



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ И
ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Управление познавательной активностью обучающихся колледжа с
помощью игровых педагогических технологий**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.04.01 Педагогическое образование
Направленность программы магистратуры
«Управление образованием»
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:
82,28% авторского текста

Работа рекомендована к защите
«10» января 2023 г.
Зав. кафедрой ППГО и ПМ
 Корнеева Н.Ю.

Выполнил:
Студент группы ЗФ-309-169-2-2
Кругляк Юлия Рамилевна


Научный руководитель:
к.п.н., доцент
Корнеева Н.Ю. 

Челябинск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ОСОБЕННОСТЕЙ УПРАВЛЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТЬЮ ОБУЧАЮЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ	
1.1. Анализ понятия «познавательная активность» в научной психолого- педагогической литературе	9
1.2. Практический опыт управления познавательной активностью в системе профессионального образования	18
Выводы по главе 1	39
ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ОСОБЕННОСТЕЙ УПРАВЛЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТЬЮ ОБУЧАЮЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ	
2.1. Исследование уровня познавательной активности обучающихся КГКП «Рудненский политехнический колледж»	41
2.2. Методические рекомендации по использованию игровых педагогических технологий с целью развития познавательной активности учащихся колледжа	51
Выводы по главе 2	76
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	78
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	83

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы. В настоящее время в качестве основного, наиболее перспективного направления образования, выступает личностное развитие обучающихся. Такое направление направлено на адаптацию человека к условиям современного общества, на развитие мобильности, а также на соответствие требованиям современного общества, идеям национального возрождения. В связи с этим, на первый план выходит необходимость развития познавательной активности, которая является залогом высокой мотивации обучающихся, способствует более эффективному обучению и овладению профессиональными компетенциями.

Сегодня не вызывает сомнения тот факт, что успешное личностное и профессиональное развитие требует активного участия личности в образовательном процессе. При пассивном обучении эффективность усвоения знаний и овладения навыками резко снижается. Поэтому сегодня, формируя профессионалов нового поколения, необходимо ориентироваться, в первую очередь, на развитие познавательной активности.

Исследование формирования активности обучающихся в учебной деятельности обусловлено современными социальными и экономическими проблемами. В настоящее время значительно увеличилось количество обучающихся по отношению к количеству выпускников, что нарушило интеллектуальную однородность обучающихся и привело к тому, что большая часть обучающихся не обладает достаточным багажом знаний и мотивацией к учебной деятельности. Одновременно рыночная экономика требует конкурентоспособного выпускника, готового к инновационной профессиональной деятельности. Данная ситуация породила противоречие

между необходимыми для качественного образования мотивацией обучающихся к учебной деятельности, их познавательной активностью и отсутствием данных компонентов учебной деятельности у них. Кроме того, необходимость формирования познавательной активности обучающихся актуально в условиях реализации образовательных стандартов.

Состояние разработанности темы. В целом, проблема формирования познавательной активности довольно хорошо разработана в трудах отечественных и зарубежных авторов. Приводится множество определений данного понятия. Тем не менее, единого подхода к определению до сих пор не выработано. Можно выделить лишь общие черты, которые присутствуют в определениях всех авторов, и на их основе вывести единое определение. Пути и способы управления познавательной активностью обучающихся в колледже до сих пор остаются недостаточно разработанными. В литературе отсутствуют конкретные предложения, практические рекомендации и методические указания, которые позволят более эффективно управлять познавательной активностью обучающихся. Проблема познавательной активности исследовалась Агишевой Н.С., Алтуховой М.А., Бочкаревой Т.Н., Лезиной В.В., Керимовой М.М., Алеевой Ю.В., Поповой Н.В., Алтуховой М.А., Болгар Н.Н., Бочкаревой Т.Н., Гасановой Д.И., Жирковой З.С., Милешкиной Е.Н., Неустроевой А.П. и другими авторами.

Проблема исследования. В методике преподавания способы управления познавательной активностью обучающихся еще недостаточно исследованы и реализованы в практике обучения. В настоящее время в реальном педагогическом процессе не полностью реализуются методы и приемы работы, которые позволили бы развивать познавательную активность у обучающихся.

Цель исследования – разработка методических рекомендаций по управлению познавательной активностью обучающихся колледжа с помощью игровых педагогических технологий.

Объект исследования – игровые педагогические технологии в педагогическом процессе колледжа.

Предмет исследования – роль игровых педагогических технологий в управлении познавательной активностью обучающихся колледжа.

Гипотеза исследования – внедрение игровых педагогических технологий в образовательный процесс будет способствовать активизации познавательной деятельности обучающихся колледжа

Задачи исследования:

1. Рассмотреть основные подходы к понятию «познавательная активность» в научной психолого-педагогической литературе.

2. Провести анализ практического опыта управления познавательной активностью в системе профессионального образования.

3. Выделить особенности активизации познавательной активностью обучающихся системы ТиПО (Техническое и Профессиональное образование) с помощью игровых педагогических технологий на базе Рудненского политехнического колледжа Управления образования Костанайской области.

4. Сформулировать методические рекомендации по использованию игровых педагогических технологий с целью развития познавательной активности обучающихся колледжа.

