

РЕЦЕНЗИЯ

на тренинг-игру «Ситуация Б»

Тренинг-игра «Ситуация Б» направлена на формирование коммуникативной и конфликтологической компетенции детей в возрасте 10-13 лет и подростков.

В условиях развития социальных сетей и увлечения соцсетями и компьютерными играми дети более остро встает проблема формирования коммуникативных умений у детей и подростков. Актуальность обращения к данной проблеме обусловлена требованиями Федерального государственного образовательного стандарта к организации образовательного процесса в образовательных организациях, введение которого значительно изменило представление о содержании образования и его результатах.

Содержание образовательной программы, исходя из Федерального государственного образовательного стандарта, должно обеспечивать развитие личности, мотивации, способностей детей в различных видах деятельности и охватывать различные направления развития и образования детей, в том числе социально-коммуникативное развитие, успех которого во многом зависит от формирования коммуникативных умений. Владение коммуникативными умениями на высоком уровне обеспечивает ребенку успех во взаимодействии с другими людьми в различных видах деятельности, способствует дальнейшему его развитию в современном социуме, где востребованы коммуникабельные и умеющие сотрудничать люди, владеющие основами культуры общения и взаимодействия.

В структуре коммуникативных умений детей выделяются следующие компоненты: информационно-коммуникативный, аффективно-коммуникативный, регуляционно-коммуникативный.

Информационно-коммуникативный компонент складывается из умений взаимодействовать в общении и воспринимать информацию; умений определяться в беседе, обстоятельствах, возникающих во время общения, а также умений сопоставлять возможности вербального и невербального общения, используя разговорную речь и манеры вежливого отношения; впечатлительно и обширно формулировать собственные мысли.

Аффективно-коммуникативный компонент включает умения обмениваться интересами, делиться чувствами, располагать своими впечатлениями, успехами, душевным состоянием с партнёром, с которым контактируешь; выражать бдительность, сочувствие, интерес к знакомым людям по общению; оценивать значимость эмоционального поведения.

Регуляционно-коммуникативный компонент складывается из умений координировать свои действия, мнения и установки с потребностями своих сверстников по общению; умений полагаться, оказывать поддержку тем, с кем поддерживаешь контакт и кто испытывает потребность в помощи, идти на уступки; умений пользоваться своими индивидуальными навыками при урегулировании коллективных вопросов; умений определять значимость полученных результатов общения, совещаться, формулировать согласие или несогласие.

Коммуникативные умения каждого компонента не формируются сами по себе, а являются результатом реализации целенаправленной работы взрослого с ребенком. И именно от умелой организации этой работы взрослым и подбора соответствующих методов, форм и средств зависит успешность формирования коммуникативных умений ребенка.

К сожалению, мы наблюдаем и взрослых, у которых те или иные компоненты, развиты низко или не развиты вовсе, что позволяет сделать вывод, что делегирование развитие коммуникативных умений исключительно на семью не эффективно.

Целесообразность использования игры как эффективного средства формирования коммуникативных умений обосновывается тем, что игровая деятельность является

ведущим видом деятельности, в рамках которой происходят наиболее важные изменения в психических процессах и психологических особенностях его личности, включая коммуникативное развитие.

Игра представляет собой особый вид деятельности, как взрослой так и детской, который стимулирует коммуникативное развитие детей и подростков, помогает им выстроить отношения со взрослыми и сверстниками, понять и принять общественные нормы поведения.

Применение игры как средства развития коммуникативных способностей предлагалось Л. С. Выготским, А. Н. Леонтьевым, Д. Б. Элькониным.

Д. Б. Эльконин определяет игру как всестороннюю форму деятельности, в которой осуществляются основные прогрессивные изменения в психике ребёнка. В игровой деятельности детей всегда имела ценность свобода, способствующая тому, чтобы продлить развлечение, связанное с игрой.

Игра является эффективным психолого-педагогическим средством формирования коммуникативных умений у детей, однако их применение в сфере практической деятельности связано с рядом проблем, к которым относятся:

- подбор наиболее эффективных игр для формирования коммуникативных умений среди их большого разнообразия;
- использование разных игр для детей разных возрастов с учетом мобильности детского периода;
- появление новых игр с учетом развития психолого-педагогической науки и введения информационных технологий в образовательный процесс.

В педагогической науке выделяют следующую классификацию детских игр (Д. Менджеричкая и др.):

- творческие игры, к которым относятся сюжетно-ролевые, конструктивные, игры драматизации; они создаются самими детьми;
- игры с правилами включающие в себя подвижные, дидактические, музыкальные, хороводные, игры-забавы, игры-развлечения. Это игры с готовым содержанием и установленной последовательностью действий.

Представленная на рецензию игра «Ситуация Б» уникальным образом сочетает в себе сюжетно-ролевую и дидактическую игру. В ней есть правила, созданные для обучения и реализующие воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности, она используется с образовательной и воспитательной целью, имеет четко поставленную цель соответствующей прогнозируемому результату.

Вместе с этим сюжетно-ролевая составляющая позволяет детям погрузиться в игровую ситуацию, и проявлять свои навыки и умения, мыслить, анализировать, искать наилучшее решение ситуации.

Игра «Ситуация Б» соответствует требованиям к играм, используемым для формирования информационно-коммуникативного компонента.

Игра способствует формированию способности:

1. сделать запрос информации партнеру по общению;
2. устанавливать контакт;
3. строить диалог;
4. овладение речевым этикетом.
5. определяться в собеседнике и обстоятельствах во время общения,
6. ориентироваться в людях и располагать своими впечатлениями и душевным состоянием с партнёром
7. предвидеть результаты общения, выражать сочувствие, интерес к людям,

Игра «Ситуация Б» соответствует требованиям к играм, используемым для формирования регуляционно-коммуникативного компонента:

Игра способствует формированию умения:

1. координировать свои действия и установки с потребностями своих сверстников по общению.
2. пользоваться своими индивидуальными навыками при урегулировании коллективных вопросов, а именно: гармонизировать собственные действия, позиции, установки с потребностями своих сверстников по общению, умения полагаться, оказывать поддержку тем, с кем поддерживаешь контакт, и кто испытывает потребность в помощи, идти на уступки, быть совестливым, не отлынивать от заданных вопросов, проговаривать собственные идеи
3. пользоваться своими индивидуальными навыками при урегулировании коллективных вопросов.

Из недостатков можно выделить наличие мелких опечаток в ряде карточек, которые необходимо устранить в случае массового применения игры в общеобразовательных организациях.

Из рекомендаций:

Считаем целесообразным добавить игровые ситуации групповых конфликтов с 5 и более участниками, с возможными вариантами решения ситуаций.

Вывод: использование игры «Ситуация Б» для освоения коммуникативных умений через игру будет характеризоваться положительным отношением к полученным навыкам, креативным использованием коммуникативных умений во взаимоотношении со взрослыми и сверстниками.

Игровое взаимодействие будет способствовать тому, что дети и подростки станут более уверенно выражать свои мысли, спокойнее общаться со сверстниками и взрослыми, легче станут находить общую тему для беседы, увереннее отстаивать свое мнение, слышать своего собеседника, конструктивно вести с ним диалог, правильно оформляя устную речь.

Рецензент

Шелиспанская Э.В., к.пед.н, доцент, доцент
кафедры психологии и педагогики ФГБОУ ВПО «ТГПУ им. Л.Н.Толстого»



Подпись _____
заверяю. Начальник отдела
делопроизводства и связи

Б.И.И. —