

Галямина Галина Ивановна

педагог дополнительного образования
высшей категории, руководитель
историко-краеведческого клуба «Исток-39»

Назарова Лариса Васильевна

педагог дополнительного образования
высшей категории, руководитель
историко-краеведческого клуба «Исток-39»
МБУ ДО г. Новосибирска «ДДТ «Центральный»
г. Новосибирск, Новосибирская область

DOI 10.21661/r-469254

СОЗДАНИЕ ДИАГНОСТИЧЕСКОГО ИНСТРУМЕНТАРИЯ В ДЕТСКИХ ТВОРЧЕСКИХ ОБЪЕДИНЕНИЯХ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье на примере деятельности историко-краеведческого клуба рассмотрены возможности и варианты использования опосредованных форм диагностики результативности образовательного процесса в детских творческих объединениях в рамках системы дополнительного образования. Авторы приходят к выводу, что применение игрового метода в самых различных формах может быть применимо в творческом объединении любой направленности. Каждая область знаний, каждое направление деятельности имеет свою занимательную сторону, которую можно облечь в определенную игровую форму.

Ключевые слова: дополнительное образование, детские творческие объединения, диагностика качества обучения, опосредованные формы диагностики, игровые методы, сюжетные настольные игры, ролевые учебные игры, походно-экспедиционная практика, творческие проекты, учебно-практические конференции.

Дополнительное образование, несмотря на всю специфику его организации, подчиняется всем закономерностям образовательного процесса: оно должно иметь цели, задачи и результат. Педагоги и методисты ставят педагогические цели и задачи, проводят диагностику, осуществляют мониторинг образовательного процесса, реализуют образовательную программу. Но ни один ребенок никогда не придет ни в один кружок, если ему предложат поучаствовать в реализации образовательной программы и овладеть рядом весьма полезных компетенций. Вряд ли окажется увлекательным для детей и подростков проведение на занятиях в любимом кружке контрольных работ, напоминающих контрольные работы в общеобразовательной школе. Поэтому перед педагогами дополнительного образования стоит задача создания собственной системы диагностики качества обучения, которая бы не копировала школьную систему, выгодно отличаясь от нее разнообразием форм и опосредованностью контроля. Система дополнительного образования хороша именно своей свободой от заранее заданных форм организации всего образовательного процесса. Для детей и подростков это возможность получить в неформальной обстановке новые знания и расширить горизонты социальной активности. Для педагога – простор для реализации его творческого потенциала и воплощения всех творческих идей.

Возможности создания диагностического инструментария на основе такого подхода мы продемонстрируем на опыте работы историко-краеведческого клуба «Исток-39». Наше творческое объединение работает с 1983 года по авторской образовательной программе «Юные исследователи Сибири» для детей и подростков от 11 до 15. Деятельность клуба включают два направления: историко-краеведческое и туристско-краеведческое. Наши обучающиеся осваивают основы таких научных дисциплин как палеонтология, историческая антропология, археология и этнография. Учатся навыкам пешего, лыжного, водного и горного туризма, осваивают основы ориентирования и топографии. В деятельности нашего клуба сочетаются аудиторные занятия и занятия за пределами учебных кабинетов. Большое место в работе клуба отводится походно-экспедиционной практике.

Размышляя над проблемой формирования своего диагностического инструментария, мы обратили внимание на использование игрового метода. О роли игры в развитии ребенка говорить излишне. Игра как метод обучения и воспитания, передачи опыта использовалась с древности в народной педагогике. В современной педагогике игра выступает в двух проявлениях – как самоценная деятельность и как форма деятельности. Мы решили облечь в различные игровые формы необходимые действия по проведению диагностирования хода образовательного процесса.

Игровые формы весьма разнообразны. Для начала мы решили использовать обычные настольные игры, такие как домино, лото или тетрис. Такие игры педагогу легко приспособить, наполнив новым содержанием, для своих целей. Так, на пластинах или карточках вместо обычных точек нарисованы, например, топографические знаки и написаны их названия. Правила – правила обычной игры, только подбирать пластинки надо не по количеству точек, а искать карточки с названиями объектов и рисунками соответствующих им топографических знаков. По такому принципу построены игры «Топографическое лото» и «Топографический тетрис». Игры такого типа можно использовать в группах разных лет обучения, устраивая проверку прочности освоения содержания тем. Кроме того, такие игры можно преобразовать в электронные версии, что привлекает внимание современных детей и подростков, увлеченных различными компьютерными играми.

Особенно нас заинтересовали возможность использования в диагностических целях сюжетных настольных игр. Итогом нашей работы в этом направлении стало создание комплекта настольных игр по темам историко-краеведческой подготовки первого года обучения. В основе этих игр – обычные настольные игры, когда участники игры, бросая кубик, продвигают по игровому полю свои фишki на определенное количество «шагов». Мы наполнили форму своим содержанием. Теперь это не просто игровые поля. Это древние леса и долины мезозойской эры, ойкумена эпохи раннего железного века, речная долина каменного века. Фишki представляют персонажей соответствующих эпох. Правила

этих игр таковы, что успех продвижения по игровому полю зависит не только от выпавших на игральном кубике чисел, но и от знаний игрока по данной теме. Успешно пройти сложный этап, выйти победителем в «битве» с враждебным игровым персонажем можно при условии правильного ответа на «Коварные вопросы Судьбы». Вопросы задает ведущий (педагог). Вопросы составлены по теме курса, по которой надо провести проверку уровня освоения учебного материала.

