

Педагогические технологии в детском оздоровительном лагере

В настоящее время можно констатировать, что педагогические технологии организации развивающего отдыха детей – важнейшая тема в определении перспектив развития сферы детского отдыха. Здесь очень важен анализ педагогического инструментария, необходимого для работы с детьми в особых условиях детского лагеря:

- удаленности детей от дома, от родителей и близких;
- самостоятельного взаимодействия в группе сверстников;
- преодоления трудностей общения, эмоциональных переживаний, изменений, связанных с отсутствием привычного быта и режима дня.

Поиск и разработка педагогических технологий, отвечающих запросам современных детей и родителей в организациях развивающего отдыха не останавливаются. Основываясь на опыте классификации педагогических технологий (Г. К. Селевко, Н.В. Бордовская, А.В. Хуторской), можно выделить их несколько групп:

- технологии развития креативного мышления и творческих способностей;
- технологии интерактивного взаимодействия;
- технологии мотивации социально активной деятельности;
- технологии культурного реконструирования и производства;
- квест – технологии.

Каждая из этих групп представляет определенный набор педагогических инструментов, разработанных и апробированных разными авторами. И все они направлены на решение современных задач в формировании личности ребенка, его творческого потенциала, коммуникативной компетентности, социальной активности.

Технологии развития креативного мышления и творческих способностей

Технологии развития креативного мышления и творческих способностей предназначены для стимулирования у детей активности познавательных процессов, фантазии и воображения, потребности в самовыражении в различных видах творческой деятельности. Эта группа технологий ориентирована на использование в разных типах детских лагерей.

Технология развития творческого начала в детях (Э.П. Торренс) – методика развития творческих способностей ребенка, основанная на убеждении, что каждый ребенок имеет свой талант, только ему нужно помочь

открыться. Американский психолог Э. П. Торренс разработал систему развития творческого потенциала в детях разных возрастных групп, включающую в себя:

- приемы необычного использования знакомых вещей (необходимо назвать возможные способы необычного использования знакомых предметов);
- способы использования геометрических фигур (назвать как можно больше предметов, в которые входят заданные/существующие геометрические фигуры);
- метод «спроси - угадай», направленный на формулировку возможных вариантов причины и следствия определенной/заданной ситуации.

Данная система структурировано представлена в диагностической методике оценки креативности Торренса. В тесте, например, предлагаются такие группы заданий:

1. «Вопросы» - придумать как можно больше вопросов о происходящем на картинке.
2. «Причины» - придумать как можно больше причин, вызвавших события, происходящие на картинке.
3. «Следствия» - придумать как можно больше следствий, вытекающих из происходящего на картинке.
4. «Улучшение предмета» - придумать как можно больше способов улучшения какого-либо предмета (игрушки).
5. «Необычное использование» - придумать как можно больше способов необычного использования какого-либо предмета (игрушек, пакетов, пластиковых бутылок и др.).
6. «Необычные вопросы» - придумать как можно больше вопросов о тех или иных предметах.
7. «Незаконченные фигуры» - создать как можно больше оригинальных изображений на основе заданных незаконченных фигур.
8. «Повторяющиеся линии» - создать как можно больше оригинальных изображений на основе заданных пар параллельных линий.

Используя эту технологию, педагог формирует условия для развития творческого мышления у детей разных возрастных групп (5-17 лет).

Класс открытых задач – технология, опирающаяся на идеи У. Райтмана, выделившего класс задач, которые называли открытыми, т.е. не имеющими однозначного решения и предполагающими несколько вариантов решения. Такие задачи направлены на развитие воображения у детей и подростков. К

классу открытых задач можно отнести педагогические приемы, стимулирующие развитие креативного мышления:

- дополнить рисунок;
- придумать заголовок к рассказу или картинке;
- придумать различные варианты завершения предложения или рассказа;
- найти взаимосвязь между предметами, событиями или явлениями;
- сконструировать предметы из предложенных материалов и др.

