

«Дополнительное образование в «цифре» Как это?»

Эссе

Львова Яна Сергеевна

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»

Я – педагог-игротехник. Я учу детей (и учусь вместе с ними) играть в разные игры, организовывать их, проводить игровые программы, придумывать квесты, разрабатывать квизы, проектировать КТД.

Я учу ребят тому, что игра – это дело не только увлекательное, но и серьёзное. Это особый вид деятельности, в игре мы ищем единомышленников и друзей, познаем мир и себя, приобретаем тысячу полезных навыков, в том числе, разрешать конфликты, выходить из сложных ситуаций, верить в свои силы и быть успешными.

Кто не слышал музыкальную фразу Германна из оперы «Пиковая дама»: «Вся наша жизнь – игра!»? Ко многим сложным профессиональным и жизненным ситуациям я привыкла относиться как к игровым. Вот и ситуацию с «внезапно наступившим будущим» – дистантом и цифровизацией – я рассматриваю как вполне себе игровую.

Что важно знать, понимать и учитывать, чтобы игра состоялась, была интересна и полезна?

1. Место и время.
2. С кем и для кого? (аудитория).
3. Условия, правила.
4. Итог, результат игры.

Определимся со временем, в котором происходит игра.

Мы живем в интересное время, когда мир поделился на реальный и виртуальный.

А.Г. Асмолов наше время характеризует как время неопределенности и называет его сетевым или информационным веком. В одном из своих интервью на вопрос: «За каким образованием будущее?», он сказал: «Образование – это постоянная трансформация личности». Поэтому, определяя наше время и себя в нём, мы говорим: «mobilis in mobile» – «подвижный в подвижном» и создаем веер образовательных программ, которые позволяют детям стать гибкими, готовыми к непрерывным изменениям. По словам А.Г. Асмолова, каждый ребенок - сам по себе «Гугл» и сам по себе «Яндекс». А сегодня каждый человек, и ребёнок, и взрослый, является в буквальном смысле поисковой системой.

На мой взгляд, дополнительное образование быстрее и легче, чем основное адаптируется к условиям и вызовам нового времени, его гибкость и мобильность позволяет сочетать проверенные и инновационные подходы, форматы, технологии.

Конкретизируем место – многопрофильный детский клуб «Смена», структурное подразделение ДДТ «У Белого озера». Более 35 лет назад история «Смены» началась как история клуба по месту жительства. Микрорайон бывшей Спичфабрики «Сибирь» - не самое благополучное и элитное место в Томске. Наш клуб стал центром эстетического воспитания детей и единственным близким к дому местом, где они могут раскрыть свой творческий потенциал.

«Смена» - это дружный детско-взрослый коллектив с давними и прочными традициями, которые создают имидж клуба: проведение образовательных событий, досуговых мероприятий, благотворительных акций, игровых программ, творческих мастерских, КТД в сотрудничестве со школами, ТОС, учреждениями культуры, общественными организациями.

В «Смену» приводят своих детей и внуков педагоги и выпускники. Вчерашние выпускники становятся педагогами. И каждое новое поколение педагогов – это новый виток в развитии клуба. Моё поколение - это виток развития, напрямую связанный с «цифвой», с новыми условиями игры.

Продолжительность игры.

А вот насколько рассчитана эта игра?

Сначала казалось – на месяц-два. Затем выяснилось, что у этой новой реальности много уровней, игра запускается снова и снова и, скорее всего, будет продолжаться долго, вероятнее всего – бесконечно долго. Это игра с дополненной реальностью. И нужно понять и принять её правила, иначе не выиграть, не достичь в ней успеха ...

С кем и для кого?

В этой игре участвуют и взрослые, и дети.

Взрослые – педагоги и родители. Причём педагоги волей-неволей (будем считать, что по считалочке;) стали в этой новой игре «водящими». Они не очень знакомы с правилами, не всегда имеют нужный реквизит, но на них лежит особая ответственность – чтобы никто не пострадал (здравье), не вышел из игры (отсев), а игра была интересной и полезной.

Дети. Какие они? Их называют поколениями Z и Альфа. Они не представляют себе жизни без мобильных телефонов и IT-технологий, компьютеры предпочитают книгам, редко бывают на улице по своей инициативе (если только кто-то специально не организует их

досуг), они, скорее, индивидуалы, чем коллективисты, они свободны, независимы и быстро взрослеют.

Я не намного старше своих воспитанников и являюсь представителем поколения, которое называют «первым цифровым», но замечаю огромную разницу между мной и ребятами из моего объединения. Когда я смотрю на детей «сидящих в телефонах», всегда вспоминаю свое детство - как мы собирались дружной компанией и играли в разные игры во дворе!

