

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НА ЗАНЯТИЯХ С ДЕТЬМИ**

**Н.В. Прокофьева**

*ГОУ ВПО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»,  
г. Тамбов*

**Ключевые слова и фразы:** игровые технологии; педагогическая поддержка; социально-культурные инновации.

**Аннотация:** Представлены методологические рекомендации по данной теме, затронуты все аспекты социума, базирующиеся на элементах игры, игровом материале, видах игры. Они позволяют существенно оптимизировать процесс педагогической поддержки детей и подростков в рамках досуговой деятельности.

В современных условиях широкое распространение получает новый тип досугового учреждения – социально-культурный комплекс. Данный социальный институт призван аккумулировать ресурсы профессионалов социально-культурной сферы, работающих в условиях российской провинции. Вместе с тем, важнейшими факторами, влияющими на функционирование социально-культурного комплекса, являются минимальное финансирование и сложнейшие социально-экономические проблемы малых городов и сел России. Социально-экономические проблемы связаны, прежде всего, с низким уровнем заработной платы, высоким уровнем безработицы, усугубляющимися «социальными болезнями» населения. Все это оказывает негативное воздействие на демографическую ситуацию в регионах и с особой силой сказывается на психологическом самочувствии подрастающего поколения[1]. Данная ситуация требует принятия организационных и педагогических решений, связанных с поддержкой детей и подростков, вынужденно попавших в сложную социальную ситуацию. Подчас единственным социально-культурным институтом, способным оказать эту поддержку, становится социально-культурный комплекс.

Вместе с тем, деятельность по оказанию педагогической поддержки средствами социально-культурной деятельности сталкивается со следующими противоречиями:

- между актуальным социальным заказом на оказание педагогической поддержки детям и подросткам, проживающим в малых городах и сельской местности, и отсутствием организационно-педагогических обоснований подобной деятельности;
- между потребностью населения в оказании качественных социально-культурных услуг, связанных с педагогической поддержкой и отсутствием фундаментальных разработок в области методологии и технологии подобной деятельности;
- между потребностью регионального социума в активной профессиональной социально-педагогической деятельности, осуществляемой новыми социальными институтами – социально-культурными комплексами – и наличием когорты квалифицированных специалистов, имеющих профильную подготовку;
- между потребностью в оказании социально-культурных услуг, связанной с педагогической поддержкой, и отсутствием развитой системы информационного и научно-методического обеспечения подобной деятельности.

Для выявления особенностей современного состояния и перспективы развития социально-культурных особенностей педагогической поддержки, связанной с игровой технологией, нами был проведен констатирующий эксперимент. Технология

эксперимента предполагала проведение социологического исследования, направленного на выявление следующих социально-культурных аспектов:

- интересы и ценностные ориентации населения в области истории игры;
- знание об эстетических и специфических аспектах игровых ситуаций;
- осведомленность жителей региона относительно семейных, школьных, народных игр;
- интересы, вкусы, суждения жителей относительно традиционного использования игры в социуме;
- нравственно-воспитательные психолого-педагогические идеалы игровых аспектов в представлении жителей региона;
- степень включенности технологий игр в социально-культурный комплекс;
- отношение к арт-терапии и социо-культурной реабилитации;
- отношение к развитию образовательных технологий на основе традиционной игры.

В качестве инструментария эксперимента были разработаны три анкеты, одна из которых предназначалась для опроса учащихся школ (1 этап), вторая – для преподавателей (2 этап), а третья – для родителей (3 этап). Опрос проводился в четырех Субъектах Федерации, выбор которых обуславливался территориальной близостью к Пензенскому региону. В опросе приняли участие 321 человек. За основу был взят тип стратифицированной случайной выборки.

На **первом этапе** мы изучили мнения школьников, выборочная совокупность исследования составила 221 человек.

Опрос проводился в Пензенской, Тамбовской, Липецкой и Саратовской областях.

При анализе ответов положительным является то, что дети любят играть, но не связывают игровые моменты с научением и приобретением опыта и последующим применением в социуме. Развивается тенденция того, что стабильный интерес к игровому творчеству может быть обусловлен опытом самостоятельной творческой деятельности детей. Игра дает психолого-педагогическую установку на проверку своих сил. Данные ответы доказывают, что игра не только учит, но и лечит, раскрепощая ребенка, дает ему не только игровой опыт, но и возможность проявить накопленное в социуме.

С целью выявления социально-педагогических игровых ситуаций в школьной жизни проводился **второй этап** эксперимента среди коллектива учителей. Базовыми исследованиями стали средние школы Пензенской, Саратовской, Тамбовской, Липецкой области.