Арт-терапевтические техники, игры и упражнения (А.И. Копытин, Е.Е. Свистовская) – практики, основанные на использовании изобразительных материалов и других средств искусства, направленные на создание визуальных образов в процессе творческой деятельности, отражающие особенности развития ребенка, его способности, личностные характеристики, интересы. Арт-терапевтические техники ориентированы на решение самых разных психологических проблем (кризисных состояний, конфликтного поведения), на развитие креативности. В детских оздоровительных лагерях (ДОЛ) получили распространение такие виды арт-терапии как:

- анимационная;
- песочная;
- сказкотерапия;
- работа с глиной;
- складывание оригами;
- танцевально-двигательная терапия;
- изотерапия;
- драматерапия;
- цветотерапия и др.

Использование разнообразных упражнений и арт-терапевтических техник способствует раскрытию внутреннего мира и творческого потенциала ребенка, дает положительный эмоциональный заряд.

Техника «марание» способствует развитию фантазии и воображения. В процессе использования данной техники отсутствуют структурированные изображения и сюжеты, зато появляются самые различные сочетания отвлеченных форм и цветовых пятен. В ходе работы детям предлагается рисовать пальцами или ладонями. В результате ребенок погружается в творческий поиск.

Техника «парное рисование» - совместное рисование детей, которое учит сотрудничеству, поведению в конфликтной ситуации, развивает способности конструктивного взаимодействия, способствует развитию навыков саморегуляции, умения работать по правилам.

В ходе работы дети делятся на пары, каждой из которых раздается по листу бумаги, краски или карандаши. Другие материалы лежат на отдельном столике, чтобы любой ребенок мог взять то, что ему понадобится. Двое рисуют на одном листе единую композицию или образ. При этом есть важное условие: нельзя заранее договариваться о том, что это будет за рисунок, нельзя разговаривать в процессе работы. Кроме красок и карандашей разрешается использовать цветную бумагу, готовые образы из журналов, вырезая и приклеивая их в дополнение к композиции.

Технологии интерактивного взаимодействия

Технологии интерактивного взаимодействия ориентированы на формирование навыков восприятия и переработки информации в условиях игрового пространства. Наиболее распространенными в этой группе являются игровые технологии – ролевые, деловые игры, игры – проблематизации (нахождение проблем с целью их решения), профессионально-ориентированные учебно-ролевые игры, а также дискуссионные технологии.

Использование интерактивных технологий направлено на создание условий для формирования навыков взаимодействия, накопления опыта общения, восприятия информации, для разрешения личностных и межличностных проблем посредством включения в игровую ситуацию.

Ролевые игры – игры обучающего или досугового направления участники действуют в соответствии с характером выбранной роли, особенностями среды, логикой действия сюжета, в котором данная роль развивается. В ролевой игре обязательно есть сюжет и правила действия всех участников.

Деловые игры – моделирование ситуации, воссоздающей предметное и социальное содержание предполагаемой профессии – распределение участников по профессиональным ролям; игровая обработка практик деятельности будущего специалиста, его лексики, внешнего вида, поведения, коммуникации, решений.

Дискуссионные технологии – групповая тематическая дискуссия, мозговой штурм и метод WorldCafe («Мировое кафе»), парламентские (британские) дебаты, идейная карусель, Case-study(метод кейсов) и др.

Они предназначены для развития у детей потребности в общении, умения выражать свою точку зрения, внимательно выслушивать оппонентов и грамотно формулировать вопросы, оценочные характеристики, критические замечания.

Групповая тематическая дискуссия – практика, в процессе которой предполагается:

- формирование небольших групп, выбор секретаря, фиксирующего результаты обсуждения;
- конкретизация обсуждаемого спорного вопроса, распределение заданий в группах;
- организация процесса обсуждения (около 20 минут);
- подведение итогов дискуссии.

