

Мальцева Анастасия Ильинична,
учитель русского языка и литературы
МАОУ «Полесская СОШ»
Полесского МО

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КЛАССОВ

Введение

Психолого-педагогические классы (группы) являются первой ступенью в процессе непрерывного педагогического профессионального образования. При подготовке будущих педагогов на этапе реализации программы предпрофессионального обучения решается целый комплекс задач, среди которых можно выделить следующие:

- осуществление профориентации обучающихся;
- формирование интереса к педагогической профессии;
- развитие у школьников навыков XXI века;
- предоставление возможностей для получения опыта психолого-педагогической и социально-педагогической деятельности (профессиональные пробы) [5, с.11].

Решение данных задач направлено на выявление педагогической одаренности обучающихся и формирование мотивации к выбору педагогической профессии.

Актуальность практики объясняется тем, что в настоящее время организация деятельности психолого-педагогических классов (групп) по подготовке будущих специалистов обусловлена требованиями, предъявляемыми к современному педагогу. Как отмечает в своей статье кандидат педагогических наук, преподаватель Хабаровского педагогического колледжа И.И. Гоголева, на сегодняшний день востребованы педагоги, владеющие «конкурентоспособными профессиональными умениями и навыками», способные к эффективному выполнению задач в условиях «неопределенности и нестабильности, характерной для современного мира» [4, с. 17]. Также отмечается многофункциональность педагогической профессии и востребованность новых педагогических профессий на рынке труда. Так, например, в атласе новых профессий, представленного российскими разработчиками, выделяется ряд профессий будущего в сфере образования, которые связаны с игровой деятельностью [1]:

Игропедагог – специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем.

Игромастер – специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов.

Возникновение подобных профессий связано с тенденцией активного внедрения игровых технологий в различные сферы человеческой

деятельности, в том числе и в сферу образования. Действительно, игровые технологии являются привычными для педагогов дошкольного и младшего школьного образования, но, как отмечает кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории, истории педагогики и образовательной практики Армавирского государственного педагогического университета И.В. Герлах, игровые технологии становятся все более востребованными и в более взрослой аудитории [3, с. 9]. Также исследователями в области общей педагогики отмечается, что игрофикация и её инструментарий предоставляют возможности для личностного развития не только обучающихся, но и педагогических сотрудников [2, с. 244]. В связи с чем мы рассматриваем игру не только как средство повышения познавательного интереса и развития 4К-навыков обучающихся, но и как средство, позволяющее подготовить будущих педагогов к работе с детским коллективом, к проектированию образовательных и воспитательных событий с элементами игрофикации.

Целью практики является организация системных профессиональных проб обучающихся с использованием игровых технологий.

Задачи практики:

- объединить педагогически одаренных школьников в сообщество игропрактиков школы;
- развивать у обучающихся психолого-педагогических классов (групп) навыки XXI века (в том числе способности к психолого-педагогической деятельности);
- расширить представление обучающихся о мире профессий, сформировать позитивный имидж педагогической профессии;
- развивать у обучающихся навыки работы в группе и с группой, а также навыки организации образовательных событий.

Описание

Рассмотрим опыт использования игровых технологий в системе организации деятельности психолого-педагогических классов МАОУ «Полесская СОШ».

С 2019 года Полесская школа присоединилась к проекту благотворительного фонда «Вклад в будущее» по внедрению Программы по развитию личностного потенциала. В рамках реализации Программы при организации внеурочной деятельности обучающихся в школе используются различные инструменты развития личностного потенциала. Одним из таких инструментов является игра «Путь в будущее», разработанная экспертами благотворительного фонда «Вклад в будущее».

Игра представляет собой метафору жизненного пути человека от 11 до 40 лет: именно в это период, по мнению разработчиков игры, жизнь максимально насыщена важнейшими решениями. Использование данной игры в работе психолого-педагогических классов делится на 2 этапа, на каждом из этапов учениками осваиваются навыки, необходимые для эффективной работы с коллективом. Далее подробнее рассмотрим каждый из этапов.