В качестве задач исследования были выдвинуты следующие:

- выявить психолого-педагогическое отношение респондентов к игровому творчеству;
- установить степень включенности респондентов и их окружения в игровое пространство;
- конкретизировать спектр интересов к данному виду игровых технологий;
- определить перспективное направление развития игры.

Опрос выявил зависимость психолого-педагогических установок и игровых ситуаций и то, что только небольшая группа учителей связывает игру и обучение. Классическая форма обучения привычна для учителя. Новейшие технологии не то, чтобы были не интересны – видимо, они требуют не только сил и разработок и являются не такими серьезными, как «рамочное» обучение. Ломка стереотипов в среде педагогов более болезненна, чем в среде детей.

Участие в игре объясняется удовольствием, объединяет друзей, повышает престиж и дает новое виденье мира. В социуме игра занимает ведущее место, осознанно или неосознанно индивидуум включается в игру, хотя четко понять свое место в игровых ситуациях и сделать верный выбор затрудняются многие. Игра в жизни учителя занимает определенную нишу и дает возможность профессиональному и творческому росту, хотя перегрузка в профессиональном плане показывает, что учитель активно отдыхать не умеет, поэтому тренажерные и социокультурные реабилитации очень нужны данной профессии.

Для выявления особенностей воспитательного, игрового потенциала и перспектив семьи, связанных с моментами воспитания в игре, был проведен **третий этап**. Технология его шла на уровне социологического исследования по следующим социально-педагогическим аспектам:

- интересы и ценностные ориентации родителей в области игровой терапии;
- знания об арт-терапии;
- осведомленность родителей относительно социальной реабилитации в социуме;
- нравственно-эстетическое представление родителей о возможностях игры;
- степень включенности в досуговое, воспитательное время (игровых ситуаций);
- отношение к видам игры как части культуры.

При анализе результатов социологического исследования было высказано предположение, что на формирование интереса к игре в развитии ребенка оказывают влияние такие факторы, как наличие собственного опыта, интерес к игровым действиям.

Основной акцент в анализе мы делаем на изучении организации игровой деятельности в разновозрастных группах населения. При этом рассмотрении основы социологического плана можно сделать вывод, что общество сильно поляризовано. При социально-педагогическом анализе процессов можно наблюдать падение не только интереса к знаниям вообще, но и интереса к игровым ситуациям. Технология разработки региональных культурных программ опирается не только в человеческий фактор, но и в финансовое обеспечение социально-культурного центра.

Результаты исследования подтвердили важность разработки педагогической модели игровой подготовки, основными ориентирами которой должны стать игровые технологии; их включение в учебную и творческую деятельность; активное внедрение проблемных методик, позволяющих освоить не только теоретические и практические основы, но и самостоятельно включиться в работу по повышению творческого потенциала нации.

Апробации разработанной модели было посвящено комплексное экспериментальное исследование. Экспериментальная работа в звене дошкольного воспитания осуществлялась на базе художественно-эстетического отделения при музыкальной школе рабочего поселка Тамала. Данное отделение работало как экспериментальная площадка (педагогическая поддержка детей в социуме). Развертыванию экспериментальной работы предшествовала работа по разработке авторской программы. Содержание учебного процесса ориентировано на ознакомление дошкольников с эстетическим началом в разговорной речи и бытовом английском, в музыкальном пластико-художественном ключе, ориентацию в пространстве и социуме на основе ролевых, театрализованных, дидактических игр. При этом использовались самые разнообразные содержательные аспекты и формы работы: дети слушали рассказы, сказки, музыкальные произведения, проблематика которых связана с творческим началом культурно-гигиенических аспектов дошкольников, участвовали в мероприятиях, приуроченных к праздникам (группы, школы, района). В процессе экспериментальной работы стимулировалось проявление креативных способностей на основе интеграции различных видов деятельности: исполнительской, импровизаторской, игровой. Занятия носили комплексный характер. В процессе работы были произведены психолого-педагогические замеры, направленные на выявление эмоционального, когнитивного, мотивационного и деятельностного параметров освоения программного материала.

Диагностический этап показал, что ребенок, входя в социум, имеет очень маленький «багаж». Развитие эмоционально-потребностной сферы зависит от характера общения ребенка со взрослыми и со сверстниками. Ребенок ждет от взрослого непосредственного участия во всех своих делах, совместного решения любой задачи в процессе ситуативно-делового общения. С помощью сюжетно-ролевых игр развивается речь, появляются собственные желания, эмоциональные сопереживания, что способствует эмоционально-художественному развитию и развитию самосознания.