Теоретико-методологическая база.

Понятие «познавательная активность» детально изучена в трудах Агишевой Н.С., Алтуховой М.А., Бочкаревой Т.Н., Лезиной В.В., Керимовой М.М. Способы управления познавательной активностью студентов, пути ее активации детально раскрываются в трудах Алеевой Ю.В., Поповой Н.В., Алтуховой М.А., Болгар Н.Н., Бочкаревой Т.Н.,

Гасановой Д.И., Жирковой З.С., Милешкиной Е.Н., Неустроевой А.П. Возможности применения игровых технологий в развитии познавательного интереса обучающихся рассматриваются в работах Бекирова С.Н., Валеевой Р.Р., Давыдовой А.Е., Кашубы И.В., Милешкиной Е.Н. В работе использовались теоретические методы: анализ литературы, методических указаний, нормативно-правовых актов, метод анкетирования, оценка уровня самостоятельности, математико-статистические (обработка полученных данных, интерпретация).

Положения, выносимые на защиту.

1. Рассмотрены основные подходы к понятию «познавательная активность» в научной психолого-педагогической литературе.

2. Проведен анализ практического опыта управления познавательной активностью в системе профессионального образования.

3. Выделены особенности активизации познавательной активностью обучающихся системы ТиПО (Техническое и Профессиональное образование) с помощью игровых педагогических технологий на базе Рудненского политехнического колледжа Управления образования Костанайской области.

4. Сформулированы методические рекомендации по использованию игровых педагогических технологий с целью развития познавательной активности обучающихся колледжа.

Научная новизна. Разработаны методические рекомендации по применению игровых технологий с целью управления познавательной активностью студентов колледжа.

Теоретическая и практическая значимость.

Полученные нами теоретические положения восполняют теорию учебно-воспитательной деятельности. Могут использоваться для разработки теорий и методологии управления познавательной активностью студентов в колледже. Составленные методические рекомендации по

использованию игровых педагогических технологий с целью развития познавательной активности учащихся колледжа, повышения уровня самостоятельности, заинтересованности учебным процессом. Результаты могут быть использованы преподавателями, студентами, практикантами при организации учебно-воспитательного процесса, планировании занятий.

Методы исследования: теоретический анализ литературы, анкетирование, сопоставительный анализ полученных данных, метод изучения документов, самооценка педагогов, математические методы обработки статистических данных.

Экспериментальной базой исследования стало Коммунальное государственное казенное предприятие «Рудненский политехнический колледж» Управления образования Костанайской области.

Основные этапы исследования.

Работа выполнялась в три этапа с 2020 по 2022 годы.

На первом этапе нами был проведен литературный обзор, выделена и обоснована проблема исследования, определены цели и задачи.

На втором этапе было проведено исследование уровня развития познавательной активности обучающихся колледжа.

На третьем этапе были разработаны и внедрены методические рекомендации по применению игровых технологий в системе ТиПО.

Апробация. Результаты исследования представлены на научно-практических конференциях, проходящих в Профессионально-педагогическом институте Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета: Международной научно-практической конференции «Инновационные тенденции модернизации педагогического образования в условиях глобализации» (26 февраля 2021 г. и 2 марта 2022 г.).

По проблеме исследования имеется 2 публикации.

Содержание и **структура** работы соответствует поставленным задачам. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка использованных источников, приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ОСОБЕННОСТЕЙ УПРАВЛЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТЬЮ ОБУЧАЮЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.1. Анализ понятия «познавательная активность» в научной психолого-педагогической литературе

Понятие «познавательная активность» является сложносоставным понятием и может быть рассмотрено как видовое по отношению к понятию «активность». Понятие «активность» рассматривается исследователями как общенаучное и обосновано связывается с деятельностью. В частности, в философии «активность» (от франц. *activite* – сила действия) понимается как деятельное поведение [30, с.89]. В психологии термин «активность» трактуется как деятельное состояние живых организмов, условие их существования в мире [30, с.90]. Активное существо не просто пребывает в движении, оно содержит в себе источник своего собственного движения, и этот источник воспроизводится в ходе самого движения. В зарубежной психологии, в силу лингвистических причин, понятия «активность» и «деятельность» являются тождественными.

В педагогике термин «активность» определяется как:

- деятельное отношение личности к миру;
- способность производить общественно значимые преобразования материальной и духовной среды на основе освоения исторического опыта человечества; проявляется:
 - в творческой деятельности, волевых актах, общении.

Обобщая сказанное выше, определим «активность» как деятельностную характеристику личности. Переходя к рассмотрению познавательной активности, отметим, что проблема развития

познавательной активности в научной литературе не является новой [30, с.89-90].

Целенаправленный интерес к исследованию проблемы познавательной активности возник среди отечественных ученых примерно в 20-е годы XX века. В основе управления познавательной активностью в то время лежали различные методы активного обучения, такие как исследовательский, эвристический, проектный, экскурсионный. Они были разработаны именно в 20-е годы XX века, и остаются актуальными и сегодня. В качестве основных показателей высокого уровня познавательной активности выступала самостоятельность, активность, инициативность обучающихся, заинтересованное отношение к учебной деятельности, применение полученных знаний на практике. Определенный вклад в понимание познавательной активности сделали такие педагогические классики, как Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, М.А. Данилов, Н.А. Половникова, Б.П. Есипов, И.Ф. Харламов, Т.И. Шамова.

