

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

«Полоцкий государственный университет»

Республиканский институт высшей школы



**ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ:
НАЦИОНАЛЬНЫЙ И МЕЖДУНАРОДНЫЙ АСПЕКТЫ**

Электронный сборник статей
международной научно-практической конференции,
посвященной 50-летию Полоцкого государственного университета

(Новополоцк, 8-9 февраля 2018 г.)

Под редакцией
Ю. П. Голубева, Н. А. Борейко

Новополоцк
2018

Инновационные подходы в образовательном процессе высшей школы: национальный и международный аспекты [Электронный ресурс] : электронный сборник статей международной научно-практической конференции, посвященной 50-летию Полоцкого государственного университета, Новополоцк, 8-9 февр. 2018 г. / Полоцкий государственный университет ; под. ред. Ю. П. Голубева, Н. А. Борейко. – Новополоцк, 2018. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

Представлены результаты новейших научных исследований, посвященных различным аспектам организации образовательного процесса высшей школы в инновационной среде, а именно: проблемам проектирования и реализации компетентностно-ориентированных образовательных программ в учреждениях высшего образования, возможностям использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе, вопросам педагогики и методики высшего образования.

Предназначен для научных и педагогических работников высшей школы, будет полезен студентам, магистрантам и аспирантам университетов педагогических специальностей.

Сборник включен в Государственный регистр информационного ресурса. Регистрационное свидетельство № 3141814304 от 05.02.2018.

Компьютерный дизайн *М. С. Мухоморовой*
Техническое редактирование *Т. А. Дарьяновой, О. П. Михайловой*
Компьютерная верстка *Д. М. Севастьяновой*

211440, ул. Блохина, 29, г. Новополоцк, Беларусь
тел. 8 (0214) 39 40 46, e-mail: n.boreiko@psu.by

УДК 378.147.33-027.22:79

ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

*Е. Е. Кошман, доц. кафедры педагогики, канд. пед. наук, доц.
Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины*

В последние десятилетия в научно-методической литературе остро обсуждается проблема развития основных подходов к совершенствованию высшего образования. Многие авторы утверждают, что традиционное обучение, предоставляющее чрезвычайно мало возможностей обучающимся для самовыражения, инициативы, коммуникации, рефлексии, самоопределения, творчества и личной ответственности, не благоприятствует формированию у них и культуры деятельности и личности [1–3]. В ряде публикаций, отражающих сущностные характеристики трансформации классической педагогической парадигмы, оно противопоставляется новому, новаторскому, проблемному, способностному, мыследеятельностному, деятельностному, нестандартному, развивающему, активному, инновационному, персональному и другим «произрастающим», становящимся типам и видам обучения [1–4].

В основе формирующейся новой образовательной парадигмы лежит деятельностный подход, который противопоставляется господствующему в современной школе объяснительно-иллюстративному подходу с его вербальными, монологичными и обезличенными методами и формами догматической передачи готовой информации и пассивности учебно-познавательной деятельности учащихся. Деятельностный подход в образовании представляется и реализуется формами и методами активного, интерактивного, инновационного, проблемного и творческого обучения. Наряду с этим используются исследовательские, проектные, проектно-конструкторские и другие методы обучения. Информационные методы и методики программно-алгоритмического типа в деятельностной методической системе имеют второстепенный, вспомогательный, дополнительный характер и востребуются по мере необходимости. Этот подход предусматривает групповые, индивидуальные, клубные формы обучения, переменный состав учащихся, широкое использование форм творческой организации учебно-познавательной деятельности [4, 5].

Термин «активные методы обучения» в педагогической теории и образовательной практике появился на основе рефлексии проявления в учебном процессе активности обучаемого (субъекта), создания условий для его творческого развития. По мнению идеологов данного подхода, в образовании активные методы обучения есть способы деятельности, направленные на саморазвитие субъектов деятельности. Активные методы обучения, отмечают исследователи, в отличие от традиционных методов способствуют развитию повышенной активности (устойчивой и длительной) учащихся, основанной на их мотивации и эмоциональности; интенсификации учебно-воспитательного

процесса; активизации мышления учащихся; совместной деятельности педагога и учащихся; воспитанию творческого характера; самостоятельной выработке решений, основанной на постоянном взаимодействии учащихся и педагогов в процессе диалогической и полилогической форм организации учебного процесса; проявлению рефлексивной самоорганизации педагога и учащихся в совместной учебной деятельности; развитию способностей самоорганизации и самоуправления.

