Методическая статья практики
в рамках образовательной площадки «Точка Роста»

Обучающие игры и приёмы в рамках реализации программы дополнительного образования «Школьная газета»

Автор: Трошкина И.С.
учитель русского языка и литературы
МБОУ «Гимназия»

Современное общество – это общество глобальных изменений, постоянной творческой эволюции и всестороннего развития личности, что ставит перед системой образования соответствующие цели и задачи.

В настоящее время обеспечение глобальной конкурентоспособности российского образования, внедрение на уровнях основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи осуществляется посредством реализации национального проекта «Образование».

В рамках нацпроекта в сентябре 2020 года в муниципальном образовании город Моршанск созданы 2 центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», в том числе и на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Гимназия» (далее – МБОУ «Гимназия»).

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МБОУ «Гимназия» был создан, как структурное подразделение, осуществляющее образовательную деятельность, и ориентирован на реализацию основных образовательных программ по предметным областям «Информатика», «Технология», «Основы безопасности жизнедеятельности», а также дополнительного образования. Кроме того, Центр взял на себя роль общественного пространства для развития цифровой грамотности, творческой, проектной и другой познавательной и социальной активности учеников.

Благодаря многогранности Центра образования «Точка роста» открылось «второе дыхание» и у дополнительного образования. В системе дополнительного образования МБОУ «Гимназия» произведено совершенствование и обновление методов реализации программ дополнительного образования путем применения в учебном процессе современных образовательных технологий.

Являясь педагогом дополнительного образования программы социально-педагогической направленности «Школьная газета», реализуемой на базе Центра образования «Точка роста», провела пошаговое внедрение в образовательный процесс методов, направленных на формирование современных компетенций и навыков у обучающихся по предметной области «Журналистика».

Мой опыт работы в детской журналистике – почти 3 года. Я и учитель, и педагог дополнительного образования. Посредством реализации программы «Школьная газета», рассчитанной на возрастную группу от 13 до 15 лет, я стараюсь всесторонне познакомить обучающихся с профессиональной сферой жизнедеятельности журналистов, выявить свои личные возможности и определиться в выборе профессии, получить основы профессиональных знаний и мастерства в области журналистики.

Программа по своей цели можно расценивать, как программу социальной адаптации: позволяет обучающимся осваивать положительный социальный опыт, социальные роли и установки, выработку ценностных ориентаций.

Также программа является профессионально-прикладной, так как дает определенные навыки и умения в профессиональных областях «Человек – человек», «Человек – художественный образ», развивает художественную одаренность, направлена на сохранение и развитие художественных способностей учащихся в процессе овладения художественными жанрами книжного стиля речи.

Какие же используются новые педагогические технологии при реализации программы дополнительного образования «Школьная газета»?

Конечно это интегрированные занятия, дифференцированный и личностно-ориентированный подход, широкое использование информационно-коммуникационных технологий.

Чтобы заинтересовать юных корреспондентов, я провожу с ними занятия как с использованием традиционных, комбинированных и практических занятий, но и активно внедряю разнообразные тематические игры, упражнения.

Актуальна ли эта работа? Думаю, да.

Считаю, что развивающие игры в журналистике – это неотъемлемый атрибут каждого занятия. Во время учебно-игрового процессы юные журналисты получают возможность формироваться как личность, которая учатся мыслить критически, аргументированно и вежливо высказываться по поводу того или иного вопроса, отстаивать своё мнение.

Я хочу познакомить вас с некоторыми играми и приёмами, которые я применяю в своей практике.

Игра «СМИ и я»

Ход игры

Учитель сообщает, что сегодня будет проведена игра, в которой вы должны будете закончить предложения, связанные с СМИ. Совет ведущему – объяснить участникам цель игры. Ведущему следует заметить, что в течение игры участники узнают больше о точках зрения друг друга по вопросам, касающихся СМИ.

2. Ведущий просит участников взять по листочку бумаги из коробки/конверта. Эти листочки должны быть свернуты так, чтобы участники не видели содержащейся в них информации. Ведущий самостоятельно определяет могут ли участники делать пометки на этих листочках или нет. Во втором случае участники делают записи в их личных блокнотах (Шаги 1-2 займут 5 минут).