Н.К. Крупская утверждала, что развитие познавательной активности невозможно без достаточного уровня социализации обучающихся. Также условием развития познавательной активности она считала преобразовательную и созидательную деятельность. Примерно в 50-70-е годы А.С. Макаренко разработал основные положения воспитательной работы. Он указывал на то, что познавательную активность необходимо развивать с ранних лет и поддерживать в течении всей жизни. В качестве основных показателей познавательной активности он рассматривал активность, целеустремленность, настойчивость. Он всячески стимулировал положительное отношение к учебе.

В 50-70-е годы М.А. Данилов выдвинул ряд требований к развитию познавательной активности обучающихся. Так, он стремился создать своим обучающимся ситуацию, в которой они постоянно испытывают потребность в познании, воспитывал интерес к различным видам

деятельности, использовал различные стимулы. При этом он всегда стремился достичь активности обучающихся. Он стремился к тому, чтобы обучающиеся активно высказывали свое мнение, принимали участие в обсуждении различных учебных и жизненных ситуаций, оценивали собственную деятельность, деятельность друг друга, его деятельность, как педагога. В это время большинство педагогов ассоциировало познавательную активность, прежде всего, с высоким уровнем самостоятельности обучающихся, в стремлении к открытию новых знаний.

Н.А. Половникова под самостоятельностью подразумевала готовность обучающихся к самостоятельной деятельности, без помощи посторонних. В первую очередь, подразумевалась готовность к осуществлению поисково-познавательной деятельности. Б.П. Есипов утверждал, что основным условием развития самостоятельности является невмешательство со стороны.

Большинство исследователей советского периода рассматривали познавательную активность в тесной связи с особенностями личностного, интеллектуального, эмоционально-волевого развития. По представлениям И.Ф. Харламова, активность неотделима от активных видов деятельности, а также требует концентрации и напряжения умственного потенциала, волевых усилий. Г.И. Щукина считала, что познавательная активность связана с интеллектуальным откликом личности, эмоциональной отзывчивостью на процесс познания.

Таким образом, примерно во второй половине XX века отчетливо выделилось два направления в понимании познавательной активности. Так, одни исследователи рассматривали познавательную активность как вид деятельности, другие же считали ее определенным качеством личности. Т.И. Шамова предприняла попытки объединить эти направления, и выдвинула теорию о том, что познавательная активность выступает в качестве цели той или иной деятельности. Она утверждала,

что для достижения высокого уровня познавательной активности, необходимо обладать определенными личностными качествами. Также она рассматривала познавательную активность как одну из ступеней на пути к формированию самостоятельности. Так постепенно был сформулирован один из основных принципов дидактики – принцип активности, который не утратил своей актуальности и сегодня. Этот принцип является базовым, лежит в основе формирования всех других принципов дидактики и педагогики в целом [43, с.397-398].

Ряд ученых (Л.Н. Клименко, М.И. Лисина) рассматривают познавательную активность в тесной связи с таким понятием, как самостоятельность. Под познавательной активностью они понимают:

- самостоятельную, инициативную деятельность, направленную на познание окружающей действительности;
- самостоятельную деятельность по добыванию нужной информации, вычленению проблем и поиску пути их решения.

Есть и другие подходы, например, О.Г. Шишкова не разграничивает понятия «познавательная активность» и «самостоятельность» [30, с.90].

В соответствии с ФГОС, активация познавательной активности заключается в том, чтобы научить обучающихся видеть и использовать свои силы и возможности в процессе обучения, развить интерес к познанию нового, научить оценивать себя в длительном процессе развития, сравнивать себя до и после процесса развития. Всё это должен обеспечить педагог различными способами, методами, технологиями [40].

Познавательная активность – это активная направленность, которая проявляется в отношении к содержанию и процессу обучения, в стремлении к эффективному овладению знаниями и умениями в мобилизации нравственно-волевых усилий на достижение целей, умение получать эстетическое наслаждение, если цель достигнута. Познавательная активность невозможна без познавательного интереса. Систематически

укрепляясь и развиваясь, она становится основой положительного отношения к учению. Особенностью познавательного интереса является его способность обогащать и активизировать процесс не только познавательной, но и любой деятельности человека, поскольку познавательное начало имеется в каждой из них [11, с.19-20].

В Федеральном компоненте государственного стандарта определены основные цели образования, одна из которых ориентирована на развитие интереса к учению, формирование желания и умения учиться [40]. Значимое место в системе образования занимает познавательная активность, поскольку она развивает умение обобщать, способность к анализу, умение находить закономерности, умение логически мыслить и рассуждать, способность быстро соображать, навык планирования, навыки концептуального и абстрактного мышления [20].

Развитие познавательного интереса в системе профессионального образования решает следующие задачи: раскрывает причинно-следственные связи, закономерности различных процессов; углубляет, расширяет, конкретизирует знания по отдельным учебным предметам и образовательному процессу в целом; активизирует познавательный интерес обучающихся и приобщает к самостоятельному добыванию знаний.