Мои воспитанники буквально живут в двух мирах, реальном и виртуальном, им хватает общения через социальные сети или компьютерные игры, а выкладывать десятки историй и свободно делиться своей личной жизнью для них - обычное дело. Можно сказать, что они практически никогда не остаются наедине с собой. Они с легкостью переключаются от экрана смартфона к реальности. И, с одной стороны, это хорошо. Общение происходит постоянно, на разные темы, с разными людьми и поколениями. Но, с другой стороны, дети не дорожат личным пространством и временем, и даже, наоборот, со временем стирают рамки личного и общественного.

Они каждый день впитывают множество разнообразной информации, при этом, чтобы заинтересовать их, информация должна быть очень краткой, включать в себя минимум текста и множество картинок. Да, у них есть знания, но «обо всем по чуть-чуть». Глядя на своих воспитанников, я понимаю, что у большинства из них нет устойчивых предпочтений и ориентиров. То, что нравилось вчера – завтра может оказаться в "стоп-листе".

Вот такие разные игроки стали участниками игры по названию «дополнительное образование в цифре».

Столкнувшись с образованием в «цифре», я увидела его плюсы и минусы.

Без сомнения, цифровизация облегчает общение, и позволяет проводить занятия с детьми на расстоянии, дать задание ребенку, который заболел или занят другими важными делами. И это большой плюс для меня, ведь социальные сети позволяют общаться с моими воспитанниками в любое время и в любом месте. Позволяют легко и быстро обсуждать организационные вопросы, делиться друг с другом чем-то новым и интересным, отправлять важную и полезную информацию.

Раньше, чтобы узнать какую-то игру, нужно было спросить у родственников, педагогов или друзей, отыскать книгу дома или в библиотеке, переписать правила, а иногда и зарисовать в специальной тетрадке. Сейчас при подготовке праздника, игровой программы или тематического дня лагерной смены нам стоит лишь ввести запрос в поисковую строку - и перед нами сотни игр на любую тематику, возраст и количество участников. Время на поиск сократилось, зато сколько времени высвободилось на творчество: объединить игры,

изменить правила, создать реквизит, придумать свою игру... Это позволяет нам создавать яркие и запоминающиеся события для ребят клуба, а так же значительно расширить игровую копилку моих воспитанников. Сегодня мы имеем возможность записать видео проведённой игры, программы и разместить его в социальных сетях, таким образом, значительно расширяя аудиторию.

Чтобы перейти на следующий уровень игры, нам предстоит научиться работать с потоками информации, выделять главное, добираться до сути, создавать цифровые картотеки, обучающие видеоролики, игровые членежди и т.п.

Условия и правила игры: оснащение (атрибуты и технологии), стартовый уровень подготовки (что нужно уметь или знать), что и как нужно делать?

Игра должна соответствовать возрасту детей, быть безопасной и давать новые знания и компетенции, которые они смогут использовать в реальной жизни.

Для этой новой игры необходимо особое оснащение (хороший интернет, компьютеры, ноутбуки, гаджеты...) – а ведь не каждое учреждение дополнительного образования может похвастаться хорошо оснащенной технической базой, не у всех детей и даже педагогов есть современные телефоны, компьютеры, камеры и возможность выхода в интернет.

Тут важна смекалка игротехника – ведь если нет хорошего футбольного мяча, находчивые игроки заменяют его подручными средствами - и получается новая игра, например, сокс. Да и лапта, и городки, и даже дочки-матери учат нас использовать подручные средства. Вот тут мне и помог опыт дворовых игр... Когда оказалось, что у некоторых моих ребят нет возможности осваивать программу с использованием компьютера, мы придумали проект «Выходи играть во двор!». Ребята дома подбирали игры тем способом, который им был удобен и доступен: кто-то в сети интернет, а кто-то - советуясь с родителями, старшими братьями и сестрами. Нам важно было подобрать игры, которые можно организовать во дворе, а значит, они должны соответствовать времени года, возрасту участников и возможностям нашей игровой площадки и ограничениям, которые подарил нам карантин. Каждый разбирал свою игру дома, продумывал, как правильно объяснить правила, подбирал нужные атрибуты. Ребята пробовали себя сразу в нескольких ролях: участники игры, ведущие, эксперты. Затем мы решили пригласить в наш проект и ребят из других объединений клуба, сняли видео, выложили в группу в ВК, написали объявление и - ура, сработало! Теперь каждую субботу во дворе клуба собираются ребята, чтобы поиграть!