3. После раздачи листочков участникам дается 5 минут для завершения предложения и позже объяснения окружающим.

Цели игры:

• проверка общих знаний и понимания о средствах массовойинформации;

• мониторинг мнений студентов по некоторым вопросам о СМИ.

Необходимые материалы: маленькая коробка либо конверт, сложенные листочки с незаконченными предложениями.

Рекомендуется взять листочки хотя бы 4-5 разных цветов, что поможет сфокусировать внимание учащихся на подаваемом материале.

3. Необходимо отметить что, все предложения участников должны быть с объяснениями.

4. Ведущий спрашивает, кто хочет начать читать свои предложения. После чего первый доброволец начинает игру, остальные должны продолжить по часовой стрелке. Ведущий должен поддерживать каждого участника в более детальном пояснении его/ее выбора, но не критиковать ответы. Для некоторых участников задача - закончить предложение может быть очень сложной, в таком случае, ведущий, задавая наводящие вопросы, помогает участникам.

5. Во время чтения участниками их предложений ведущему следует организовать маленькие дискуссии. Например, после того как участник, который выбрал предложение «Социальные сети (такие как Вконтакте, Facebook, Twitter…) полезны для людей, потому что …» прочитает свое мнение, ведущий может поинтересоваться взглядами других участников. Короткие дискуссии могут быть проведены и после того, как участник выскажет свое мнение о будущем СМИ, и также после того, как другой участник расскажет о том, что он знает о зарубежных СМИ (Шаги 4-5 займут 20-30 минут, в зависимости от активности и готовности высказать свое мнения участников игры).

Фразы, написанные в предложениях, которые участники должны будут завершить:

• Я хочу / я не хочу в будущем работать журналистам, потому что …
• Я смотрю / я не смотрю ТВ новости, потому что …
• Работа журналиста интересна / не интересна, потому что …
• Я слушаю радио / не слушаю радио, потому что …
• Я читаю газеты / не читаю газеты, потому что …
• Мои сами любимые интернет сайты … потому что …
• Моя самая любимая ТВ программа … потому что …
• Мои самый любимый ТВ канал ... потому что …

Игра «Следствие ведут знатоки»

Игроки делятся на две команды. Каждой из команд ведущий дает тайное задание, на выполнение которого требуется дополнительное время. Суть его – создать запутанное дело, в котором участвовали бы все члены команды. Для этого могут быть задействованы различные роли; участники, свидетели, пострадавшие, клеветники, доносчики и так далее. Истину о произошедшем должны знать только непосредственные исполнители и ведущий. Затем команда-соперник вступает в расследование запутанного дела. Конечная цель игры – дознаться до сути случившегося, попутно выяснив максимальное число подробностей. Побеждает команда, первой раскрывшая истину.

Игра «Верю - не верю» (терминологическая)

Ведущий задает каждому участнику игры по одному вопросу. Игроки, которым достались вопросы с правильным ответом «да», становятся участниками 1-й команды. Все остальные игроки становятся участниками 2-й команды.

Вопросы: Верите ли вы, что...

• в заметке очень важны первые 8 слов (да)
• информационное сообщение часто называют хроникой (да)
• заголовок должен отвечать на какой-нибудь один вопрос заметки (нет)
• по одной из версий, слово «газета» происходит от французского «gazzet» (да)
• бывает не только заголовок, но и подзаголовок (да)
• реклама бывает открытой или закрытой (нет)
• в газете может быть любое количество полос (нет)
• формат газеты – это количество отпечатанных экземпляров (нет)
• заметка должна отвечать требованиям оперативности, и достоверности (да)
• наблюдение - это способ сбора информации (да)
• первые газеты в России появились в XX веке (нет)

- есть выражение «Система массовой информации» (нет)

Что же дают эти игры юным журналистам, чем помогают? Почему я так широко использую их в своей педагогической практике?

