

Краткие методические рекомендации и комментарии

к играм, разработанным в рамках реализации комплекса мероприятий по формированию трудовых и социально-бытовых навыков детей и молодежи

В педагогической деятельности приходится учитывать огромное количество самых разных факторов, состав которых может существенно отличаться даже при реализации одной и той же формы, но в разных условиях.

Поэтому в данных комментариях хотелось бы обозначить лишь ключевые моменты, на которые рекомендуется обращать внимание при практической организации игр, разработанных в рамках реализации комплекса мероприятий по формированию трудовых и социально-бытовых навыков детей и молодежи.

Наглядность. Текст. Созидательная практика

Одна из ключевых задач проекта - сделать так, чтобы, участвуя в игровой деятельности, дети и взрослые не только узнавали новое о правильном ведении домашнего хозяйства, организации быта, но и запоминали, понимали эту новую информацию.

Широко известна формула эффективного запоминания – 10-50-70-90:

– человек запоминает примерно 10% того, что слышит. Поэтому в проекте практически не используются лекционные формы подачи материала.

– человек запоминает примерно 50% того, что видит. Поэтому важно не только показывать отдельные фотографии (блюд, схем уборки и ремонта и т.п.), но и видео (особенно, сделанные руками самих участников). А целый ряд игровых форм предполагает использование различных вариаций пантомим, игры «Крокодил» и т.п.

– человек запоминает примерно 70% того, что проговаривает. Поэтому довольно большое место в проекте занимают, игры, в которых используются различные формы рассказа, пересказа, работы с текстами и пр.

– человек запоминает примерно 90% того, что делает сам. Поэтому важнейшей составляющей проекта является непосредственная практика делания: уборка своей комнаты, приготовление ужина, ремонт мебели и т.д.

Вся эта практика в рамках проекта игрофицирована. Крайне важно, чтобы координатор проекта, ведущий игр не упускал этот важный аспект, не отказывался от игровых форм, предполагающих организацию конкретной практической деятельности участников. Как правило, в силу содержательной специфики проекта, такая деятельность может осуществляться в домашних условиях.

Семья. Родители. Дом

Очевидно, что компетенции, формируемые и совершенствуемые у детей в ходе реализации проекта, в первую очередь, изначально закладываются и развиваются в семье, дома. Поэтому, конечно же, рекомендуется реализовать приведенные игровые компоненты в тесном взаимодействии педагогов и родителей (близких родственников, опекунов). Характер взаимодействия может быть самым разным – от помощи детям при выполнении некоторых игровых домашних заданий до участия в отдельных занятиях в качестве независимых экспертов, консультантов, членов жюри, капитанов команд, рядовых участников. Степень и векторы такого взаимодействия могут определяться на тематических собраниях и родительских мастер-классах.

Очень важно сделать родителей соратниками, партнерами в реализации данного проекта. Если родители займут пассивную или даже отрицательную позицию, то подавляющая часть возможностей проекта не будет реализована, так как практическая применимость и закрепление всех образовательных единиц проекта предполагает выполнение ряда игровых заданий именно в домашних условиях: уборка кухни, приготовление завтрака, ремонт мебели и т.п.

Более того, практически все элементы данного игрового комплекса могут быть реализованы так, чтобы в играх участвовали сами родители – отдельно от детей, совместно с детьми, всей семьей. Такие игры и конкурсы могут проводиться в разных форматах: на родительских собраниях, в рамках деятельности родительских объединений, в рамках праздников и игровых конкурсов, организованных для семей.

К примеру, чтобы заинтересовать родителей, семью в участии в данном проекте, можно вести отдельный рейтинг результатов (зачетную книжку, игровую ведомость) именно для родителей (или для семей).

Коллектив. Команды или отдельные игроки

Есть много вариантов того, каким образом будут реализованы представленные игровые формы:

– в игре участвует несколько команд, соревнующихся друг с другом – тогда дополнительно оценивается и скорость выполнения игровой задачи. При таком варианте, каждая из приведенных игр, по сути, является еще и своеобразным тренингом: командообразования, лидерства, принятия групповых решений, конструктивного взаимодействия и т.п.

– в игре участвует несколько соревнующихся человек – здесь также есть мотивация возможностью победить. Такой вариант организации работы рекомендуется, если группа участников насчитывает 5-7 (или меньше) человек. В этом варианте дополнительно «прокачивается» личная ответственность, саморегуляция и пр.

– в игре участвует одна группа, которая соревнуется как бы с самой игрой - здесь важен сам факт выполнения игровой задачи, а также качество выполнения, которое отдельно оценивается ведущим, экспертами, членами жюри.

Определение стратегии. Обсуждение итогов

Во всех вариантах, приведенных выше, командам (и отдельным игрокам) приходится выбирать стратегию: решать игровую задачу быстро, но не очень качественно или все же не очень быстро, но качественно. Важно, чтобы ведущий игр перед началом обращал на это внимание, озвучивал критерии оценки и давал достаточно времени для полноценного обсуждения и подготовки к выполнению игровых заданий.

Также обязательной процедурой после каждой игры является обсуждение ее результатов. Примерный перечень вопросов:

– что нового узнали?

- что еще по этой теме хотели бы узнать дополнительно?
- какое из новых знаний хотели бы (планируете) проверить (закрепить) на практике?
- что понравилось (не понравилось) в проведенной игре?
- что нужно сделать (учесть), чтобы следующий результат был лучше (выше, качественнее)?
- кого хотелось бы поблагодарить и за что?