Научить переживать и сопереживать – главная задача всей воспитательной работы с помощью искусства. Это означает переход от содержания, как суммы, к содержанию, как живому во всем многообразии и богатстве, как к смыслу. Не задание, пример, упражнение, а духовная работа через творчество и диалог; не подача материала в готовом виде, а поиски смысла. В этапе развития самосознания мы столкнулись со следующими кризисными явлениями:

негативизм (ребенок дает негативную реакцию не на само действие, которое он отказывается выполнять, а на требования или просьбу взрослого; для искоренения мы предлагали сюжетные игры, где это же действие обыгрывалось и просьба звучала от лица персонажа);

упрямство (это реакция ребенка, который настаивает не потому, что ему этого хочется, а потому что он сам сказал взрослым и требует, чтобы с его мнением считались; упрямство – не настойчивость, с которой добиваются желаемого; данное качество рекомендуем лечить настойчивостью в определенных тренинговых упражнениях);

деспотизм (конфликты со взрослыми становятся регулярными, ребенок находится в состоянии войны со всеми; проявление власти, диктата приводят к тирании; в данном случае очень хорошо помогает сказко-терапия);

тенденция к самостоятельности (гипертрофированная тенденция к самостоятельности приводит к дополнительным конфликтам; своеволие, которым характеризуется ребенок, исправляется ролевыми играми, групповой игрой, коллективизмом) [2].

Особенностью данных исправлений черт характера является их обесценивание, что свидетельствует об изменении отношений ребенка к другим людям и к самому себе. Он открывает для себя мир человеческих отношений и моделирует эти отношения в игре.

Во время занятия необходимо придерживаться трех правил: не наносить физического и словесного вреда окружающим, не наносить вреда себе, не наносить ущерб имуществу.

Данные показывают, что игровые ситуации, ориентированные на эмоциональное воображение детей, а не на их сознательность, значительно продуктивнее (табл. 1). Аффект (эмоциональный образ) становится первым звеном в структуре поведения. Переживания становятся сложнее и глубже. Ребенок иногда начинает сдерживать свои эмоции, пытается их контролировать. Образные представления ребенка приобретают эмоциональный характер и вся его деятельность оказывается эмоционально насыщенной.

Таблица 1

<b>Уровневая оценка творческого потенциала развития детей</b>				
Основные параметры	Уровень проявления, %			
	Начальный этап		Заключительный этап	
	Эксп. гр.	Конт. гр.	Эксп. гр.	Конт. гр.
Речевой запас	18	18	34	20
Сюжетно-сценическая подготовка	22	16	30	18
Вокальные навыки	23	24	37	25
Уровень адаптации в незнакомой среде	20	20	42	23

**Характерные данные по эмоционально-личностным качествам**

Личностное качество	Уровень проявления, %			
	Начальный этап		Заключительный этап	
	Эксп. гр.	Конт. гр.	Эксп. гр.	Конт. гр.
Интеллектуальные способности	24	26	44	28
Творческие способности	30	27	41	29
Воображение	29	30	45	32
Физическое развитие	42	30	47	33
Творческие умения и навыки	31	25	42	27
Эстетический вкус	20	15	35	18
Нравственные качества	16	15	25	16
Речь	20	22	37	22
Память	29	30	40	31

По результатам табл. 1 можно сделать вывод: дело должно иметь яркую эмоциональную окраску, иначе деятельность не состоится или быстро разрушится. На первый план выдвигается сейчас модернизация работы на основе социальной педагогики и культуры, художественной педагогики и гуманистических идей, где центр – ориентир бытия индивида и векторы поведения, как нормы этого бытия.

Из данных табл. 2 видно, что игровые технологии дают ту систему, которая соответствует природе возрастного развития не только телесного, но и душевного: понимание деятельности ребенка, как самоусовершенствование таланта. Согласно этому, знания, умения, навыки утрачивают былую самоценность и перестают быть ведущей целью образовательной системы. Чувства, воображение и психомоторика с полнокровным энергопотенциалом становятся основной целью учебно-воспитательной технологии.

Психолого-педагогической доминантой по выводу данных таблиц служит развитие речи и интеллекта. Формирование активной речи служит основой развития психики в целом. Там, где речь и мышление страдают явно, наблюдается задержка в психическом развитии и, как следствие, умственная отсталость. Умственная отсталость всегда сопряжена со стойким нарушением познавательной деятельности на основе органического поражения головного мозга. Развитие памяти способствует возникновению специальных мнемонических действий, с помощью которых ребенок пытается управлять запоминанием, мы этого достигали развитием моторики рук. Развитие эмоционально-волевой сферы идет в несколько этапов (выполнение требований взрослых; отделение собственной деятельности от деятельности других; появление мотивов действий по образцу и направленных на удовлетворение возникающих потребностей; оценка сложной системы взаимоотношения с окружающими).

