

О. В. Кравцова

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ

В статье рассматривается возможность применения в педагогической деятельности школьного музея игровых технологий как эффективного средства овладения основами музееведения в соответствии с компетентностным подходом современного образования. Отмечаются недостатки традиционных методов музейной педагогики в решении задач по формированию и развитию основных компетентностей учащихся. Раскрываются требования к организации игровой педагогической деятельности – целеполаганию, условиям реализации и содержанию, направленным на формирование компетентностей как педагогического результата.

Ключевые слова: компетентный подход в образовании, компетентности, активные методы обучения, игровые педагогические технологии.

Современный этап развития России, определяемый новыми социально-экономическими условиями, требует изменения и усложнения целей и задач общеобразовательной школы в плане обучения, воспитания и развития подрастающего поколения и предполагает обновление содержания образования, основой которого должны стать ключевые компетентности. «Основным результатом деятельности образовательного учреждения должна стать не система знаний, умений и навыков сама по себе, а набор заявленных государством ключевых компетенций в интеллектуальной, общественно-политической, коммуникационной, информационной и прочих сферах» [1].

В новых условиях суть педагогического процесса состоит в создании ситуаций и поддержке действий, которые могут привести к формированию той или иной компетентности. Фактически педагог должен создать условия, в которых становится возможным выработка каждым учащимся на уровне развития его интеллектуальных и прочих способностей определенных компетенций в процессе реализации им своих интересов и потребностей, в процессе приложения усилий и осуществления действий в направлении поставленных целей. Индивидуальное развитие человека связано в первую очередь с освоением умений, к которым у него есть предрасположенность (способность), а не с усвоением тематической информации, которая не только никогда не понадобится в практической жизни, но и не имеет никакого отношения к индивидуальности данного человека.

Согласно исследованиям О. Е. Лебедевой, «для успешной самореализации в условиях современного российского общества человек должен обладать следующим набором компетентностей: готовностью делать осознанный и ответственный выбор; готовностью к самообразованию; технологической компетентностью; информационной компетентностью; коммуникативной компетентностью; социальной компетентностью (готовностью к продуктивному социальному взаимодействию)» [2].

От уровня развития вышеназванных компетентностей зависит процесс социализации человека в обществе. Успешная самореализация личности, ее активная социализация – вот одна из важнейших задач учебно-воспитательного процесса. Широкие возможности для реализации такого подхода дает внеурочная деятельность учащихся в школьных общественных детских организациях, детских объединениях, музейных образованиях.

Школьный музей сочетает в себе признаки и функции научного учреждения и общественного детского объединения и обладает огромными возможностями образовательного и воспитательного воздействия на подрастающее поколение. Вовлечение учащихся в работу школьного музея способствует формированию и развитию у них ряда компетентностей: интеллектуально-познавательной, социальной, творческой, информационной, коммуникативной и других.

В условиях современного образования поиск новых методов работы школьного музея – явление не только закономерное, но и необходимое. Традиционные для музея формы работы (экскурсия, беседа, лекция и др.) являются объяснительно-иллюстративными методами и слабо решают современные образовательные задачи. Они способствуют познавательному-интеллектуальному развитию учащихся, овладению знаниями, но даются в готовом виде и не мотивируют к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности. Их недостаток состоит в отсутствии учета потребностей учащихся в общении, признании, самопознании, самовыражении и т. д. при выборе форм и методов обучения. К тому же содержание занятий по овладению основами поисковой, фондовой, экспозиционно-выставочной и экскурсионно-просветительской работы является достаточно сложным для учащихся. В таких условиях проблематично поддерживать продолжительную познавательную активность и интерес учащихся к музееведению как дополнительной образовательной дисциплине и основе музейной деятельности в целом.

В настоящее время исследованиям в музейной педагогике уделяется значительное внимание, но рассматриваются преимущественно традиционные образовательные формы: экскурсия, музейный урок, клубные и кружковые занятия с элементами театрализации (Б. А. Столяров, Л. М. Шляхтина, С. В. Фокин). В то же время изучение активных педагогических методов в музейной работе с учащимися недостаточно. Этот факт свидетельствует о противоречии между содержанием музейно-педагогического процесса, действующего преимущественно на экскурсионно-репродуктивной основе, и необходимостью формирования творческого потенциала школьника в рамках компетентного подхода. Поэтому можно говорить о недостаточности разработки, научно-теоретического обоснования и практической апробации эффективных методов и средств музейной педагогики в новых образовательных условиях. В музейной педагогике предлагается пересмотр музейных педагогических программ и включение в них активных методов: проектной и исследовательской деятельности, проблемного обучения, игровых технологий и т. д.