Познавательный интерес не является имманентно присущим человеку от рождения, он складывается в процессе жизнедеятельности человека, формируется в социальных условиях его существования. Познавательный интерес в самом общем определении можно назвать избирательной деятельностью человека, ориентированной на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующей психические процессы, деятельность человека, его познавательные возможности.

Познавательный интерес на пути своего развития характеризуется познавательной активностью, явной избирательной направленностью учебных предметов, ценной мотивацией, в которой важнейшее место занимают познавательные мотивы, которые содействуют проникновению личности в существенные связи, отношения, закономерности познания.

В соответствии со стандартами нового поколения, основным является личностный результат обучения, воспитания, поэтому важной частью воспитания, является развитие познавательного интереса обучающихся. Развитие познавательной активности обучающихся требует переосмысливания таких важнейших элементов обучения, как содержание, формы, методы и технологии. Стратегическим направлением развития познавательного интереса обучающихся является создание психолого-педагогических условий, которые позволят развить у обучающегося разные стороны активности: интеллектуальную, личностную, социальную [16, с.155].

Познавательная активность обучающихся характеризуется их интенсивной умственной и практической деятельностью в процессе обучения. Она бывает выражена в готовности выполнять учебные задания, отсутствии отвлечений, систематичности обучения, проявлении интереса к учебному материалу, сознательности в обучении, стремлении к самостоятельной деятельности и повышению познавательного уровня. В соответствии с методикой исследования признаков познавательной активности выделяются следующие уровни познавательной деятельности обучающихся:

- творческая активность – характеризуется интересом и стремлением не только проникнуть глубоко в сущность явлений и их взаимосвязей, но и найти для этой цели новый способ;
- интерпретирующая активность – характеризуется стремлением обучающегося к выявлению смысла содержания изучаемого материала,

стремлением познать связи между явлениями и процессами, овладеть способами применения знаний в измененных условиях. Этот уровень отличается большой устойчивостью волевых усилий, которая проявляется в том, что обучающийся стремится довести начатые дела до конца, при затруднении не отказывается от выполнения задания, а ищет пути решения;

- воспроизводящая активность – характеризуется стремлением обучающегося понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу. Этот уровень отличается неустойчивостью волевых усилий обучающегося, отсутствием у обучающегося интереса к углублению знаний [29, с.40].

В исследованиях современных авторов (Т.А. Боровских, О.А. Мацкайлова, О.В. Петунин), познавательная активность рассматривается как важное условие полноценной учебной деятельности, которая обеспечивает прочность и глубину усвоения знаний, а также умение применять полученные знания на практике. При этом важно создать такие педагогические условия, при которых у обучающихся появится потребность в саморазвитии, самосовершенствовании.

При этом ученые сходятся во мнении, что познавательная активность выступает важным условием формирования у обучающихся потребности в профессиональных знаниях, обеспечения их глубины и прочности, самостоятельности, возможности стать субъектом собственного развития, что обеспечивает профессиональную компетентность специалиста и его соответствие требованиям современного общества. Познавательная активность представляет собой двусторонний и взаимосвязанный процесс: с одной стороны – это самореализация личности обучающегося, а с другой стороны – результат действий педагога.

В своих трудах данные ученые также затрагивают проблему методов активного обучения, подчеркивая, что активным методом делает тот, кто его

применяет. Тем самым дают понять, что активная деятельность педагога способствует активизации познавательной активности обучающихся.

Современные подходы к активному обучению показывают, что сегодня образование должно осуществляться не как передача опыта от педагога к обучающемуся, а как их взаимодействие на основе сотрудничества. Это подтверждает актуальность проблематики внедрения активных методов обучения в систему профессионального образования. Ориентируясь на современные требования к качеству специалиста, можно утверждать, что одним из способов повышения эффективности подготовки будущих специалистов является целенаправленное формирование их познавательной активности и самостоятельности через применение активных методов обучения [42, с.64-65].

На протяжении многих столетий многими известными педагогами (И.Ф. Герbart, И.Я. Лернер, Я.А. Коменский, Дж. Локк, Т.И. Шамова, Г.И. Щукина и др.) было доказано, что результат познавательной деятельности обучающегося всецело зависит от его познавательной активности в процессе учебно-познавательной деятельности и эту активность необходимо формировать и развивать. Современные исследователи (Е.Э. Кригер, Т.И. Зубков, Г.Г. Садыкова), утверждают, что познавательная активность – это процессуальный, динамичный характер некой идеальной деятельности личности, выступающая как продуктивная форма мышления, которая обеспечивает приращение принципиально нового. Также под познавательной активностью подразумевают целенаправленную деятельность, ориентированную на становление субъективных характеристик в учебно-познавательной работе. Под познавательной активностью также подразумевают качество деятельности личности, проявляющееся в стремлении обучающегося к эффективному овладению знаниями и способами деятельности за оптимальное время, в его

непрерывной, самостоятельной или коллективной работе по поиску, осознанию и применению новой информации.