И другие вопросы.

Также рекомендуется обсуждать итоги каждой игры в семье и закреплять эти итоги в домашней практике. Причем, такое закрепление тоже может носить игровой, соревновательный характер. К примеру, уборка рабочего места может сопровождаться комментариями и сниматься на видео, которое потом выкладывается в какой-то общий ресурс, показывается в группе и тоже оценивается (количество «лайков», комментариев, репостов и т.п.).

Кроме того, важным является и обсуждение итогов игры на этапе последствий – когда у участников уже будет опыт практической реализации полученных знаний и умений (среди друзей, в семье и др.).

Корпоративная культура

Выполнение многих игровых заданий предполагает, что участники должны временными группами собираться дома друг у друга, создавая что-то совместное, помогая друг другу (например, помогая снимать видео) или оценивая друг друга. Следовательно, им придется довольно часто ходить друг к другу домой, в гости. Такая практика, при правильной педагогической позиции и организации процесса развития детского коллектива, как правило, способствует сплочению коллектива и требует соответствующей корпоративной культуры. Не исключено, что из-за низкой внутригрупповой динамики некоторые из игровых заданий будут «провисать», к примеру, обучающиеся, не захотят быть в том составе команды, в каком их распределил ведущий игр.

Для обеспечения высокой и конструктивной динамики развития внутригруппового взаимодействия, ведущему игр, координатору проекта рекомендуется избегать фиксирования постоянных команд, соревнующихся друг с другом. Наоборот, рекомендуется как можно чаще устраивать всевозможные коммуникативные «миксеры», постоянно перемешивая участников и в каждой игре формируя новые команды. В таком случае, при подведении итогов игр, командный результат фиксируется в индивидуальном рейтинге (зачетной книжке) отдельного участника.

Разнообразный контекст - гибкие правила и условия

Обращаем внимание, что многие аспекты при описании правил игры не уточняются (продолжительность игры, количество участников, групп и т.п.), так как это зависит от конкретных условий проведения:

- поло-возрастной состав и количество участников;
- степень подготовленности участников;
- формат занятия (урок в школе, занятие по программе дополнительного образования, мастер-класс в рамках большого проекта, занятие в рамках лагерной смены, игровая программа для семей, досуговое занятие и т.п.);
- продолжительность занятия;
- вид группы (школьный класс, ячейка РДШ, отряд в лагере, досуговое объединение);
- наличие (отсутствие) технических средств (интернет, проектор, экран, бытовая техника).

Ведущий игры может самостоятельно определять продолжительность и содержание отдельных этапов игры, количество участников в группах, ориентируясь на конкретный контекст.

Эксперты

В качестве экспертов могут выступать как ведущий, педагоги, привлеченные эксперты, так и сами участники (аргументируя, обосновывая свои оценки). Если оценивают сами участники, то, с одной стороны, это позволит еще больше включить их в материал, в его оценку, погрузить их

в содержание. Но, с другой стороны, при некорректной педагогической позиции, это может спровоцировать конфликт в детском коллективе.

Система оценки

Система оценки во многом зависит от системы проведения занятий – игры проводятся на отдельных занятиях (не связанных друг с другом) или в течение года и с постоянным контингентом участников.

В первом случае оценка и подведение игровых итогов (определение победителей, вручение призов) носят разовый характер и нигде специально не сохраняются.

Во втором случае рекомендуется завести своего рода индивидуальные зачетные книжки (либо общую открытую таблицу), куда заносятся и где копятся игровые баллы. В конце игрового периода (например, в конце учебного года) участники, набравшие наибольшее количество баллов, получают призы. Следовательно, необходимо предусмотреть возможность получения участниками игр каких-либо призов, действительно значимых для них.

Обмен игровой информацией

Если в проекте участвует постоянная группа, которую планируется провести через несколько (или даже все) направлений проекта, то рекомендуется завести общую группу «ВКонтакте», куда участники могли бы выкладывать (для оценки) свои задания: фотографии, видео-ролики, презентации, авторские рецепты и т.п. Сюда же ведущий игр может выкладывать материалы для самостоятельного изучения и подготовки к участию в отдельных играх, ссылки на источники и др. В работе со старшими ребятами приветствуется выкладывание итогов своего участия в проекте в социальных сетях. В таком варианте одним из критериев оценивания могут стать лайки, репосты, корректные комментарии. Такая активность будет способствовать большему продвижению проекта и распространению его идей и способов реализации среди детей, молодежи, родителей, педагогов.

Пространство реализации проекта.

Как уже отмечалось, наиболее реальным и целесообразным пространством реализации проекта в части закрепления практических жизненных навыков является дом, семья. Исключением являются детские дома и интернаты. Но там, где есть возможность практику (например, приготовление блюд, ремонт вещей) осуществлять в условиях образовательного учреждения (на уроках технологии, в профориентационных пространствах и т.п.). Данной возможностью необходимо воспользоваться. Это обеспечит оптимизацию временных ресурсов и получения обратной связи. Кроме того, при таком варианте более объективной будет и оценка некоторых результатов игровых конкурсов и выполнения заданий.

По материалам проекта возможно также проведение тематических или даже профильных смен в пришкольных и загородных детских лагерях.

Если условия, правила проведения отдельных игр вызывают вопросы (предложения, рекомендации), то можно писать об этом напрямую автору-разработчику: Кудашову Григорию Николаевичу.

«ВКонтакте» - vk.com/kudashov_grigorii

«Инстаграм» - @kudagame