

Плахотнюк Н.П. Организационно-педагогические условия использования учебно-игрового проектирования в подготовке будущих учителей к инновационной деятельности // Вектор науки Тольяттинского Государственного Университета: Серия: Педагогика, психология. – № 1 (12). – 2013. – С. 192-195.

УДК 37.011.33+37.013.3

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ УЧЕБНО-ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В
ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ К ИННОВАЦИОННОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

© 2013

Н.П. Плахотнюк, преподаватель кафедры английского языка
Житомирский государственный университет, Житомир (Украина)

Ключевые слова: инновационная деятельность, организационно-педагогические условия, учебно-игровое проектирование, подготовка будущих учителей к инновационной деятельности.

Аннотация: В статье рассматриваются организационно-педагогические условия использования учебно-игрового проектирования в подготовке будущих учителей к инновационной деятельности. Обосновываются преимущества технологии учебно-игрового проектирования в профессиональной подготовке студентов.

Реформирование современной системы образования предусматривает создание условий для развития личности и творческой самореализации будущих учителей. Соответственно активно ведется поиск и разработка новых подходов, технологий, методов, средств профессиональной подготовки студентов. Последние годы широко изучается проблема применения учебно-игрового проектирования как дидактической технологии активизации подготовки будущих специалистов к инновационной деятельности.

Сущность игрового проектирования, методы, этапы работы над проектом рассматриваются в работах А. Панфиловой, Д. Джонса, Т. Качеровской,

Н. Кичук, П. Щербаня и др. Однако в исследованиях в полной мере не раскрыты организационно-педагогические условия применения учебно-игрового проектирования в процессе профессионально-педагогической подготовки будущих учителей.

Целью статьи является определение и обоснование организационно-педагогических условий использования учебно-игрового проектирования в процессе подготовки будущих учителей к инновационной деятельности.

Изучение результатов исследования проблемы игрового проектирования свидетельствует о том, что оно является эффективным средством подготовки будущих учителей к инновационной деятельности, развития их мотивационно-ценностного отношения к профессиональному творчеству и рефлексии. Однако результативная подготовка студентов к инновационной деятельности посредством учебно-игрового проектирования предполагает соблюдение определенных организационно-педагогических условий.

В философском энциклопедическом словаре условие рассматривается как существующий компонент комплекса объектов, из наличия которого по необходимости возникает существование данного явления. Весь этот комплекс в целом есть достаточными условиями явления. Из всех возможных наборов условий выбирают общие и получают необходимые, то есть те, которые возникают каждый раз, когда имеет место данное явление [1, с. 482].

Анализ научной литературы показывает, что под педагогическими условиями понимают факторы, которые воздействуют на процесс достижения цели, обстоятельства, способствующие развитию учебно-воспитательного процесса. При этом педагогические условия подразделяют на: 1) внешние (позитивные отношения между преподавателем и студентом, объективность оценки учебного процесса, место обучения и т.п.) и 2) внутренние (индивидуальные особенности студентов – характер, опыт, умения, навыки, мотивация и т.п.) [2].

Организация трактуется как внутренняя упорядоченность, согласование взаимодействия больших или меньших частей системы, обусловленных ее

моделью; ее сущность определяется совокупностью процессов, действий, которые приводят к созданию и совершенствованию взаимодействия между ее составляющими частями [3]. Следовательно, организационно-педагогические условия представляют собой комплекс внешних и внутренних взаимодействий между компонентами системы для улучшения ее эффективности.

Организационно-педагогические условия отображают функциональную зависимость компонентов педагогического явления от комплекса объектов в различных проявлениях [4, с. 82].

Общей чертой в определениях понятия „организационно-педагогические условия” есть их направленность на улучшение, совершенствование развития учебно-воспитательного процесса при решении конкретных дидактических задач. Соответственно под организационно-педагогическими условиями мы понимаем совокупность факторов, способствующих развитию и регулированию педагогического процесса, взаимодействию его явлений и объектов для достижения поставленной цели.