Другая группа ученых за основу своих определений брала личностные характеристики познавательной активности, например, познавательная активность рассматривается как черта личности, которая проявляется в инициативности и самостоятельности, приводит к управлению воли и характера, эффективному усвоению знаний, умений, навыков. Познавательная активность может рассматриваться как личностное качество, которое характеризуется положительным отношением к учению, проявляется в инициативности и самостоятельности осуществления учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности.

Существуют различные подходы, использование которых позволяет наиболее результативно изучать рассматриваемые явления, в данном случае – «познавательную активность»:

1) когнитивно-поисковой, при котором центром познавательной активности являются внутренние мыслительные процессы поиска и внешние поведенческие поисковые действия;

2) интегративно-унификационный подход, предусматривающий рассмотрение познавательной активности совместно с другими активностями;

3) системный подход, ведущий к представлению познавательной активности как совокупности взаимосвязанных и взаимообусловленных элементов [44, с.249].

Также важными компонентами, характеризующими структуру познавательной активности, являются:

- мотивационно-ценностный (потребности, мотивы, интересы);
- когнитивный (качество знаний);

- деятельностный (самостоятельность реализации собственных возможностей, творчество, самоопределение);
- рефлексивно-оценочный (умение оценивать способы и результаты своей деятельности).

Таким образом, рассматривая познавательную активность, как психолого-педагогический феномен мы пришли к пониманию ее сущности через выделенное определение и структуру [1, с.7]. Под познавательной активностью следует подразумевать одновременно и вид деятельности, и личностное качество, которое обеспечивает обучающимся высокий уровень самостоятельности, потребность в развитии и самосовершенствовании, стремление к активным видам деятельности без помощи посторонних.

1.2. Практический опыт управления познавательной активностью в системе профессионального образования

Педагогический процесс в образовательных организациях ТиПО представляет собой сложную динамичную систему. В рамках данной системы осуществляется взаимосвязанная и взаимообусловленная деятельность между педагогом и обучающимися. В этой системе педагог выступает в роли координатора, который определенным образом направляет учебную деятельность обучающихся, способствуя его развитию, познанию, совершенствованию. В ходе такого взаимодействия обучающийся осваивает предметные знания, овладевает теоретическими сведениями и практическими навыками. Такое обучение должно проводиться систематически, на регулярной основе. Важная роль в реализации такого обучения отводится развитию у обучающихся познавательной активности [2, с.58].

Проведенный анализ с учетом современных требований и ожидаемых перспектив позволяет обосновать триединую сущность активности личности обучающегося, которая включает:

- активность как социальное проявление;
- учебно-познавательную активность;
- познавательно-коммуникативную и предметно-практическую активность в конкретной предметной области.

В методологическом контексте они соотносятся как категории «общее» - «особенное» - «единичное». Применительно к профессиональному обучению современных рабочих и специалистов познавательную активность рассматривают как один из видов активности, системообразующее качество личности, которым обуславливается потребность в познавательном поиске и концентрация личностного потенциал для саморазвития в процессе такого поиска.

Развитие познавательной активности представляется бинарным процессом, направленным, с одной стороны, на активизацию обучающихся в конкретной познавательной или предметной деятельности, а с другой стороны - на формирование мотивации. Возможность и необходимость развития познавательной активности в обучении рабочих и специалистов объясняются, во-первых, потребностями социума в компетентных творческих личностях; во-вторых, благоприятными условиями для самореализации в организованных мероприятиях (конкурсах профессионального мастерства, выставках работ, экскурсиях и т. д.); в-третьих, завершением обучения молодых специалистов на уровне среднего профессионального образования.

Характерная особенность активности заключается в ее самооценности. Такое положение основывается на выводах физиологов и биохимиков о том, что «активность запускает механизм обмена биологически активных веществ - мозговых катехоламинов, - благодаря

которому расход этих веществ в процессе психической деятельности и поведения постоянно с избытком покрывается их синтезом». Поэтому успешность активности в какой-либо сфере деятельности распространяется и на другие сферы [43, с. 401-402].

Используя понятие «активизация учебно-познавательной деятельности обучающихся», в его значение включают следующее: целеустремленная деятельность педагога, направленная на улучшение содержания, приемов и средств обучения, форм и методов, для усиления их интереса, повышение самостоятельности, творческой активности обучающихся в формировании навыков, умений в усвоении знаний, возможность их использования на практике.

Под понятием «активизация учебно-познавательной деятельности обучающихся» также понимается направленная деятельность обучающихся на совершенствование имеющихся и поиск новых знаний. Учебно-познавательная деятельность обучающихся является сложным процессом, в котором задействованы и педагоги, и обучающиеся, то есть ведущая и ведомая стороны.

Однако, данное предположение о ведущей и ведомой сторонах несколько примитивно и отражает только один аспект отношений - преподавание. Известно, что процесс обучения подчиняется диалектическим законам, согласно которым его структура подразделяется на два вида деятельности:

- 1) деятельность обучающегося - учение;
- 2) деятельность педагога - преподавание.

Педагоги и психологи, изучающие данную проблему, в своих многочисленных исследованиях пришли к пониманию того, что для повышения эффективности учебного процесса необходимо широкое вовлечение в активный познавательный процесс обучающегося. Руководство этим познавательным процессом осуществляет педагогом.