Наиболее распространенной в современной педагогической теории является классификация активных методов обучения, предложенная рядом авторов (О.С. Анисимов, А.А. Вербицкий, А.И. Жук, Н.Н. Кошель), где все методы активного обучения подразделяются на неимитационные и имитационные (неигровые и игровые). В своей типологии активных методов обучения О.С. Анисимов выделяет такие группы методов, как традиционные, новые (имитационные), новейшие (развивающие). Автор указывает, что традиционные методы обеспечивают функцию трансляции, новейшие методы выполняют развивающую функцию, а новые (имитационные) методы обучения могут реализовывать как те, так и другие функции. К традиционным формам обучения А.И. Жук и Н.Н. Кошель относят: лекции, семинары, практические занятия и тренинги, которые обеспечивают накопление количества знаний и умений, а также повышение их уровня. Новые формы обучения (имитационные методы обучения) обеспечивают усиление роли мышления и развитие мотивации обучаемых. Данные формы используются в рамках как трансляционной (классической) педагогики, так и неклассической педагогики. Подразделяются на неигровые (анализ конкретных ситуаций (АКС), имитационные упражнения, действие по инструкции, разбор документации) и игровые (деловая игра, разыгрывание ролей, игровое проектирование, стажировка с выполнением ролей). Новейшие формы обучения (инновационные игры, организационно-деятельностные игры (ОДИ), организационно-мыслительные игры (ОМИ)) обеспечивают формирование интеллектуальной культуры и культуры саморазвития.

Как показал анализ типологии активных методов обучения, игровое проектирование относится к новым формам обучения (имитационные, игровые методы обучения), характеризуется повышением значения мышления и развитием мотивации обучаемых в игропроцессе. Специфическими особенностями имитационных (игровых) занятий является наличие имитационной модели изучаемого процесса, имитация индивидуальной и(или) совместной деятельности. В процессе этих занятий осуществляется интенсивная мыслекоммуникация субъектов учебно-игрового процесса (обучающих и обучаемых) при выполнении ролей и(или) принятии решений. Игровое проектирование в образовании является имитационным игровым видом занятий, где участники учебного процесса выполняют определенные роли (социокультурные, производственные и игровые) при решении учебных задач и проблем экологического характера в процессе разработки различных учебных проектов. Оно основано на существенных характеристиках проектной деятельности учащихся, «методе проектов» как перспективных средствах реализации новой деятельностно-рефлексивной модели образования, направленной на исследование окружающего мира через познание самого себя и осуществляемое в игровой форме обучения. В специальной литературе по активному обучению данный метод является

малоисследованным и недостаточно разработанным, что не позволяет достаточно эффективно реализовывать его потенциальные возможности как педагогического средства в образовательной практике. Рефлексия научно-методической литературы показывает, что нет специальных исследований, посвященных раскрытию его сущностных характеристик и методических основ использования в практической педагогике.

На основе изучения сущностных характеристик данного метода по материалам педагогических теоретико-методических исследований и результатам его использования в образовательной практике были выявлены потенциальные возможности метода проектов, которые заключаются в следующем:

- помогает воспитывать мыслящего, самостоятельного, готового к совместной деятельности ученика, понимающего, что знание – это не самоцель, а средство развития его как личности;
- помогает самому учащемуся отыскивать информацию, способствует включению его в интеллектуальный творческий поиск. Для ученика образование становится органичным, естественным делом, возникшим как способ реализации собственных потребностей;
- способствует творческой работе учащихся в решении конкретных жизненно важных ситуаций, так как учащиеся самостоятельно отыскивают материал, изучают и используют дополнительные источники информации;
- ориентирует весь учебный процесс на ученика, его интересы, жизненный опыт, индивидуальные способности;
- затрагивает эмоциональную сферу ребенка, усиливает мотивацию учения, развивает индивидуальную ответственность учащихся за конкретную работу, учит партнерству, кооперации, взаимодействию учащихся друг с другом и с учителем.