Научно-методической основой применения игровых методов в педагогической деятельности школьного музея как дополнительного образовательного объединения являются достижения в исследовании значения, сущности и содержания игровых технологий в обучении и воспитании (М. В. Кларин, П. И. Пидкасистый, Г. К. Селевко, Ж. С. Хайдаров). Дидактическая ценность игровых педагогических технологий в новых образовательных условиях основывается на их эффективном применении, связанном с широкими возможностями для моделирования различных ситуаций и поиска решений проблем и задач. Игровые методы позволяют: 1) активизировать, побудить учащихся к овладению компетентностями, на которые направлено содержание игровых приемов и ситуаций; 2) воссоздавать и усваивать социальный опыт; 3) развивать инициативность, самостоятельность и коллективное взаимодействие учащихся. Именно такие условия формирования и развития основных компетентностей отмечают исследователи компетентного подхода в образовании (С. В. Кульневич, О. Е. Лебедева, С. В. Тришина, А. В. Хуторской).

Мотивация игровой деятельности учащихся обеспечивается ее добровольностью, соревновательностью, возможностью удовлетворения потребности в саморазвитии, самоутверждении, самореализации, а эффективность также определяется психологическими возрастными особенностями. Известно, что игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. Но все следующие за дошкольным возрастными периодами со свои

ми ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс развития. «Игра – источник развития, – писал Л. С. Выготский. – ...В игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его средним реальным уровнем...» [3].

Приведенные выше факторы позволяют считать игровые педагогические технологии наиболее простым и доступным методом эффективного воспитания, формирования и развития компетентностей школьников.

В музее «Память поколений» МОУ СОШ № 89 г. Северска обучение школьников основам музееведения и культурно-просветительские мероприятия проводятся с использованием игровых методов. Результаты практического применения игровых технологий подтверждают их целесообразность и эффективность по сравнению с традиционными методами: поддерживается интерес учащихся к занятиям и мероприятиям музея; контингент учащихся в группе обучения музееведению не только сохраняется, но и увеличивается; улучшается качество овладения учащимися основными компетентностями, доступными в музейной деятельности.

Согласно данным анкетирования, проведенного по результатам применения игровых технологий в музее «Память поколений», 100 % опрошенных учащихся одобряют игровую деятельность и считают ее применение на занятиях и мероприятиях музея необходимым. Учащиеся отмечают, что игровая деятельность привлекает их по следующим причинам:

- возможностью общаться;
- сотрудничеством, партнерством;
- конкуренцией, соревновательностью;
- возможностью творчества, проявления своих способностей;
- возможностью получения и применения на практике новых знаний;
- достижением результата, победы, успешным выполнением задания;
- возможностью попробовать себя в разных ролях.

Г. К. Селевко в понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. «В отличие от игры вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью». [4]

Поэтому в рамках компетентного подхода педагогическая игра обладает целью и соответ-

ствующим ей педагогическим результатом, которые направлены на освоение школьниками основных компетентностей. Игровая педагогическая деятельность организуется исходя из создания условий для проявления учащимися инициативы и самостоятельности, для реализации каждым учащимся своих интересов и потребностей с целью выработки на уровне развития его склонностей и способностей определенных компетентностей. Целеполагание игровой музейной педагогической деятельности включает такие направления:

– дидактические: расширение историко-краеведческих, музееведческих знаний; реализация компетентностей в практической деятельности; развитие социальных умений и навыков;

– воспитывающие: воспитание самостоятельности, инициативы, воли, сотрудничества, взаимодействия; формирование гражданских позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, в которых отражается взаимосвязь личных и социальных ценностей;

– развивающие: развитие познавательных и психических процессов, умений сравнивать, сопоставлять, анализировать; развитие рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие социальной ответственности, поисково-исследовательских, коммуникативно-речевых творческих и других основных компетентностей; развитие мотивации к участию в деятельности патриотического направления;

– социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; социализация; обучение общению, коммуникативным компетентностям; коррекция поведенческих и мировоззренческих установок.

Игровая форма обучающих занятий и воспитательных мероприятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к овладению новыми знаниями и навыками, формированию и развитию на их основе определенных компетентностей. При этом следует учитывать определенные требования:

– педагогические цели и задачи ставятся перед учащимися в форме игровой задачи;

– деятельность учащихся подчиняется правилам игры;

– знания, умения и навыки используются в качестве средств игры;

– в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;

– успешное выполнение педагогических задач связывается с игровым результатом.