Некоторые педагоги придерживаются мнения, что руководить процессом обучения - это значит отбирать и дидактически обрабатывать учебный материал, организовать, контролировать и стимулировать учебную деятельность обучающихся, в процессе которой происходит развитие и воспитание обучающихся, усвоение ими знаний и умений.

Данными взглядами на обучение они подчеркивают:

- 1) в процессе обучения роль педагога выдвигается на первый план;
- 2) применение на учебную деятельность обучающихся прямого воздействия через опосредованное руководство (с использованием учебных программ, учебников и других средств обучения);
- 3) сосредоточенность учебной деятельности педагога на стимулирование активности обучающихся и на комплексное решение учебно-воспитательных задач;
- 4) усиление в обучении роли педагога, как организатора самостоятельной деятельности обучающихся;
- 5) направление внимания на обеспечение сотрудничества и взаимодействия обучающихся и педагога, направление обучающихся на самоуправление и самоорганизацию.

Таким образом, более активная учебно-познавательная деятельность обучающихся эффективно реализуется через специфические функции деятельности педагога.

Активизация обучения в классических учебниках по основам педагогики и психологии рассматривается, как целеустремленная деятельность педагога, которая направлена на разработку и использование такого содержания, приемов, методов, форм и средств обучения, способствующих повышению интереса, творческой самостоятельности и активности обучающегося в формировании навыков и умений, усвоении знаний, умении использовать их в практической деятельности [35, с.379-380].

Формирование познавательной активности достигается в процессе их общения как особого вида взаимодействия. Данное общение способствует формированию потребности обучающихся в самостоятельном приобретении знаний, умений и навыков, творческому их использованию и развитию устойчивого познавательного интереса. Содержание, формы и методы должны нацеливать обучающихся на самостоятельную познавательную деятельность, которая создает базу для общения, способствует закреплению новых знаний, полученных в процессе общения. Эти сформированные знания позволяют организовать общение обучающихся на более высоком уровне, вызывать у них потребность в обмене информацией, оказании помощи товарищу.

Выявление и анализ причинно-следственных связей, возникающих в результате педагогической взаимореализации, позволит научно обосновать разработку управления познавательной деятельностью обучающихся. Такое управление может продуктивно осуществляться при наличии определенных дидактических условий. В качестве этих условий целесообразно выделить следующие:

- своевременная диагностика интеллектуальных особенностей и способностей обучающихся (когнитивного стиля);
- адекватное содержание программ обучения;
- задания высокого мыслительного уровня;
- определение затрат времени на выполнение заданий с целью опережающего обучения;
- побудительно-интенсифицирующая деятельность педагога [31, с.138].

Развитие познавательной активности обучающихся в образовательном учреждении среднего профессионального образования выступает одной из важных задач совершенствования российского образования, которая нашла свое отражение в ФГОС нового поколения.

Стандарт устанавливает требования к личностным образовательным результатам, включающим готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности. Познавательная активность выступает результатом активизации познавательной деятельности и рассматривается как предпосылка, условие и результат развития, показатель самостоятельности обучающихся в учебно–познавательной деятельности [29, с.39-40].

Активизация познавательной деятельности – это мобилизация педагогом (с помощью специальных средств) интеллектуальных, морально-волевых и физических усилий обучающихся на достижение конкретной цели обучения и воспитания. Иначе говоря, активизация обучающихся есть процесс и результат стимулирования активности. Для достижения высокого уровня познавательной активности обучающихся, необходимо создать не только соответствующие психолого-педагогические, но и организационно-методические условия, учитывая возможные факторы, влияющие на процесс активации познавательной деятельности.

На основе анализа теоретической литературы к таким условиям относят следующие:

- педагогически правильное использование принципов развития познавательной деятельности;
- разнообразие методов, приемов и средств обучения;
- создание эмоционального фона и доброжелательной атмосферы;
- учет индивидуальных особенностей обучающихся при организации учебного процесса;
- использование технических средств обучения и т. п [4, с.19-20].

Результаты исследования показали, что в процессе внедрения таких педагогических условий, как актуализация потребностно-мотивационной

сферы обучающихся, помощь в период адаптации обучающимся первого курса, формирование их рефлексивной позиции, обучающиеся достаточно быстро проявляют познавательную активность, что выражается в развитии их самостоятельности при получении знаний, формировании собственной, достаточно аргументированной точки зрения. Педагог же получает возможность активно осуществлять диалогический подход с целью формирования и развития у обучающихся коммуникативной компетентности.

Активность обучающегося и его потребность в самосовершенствовании развиваются только в условиях взаимоотношений с другими людьми, построенными по принципу диалога, поскольку изначально диалог основан на доверии. Важно создать такую атмосферу, в которой обучающиеся испытывали бы потребность в выражении собственных мыслей. Целесообразно в начале занятия проводить «коммуникативные разминки», которые помогают обучающимся лучше узнать друг друга, эмоционально настроиться на активную деятельность, снимают психологическое напряжение и, кроме того, прививают навыки работы со словом. Это может быть «мозговая атака», «портрет группы», когда обучающиеся знакомятся с приемом «образ результата», формирование групп различными способами, составление диаманты в паре, создание монофонов. Атмосфера доверия в аудитории способствует творческому раскрытию обучающихся, самонастраиванию на учение.

