

Сценарий 4. Анализ практики создания единого образовательного пространства и форм взаимодействия с семьями детей

Творческая встреча проводится в форме игрового взаимодействия с элементами тренинга и мозгового штурма.

Методические рекомендации

Карточки для обучения № 4 – 5

ИММ в инфографике № 4 – 5

В основе – метод имитации и *моделирования* профессиональной или иной деятельности в игровой форме, по заданным правилам, включая особые формы представления полученных результатов и решений. Этапы проведения представлены ниже.

1. Ориентация. Начало взаимодействия предваряется небольшим вступлением, в котором определяются цели, правила участия, структура деятельности и небольшой тренинг для снятия напряжения.

Ведущий не должен быть излишне эмоционален, но, ему необходимы навыки *педагогического артистизма*, помогающие передать личностное отношение к теме. Основу этого понятия составляют:

- способность к личностному самовыражению, к продуктивной и продолжительной деятельности в условиях эмоционального напряжения;
- образность речи, творческая фантазия и воображение;
- наблюдательность, «сенсорная культура», управление вниманием;
- легкость приспособления к новым условиям, умение гибко перестраиваться в зависимости от ситуации, быстрота реакций на непредвиденные изменения.

2. Подготовка к проведению. Ведущий излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков, примерном типе решений в ходе игры.

3. Проведение игры. Деловая игра позволяет объединять теорию с практическим опытом, максимально «раскрыться» каждому участнику, наглядно «выявить» поведенческие и тактические ошибки, найти эффективные решения различных педагогических и организаторских проблем, «погрузиться в проблему» легко и в непринужденной форме.

Важны – продуманная концепция, нестандартное оформление внутреннего пространства и дизайн помещения, дружеская атмосфера.

В ходе игры педагоги демонстрируют свои возможности, определяют степень ответственности за предпринятые действия, их целесообразность, учатся брать инициативу, проявляя лидерские качества, ощущают радость от собственных достижений.

Предложения по совершенствованию взаимодействия с семьями воспитанников на основе инноваций в ГБДОУ разрабатываются в групповой работе с использованием технологии *мозговой штурм* (мозговая атака, Brainstorming) как один из популярных способов коллективной мыслительной деятельности продуцирования новых, нетривиальных идей. Позволяет найти

решение сравнительно несложных слабоструктурированных проблем путем применения специальных правил обсуждения.

Вначале формулируется задача, проблема и осуществляется генерация идей для ее решения. Особенность – полный запрет на любую критику идей, что стимулирует свободу высказываний и снимает психологические барьеры. Важно установить ограничения по времени. Широко описаны 4 основных правила продуктивного этапа «мозгового штурма», которые коротко формулируются в виде алгоритма: «отказ от критики – разнообразие и максимум идей – развитие наиболее продуктивной (-ых) идеи (-й)».

Творческое мышление отвечает за рождение новых идей, поэтому, сознание должно быть свободно от запретов и стереотипов (активизируется воображение, требующее открытости и раскрепощенности). Именно поэтому запрещается любая критика.

Далее – включается критическое мышление для анализа и отбора возникших идей, основные принципы: строгость, учет реальных возможностей. Этот этап предназначен для анализа, отбора и доработки наиболее продуктивных идей. Он предполагает детальный, рациональный, критический анализ выдвинутых идей, их оценку и отбор наиболее интересных и эффективных для последующей реализации.

Ведущему следует направить усилия на создание атмосферы равенства, непринужденности, увлеченности.

Результатом мозгового штурма становятся творческие варианты решений. Так как все активно участвуют в процессе генерации идей и последующего их критического обсуждения, они могут лучше понять и усвоить информацию, приобрести навыки поиска нестандартных решений.

После представления полученных результатов, командам выдаются заранее подготовленные опорные материалы, содержащие определения основных терминов, понятий, структуры, таблицы и т.д. Ведущий предлагает сравнить классические подходы к рассматриваемой проблеме с полученными в ходе командной работы, сделать анализ и синтезировать новые результаты, которые предстоит оформить в виде «Концепции» и презентовать всем.

4. Обсуждение игры. Включает описательный обзор-характеристику «событий» игры и их восприятия участниками, а также сбор практических предложений по «Концепции» совершенствования образовательного процесса на основе развивающего оценивания ГБДОУ.

Ведущий организует проведение самой игры, по ходу дела фиксируя следствия игровых действий, характер принимаемых решений, внесение поправок, изменений, разъясняет неясности и т. д.

Инструктор – игротехник необходим для участия в игре, так как он имеет представление о последствиях игровых действий и является «проводником» правил. Но не стоит стремиться к максимально подробному, полному разъяснению всех деталей игры. Многие правила по-настоящему уясняются участниками лишь по ходу взаимодействия. Чрезмерное инструктирование до начала самой игры может запутать участников или

привести к снижению их интереса. В принципе инструктирование лучше свести к минимуму. Что же касается обсуждения последствий тех или иных игровых решений, «ходов», то их имеет смысл проводить уже после завершения игрового действия, когда их содержание становится более ясным для всех.

Судьи-рефери либо эксперты - безусловно, необходимы для контроля. Организационная сторона их деятельности обеспечивает педагогическую результативность игры и сказывается, например, на характере распределения ролей для активного включения всех участников в деятельность.

Действуя в их качестве, важно помогать ведущему поддерживая ход игры, соблюдение игровых правил (правил взаимодействия между играющими), но не вмешиваться активно.

Тренер. В некотором смысле ведущий выступает и в качестве тренера. Он может даже давать прямые подсказки, направленные на то, чтобы помочь полнее использовать возможности игры. Речь идет о подсказках, помогающим использовать потенциал игрового действия (например, какие возможности дает то или иное правило, какой выбор действий связан с тем или иным поворотом сюжета и т. д.).

Эксперт либо ведущий по завершению игры организует обсуждение-рефлексию, в ходе которого следует избегать навязывания собственных выводов и обобщений. Важно «подвести» играющих к обобщению результатов в виде оценочных выводов, побуждая их сопоставлять игровую модель и реальные явления, обдумывать связи между содержанием игры и реальной практической деятельностью.

Возможный вариант проведения – *игровой серпантин*, когда участники располагаются за столами, выполняют определенные задания (делятся опытом, предлагают развивающие игры, новые формы взаимодействия с детьми по заданным условиям), а по прошествии определенного времени – команды меняются местами по кругу. За столами остаются только ведущие, которые задают условия работы. В конце – проводится рефлексия достижений в ходе игры.