Для достижения эффективного педагогического результата при планировании и организации игро-

вой деятельности необходимо учитывать возрастные психологические особенности и потребности участников деятельности и связанные с ними особенности выбора игровых методов. Образовательная игровая деятельность младших школьников связана с созданием игрового сюжета, игровых ситуаций, сочетанием игры и упражнений, формирующих и развивающих необходимые способности и умения. Для учащихся подросткового возраста наиболее подходят командные интеллектуально-творческие конкурсы с игровым сюжетом, ролевые и деловые игры. В работе со старшеклассниками целесообразно применение различных модификаций деловых игр: имитационных, операционных, ролевых игр, деловой театр и т. д. Независимо от вида применяемой игры важно соблюдение следующих моментов: обеспечение ведущих потребностей участников игры; соответствие содержания игры поставленным задачам и предполагаемому результату; подбор качественного дидактического, наглядного и словесного материала; подготовка места проведения игры.

Значительное внимание в игровой педагогической деятельности музея уделяется оцениванию освоенности учащимися тех или иных способностей и компетентностей. Предлагаются такие процедуры оценивания: 1) наблюдение за исполнением действий учащегося в конкретных ситуациях, связанных с развитием определенных компетенций (исследование, дискуссия, выступление, деловая игра и т. д.), с учетом заранее разработанных критериев успешности их формирования; 2) применение диагностических методик, в том числе игровых. Диагностический процесс должен включать следующие этапы: формулировка состава навыков, качеств, компетентностей, которые должны быть освоены; конкретизация их содержания, т. е. определение содержания конкретных умений, качеств, характеристик, входящих в компетентность, которыми должны овладеть учащиеся; выработка критериев, по которым можно судить об уровнях достижений учащихся; оценивание уровня владения конкретными характеристиками и компетентностями в процессе наблюдения за исполнением действий учащегося в конкретных ситуациях в процессе игровой деятельности.

Практическое применение в работе музея «Память поколений» игровых методов и диагностика педагогических результатов подтверждают их целесообразность и эффективность в музейной деятельности, овладении социальной, информационной, творческой, интеллектуально-познавательной, коммуникативной и др. компетентностями. Игра делает школьника активным участником педагогического процесса, повышает его познавательную, творческую и социальную активность,

внутреннюю потребность в социальной деятельности, тем самым ориентируя на общественные ценности.

Таким образом, можно говорить, что применение игровых методов в деятельности школьного музея является универсальным средством для мотивирования учащихся к обучению и овладению основами музееведения, теми компетентностями и нравственно-патриотическими ценностями, на

которые нацелено содержание педагогического процесса. Игровые технологии при соблюдении требований к целеполаганию, условиям реализации и содержанию, направленным на формирование определенных компетентностей как педагогического результата, являются эффективным педагогическим методом и соответствуют требованиям компетентностного подхода современного образования.

Список литературы

1. Иванов Д. А. Компетенции и компетентностный подход в современном образовании // Управление современной школой. Завуч. 2008. № 1. С. 4–24.
2. Лебедева О. Е. Компетентностный подход в образовании // Школьные технологии. 2004. № 5. С. 3–12.
3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 72–75.
4. Селевко Г. К. Социально-воспитательные технологии. М.: НИИ школьных технологий, 2005. 176 с.

Кравцова О. В., педагог дополнительного образования, руководитель музея «Память поколений».

Средняя общеобразовательная школа № 89.

Ул. Строителей, 38, г. Северск, Томская область, Россия, 636000.

E-mail: olen72@rambler.ru

Материал поступил в редакцию 08.12.2009.

О. V. Kravtsova

PLAYING PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN SCHOOL MUSEUM ACTIVITY

The article considers the possibility of application of playing technologies in pedagogical activity of school museum as an effective mean of teaching the bases of museum knowledges in accordance with competent approach of modern education. The article notes the disadvantages of traditional methods of pedagogical museum activity in deciding the tasks on formation and development of basic competences of students. It opens up the requirements to organization of playing pedagogical activity: teleologism (goal setting), terms of realization and maintenance, directed on forming of competence as a pedagogical result.

Key words: *competent approach in education, competence, active methods of teaching, playing pedagogical technologies.*

Secondary Comprehensive school № 89.

Ul. Stroiteley, 38, Seversk, Tomsk oblast, Russia, 636000.

E-mail: olen72@rambler.ru