В данном контексте мы рассматриваем диалог как «особую специфическую социокультурную среду, создающую благоприятные условия для принятия личностью нового опыта, изменения ряда утвердившихся смыслов». Так, «письменный круглый стол», дискуссия по имеющимся представлениям помогают выявить неправильное понимание, ошибку в знаниях, определить, требуется ли студентам дополнительная информация.

В процессе использования этой формы работы у обучающихся появляется необходимость вступать в диалог. Эффективно использование стратегии «Зигзаг», достоинства которой заключаются в смене деятельности, возможности формирования новых знаний в процессе чтения, систематизации материала индивидуально и в группах, использовании диалога как средства взаимообучения и решения проблем. Такая форма работы позволяет активизировать деятельность обучающихся, снимает психологическое напряжение и в то же время повышает ответственность за качество получаемых и передаваемых знаний.

Диалогизация учебного процесса дает обучающимся возможность искать различные способы выражения своих мыслей, осваивать и отстаивать новые ценности, делает процесс обучения творческим, повышает уровень познавательной активности обучающихся, способность к самостоятельной аналитической и оценочной работе с информацией любой сложности, формирует культуру письма, коммуникативные навыки, ответственность за получаемые знания [23, с.5-6].

Под активизацией самообразовательной деятельности обучающихся многие исследователи понимают систематический целенаправленный процесс, организуемый педагогом с целью обеспечения развития и функционирования познавательной активности обучающихся в период обучения.

Активизацию самостоятельной познавательной деятельности рассматривают как «мобилизацию педагогом интеллектуальных, нравственно-волевых и физических сил обучающегося и их проявления для достижения конкретных целей обучения и воспитания, приводящих к удовлетворению потребностей в конкретном виде деятельности.

Для осуществления активизации учебно-познавательной деятельности, необходимо создание особых психолого-педагогических

условий, учитывающих организационные особенности педагогического процесса, а также индивидуальные особенности личности каждого обучающегося в отдельности. В такой трактовке самообразовательная активность выступает качественной характеристикой личности обучающегося, проявляющаяся в нравственно-ценностном отношении обучающегося к самообразовательной деятельности, готовности мобилизовать внутренние резервы для достижения поставленной цели – получения нового достоверного и актуального знания, необходимого для его личностного и профессионального роста, развития, самосовершенствования.

Активизацию познавательной активности рассматривают как введение обучающегося в состояние, которое характеризуется стремлением к учению, умственным напряжением и проявлением волевых усилий в процессе овладения знаниями. В данном случае понимаем самообразовательную активность как состояние обучающегося, в которое он должен уметь погружаться каждый раз, как того требует логика самообразовательной деятельности.

Самообразовательную активность также рассматривают в качестве многомерного интегративного образования личности обучающегося, как ментальной проекции внутреннего сознания обучающегося в ответ на самостоятельный процесс познания, непосредственное участие в учебной, поисковой, аналитической и мыслительной деятельности. Данной образование отражает личностное отношение обучающегося к процессу обучения в целом и к самообразовательной деятельности в частности, что в свою очередь позволяет диагностировать и предупредить возможные трудности при последующем процессе обучения. Большинство исследователей придерживаются мнения, что активизация самообразовательной деятельности представляет собой усиление самостоятельной учебной деятельности обучающегося по направлению

увеличения объёма самостоятельной работы при выполнении учебных заданий различного уровня сложности.

Положительный эффект самообразовательной деятельности может быть достигнут именно за счёт интенсификации деятельности обучающегося, без непосредственно участия педагога, отводя ему роль контролирующего звена только на завершающей стадии самообразовательного цикла. В данном случае положительный эффект может быть достигнут только лишь за счёт морально-волевых качеств личности обучающегося, его стремлении завершить начатую работу и довести самообразовательную деятельность до логического финала. Однако, как мы выяснили ранее самообразовательная деятельность не может быть полноценно реализована без соответствующей подпитки, определяющей уровень активности обучающегося. В данном случае необходима правильная организация и руководство со стороны педагога, который обеспечивает активизацию умственных, морально-волевых и физических сил обучающихся за счет внедрения в образовательный процесс необходимого и достаточного комплекса психолого-педагогических условий, обеспечивающих правильную ориентацию обучающихся на достижение поставленных целей и решение учебных, исследовательских, поисковых и аналитических задач [9, с.26-27].

Развитию познавательной активности способствует применение метода сотрудничества. Из методов обучения сотрудничества наиболее распространенным является метод «Пила». Сущность его состоит в том, что педагог разбивает обучающихся на группы и дает им задание, в котором задается общая тема для изучения (проблемная ситуация, отдельный вопрос в рамках изучаемой темы и пр.). Обучающиеся должны проанализировать (структурировать) полученное задание и разбить на несколько подзаданий (от двух до четырех). Далее они планируют свою

работу и определяют, кто за что отвечает (кто какую часть задания готовит). Дальнейшая работа строится по следующему плану:

- Общение экспертов.
- Поиск и анализ информации.
- Тренировка экспертов.
- Общий сбор группы.
- Анализ работы.