К организационно-педагогическим условиям использования учебно-игрового проектирования в подготовке будущих учителей к инновационной деятельности мы относим следующие: 1) реализацию авторской технологии, содержательным компонентом которой является разработка спецкурса „Основы подготовки будущих учителей к инновационной деятельности посредством учебно-игрового проектирования”; 2) владение преподавателем методикой, этапами проведения, спецификой учебно-игрового проектирования; 3) партнерское взаимодействие педагога и студентов, а также внутригрупповое взаимодействие участников проектирования; 4) разработанную систему контроля за учебной деятельностью студентов; 5) соответствие тематики учебно-игровых проектов целям и содержанию профессиональной подготовки будущих учителей.

Содержательная составляющая технологии является подсистемой общей профессионально-педагогической подготовки и реализуется в пределах преподавания дисциплин профессионально-педагогического цикла. С целью

систематизации подготовки к инновационной деятельности нами был разработан спецкурс „Основы подготовки будущих учителей к инновационной деятельности посредством учебно-игрового проектирования”. В учебной и рабочей программах спецкурса определены цели, задачи, общие положения, содержание подготовки и критерии оценивания учебных достижений студентов.

Проблема создания, освоения и реализации инноваций является чрезвычайно актуальной в педагогической теории и практике и выступает как проблема междисциплинарного исследования, поскольку для ее решения необходима интеграция философских, педагогических, социологических, психологических и других отраслей знаний [5, с. 71]. Поэтому одной из основных задач спецкурса является систематизация знаний студентов и формирование умений интегрированного их применения в практике проектирования инновационной деятельности.

Данный спецкурс предполагает проведение лекционных, семинарских занятий, а также самостоятельную работу студентов. Преподавание спецкурса дает возможность будущим учителям усвоить сущность, содержание инновационной педагогической деятельности и педагогического проектирования, сформировать необходимый уровень компетентности в проектировании педагогических систем, процессов, технологий и ситуаций, развить творческие способности и педагогическую рефлексия.

На основе положений системного подхода предложенный спецкурс целостно реализует цели, задания, содержание подготовки к инновационной педагогической деятельности, комплекс основных методов, форм учебно-игрового проектирования, обеспечивает развитие творческих способностей, аналитических, прогностических умений, а также индивидуальный, дифференцированный подход к процессу обучения.

Содержание учебного материала структурируется на основе следующих принципов: взаимодействия учебно-познавательной, учебно-практической и самостоятельной деятельности студентов, целостности процессуально-

содержательных и мотивационно-ценностных компонентов педагогической подготовки, единства и интеграции содержания обучения. Согласно этим принципам в процессе учебно-игрового проектирования происходит развитие творческих, исследовательских, коммуникативных способностей, умений самостоятельно найти решение предложенной проблемы, коллективного взаимодействия, педагогической рефлексии. Учебно-игровое проектирование выступает средством повышения мотивации обучения, создания позитивного отношения к процессу обучения, активного, проблемного усвоения знаний и формирования необходимых профессиональных умений и навыков.

Методы учебно-игрового проектирования носят проблемный характер (анализ конкретных ситуаций, анализ существующих решений, трансформация идей и т.д.). Использование данных методов позволяет стимулировать познавательный интерес к предложенной проблеме и процессу обучения в целом, активизировать мыслительную деятельность, ранее приобретенные знания, побуждает к активной поисковой деятельности [6].

Индивидуально-самостоятельная работа включает задания творческого, проблемного характера, что позволяет студентам развивать креативные способности, аналитическое мышление, коммуникативные навыки, самооценку. Например, задания формулируются таким образом: заполните анкету „Барьеры педагогической деятельности”, проанализируйте свои ответы и ответы членов группы, предложите пути преодоления названных трудностей; разработайте модель творческой личности учителя. Такие методы учебно-игрового проектирования как мозговой штурм, метод коллективного блокнота, имитационная, деловая игра и т.п. содействуют развитию творческого воображения, формированию умений целеустремленно генерировать новые нестандартные идеи, развивают исследовательскую деятельность, самореализацию и самосовершенствование, что и есть основой готовности к инновационной деятельности.