Мозговой штурм – технология инициирования предложений и идей по заданной тематике. Реализуется посредством прохождения следующих этапов:

- предварительный: постановка четко сформулированной проблемы, выбор способа проведения мозгового штурма;
- основной: усвоение правил запрета на ограничения, критику, оценку высказанных предложений, генерация максимального количества идей;
- заключительный: анализ, группировка, комбинация, обсуждение, оптимизация высказанных идей, отбор наиболее продуктивных способов решения поставленной проблемы.

WorldCafe («Мировое кафе») – технология организации диалога в уютной обстановке привычного кафе или обстановке, имитирующей кафе. Организатору необходимо определить актуальную тематику обсуждения; создать непринужденную атмосферу в помещении, где планируется проведение обсуждения (свободная расстановка столиков, канцелярские принадлежности для фиксации результатов деятельности рабочих групп); озвучить правила работы; подвести итоги. Успех WorldCafe («Мировое кафе») зависит от реализации основных принципов этой технологии:

- создание атмосферы гостеприимства;
- поощрение добровольного вклада каждого участника диалога;
- фиксация внимания на успешном опыте и дискуссионных вопросах;
- коллективный просмотр и обсуждение идей, находок.

Парламентские (британские) дебаты – технология обсуждения философских, политических, социальных, культурных, экономических, экологических и других проблем в формате парламентских отношений. Выступления содержат систему аргументов и доказательств, выражающих определенную позицию выступающего, предусмотрена критика в адрес представленной идеи.

Основные этапы дебатов включают в себя:

- выступление представителей сторон на трибуне с программным манифестом;

- предоставление другим участникам возможности задать вопросы и прокомментировать выступление;
- оценку педагогом (в роли спикера) профессиональных качеств выступающих и глубину понимания обсуждаемых ими проблем;
- голосование и подведение итогов дискуссии.

Идейная карусель – работа в микрогруппах по генерированию и обмену идеями и предложениями. Для организации работы в этом режиме необходимо:

- создание микрогрупп (4-5 человек);
- формулировка вопроса педагогом;
- спонтанная запись ответа на вопрос участникам группы в условиях экономии времени;
- передача по часовой стрелке листов с записями соседям по группе;
- дополнение записей новыми ответами (окончание обмена записями ведется до тех пор, пока участник не вернет свой лист с ответами);
- обмен результатами работы в микрогруппах: обсуждение предложений, выявление продуктивных мнений, внесение их в итоговый список.

Case-study, или метод конкретных ситуаций, - метод, основаны на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (кейсов). Результатом работы в данной технологии является оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

Для достижения цели педагог организует образовательное пространство согласно определенной логике:

- подготовительный этап (педагог готовит кейс, обдумывает систему заданий, вопросов);
- основной этап (организация обсуждения кейса, постановка вопроса, проведения целостного анализа ситуации, озвучивание комментариев, подведение итогов обсуждения кейсов);
- завершающий этап (подведение итогов работы, систематизация ее результатов, выявление недостатков и положительных моментов процесса обсуждения, фиксация рекомендаций, применение результатов в практике взаимоотношений).

Результатом использования технологии является сформированность компетенции самоанализа, активизация механизмов личностного развития.

Технологии мотивации социально активной деятельности

Понятие «социальная активность личности» рассматривается в современной литературе как интегрированное качество личности, «проявляющееся в самостоятельной, целенаправленной деятельности на благо общества, результатом которой является творческое преобразование окружающей действительности».

Тренинг – технологии – технологии, направленные на овладение навыками общения, формирование поведенческих установок, адекватных различным ситуациям. К прогнозируемым результатам использования данной технологии относятся улучшение психологического и социального здоровья участников, ориентация на устойчивое саморазвитие.

К основным приемам реализации тренинга, предполагающим активное участие подростка относятся различные социально-психологические упражнения, игры, мозговой штурм, групповые обсуждения, демонстрации, флешмобы и др.

Эффективной технологией стимулирования и реализации социальной активности является *социальное проектирование*, сущность которого заключается в анализе социального объекта и выявлении причин их возникновения; в выработке целей и задач, характеризующих желаемое состояние объекта; в разработке путей и средств достижения поставленных целей.

