

УДК 378.1 (Высшее профессиональное образование. Высшая школа. Подготовка научных кадров. Педагогика высшей школы)

## ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫХ СЦЕНАРИЕВ КАК ОСНОВА ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИГРОПРАКТИК (АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ПРОБЛЕМЫ)

© 2017 И.А.Липенская, С.П.Зубова

Липенская Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольного образования.

E-mail: [ilipenskaya@yandex.ru](mailto:ilipenskaya@yandex.ru)

Зубова Светлана Павловна кандидат педагогических наук, доцент кафедры начального образования.

E-mail: [coliseum@rambler.ru](mailto:coliseum@rambler.ru)

Самарский государственный социально-педагогический университет. Самара, Россия

Статья поступила в редакцию 22.09.2016

Статья подготовлена в рамках гранта Министерства образования и науки РФ 2016 года на реализацию программ инновационной деятельности по отработке новых технологий и содержания обучения и воспитания в рамках задачи 2 «Развитие современных механизмов и технологий общего образования» Федеральной целевой программы развития образования на 2016 – 2020 годы по мероприятию 2.3 «Создание сети школ, реализующих инновационные программы для отработки новых технологий и содержания обучения и воспитания, через конкурсную поддержку школьных инициатив и сетевых проектов» (конкурс 3 «Реализация инновационных программ воспитания и социализации обучающихся»).

*Предмет статьи* – деятельностный сценарий, его сущность и технология создания. *Основная тема* – этапы и способы создания деятельностных сценариев интеллектуальных, коммуникативных игр. *Цель работы* – разработка и обоснование способов создания деятельностных сценариев развивающих игр различной направленности. *Методология проведения работы* состоит в уточнении понятия «деятельностный сценарий» с позиций деятельностного подхода, определении специфики деятельностного сценария развивающих игр.

*Результаты работы* включают характеристику понятия «деятельностный сценарий» во взаимосвязи с другими понятиями, обоснование целесообразности создания деятельностных сценариев для развивающих игр, разработанный алгоритм создания деятельностного сценария игры и модель структурной сценарной карты. *Областью применения результатов* являются игропрактики (разработка и организация развивающих игр для детей и подростков). *Выводы*. В практике разработки и организации развивающих игр для детей и подростков целесообразно разрабатывать деятельностные сценарии, специфика которых заключается в описании результатов с позиций деятельностного подхода и планировании множественности вариантов развития сценария. Представление результатов разработки возможно в виде сценарной карты игры, образец которой приводится в статье. Выделяются следующие структурные компоненты сценарной карты: целевая аудитория, ее особенности, формируемые способы действий (компетенции), пространство игры, описание сюжета, тип игры, задания вместе с целью (формируемый компонент – действие, отдельная операция, психологическая установка и т.п.), описанием эпизода и предполагаемых вариантов выполнения задания игроками и реакции организатора на выбор решения игроками

*Ключевые слова*: игровая деятельность; деятельностный сценарий; технология создания деятельностных сценариев; деятельностный сценарий игры; сценарная карта игры.

Реализация требований федеральных образовательных стандартов начального общего образования (ФГОС НОО) [1] и основного общего образования (ФГОС ОО) [2] предполагает внесение существенных изменений в содержание образования, анализ новых способов организации взаимодействия и кооперации участников образовательных отношений, проектирование их деятельности, конструирование образовательной среды. Одним из направлений научно-методической мысли является поиск новых образовательных технологий как инструментов реализации ФГОС.

Лежащий в основе Стандартов системно-деятельностный подход сам по себе технологичен и направлен на достижение цели разностороннего развития обучающихся. Однако реальное положение дел таково, что разработанные в рамках обозначенного подхода технологии в большей мере касаются обучения предметам, в то время как выбор технологий организации внеурочной деятельности весьма ограничен. Практика показывает, что внеурочная деятельность школьников часто организуется в форме занятий, на которых обучающиеся, хотя и в более свободной форме,

осуществляют деятельность, во многом дублирующую урочную. Тем самым разрушается сама идея организации внеурочной деятельности как пространства социальных проб и экспериментов, упускаются возможности формирования всех групп универсальных учебных действий (в пер-

вую очередь, коммуникативных, а также личностных, регулятивных и познавательных универсальных действий (УУД)). Поиск новых форм организации внеурочной деятельности привел нас к разработке технологии создания деятельностных сценариев.