1 этап является подготовительным и строится на непосредственном знакомстве обучающихся психолого-педагогических классов с игровым пособием. Первую обучающую игру проводит педагог или тьютор, владеющий правилами игры. Задачи педагога на данном этапе – познакомить обучающихся с правилами и атрибутами игры, раскрыть практическую значимость пособия. Последнее достигается путём рефлексии и детального знакомства с атрибутами игры, на основе которых могут быть построены отдельные развивающие занятия. Так, например, происходит знакомство с некоторыми атрибутами игры:

1. **Игровое поле** (колесо баланса) (Рисунок 1). Тьюторы проводят занятие, в ходе которого ученики знакомятся с коучинговым инструментом, являющимся основной частью игрового поля. В результате обучающиеся составляют своё колесо баланса, актуальное их запросам (учеба, друзья, семья, экзамены и т.д.). Этот инструмент в дальнейшем можно использовать для выстраивания персональной траектории развития ученика, где отмечаются дефициты и пути их восполнения.

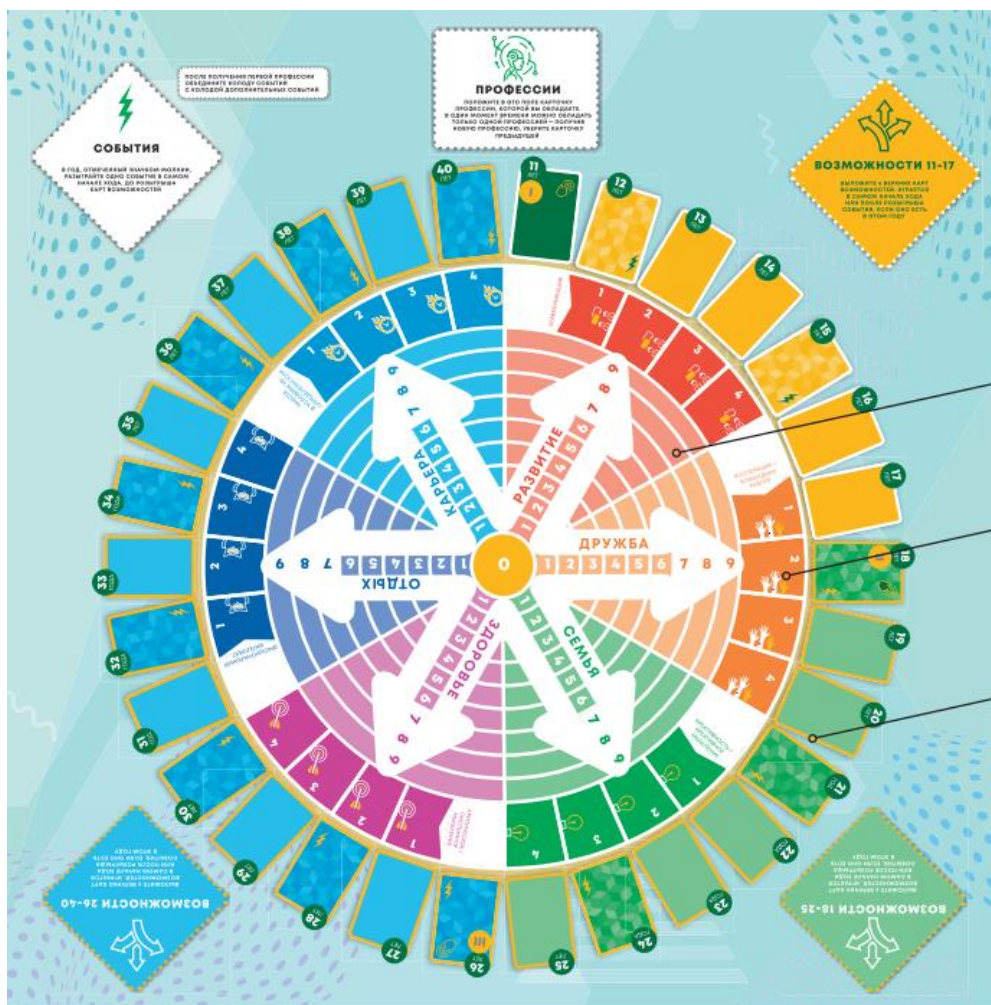


Рисунок 1. Игровое поле.