Практика реализации проектной деятельности в настоящее время широко распространена и формирует у обучающихся социальные навыки принятия решений, ответственности, соучастия, понимания, планирования, деятельности в команде, а также способствует профессиональному самоопределению и становлению гражданского самосознания.

Примеры применения этих технологий можно встретить в общественных организациях – добровольческих отрядах, группах шефской помощи, организациях, занимающихся волонтерской деятельностью.

Технологии культурного реконструирования и производства

Интерес и тяга к историческому или культурному реконструированию стали одной из предпосылок организации нетрадиционных тематических смен в детских лагерях на основе технологии культурного реконструирования. Задача исторической реконструкции заключается в том, чтобы, «основываясь на литературных, археологических и исторических источниках, воссоздать дух конкретного времени, исторические события с ним связанные, быт и культуру той эпохи».

Среди технологий культурного производства выделяется *мастерская ценностных ориентаций*. Она направлена на решение задач духовного развития личности, позволяет подросткам проанализировать различные точки зрения по поводу какой-либо проблемы и сформировать собственный взгляд. Алгоритм построения мастерской ценностных ориентаций включает в себя ряд этапов:

- начало мастерской – первое задание, мотивирующее дальнейшую деятельность участников. Оно актуализирует личный опыт каждого и создает ситуацию выбора, сбора ассоциаций, пробуждает фантазию, включает в деятельность;
- первый этап – работа с материалом, информацией, ситуацией, опытом отношений. Он включает создание индивидуального творческого продукта (спонтанный рисунок эмоционального состояния, плакат с представлением проблемы и призывом к ее решению, листовка и др.);
- второй этап обращает к новой информации, ее обработке (составление схем, планов, проектов, рассмотрение и создание афиш, рисунков, газет и др.), к корректировке творческого, актуального для общественной жизни или отношений продукта. Обсуждение в группе, возникновение разрыва между старым и новым пониманием, выдвижение новых гипотез и вопросов, представление своих открытий всем участникам;
- рефлексивный этап – завершение работы общим анализом деятельности.

В качестве творческих социально направленных продуктов участниками мастерской создаются слоганы, плакаты, эссе, репортажи. Главный результат – создание условий для осмысления существующих ценностных суждений, ранжирования собственных ценностных ориентаций, рождение и освоение новых идей, направленных на саморазвитие и благо окружающих.

Квест - технологии

Квест – технологии (от англ. *quest* – «поиск», «приключение») в педагогике – это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой ребенок выполняет поиск решения конкретной задачи. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества.

Существуют виртуальные и живые квесты.

По структуре квесты делятся на квесты-проекты и последовательные квесты, где необходимо шаг за шагом, получая подсказки, разгадать головоломку.

Особый интерес представляют живые квесты, направленные на выполнение определенного проблемного задания. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещения и поисковые действия. В процессе участия в таких квестах дети постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации.

Как технология квест включает в себя основные виды заданий:

- пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате (презентация, плакат, рассказ);
- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основании заданных условий;
- компиляция – переработка информации из разных источников;
- творческое задание – творческая работа в определенном жанре (создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика);
- аналитическая задача – поиск и систематизация информации;
- достижения консенсуса – выработка решения по острой проблеме;
- оценка – обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование – объективное изложение информации;
- убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе разных источников.

Процесс прохождения этапов игры может сопровождаться посещением культурного или исторического объекта, знакомством с промыслами той или иной местности, ее достопримечательностями. Это может быть выход к природным объектам (заповедники, геологические объекты) или посещением мастер – классов (выполнение заданий в художественных мастерских, кузницах, пунктах общественного питания и др.), где участники квеста получают возможность познакомиться с основами того или иного мастерства и своими руками изготовить различные изделия.

Овладение технологиями организации мастерских ценностных ориентаций, историко-культурного реконструирования, организации поисково-исследовательских квестов позволяет создать условия для осмысления каждым участником своего личного опыта с точки зрения гражданской и культурной позиции.