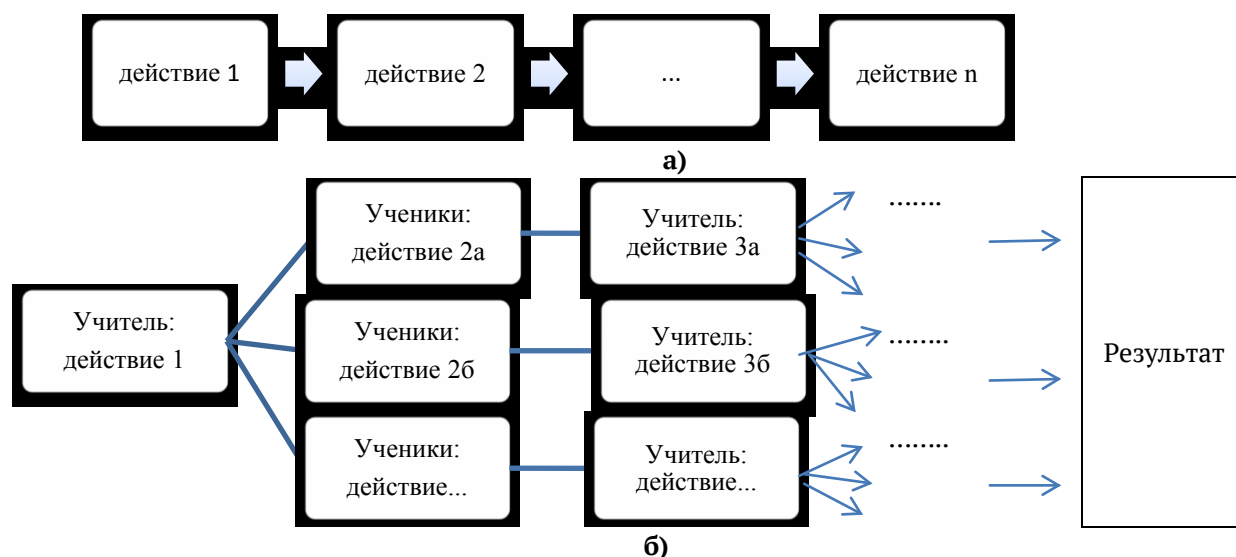


Рис. 1 Схемы сценариев: а) театральный; б) деятельностный  
(Schemes of scenarios: a) theatrical; b) activity)

В первую очередь, отметим, что понятие «сценарий» определяется в литературе неоднозначно. В Толковых словарях Д.Н.Ушакова [3] и С.А.Кузнецова [4] приводятся три значения слова «сценарий»: краткая сюжетная схема театрального представления; список действующих лиц с указанием порядка и времени выхода на сцену действующих лиц; заранее подготовленный план какого-либо зрелища. В Психологической энциклопедии сценарий определяется как характеристика событий, возникающих в определенных социальных обстоятельствах [5]. В Политическом словаре под сценарием (политическим) понимается способ установления логической последовательности событий с целью определения альтернатив развития больших систем [6]. В прогнозировании сценарий – это система предположений о развитии процесса или явления [7, 8].

Анализ приведенных определений позволил нам выделить сущностные характеристики сценария: 1) заранее подготовленный план некоторого события (в нашем случае – внеурочного мероприятия); 2) описание последовательности деятельности каждого действующего лица (в нашем случае действующими лицами являются все участники образовательного события: учитель, обучающиеся, родители); 3) описание логики развития события.

В свою очередь, деятельностный сценарий, с одной стороны, обладает всеми названными характеристиками, с другой стороны, имеет свою специфику. Эти отличительные особенности проявляются в следующем: во-первых, характеристика «деятельностный» указывает на то, что описывается деятельность всех участников события (в отличие от театрального сценария, где описывается деятельность только действующих лиц), причем, эта деятельность характеризуется в своем развитии. В процессе развертывания образовательного события приводятся разные предположительные варианты деятельности, указывается логика развития сюжета события в зависимости от вариантов деятельности. В то же время приводится план (последовательность) создания ситуаций, предполагающих выполнение участниками совершенно определенных действий. То есть ситуации задаются таким образом, что ученики могут осуществлять конечный набор действий. В зависимости от выбранного учениками варианта действий учитель выбирает ту или иную последовательность своих действий (логика выбора действий и их последовательности заранее описана в сценарии).

Таким образом, деятельностный сценарий отличается от сценария в общем смысле (например,

театрального) заранее определенной многовариантностью развития событий (Рис.1).

Во-вторых, специфика деятельностного сценария проявляется в том, что характеристика «деятельностный» касается не только процесса, но и результата этого процесса (сформированные коммуникативные, личностные, регулятивные, познавательные универсальные учебные действия).