2. **Карточки профессий.** Тьюторы проводят занятие о мире профессий. В процессе занятия происходит знакомство с Атласом новых профессий и навыками будущего.

После знакомства с игрой обучающиеся психолого-педагогических классов играют самостоятельно, также самостоятельно подводят итоги игры и проводят рефлексию (примерные вопросы для обсуждения результатов игры представлены в Руководстве для педагогов [7]). Таким образом, этап знакомства с пособием уже позволяет выполнить некоторые поставленные задачи и подготовить обучающихся к профессиональным пробам. Ниже представлены элементы игры и ожидаемый эффект от их «проживания» в процессе игры (Таблица 1).

Таблица 1. Положительные результаты при работе обучающихся психолого-педагогических классов с пособием «Путь в будущее»

Элемент игры	Ожидаемый результат
Групповая работа: наличие командной цели игры и личных целей каждого участника группы	Развитие коммуникативных навыков, позволяющих поддерживать отношения сотрудничества и аргументировать собственную точку зрения
Определение траектории развития персонажа (выбор профессии, развитие навыков, необходимых для достижения выбранной профессии)	Развития навыка целеполагания и планирования; самоопределение обучающихся, осознание ответственности за собственный выбор
Фишки времени и карточки возможностей: каждый год жизни персонажа свободное время распределяется на реализацию тех или иных возможностей	Формирование представления о возможностях для личностного развития, которые имеются у каждого человека; представления о рациональном использовании временных ресурсов
Карточки событий: на определенных этапах жизни персонажа случаются разные события	Развитие жизнестойкости
Карточки профессий: три группы профессий, каждая из которых требует определенного набора навыков и дает разное количество бонусов на последнем этапе игры	Знакомство с профессиями, представленными в Атласе новых профессий; формирование представления о необходимости развития универсальных навыков, которые могут пригодиться каждому

2 этап использования игры «Путь в будущее» в организации деятельности психолого-педагогических классов представляет собой

предоставление возможностей для получения опыта профессионально-педагогических проб.

Обучающиеся психолого-педагогических классов объединяются в команды игропрактиков или фасилитаторов (такую роль отводят разработчики игры педагогу в организации игрового процесса) и проводят обучающие занятия по игре «Путь в будущее» для учеников 7-11 классов в рамках профориентации или внеурочной деятельности. Таким образом, ученики психолого-педагогических классов берут на себя роль человека, который направляет групповую работу, наводящими вопросами старается обеспечивать командное взаимодействие и помогает подросткам проявить себя. Так, «коммуникация между субъектами образовательного процесса в данном случае является средством достижения поставленных игровых и профессиональных целей» [2, с. 243].

В Таблице 2 представлены результаты, которых позволяют достичь профессиональные пробы в формате игротек, проводимых по пособию «Путь в будущее» (данных результатов можно достичь и при использовании других игровых пособий, с помощью которых возможно организовать групповую работу школьников).

Таблица 2. Положительные результаты при организации обучающих игротек по пособию «Путь в будущее»

Функция обучающегося ППК	Ожидаемый результат
Знакомство учеников с игрой, объяснение правил	Развитие коммуникативных навыков, навыков самопрезентации и презентации продукта
Организация групповой работы: обучающиеся ППК нашей школы работают с разной целевой аудиторией (как с учениками, так и со студентами, педагогами, управленцами). Соответственно перед ними стоит непростая задача – найти подход к организации групповой работы с учетом разных возрастных особенностей и запросов аудитории	Развитие навыка организации групповой деятельности, навыка понимать других людей и учитывать их интересы; Развитие навыка поддержания среды бесконфликтного общения (навыки поддержки, убеждения и осуществления влияния). Развитие самостоятельности и жизнестойкости
Подведение итогов игры и совместного обсуждения получившихся результатов	Умение организовать процесс анализа и осмысления полученного опыта (умение организации рефлексии), умение организации управляемой дискуссии