Для обеспечения такого организационно-педагогического условия как владение преподавателем спецификой, методикой, этапами проведения учебно-

игрового проектирования проводилось ознакомление, обсуждение результатов экспериментальной работы на научно-методических семинарах. Преподаватели изучали особенности, методы, формы учебно-игрового проектирования, его методологические принципы и правила, которыми должен руководствоваться педагог, трудности, с которыми он может столкнуться, функции, которые должен выполнять, применяя практику учебно-игрового проектирования.

Преподаватель, работающий с технологией учебно-игрового проектирования, должен не только хорошо владеть ею, но и многообразными способностями, навыками и умениями, без наличия которых невозможно достигнуть желаемого результата. Следовательно, с одной стороны, педагогу необходимо освоить технологию учебно-игрового проектирования, а с другой стороны, развивать свой личностный и профессиональный потенциал. Ему приходится выполнять разные роли и функции (организатора, фасилитатора, коммуникатора, инструктора и консультанта, психолога).

Для достижения эффективных результатов, намеченных целей учебно-игрового проектирования при формировании проектных групп и распределении ролей преподавателю важно знать и использовать индивидуальные особенности разных типов студентов, которые характеризуются определенным поведением и образом познания. Среди них выделяют: активистов, которые хотят познавать что-то новое, получить инновационный опыт, проявляют инициативу, занимают активную позицию; мыслителей, которые склонны к анализу полученной информации, поиска собственных подходов, самостоятельных решений и любят иметь запас времени для подготовки решения; теоретиков, которые имеют логическое мышление и методичность, постепенно продвигаются к решению проблемы, отдают предпочтение построению моделей и систем, концептуальному осмыслению проблемы; прагматиков, которые при анализе ситуации сразу стараются найти практическое решение, не склонны к теории, любят экспериментировать, ищут новые подходы, идеи [7, с. 62]. В разработке учебно-игровых проектов преподавателю необходимо

учесть определенные типы студентов, формируя проектные группы таким образом, чтобы в каждой были активисты, мыслители, теоретики и прагматики.

Не менее важным качеством, которым должен владеть преподаватель, является умение наладить партнерское взаимодействие со студентами. Как преподаватель, так и студенты в ходе процесса проектирования приобретают навыки культуры общения, взаимоуважения, поиска и отбора информации, критического мышления, анализа ситуаций, принятия альтернативных решений и т.п. Значимым в использовании учебного проектирования есть умения педагога организовывать совместную деятельность со студентами. Действия участников этой деятельности должны быть совместными, то есть цель деятельности есть для всех одной, однако каждый участник может иметь собственные задачи, условия их решения [8].

Среди педагогических условий эффективного использования игрового проектирования определяют педагогическую компетентность преподавателя и работу в команде. Н. Кичук отмечает, что весомым является личностный аспект, согласно которому преподаватель меняет свою позицию в учебном процессе относительно студента. Преподаватель выступает менеджером педагогического процесса, который не только строит модель проекта, а и обсуждает со студентами наиболее продуктивные способы их взаимодействия [9].

Т. Качеровская выделяет особенности взаимодействия преподавателя и студентов в процессе проектирования на трех его основных этапах: подготовительном, технологическом, заключительном. На первом этапе преподаватель изучает потребности студентов, стиль их работы, социально-психологические особенности академической группы, старается в ходе дискуссии обсудить дальнейшую стратегию действий. На втором этапе доминирующая роль преподавателя уменьшается – студенты сами избирают путь решения проблемы, поиска информации и т.п. Взаимодействие преподавателя и студентов на третьем этапе работы над игровым проектом

содействует развитию у будущих специалистов оценочно-рефлексивных умений [10, с. 47-50].