Все сказанное позволяет утверждать, что создание деятельностных сценариев есть педагогическая технология, разработанная в концепции

системно-деятельностного подхода. Реализация модели, представленной на рис. 1, б), обеспечивает достижение запланированных результатов (формирование универсальных учебных действий). Разработка деятельностного сценария внеурочного мероприятия в соответствии с приведенной моделью позволяет четко спрогнозировать разные варианты развития события в направлении достижения результата. Тем самым обеспечивается обратная связь и своевременная коррекция развития действия.

**Таб. 1.** Структура сценарной карты (Structure of the scenario card)

Целевая аудитория, ее особенности						
Формируемые события действий (компетенции)	Действие 1		Операционный состав: ✓ ... ✓ ... ✓ ...			
	Действие 2		Операционный состав: ✓ ... ✓ ... ✓ ...			
	...					
	Для компетенций: ✓ Психологическая установка 1 ✓ Психологическая установка 2 ✓ ... ✓ Социальный опыт					
Пространство игры						
Сюжет игры						
Тип игры	(коммуникативная, интеллектуальная...)					
Задания	Цель (формируемый компонент – действие, отдельная операция, психологическая установка и т.п.)	Описание эпизода	Предполагаемые варианты выполнения задания игроками	Варианты реакции организатора на выбор решения игроками	... *	Время
			1... 2... 3...	1... 2... 3...		

*Примечание\** Включаются столбцы, которые отражают специфику отдельных типов игр (например, оборудование, критерии оценивания, максимальное количество баллов и т.п.).

Создание деятельностных сценариев целесообразно при организации игровой деятельности, целью которой является формирование способов действий обучающихся в социуме, их личностной позиции в сфере социальных коммуникаций. Игровая деятельность, вслед за Л.Т.Ретюнских, понимается нами как особый вид деятельности, который отличается, прежде всего, самонацеленностью и темпоральной замкнутостью [9]. Игра (по терминологии Л.С.Выготского – «мнимая ситуа-

ция») – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, формируется рефлексивный опыт ребенка [10]. В то же самое время следует помнить, что игра носит не только операционный, но и символический характер. В ее пределах осуществляется деятельность, которая прокладывает путь ребенка к обретению новых смыслов, при этом символ высту-

пает в качестве особой коммуникационной модели, интегрирующей в единое культурное пространство сначала индивидуальные, а затем коллективные смысловые «миры» [11].

Понятно, что усвоение общественного опыта возможно в случае создания проблемных ситуаций (неоднозначно определенных задач), предполагающих необходимость выбора действия для решения проблемы (коммуникативной, интеллектуальной и т.п.). Однако для получения планируемых результатов необходимо игровую деятельность специально организовать, причем, предусмотрев разные варианты развития событий (разные варианты выбора способов действий играющими). Поэтому здесь уместно создание деятельностного сценария игры в виде сценарной карты. Процесс его создания включает в себя ряд последовательных этапов: 1) Уточнение целевой аудитории (возрастные и индивидуальные особенности обучающихся); 2) Определение номенклатуры УУД, формируемых в игре; 3) Формулировка содержательно-структурных характеристик УУД; 4) Выделение формируемых операций УУД.

Формируемые универсальные учебные действия выбираются в соответствии с типом игры (коммуникативная, интеллектуальная, социально-моделирующая и т.п.), а также в соответствии с возрастом игроков [12]. Например, для детей дошкольного возраста в качестве планируемых результатов могут выступать отдельные операции, входящие в состав универсальных учебных действий (односторонний анализ, сравнение, планирование 1 – 2 действий, саморегуляция, прогнозирование (в самых простых его формах), коммуникация в простейших ситуациях и т.п.); для младших школьников – более сложные универсальные учебные действия всех групп (все

формы коммуникации, анализ, классификация, моделирование, обобщение, решение проблемы, планирование, прогнозирование, контроль и т.п.), для подростков – ключевые компетенции (действия + ценностные компоненты + социальный опыт).

1. Определение сюжета игровой деятельности: а) тестирование идеи, в котором осуществляется оценка возможности реализации сюжета в соответствии с п.1; б) краткое описание сюжетной линии (2 – 3 предложения).

2. Создание сценарной карты (включает УУД, операции, эпизоды, описание действий..., хронометраж). Структура сценарной карты представлена в таб. 1.

3. Разработка обрамления игры: а) экспозиции – вступительной часть сценария, дающей необходимый эмоциональный настрой аудитории, сведения о предстоящем действии; б) финала – общего коллективного действия, объединяющего участников игры.

