А.А. Кулешова", 212022, Могилев, Космонавтов, 1
ЛИ № 02330/278 от 30.04.2004

Отпечатано на ризографе отдела оперативной полиграфии
МГУ им. А.А. Кулешова.
212022, Могилев, Космонавтов, 1