Успешные результаты проведения подобных профессиональных проб подтверждаются результатами опроса обучающихся психолого-педагогических классов, являющихся членами сообщества игропрактиков

школы. Респонденты отмечают ценность данного опыта как для личностного развития, так и для приобретения профессиональных навыков. Так, одними из самых частотных ответов стали следующие:

- «Проведение игротек позволило мне перестать бояться публичных выступлений, я могу спокойно выступать перед многочисленной аудиторией».
- «Я могу организовать работу в команде и знаю, с какими рисками могу столкнуться».
- «Мне удалось усовершенствовать свои коммуникативные навыки».
- «Я стал задумываться о том, что в жизни важно сохранять баланс, важно уделять внимание всем сферам нашей жизни».

Заключение

Организация системных профессиональных проб обучающихся с использованием игровых технологий в течение 2-х лет показала положительные результаты, которые были представлены в Таблицах 1 и 2.

Принцип последовательности применения описанной выше практики позволяет наращивать компетенции, необходимые для будущей профессиональной деятельности, а системный подход позволяет реализовать качественную теоретическую подготовку и отработку навыков.

Подтверждением этого являются следующие показатели:

- В 2024 году обучающимися психолого-педагогической группы 11-ого класса на основе данной игры был разработан «Самоорганайзер», помогающий развивать навык саморегуляции школьников. С презентацией данного продукта обучающиеся выступили на конференции «Звезда Будущего» в БФУ им. И. Канта и стали призерами регионального конкурса.
- Трое из пяти выпускников психолого-педагогической группы в 2024 году поступили на педагогические направления в высшие учебные заведения, двое из них заключили договоры о целевом обучении.
- Первая психолого-педагогическая группа 10 класса в Полесской школе была набрана в 2022 году в составе 5-ти человек. Положительные результаты реализации предпрофессиональной подготовки повысили заинтересованность обучающихся и их родителей к данному направлению, поэтому в текущем учебном году в психолого-педагогических группах 8-11 классов Полесской школы уже обучаются 36 учеников.

Адресные рекомендации

При использовании данной практики в других ОО рекомендуем придерживаться принципов последовательности и системности, опираясь на практико-ориентированный и рефлексивно-деятельностные подходы [5, с.13-14]. Также советуем ознакомиться с рекомендациями для педагогов, разработанными для проведения игры «Путь в будущее» [7]. Мы же открыты к сотрудничеству и готовы к организации совместных игротек и к обмену опытом.

Список литературы

1. Атлас новых профессий [электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://atlas100.ru/>, (дата обращения: 19.09.2024).
2. Бусель С.В., Полупан К.Л. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной и специфической игровой практики // Самарский научный вестник. 2022. Т. 11, № 4. С. 239-246. DOI: 10.55355/snvt2022114302.
3. Герлах И.В. Игрофикация и педагогические профессии будущего // Norwegian Journal of Development of the International Science. - 2020. №39-4. С.7-10. [электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-i-pedagogicheskie-professii-budushego> (дата обращения: 19.09.2024).
4. Гоголева, И. И. Опыт организации деятельности педагогических классов // Образование и воспитание. - 2022. № 4.1 (40.1). С. 17-22.
5. Концепция профильных психолого-педагогических классов [Текст]. – М. - 2021. - 63 с.
6. Лесконог Н.Ю., Шаламова Л.Ф. Формирование профессиональной мотивации у учащихся педагогических классов как основа подготовки педагогических кадров в регионах российской федерации // Педагогика и психология образования. - 2022. №1. С. 86-102.
7. Путь в будущее [электронный ресурс]. - Режим доступа: https://vbudushee.ru/Put_v_budushee.pdf