4. Разработка заданий.

Таким образом, технология создания деятельностных сценариев создает возможность разработки системы игропрактик, позволяющих сформировать у обучающихся все УУД из списка заявленных в качестве планируемых результатов начальной и основной школы. Система представляет собой совокупность наиболее эффективных игровых моделей, составленных из различных комбинаций взаимосвязанных компонентов. Эти компоненты не являются однотипными, а располагаются в определенной динамике, соотносимой с шагами в организации поэтапной отработки универсальных учебных действий, включая детей во все более усложняющуюся деятельность.

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373]. [http://www.edu.ru/db/mo/Data/d\\_09/m373.html](http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_09/m373.html)
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373].
3. Толковый словарь русского языка / под ред. Д.Н.Ушакова. М., Гос. ин-т «Сов. энцикл.»; ОГИЗ; Гос. изд-во иностр. и нац. слов, 1935 – 1940. <http://www.vedu.ru/expdic/34518>
4. Большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С.А.Кузнецов. Первое издание: СПб., Норинт, 2014. <http://gramota.ru/slovari>
5. Психологическая энциклопедия. Сценарий. <http://uni-content.ru/Home/SearchDictionary>
6. Политический словарь. Сценарий. <http://slovariki.org/politiceskij-slovar/4689>
7. Большой энциклопедический словарь. Сценарий. <http://uni-content.ru/dictionary>
8. Кузнецов, В.В., Крайнюков, А.Н., Долотов, С.Г., Щепилов, В.М. Сценарное прогнозирование будущих состояний социально-экономической системы. <http://cyberleninka.ru/article/n/stsenarnoe-prognozirovanie-buduschih-sostoyanii-sotsialno-ekonomicheskoy-sistemy#ixzz4MLeum8YC>
9. Ретюнских, Л.Т. Философия игры. М., Вузовская книга, 2002. С. 4.
10. Липенская, И.А. Условия рефлексивного развития младшего школьника в игровой деятельности // Молодой ученый. 2016. №5.6. С. 66–68.

11. Даренський, В.Ю. Евристичність концепції «протоформ» мислення у дослідженні діалогічних процесів // Філософські дослідження: Зб. наук. праць Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля. Випуск 5. Луганськ, 2004. 266 с. С. 85–93.
12. Зубова, С.П. Интеллектуальные игры младших школьников как способ формирования универсальных учебных действий // Технологічні аспекти професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи: матеріали Міжнародної Інтернет-конференції, м. Миколаїв, 11 грудня 2015 року // Методичний вісник Науково-дослідницької лабораторії дидактики початкової освіти / гол. ред. Осадченко І. І. Миколаїв, ТОВ «Іліон», 2015. Вип. 4. 134 с. С.117–120.

## **TECHNOLOGY OF ACTIVE SCENARIOS CREATION AS A BASIS OF GAME PRACTICE DESIGN (STATE-OF-THE-ART REVIEW OF A PROBLEM)**

© 2017 I.A.Lipenskaya, S.P.Zubova

*Irina A. Lipenskaya, Candidate of Education, Associate Professor of the Department of Primary Education.*

*E-mail: [ilipenskaya@yandex.ru](mailto:ilipenskaya@yandex.ru)*

*Svetlana P. Zubova Candidate of Education, Associate Professor of the Department of Primary Education.*

*E-mail: [coliseum@rambler.ru](mailto:coliseum@rambler.ru)*

**Samara State Social and Pedagogical University. Samara, Russia**

*Article is prepared within a grant of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation of 2016 on implementation of programs of innovative activities for practicing new technologies and content of training and education within a task 2 "Development of modern mechanisms and technologies of the general education" of the Federal target program of development of education for 2016 - 2020 on an action 2.3 "Creation of network of the schools realizing innovative programs for practicing new technologies and content of training and education through competitive support of school initiatives and network projects" (a competition 3 "Implementation of innovative programs of education and socialization of students").*