Большое значение имеют мотивация и компетенции педагога, его умение и желание учиться, в том числе, в процессе самой игры – это не меньшее «оснащение», чем компьютеры. Педагог должен соответствовать вызовам сегодняшнего времени – это находит отражено в документах, определяющих и регламентирующих деятельность педагога

дополнительного образования (Национальный проект «Образование», проект Концепции развития дополнительного образования до 2030 г., профстандарт педагога, аттестационные требования и др.), и в пожеланиях родителей, и в предпочтениях детей.

Взаимодействие педагогов – это тоже условие успешной игры: помочь друг другу, наставничество. Мне повезло: мой педагог Марина Викторовна Петрова стала для меня настоящим наставником, а теперь еще и коллегой-наставником. Мне повезло вдвое, потому что она оказалась человеком, шагающим в ногу со временем, гибким, мобильным и принимающим правила современной игры. И сегодня мы вместе создаем игру под названием «Дополнительное образование в цифре». Самое главное, что правила появляются, осознаются и прописываются в ходе самой игры. Это очень сложно, но очень интересно.

Больше всего мне понравилось, что в момент «запуска игры» для участников не было никаких ограничений и рекомендаций. Мы в ДДТ все делали и придумывали сами: инициативная группа во главе с педагогом компьютерного класса Юрием Подворчаном своими вебинарами помогала педагогам найти «игровые средства» (платформы, технологии, формы работы), педагоги разрабатывали занятия, задания для детей, советы и рекомендации родителям, апробировали формы мониторинга, регламенты работы (синхрон-асинхрон, расписание), проводили педсоветы в Zoom, делали удалённую экспертизу программ и пр. Это было трудно и интересно.

Результат игры

Желаемый результат любой игры – успех, победа. Дополнительное образование – и в реальности, и в «цифре» - это образовательная среда, создаваемая для успеха каждого ребёнка, развития его талантов, инициативы, для формирования связей с этим сложным и прекрасным миром,

Современный мир ставит перед дополнительным образованием новые задачи, и ждет, что в будущее шагнут совсем другие дети, свободно перемещающиеся в информационном пространстве, мобильные, с целым набором компетенций, востребованных в будущем. Но современное дополнительное образование - это и счастье беззаботного, радостного детства с беготней, играми, в которые играли родители, сказками, которые читали ещё бабушки и дедушки.

Результат этой новой игры – это и новые роли и компетенции педагогов. Ведь по правилам этой игры педагог - не только и не столько носитель знаний, которыми он делится с обучаемыми, сколько и исследователь, равноправный участник - то «водящий», то «ведомый» в цифровом мире.

Таким образом, цифровизация, с одной стороны, ставит перед нами новые задачи, а с другой - дает возможности для их решения. Именно поэтому я считаю, что стоит искать

баланс между цифровым и «классическим» обучением и относиться к цифровизации не как к основному виду деятельности, а как к помощнику, готовому расширить возможности и пространство обучения.

Так как это - дополнительное образование в «цифре»?

Жутко интересно. Правила постоянно меняются, игроки меняются ролями, дети учат взрослых, за постоянными изменениями интересно наблюдать и участвовать в них.

Супер-актуально. Вся жизнь перемещается на цифровые рельсы (финансы, политика, экономика, производство, здравоохранение, образование, даже досуг и общение). Поэтому использование цифровых средств и технологий в дополнительном образовании – это, можно сказать, жизненная потребность. Интерес детей к цифровым устройствам и технологиям провоцирует нас, педагогов, использовать этот интерес и эти средства и технологии «в мирных целях», в целях развития ребёнка и общества.

Довольно вредно. О вреде «цифрового образования» для здоровья детей известно каждому взрослому: гиподинамия, влияние на зрение, утомляемость, ограничение эмоционального и физического взаимодействия, как результат – агрессивное поведение или подавленное состояние, эмоциональные срывы детей и взрослых. Учёные, педагоги и родители бьют тревогу: снижение критического восприятия информации и творческого потенциала, потеря границ реальности и виртуального мира, нивелирование ценности живой и единственной человеческой жизни...

Довольно полезно. Дополнительное образование в «цифре» позволяет нам быть всегда на связи с нашими воспитанниками. Развивает у взрослых и детей коммуникативные онлайн-компетенции, умения правильно презентовать себя в интернет пространстве, выстраивать отношения с разными людьми, создавать и развивать различные сообщества.

Когда тебе понятны правила игры, пусть даже очень сложной, ты можешь сам участвовать в создании этой игры, можешь устанавливать для себя её границы.

Я считаю, что у этой игры нет проигравших так как она многоуровневая. Мы пока что находимся на первом уровне прохождения игры «Дополнительное образование в «цифре»».