Анализ литературы подтверждает, что метод проектов универсален и может быть применен на всех ступенях высшего образования и в процессе преподавания разных предметов. Однако исторический опыт применения данного метода в отечественной и зарубежной школе убеждает нас в том, что нельзя оценивать какой-либо из методов как единственно верный и подменять им все остальные. Только сохраняя баланс в арсенале методов обучения, подчеркивают Е.А. Ротмирова, В.Н. Стернберг, современный учитель способен компетентно решать поставленные задачи. Резюмируя сказанное можно сделать вывод о том, что игровое проектирование сочетает в себе признаки МАО, в частности игрового метода, а также характерные педагогические особенности метода проектов. В соответствии с этим, к отличительным признакам игрового проектирования относятся:

- целеполагание в игровом проектировании направлено на работу с будущим, на развитие проектируемого объекта и субъектов учебной деятельности;
- учитель занимает различные позиции в совместной деятельности с учащимися в зависимости от учебной ситуации, сценария (партнера, помощника, консультанта-координатора, теоретика, методолога, регулятора-организатора, управленца, психолога, независимого эксперта и т.д.);

- учащийся занимает позицию субъекта учебной деятельности;
- педагогическое взаимодействие основано на субъект-субъектных отношениях, что способствует повышению мотивации, активизации мышления, эмоциональности, заинтересованности, активности и ответственности учащихся в процессе обучения; проявлению творчества и самостоятельности в выработке решений; формированию способностей эффективно решать учебные задачи и проблемы; формированию мыслекоммуникационной культуры учащихся; интенсификации учебного процесса; рефлексивной самоорганизации субъектов учебной деятельности;
- образовательная среда характеризуется креативностью, продуктивностью, информационностью, насыщенностью современными знаниями, коллективной мыследеятельностью, кооперативностью, диалогичностью и полилогичностью, межпредметностью, интегративностью, полипредметностью, имитационностью, моделированием, условностью учебной и проектной ситуации, задачей-целевой формой учебной деятельности;
- результативность игрового проектирования связана с развитием учащихся и получением продукта в совместной учебной деятельности.

Игровое проектирование в образовании основывается на современной педагогической парадигме, ценностях, теоретических закономерностях и методологических основах проектируемого образовательного процесса. Следует отметить, что его необходимо использовать в тесной взаимосвязи с информационно-заданьевой формой обучения. Оно реализуется посредством различных учебных проектов в игровой деятельности (предметный, практико-деятельностный, исследовательский, инновационный и комплексный и др.).

Таким образом, разработка и реализации технологии игрового проектирования, которая может быть представлена отдельными проектами или комплексом, системой учебных проектов по одной или циклу (например, гуманитарных) учебных дисциплин позволит в образовании осуществить деятельностно-личностное развитие учащихся.

Список использованных источников

1. Анисимов, О. С. Язык теории деятельности : становление / О.С. Анисимов. – М. : ЛМА, 2001. – 484 с.
2. Масюкова, Н. А. Проектирование в образовании / Н. А. Масюкова ; под ред. Б. В. Пальчевского. – Минск : Технопринт, 1999. – 288 с.
3. Жук, А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов : учеб.-метод. пособие / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. – 2-е изд. – Минск : Аверсэв, 2004. – 336 с.
4. Вербицкий, А. А. Метод проектов как компонент контекстного обучения / А. А. Вербицкий, О. Г. Ларионова // Школьные технологии. – 2006. – № 5. – С. 77–80.
5. Ротмирова, Е. А. Дидактические особенности освоения учащимися проектной деятельности на уроках технологии : монография / Е. А. Ротмирова. – Минск : МГОИПК, 2007. – 257 с.
6. Стернберг, В. Н. Теория и практика «метода проектов» в педагогике XX века : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / В. Н. Стернберг ; Владимирский гос. ун-т. – Рязань, 2003. – 21 с.