(cc) BY

Явловская Прасковья Егоровна
психолог
Игнатьева Прасковья Михайловна
воспитатель
МБДОУ «ЦРР – Д/С «Кыталык»
с. Чурапча МО «Чурапчинский улус (район)»
Республики Саха (Якутия)»
с. Чурапча, Республика Саха (Якутия)

ИГРОМАСТЕР – ВЕКТОР РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНТНОСТИ ПЕДАГОГА ДОШКОЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ

Аннотация: *в данной статье рассматривается деятельность игромастера как совершенно нового специалиста – универсала, владеющего не только технологией игры, но и актерским мастерством, психологическими знаниями, организаторскими способностями. Основной целью для авторов является создание условий для формирования новых компетенций педагога-игромастера.*

Ключевые слова: *игра, деятельность, технологии, кейс, компетенции.*

В настоящее время наработано достаточно научно-практических трудов и материалов, где с разных позиций раскрывается философская и психологическая сущность игры, методика организации и проведения игр. Наряду с этим, недостаточно разработан вопрос формирования такого специалиста, который владеет не только организационными способностями, технологией игры, но являлся бы настройщиком, психологом настроения участников игры, раскрывал их скрытые потенциалы, умело использовал игровое пространство и т. д. Специалиста, обладающего всеми этими компетенциями, мы называем игромастером.

Игра является неотъемлемой частью жизни человека, одним из факторов развития ребенка. В игре мы познаем окружающий мир, приобретаем социальные навыки, учимся общению, формируем свои коммуникативные и творческие способности. Теоретический анализ литературных источников показывает, что роль игры в развитии ребенка огромна, следовательно, её потенциал можно и

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

нужно использовать в образовательном процессе. Исходя из этого, многие педагоги используют игру в своей деятельности, но в основном поверхностно, не используя весь потенциал игры, ее возможности, что может повлечь определенные ошибки. Дело в том, что игра – это очень тонкий инструмент, через который осуществляется связь педагога с детьми. Она способствует подаче информации в таком виде, в котором будет более понятна и интересна аудитории [3]. Основываясь на такие проблемы, формируется главная цель – формирование новых компетенций педагога – игромастера.

В «Толковом словаре живого великорусского языка» В. Даля говорится, что мастер – это человек, занимающийся каким-либо ремеслом качественно и успешно [2]. Энциклопедический словарь раскрывает термин игра как вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [1]. Из этого следует, что слово игромастер подразумевает под собой специалиста по разработке, сопровождению и организации обучающих игр с использованием симуляторов. Это человек, способный при помощи различных средств и технологии, увлечь детей, создавая новые и интересные игры [4].

Игромастер – прежде всего педагог, обладающий определенной базой знаний, который постоянно совершенствуется, он должен знать физиологические и психологические закономерности развития личности, для того чтобы наладить контакт с аудиторией, чтобы понимать место игры в каждом возрастном периоде.

Научить педагога эффективной организации игры – само по себе дело сугубо педагогическое. Исходя из всего этого, в нашем учреждении реализуется проект «Воскресная школа игромастера. Основной идеей проекта является подготовка педагогов нового уровня – игромастеров.

Подготовка игромастеров состоит из теоретической подготовки – осуществляется при сотрудничестве с кафедрами высших учебных заведений и институтов образования; практической подготовки – мастер – классы от ведущих педагогов ДОУ; уроки актерского мастерства актеров театра, ТЮЗ; психологические тренинги. Также реализация практической части на базе ДОУ; Дистанционное

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

обучение – мультимедиа материалы; индивидуальные онлайн консультации по Skypу; онлайн наблюдение за игровой деятельностью.

Основной деятельностью игромастеров является:

1. Организация образовательной деятельности в ДОО: проектирование своей деятельности, формирование содержания работы, проведение образовательной деятельности по игровым технологиям, формирование кейса игромастера.

2. Обучение и помощь родителям, детям, социальным партнерам: обучение игровым технологиям, консультативная помощь, проведение мастер-классов, подготовка волонтеров, дворовых вожатых.

3. Работа в «Воскресной школе игромастера»: Оказание консультативной помощи, предоставление игровой платформы, помощь игромастера и проведение тематических встреч, семинаров для семей с детьми раннего возраста, социально-неблагополучным семьям и семьям с детьми инвалидами и ОВЗ.

4. Оказание услуг игромастера, аниматора, проведение детских праздников.

В зависимости от видов игр, по которым могут специализироваться педагоги, нами выделены следующие типы игромастеров: Мастер – творец, владеющий сюжетно ролевыми, театрализованными, режиссерскими играми; логомастер – игры с предметами, настольно-печатные, словесные, логические игры; спортмастер – подвижные игры, эстафеты; этноигромастер – национальные подвижные, настольные, сюжетно – ролевые, игры с предметами.

Основными заказчиками и контингентом деятельности игромастера могут явиться: Дети раннего возраста; воспитанники дошкольных учреждений от 3 до 7 лет; школьники; Будущие родители; родители неорганизованных детей от 0 до 3 лет; Родители дошкольного учреждения; бабушки, дедушки; Педагоги общеобразовательных школ; Школа третьего возраста; Сфера культуры; Социальные партнеры.

Показателями эффективности деятельности игромастера является его профессиональная компетентность: наличие перспективного плана работы, кейса, прохождение курсов повышения квалификации и переподготовки, участие в

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

профессиональных конкурсах, организация и проведение кружков, секций; информационная компетентность: наличие электронного портфолио, личный сайт, блог педагога; система работы с родителями и общественностью: реализация совместных мероприятий с родителями и общественностью, создание открытого информационного пространства с родителями; охрана физического и психического здоровья детей: индивидуальная работа с детьми, инклюзивное образование; организация предметно – пространственной среды, картотеки игр и игротеки.

Таким образом, овладение новыми компетенциями педагога – игромастера, позволит расширить возможности как самого педагога, так и внедрить игровые технологии в другие сферы жизнедеятельности, помочь в формировании педагогической культуры родителей, в развитии личности ребенка.

Список литературы

1. Большая советская энциклопедия: В 30 т. / Гл. ред. А.М. Прохоров. – 1969–1978.

2. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. – СПб., 1863–1866.

3. Капкова В. Игромастер как перспективная педагогическая специальность / С.В. Сидоров.

4. Шуть Н.Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2008.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)