Затем возникла мысль дать возможность детям продемонстрировать уровень своих знаний, представив себя в каком-либо игровом образе. Так была разработаны ролевые учебные игры «Палеонтологический заповедник» и «Путешествие по Реке времени». В этих играх наши воспитанники перевоплощаются в научных сотрудников Палеонтологического заповедника, в путешественников на Машине времени. В Палеонтологическом заповеднике «научные сотрудники» знакомят посетителей с образом жизни вверенных им животных далеких геологических эпох. При этом рассказ о животном должен соответствовать определенному плану. В данном случае проходит проверка уровня освоения навыков работы с научно-популярной литературой, начальных навыков учебно-исследовательской работы.

Игра «Путешествие по реке времени» подводит итоги целому учебному курсу первого года обучения ознакомительного уровня. Проверочные задания растворены в игровом действии. Игра построена на соревновании между командами или отдельными игроками, проходит весело, азартно, а педагоги в результате получают необходимый для контроля материал. Такие диагностические игры гораздо эффективнее и намного интереснее обычных тестовых заданий.

Большое значение имеет подведение итогов всего учебного года, когда проходит так называемая итоговая аттестация. Не правда ли, звучит малопривлекательно не только для детей, но и для взрослых? Необходимо как-то скрыть эту формальную и унылую сторону окончания учебного года. На помощь приходят игры! Так у нас возникла идея проведения Смотра готовности к летнему походно-экспедиционному сезону и Слета юных археологов. Если Смотр

проводится в один день, то Слёт занимает три дня. Сценарий Смотра прост, он включает прохождение контрольно-комбинированного маршрута, по окончании Смотра ребята получают Свидетельство о готовности к летним походам и экспедициям.

Слёт требует большой подготовки. Его центральную часть составляет ролевая игра «Искатели древности». Конечно, если убрать игровое оформление, то мы увидим контрольно-комбинированный маршрут в сочетании с историко-краеведческой викториной. Игровая оболочка преображает диагностику результатов работы по реализации целей и задач образовательной программы в увлекательное действие, в котором активное участие принимают младшие и старшие кружковцы, выпускники клуба! Надо написать сценарий игры, распределить роли, подготовить всю обширную игровую атрибутику: костюмы судей-игровых персонажей, изображения древних артефактов, карты игрового пространства, указатели этапов маршрута, и многое другое. Подготовка занимает много времени, но вполне себя оправдывает. Слёт давно стал одним из самых ожидаемых событий летнего сезона. А протоколы прохождения дистанции являются прекрасным диагностическим материалом. Кроме того, надо отметить еще одну важную с точки зрения диагностики деталь. Роль судей на этапах выполняют старшие кружковцы третьего и четвертого года обучения. Они оценивают качество прохождения этапов, показывая, тем самым, свой уровень подготовки, который оцениваем уже мы, педагоги.

Завершает учебный год в нашем клубе летняя походно-экспедиционная практика, в которой принимает участие большинство кружковцев. Здесь уже не до игр. Поход, сплав или экспедиция – дело серьезное, требующее от наших воспитанников мобилизации всех знаний, умений и навыков, полученных на занятиях в клубе. Здесь диагностика результативности предстает перед нами в опосредованном, но достаточно жестком варианте. Непосредственно в ходе самой работы на раскопе или продвижения по маршруту раскрывается уровень освоения и теоретических знаний, и практических навыков.

Отдельно надо остановиться на такой форме диагностики, как работа над творческими проектами и участие в учебно-практических конференциях. Творческие проекты представляют собой отдельную большую тему, и в данный момент мы не будем на ней останавливаться. Достаточно сказать, что конечным пунктом работы над проектом является представление результатов на учебно-практической конференции. Участие в конференции в полной мере позволяют диагностировать уровень формирования навыков учебно-исследовательской работы на разных этапах развития ребенка. И выявить воспитанников, проявляющих повышенный интерес к этому виду деятельности.

Использование игрового метода для реализации целей и задач образовательного процесса стало основой нашего диагностического инструментария. Игры не только активизируют познавательную деятельность обучающихся, укрепляют мотивацию познавательной деятельности. Использование на занятиях в детских творческих объединениях различных игр дает возможность проводить контроль качества и уровня освоения суммы знаний в опосредованной форме, исключающей возможность появления стрессовой ситуации, часто сопутствующей различного рода проверкам. Игра помогает избежать формализации диагностического процесса и заменить негативную эмоциональную окраску ситуации контроля на положительную.

Применение игрового метода в самых различных формах может быть применимо в творческом объединении любой направленности. Каждая область знаний, каждое направление деятельности имеет свою занимательную сторону, которую можно облечь в определенную игровую форму, благо таких форм существует достаточно много. При этом любая из игровых организационных форм легко воспроизводима. Любую из них руководитель творческого объединения может, наполнив своим содержанием, использовать для самопроверки обучающихся, для проведения диагностики любого уровня, от начальной до итоговой. Кроме того, различные игровые формы могут стать свободной формой проявления творческой фантазии педагога. А творческий, далекий от формализма

педагог гораздо эффективнее сможет сформировать творческий, активный подход к жизни у своих воспитанников.

Список литературы

1. Аверин В.А. Психология детей и подростков: Учеб. пособие. – СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 1998. – 379 с.
2. Выготский Л.С. Педология подростка // Собр. соч.: В 6 т. Т.4. – М.: Педагогика, 1984 – 433с.
3. Хёйзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинг; сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
4. Шаршакова Л.Б. Педагогическая диагностика образовательного процесса: Методическое пособие для педагогов дополнительного образования. – СПб.: Изд-во ГОУ «СПб ГДТЮ», 2013 – 52 с.