*Subject of article is the activity scenario, its essence and technology of creation. The main subject is stages and ways of creation of activity scenarios of intellectual, communicative games. The work purpose is development and justification of creation ways of activity scenarios of the developing various orientated games. The methodology of carrying out work consists in specification of the concept "activity scenario" from positions of activity approach, definition of specifics of the activity scenario of the developing games. Results of work include the characteristic of the concept "activity scenario" of interrelation with other concepts, justification of expediency of creation of activity scenarios for the developing games, the developed creation algorithm of the activity scenario of a game and model of the structural scenario card. Range of application of results are gamepractice (development and the organization of the developing games for children and teenagers). Conclusions. In practice of development and the organization of the developing games it is expedient to develop activity scenarios which specifics consist in the description of results from positions of activity approach and planning options plurality of scenario development for children and teenagers. Representation of development results is possible in the form of the scenario card of a game which sample is given in article. The following structural components of the scenario card are allocated: target audience, its features, the formed ways of actions (competence), game space, the description of a plot, type of a game, a task together with the purpose (the formed component – action, separate operation, a mental set, etc.), the description of an episode and estimated options of performance of a task by players and reactions of the organizer to the choice of the decision by players*

*Keywords: game activity; activity scenario; creation technology of activity scenarios; activity scenario of a game; scenario card of a game.*

1. Federal'nyi gosudarstvennyi obrazovatel'nyi standart nachal'nogo obshchego obrazovaniia (Federal state educational standard of the primary general education) [prikaz Ministerstva obrazovaniia i nauki RF ot 6 oktiabria 2009 g. № 373]: [http://www.edu.ru/db/mo/Data/d\\_09/m373.html](http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_09/m373.html)
2. Federal'nyi gosudarstvennyi obrazovatel'nyi standart osnovnogo obshchego obrazovaniia (Federal state educational standard of the main general education) [prikaz Ministerstva obrazovaniia i nauki RF ot 6 oktiabria 2009 g. № 373].
3. Tolkovyi slovar' russkogo iazyka / pod red. D.N.Ushakova (The explanatory dictionary of Russian / under D.N.Ushakov's edition). M., Gos. in-t «Sov. entsikl.»; OGIZ; Gos. izd-vo inostr. i nats. slov, 1935–1940: <http://www.vedu.ru/expdic/34518>
4. Bol'shoi tolkovyi slovar' russkogo iazyka / gl. red. S.A.Kuznetsov. Pervoe izdanie (Big explanatory Russian dictionary. / editor-in-chief S.A.Kuznetsov. First edition). SPb., Norint, 2014: <http://gramota.ru/slovari>
5. Psikhologicheskaia entsiklopediia. Stsenarii (Psychological encyclopedia. Scenario): <http://uni-content.ru/Home/SearchDictionary>

6. Politicheskii slovar'. Stsenarii (Political dictionary. Scenario): <http://slovariki.org/politiceskij-slovar/4689>
7. Bol'shoi entsiklopedicheskii slovar'. Stsenarii (Big encyclopedic dictionary. Scenario): <http://uni-content.ru/dictionary>
8. Kuznetsov, V.V., Krainiukov, A.N., Dolotov, S.G., Shchepilov, V.M. Stsenarnoe prognozirovanie budushchikh sostoia-nii sotsial'no-ekonomicheskoi sistemy (Scenario forecasting of future conditions of social and economic system): <http://cyberleninka.ru/article/n/stsenarnoe-prognozirovanie-buduschih-sostoyanii-sotsialno-ekonomicheskoy-sistemy#ixzz4MLeum8YC>
9. Retiunskikh, L.T. Filosofii igry (Game philosophy). M., Vuzovskaia kniga, 2002. S. 4
10. Lipenskaia, I.A. Usloviia refleksivnogo razvitiia mladshogo shkol'nika v igrovoi deiatel'nosti (Conditions of reflexive development of the younger school student in game activity). *Molodoi uchenyi*. 2016. №5.6. S. 66–68.
11. Daren'skii, V.Iu. Evristichnist' kontseptsii «protoform» mislennia u doslidzhenni dialogichnikh protsesiv. *Filosofs'ki doslidzhennia: Zb. nauk. prats' Skhidnoukraïns'kogo natsional'nogo universitetu imeni Volodimira Dalia*. Vipusk 5. Lugans'k, 2004. 266 s. S. 85–93.
12. Zubova, S.P. Intellektual'nye igry mladshikh shkol'nikov kak sposob formirovaniia universal'nykh uchebnykh deistvii (Intellectual games of younger school students as way of universal educational actions formation). *Tekhnologichni aspekti profesiinoï pidgotovki maibutnikh uchiteliv pochatkovoï shkoli: materiali Mizhnarodnoï Internet-konferentsii, m. Mikolaïv, 11 grudnia 2015 roku*. Metodichnii visnik Nauko-vo-doslidnits'koï laboratorii didaktiki pochatkovoï osviti / gol. red. Osadchenko I. I. Mikolaïv, TOV «Ilion», 2015. Vip. 4. 134 s. S.117–120.