Деловые игры при обучении журналистов профессионально-коммуникативным умениям способны принести весьма ощутимые результаты. Несомненным преимуществом их использования является активное вовлечение обучающихся, а затем и пробуждение творческого начала как у учеников, так и у педагога.

Необходимо отметить, что даже самый тщательно продуманный сценарий игры и детально разработанная педагогом последовательность действий участников никогда не способны предусмотреть все возможные повороты и отклонения, вызванные разными ситуациями, оригинальностью мышления участников, привходящими обстоятельствами и предыдущим жизненным опытом. С полным основанием можно констатировать, что ни одна игра, в основе которой есть творческое начало, просто не может точно соответствовать ранее намеченному плану, потому что деловые игры невозможны без импровизации, поскольку импровизация и творчество неразрывно связаны.

Представленные мной учебные деловые игры позволяют добиться важных результатов, в том числе закрепить и актуализировать изученную лексику, на практике применить знания о принципах анализа новостной значимости события и методах сбора информации, способствовать формированию комплекса знаний и умений для выработки стратегии и тактики профессионального общения.

Учебные деловые игры создают условия для формирования таких общекультурных и профессиональных компетенций, как способность к анализу и проектированию межличностных и групповых коммуникаций, готовность к работе в коллективе, способность осуществлять распределение полномочий.

Действительно, использование учебных деловых игр как образовательной технологии позволяет, с одной стороны, развивать самостоятельность и активность учеников, с другой – поощряет их взаимодействие и работу в группе, причем эта работа осуществляется в ситуации, имитирующей профессиональную деятельность в рамках избранной специальности.

На протяжении всех этапов ролевой игры важно поддерживать комфортную атмосферу, позволяющую почувствовать успех в ситуациях общения, максимально приближенных к реальной профессиональной деятельности. Здесь мы активно используем инфраструктуру Центра образования «Точка роста»: использование кабинета проектной деятельности без усилий позволяет мне, как педагогу, комбинировать рабочие зоны: как для неформального общения, так и для создания зоны модуляции проведения интервью, делового общения и т.д. Грамотное зонирование обеспечивает обучающимся удобство, как при индивидуальной работе, так и коллективной деятельности.

В помещениях Центра «Точка роста» юные журналисты получили возможность расширить навыки работы не только с бумажными носителями, но и заниматься фотографией с предоставленным им фотоаппаратом, снимать репортажи, работать у специальной грифельной доски, печатать статьи на ноутбуках и редактировать их.

Именно здесь обучающиеся программы дополнительного образования «Школьная газета» проводят заседания редакционной коллегии, выпускающей школьную газету «Ритм»: обсуждают темы статей, берут интервью, верстают макет будущей газеты, обрабатывают фотографии и т.д. И именно здесь они на практике применяют полученные навыки деловых игр, эффективно решая практические задачи.

Из практики своей работы хотелось бы поделиться следующими выводами. Детям очень нравится принимать участие в разнообразных деловых играх на занятиях программы дополнительного образования «Школьная газета», но особенно вызывают интерес такие творческие задания, как «Сказка», «Вкусные слова», «Реплики».

Анализ показывает, что уровень самооценки и коммуникабельности у обучающихся повысился, они стали больше симпатизировать окружающим, стали открытыми для общения, готовы высказывать своё мнение и активно его отстаивать.

Тем не менее, поработать еще есть над чем. Время не стоит на месте, мы хотим разнообразить наши занятия другими интересными приемами и создать свои творческие лаборатории.

Каждый номер нашей газеты, каждое занятие – это ступенька в развитии, в познании себя и других. Благодаря обучению в современном центре образования «Точка роста» я и мои ученики получили возможность вести активную социальную деятельность. Мы не только стали участниками различных форумов и конкурсных мероприятий, но и проводим мастер-классы, открытые уроки, наглядно демонстрируя результаты своих достижений.

Благодаря реализации проекта «Современная школа» изменения происходят не только в жизни учителей и учеников, но и в школе в целом. Именно сейчас мы строим новую школу, школу будущего. Она близко и почти реальна, нужно лишь шагнуть в нее и начать учить детей по-новому.

ТОЧКА РОСТА
КАК