Партнерское взаимодействие преподавателя и студентов в процессе игрового проектирования дает возможность последним быть субъектами своей учебной деятельности, что способствует развитию их мотивационной сферы, формированию коммуникативных, исследовательских, аналитических, оценочно-рефлексивных умений, повышения уровня самооценки, уверенности в собственных силах.

Важным условием успешной реализации технологии учебно-игрового проектирования в подготовке будущих учителей к инновационной деятельности является система контроля за учебно-проектной деятельностью студентов.

Согласно общепринятым положениям о педагогическом контроле, он выполняет ряд функций: диагностическую, учебную, развивающую и воспитательную [11, с. 145]. Что касается предложенной технологии, то диагностическая функция состоит в выявлении уровня готовности студентов к инновационной деятельности перед началом учебно-игрового проектирования, что дает возможность определиться с задачами игрового проекта, помогает в распределении ролей. Учебная функция направлена на активизацию познавательной деятельности студентов в ходе учебно-игрового проектирования, выявление уровня усвоения учебного материала и оценку результатов проектной деятельности. Развивающая и воспитательная функции имеют целью формирование у студентов творческого, субъектного отношения к процессу обучения, активной жизненной позиции и развития индивидуальных способностей.

Педагогу необходимо осуществлять входной, текущий и итоговый контроль над работой проектных групп. В начале работы над проектом студентам предлагается вопросник, составленный по тестовой методике с целью выявления их знаний о сути предложенных для решения проблем. После завершения проекта вновь заполняется тот же вопросник, для того, чтобы

узнать, что нового группа изучила в процессе работы над проектом. Текущий контроль информирует преподавателя об успешности работы над проектом, сможет ли группа завершить его вовремя, будет ли достигнута поставленная цель. Для оценивания результатов работы проектных групп педагог разрабатывает бланк рейтинговой оценки проектной деятельности, в которую входят самооценка, оценка преподавателя и оценка экспертной группы по следующим критериям: значимость и практическая пригодность разработанного игрового проекта; полнота реализации проектного замысла (достижение цели проекта, решение задач); научная обоснованность игрового проекта; активность каждого члена проекта согласно его индивидуальным возможностям и ролевому статусу; коллективный характер принятых решений и т.д.

Важную роль на всех этапах учебно-игрового проектирования играет обратная связь, суть которой состоит в постоянной оценке и коррекции вышеупомянутых этапов. З. Слелкань отмечает, что система обратной связи усиливает рефлексивность, которая направлена на информирование студентов и преподавателя о состоянии восприятия, усвоение знаний, формировании умений и навыков, общем интеллектуальном уровне. Постоянная рефлексивность содействует самоанализу, саморегуляции и активизации учебно-познавательной деятельности [11, с. 149].

Формирование рефлексивных умений является важным фактором развития личности обучающегося. Она приводит к целостному представлению, знанию о целях, содержании, формах, способах и средствах своей деятельности; позволяет критически отнестись к себе и своей деятельности; делает человека субъектом своей активности [12, с. 552]. Подготовка студентов к инновационной деятельности с использованием технологии учебно-игрового проектирования дает возможность обучаемым сформировать ряд рефлексивных умений: следить за логикой развития своих мыслей, высказываний; осуществлять контроль своих действий; определять последовательность их

этапов на основе анализа опыта предыдущей деятельности; осуществлять диалектический подход к анализу ситуаций.

Тематика учебно-игровых проектов может быть различной в зависимости от общих дидактических целей процесса обучения. Однако она должна быть направлена на реализацию межпредметных связей, актуализации знаний из разных сфер направления данного обучения.

Таким образом, использование учебно-игрового проектирования в подготовке студентов к инновационной деятельности дает ряд преимуществ.