«Общая сумма духовных сил человека – продукт совместного действия всех его способностей» (по У. Джеймсу), которые, в свою очередь, есть вспомогательная сила, а центральная сила успешности человека – его интерес [3].

Результаты позволяют сделать вывод, что особая роль принадлежит выработке навыков дисциплинированного, гуманного, безупречного с позиций этикета поведения. Нравственное представление не закладывается взрослыми в голову ребенка, оно формируется в его сознании на основе определенной последовательности поступков, умело направленных взрослыми. Бесконечные представления, назидания кроме вреда не

приносят ничего. Игровые технологии, напротив, дают большую самооценку и лучший результат. Именно игра вызывает качественные изменения в психике ребенка. В свободной, творческой игре, по нашим наблюдениям, закладываются основы учебной деятельности, которая потом становится ведущей. В игре формируется эмоциональная устойчивость, адекватная самооценка своих возможностей, что создает благоприятные условия для умения соотносить желания с реальными возможностями. Результаты таблицы позволяют выявить уровень развития многих личностных качеств у ребенка, а самое главное – определить его статус в детском коллективе. Особая роль принадлежит сюжетно-ролевой игре, так как в ней идет процесс приобщения к социальной жизни детского и взрослого сообщества. Здесь он получает представление о правах и обязанностях, учится согласовывать свои интересы, сдерживать желания.

По результатам опроса мы попытались решить, что означают понятия «разумные потребности» и «формирование основ таланта». Чем выше духовные потребности, тем более разумны и благородны материальные. Разумно то, что действительно необходимо, целесообразно, уместно и интересно. На уровне житейской логики, в рамках обыденного сознания разумное определяется тремя признаками: то, что имеет большинство сверстников; то, что вызывает чувство удовлетворения; то, что порождает у ребенка желание бережно относиться и делиться умениями с другими (табл. 3).

Таблица 3

Наблюдаемая реакция ребенка на образовательный материал занятий	Уровень проявления, %			
	Начальный этап		Заключительный этап	
	Эксп. гр.	Конт. гр.	Эксп. гр.	Конт. гр.
Эмоциональное обсуждение	12	17	45	25
Гордятся достигнутым	15	22	36	30
Рассказывают дома	12	12	40	15
Продолжают импровизировать над заданной темой	11	11	38	11
Просят помочь доделать творческую работу	5	7	25	7
Делятся своими знаниями и умениями	16	16	42	16
Используют материал в своих играх	12	14	33	14

Таким образом, неразвитая художественно-эстетическая потребность препятствует адекватному духовному развитию личности, оставляя неразвитыми эмоциональный мир личности, способности личности, не формируя систему внутренних ценностей и богатый духовный мир. Художественная и эстетическая потребность – сложное системное образование, связанное с механизмами катарсиса, гармонизации внутреннего мира и самоактуализации личности, следовательно, ее развитие – важнейшая задача воспитания.

Игровые технологии хороши тем, что вызывают у ребенка желание общаться со сверстниками; он приходит с хорошим настроением, неохотно покидает их. Главное, что речь идет не столько о настроении, сколько о состоянии, которое дает игра. Настроение изменчиво, зависит от многих случайных причин и поводов, состояние более устойчиво, определяет доминирующую цепь настроений. Настроение – форма проявления и существования состояния. Настроение может меняться спонтанно, состояние подлежит педагогическому регулированию. Нам кажется, что педагогическая задача состоит в том, чтобы не допустить превращения нежелательных настроений в отрицательные состояния.

Сравнительный анализ результатов участников экспериментальной и контрольной группы продемонстрировал более активное использование участниками эксперимента

навыков и умений, приобретенных на занятиях возможностей педагогической поддержки в вопросах культуры (сказки, спектакли, музыка).

Из полученных результатов следует, что игровые аспекты дают сравнительно легкое усвоение, закрепление и накопление умений и навыков. Рекомендованы методические пособия и авторская программа по педагогической поддержке и подготовке к поступлению в музыкальную и общеобразовательную школу. Все обозначенные педагогические направления работы с детьми подразумевают, что, общаясь с миром вокруг себя, с миром людей, с миром искусства, ребенок все может найти там, ибо там все есть.

#### *Список литературы*

1. Франклин Рузвельт. Культура, как эстетическая проблема / Франклин Рузвельт – М., 1985.
2. Добонов, Б.И. В мире эмоций / Б.И. Добонов. – Киев, 1988.
3. Эльконин, Б.Д. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития / Б.Д. Эльконин. – М., 1992.

© Н.В. Прокофьева, 2009