1. В процессе разработки проекта студент выступает активным субъектом учебной деятельности, преподаватель занимает позицию организатора, помощника, консультанта.
2. В процессе работы над проектом студенты овладевают необходимыми знаниями, умениями, навыками, происходит развитие аналитических, коммуникативных и исследовательских способностей, критического мышления, перестройка мотивационной сферы.
3. В учебно-игровом проектировании важное место занимают контрольно-оценочные процессы, а также рефлексия собственной деятельности со стороны студента.
4. Результативность учебно-игрового проектирования в определенной мере зависит от эффективного взаимодействия преподавателя и студентов.

Проектирование является основным способом инновационной деятельности в образовании. Поэтому проектные технологии в профессионально-педагогической подготовке будущих учителей реализуют модель инновационного процесса, построенную на стратегии быстрого обучения и самоорганизации, которую И. Коновальчук считает наиболее продуктивной в решении задач модернизации образования в соответствии с требованиями и условиям современного постиндустриального общества [5, с. 75].

Реализация вышеизложенных организационно-педагогических условий использования учебно-игрового проектирования дает возможность существенно повысить эффективность процесса подготовки будущих учителей к инновационной деятельности.

Перспективы дальнейшего исследования мы видим в усовершенствовании технологии учебно-игрового проектирования и ее применения соответственно специфике направлений и специальностей профессионально-педагогической подготовки будущих учителей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Философский энциклопедический словарь / [Гл. ред. : Л.Ф. Ильичев, П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев, В.Г. Панов]. – М. : Сов. Энциклопедия, 1983. – 840 с.
2. Організація самостійної роботи студентів в умовах інтенсифікації навчання : навч. посіб. / [А.М. Алексюк, А.А. Аюрзанайн, П.І. Підкасистий, В.А. Козаков та ін.]. – К. : ІСДО, 1993. – 336 с.
3. Мельніченко В. В. Система організаційно-педагогічних умов управління професійно-технічним училищем сільськогосподарського профілю в соціології освіти [Електронний ресурс] / В.В. Мельніченко // Наукові праці. – 2002. – [вип. 7]. – Т. 20. – Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Npchdu/Pedagogics/2002_7/7-12.pdf
4. Чижевський Б. Г. Організаційно-педагогічні умови становлення ліцеїв в Україні / Б.Г. Чижевський. – К. : Інститут педагогіки АПН України. – 1996. – 249 с.
5. **Коновальчук И.И. Модели, структура и факторы продуктивности инновационных процессов в общеобразовательных учебных заведениях / И.И. Коновальчук // Вектор науки ТГУ. Серия : Педагогика, психология. – 2010. – № 3 (3). – С. 71-76.**
6. **Ларькина Т.В. Технология проблемного обучения в профессиональной подготовке будущих специалистов / Т.В. Ларькина // Вектор науки ТГУ. Серия : Педагогика, психология. – 2012. – № 1 (8). – С. 198-200.**
7. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ.

ред. В. А. Слостенина, И. А. Колесниковой. – [3-е изд., испр.]. – М. : Издательский центр „Академия”, 2008. – 368 с.

8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.

9. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – № 3–4. – С. 89–91.

10. Качеровська Т. В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Качеровська Тетяна Василівна. – Одеса, 2005. – 206 с.

11. Слепкань З. І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі : навчальний посібник / З. І. Слепкань. – К. : Вища школа, 2005. – 239 с.

12. Новиков А. М. Методология / А.М. Новиков, Д.А. Новиков. – М. : СИНТЕГ. – 668 с.

ORGANIZATIONAL–PEDAGOGICAL CONDITIONS OF THE USE OF PLAYING PROJECTING IN FUTURE TEACHERS' TRAINING TO INNOVATIVE ACTIVITY

© 2013

Plakhotniuk N.P., a teacher of the English language chair, Zhytomyr State University named after Ivan Franko, Ukraine

Key words: innovative activity, organizational-pedagogical conditions, playing projecting, future teachers' training to innovative activity.

The summary: The article deals with the problem of organizational-pedagogical conditions of the use of playing projecting in future teachers' training to innovative activity. The advantages of the technology of playing projecting in students' vocational training are proved.