После завершения работы групп педагог оценивает их работу с помощью опроса [37, с.123].

Разрабатывая педагогическую систему стимулирования познавательной активности, необходимо исходить из того, что деятельность в целом складывается из системы взаимосвязанных действий. Последовательность же типов действий обусловлена общими закономерностями познания и осуществляется в процессе восприятия, осмысления, запоминания, овладения знаниями и способами деятельности. Следующее положение, которое было выдвинуто, состояло в отражении в системе стимулирования познавательной активности основных требований к эффективному учению: формирование стремлений обучающего к познанию, самостоятельности умственных практических действий, к проявлению волевых усилий и обучение его навыкам управления собственной учебно-познавательной деятельностью.

По мнению представителей педагогической науки, стимулирование познавательной активности в учебно-воспитательной деятельности осуществляется в ходе специальной разработанной педагогической системы. Средства стимулирования познавательной активности призваны обеспечить такое взаимодействие участников учебно-воспитательной деятельности, которое выступает как обмен отношениями. При создании педагогической системы стимулирования познавательной активности необходимо учитывать, что основным признаком, которым следует

руководствоваться, определяя системность объектов, является, их органическая целостность. Каждый элемент системы представляет собой самостоятельную ее часть, имеющую специфическое назначение, которое реализуется в его функции внутри системы в целом. В качестве элементов разработанной нами педагогической системы выступает комплекс средств, направленных на развитие познавательной активности обучающихся в процессе обучения с учетом конкретной цели данного этапа учебно-познавательной деятельности.

Таковыми компонентами являются: мотивационный, ориентационный, содержательно-операционный, ценностно-волевой и оценочный. В качестве комплекса средств стимулирования познавательной активности обучающихся в процессе обучения выступают: учебное содержание, методы и приемы обучения, и организационные формы познавательной деятельности. Все эти средства в их конкретном проявлении на каждом этапе познавательной деятельности должны обеспечить деятельность обучающихся по достижению конкретной цели этого этапа [32, с.126-127].

Возникшая познавательная проблема может быть разрешена с разной степенью самостоятельности обучающихся и на разных уровнях познавательной активности [2, с.60].

Следует понимать, что стремление к знанию - ничто иное, как познавательная потребность человека, познавательная его активность, устойчивое желание знать и развиваться за счет приобретенного знания. Вопрос достижения качества образования всегда был не простым, но познавательная активность, стремление и готовность обучающегося учиться на протяжении жизни, сформированная у него в результате образовательной деятельности и есть тот результат, тот показатель качества, к которому стремятся все участники образовательного процесса [10, с.69].

В основе управления познавательной активностью обучающихся, лежит рефлексия. Опираясь на идеи системно-деятельностного подхода, понимая рефлексия, как направленность своего сознания на себя, свой внутренний мир, как на предмет познания и созидания, мы рассматриваем познавательную активность в рефлексивном аспекте, как желание и способность познавать себя, как субъекта деятельности, отношений и мышления. Целым рядом авторов [3-6] подчеркивается неэффективность традиционного обучения, обеспечивающего лишь передачу знаний и выработку частных умений, но не развитие рефлексивного мышления обучающихся.

Необходимость решения данной проблемы активизировала поиск разнообразных рефлексивных методов в учебной, профессиональной и других видах деятельности. Этим и объясняется совершенствование и разнообразие рефлексивных методов, соответствующих специфическим целям и задачам, решаемым в каждом конкретном случае [1; 2; 8; 9; 11; 12 и др.].

Необходимым условием личностного и профессионального развития является рефлексивность мышления, способность смотреть на себя, свои смыслы, привычки, модели поведения и мышления, как на объект познания. Существенным препятствием личностного развития, профессионального становления и эффективности учебной деятельности может стать неспособность личности к самостоятельному обнаружению неэффективных стратегий поведения, мышления, общения и познания мира. В связи с чем, задачу развития познавательной активности посредством рефлексивных технологий является чрезвычайно актуальной [13, с.24].

Рефлексивная технология направлена на развитие познавательной активности субъектов познания. Как педагогическая технология она отвечает основным методологическим требованиям, критериям

технологичности: концептуальности, системности, управляемости, эффективности и воспроизводимости [13, с.25].

Целостность педагогической системы развития познавательной активности обучающихся обеспечивается пятью элементами:

- первый элемент включает основные цели и задачи, направленные на развитие познавательной активности личности;

- второй элемент обеспечивает организацию учения как мотивированного, целенаправленного, самоуправяемого процесса, если она будет отвечать следующим педагогическим требованиям:

а) активизировать внутренние мотивы учения обучающихся на всех его этапах;

б) стимулировать механизм ориентировки обучающихся к предстоящей деятельности, обеспечивающий целеполагание и планирование;

в) обеспечивать формирование интеллектуальных умений по переработке информации;

г) направлять их физические и нравственно-волевые силы на достижение познавательных целей;

д) обеспечивать самооценку познавательной деятельности в ходе процесса учения на основе самоконтроля и самокоррекции;

- третий элемент обеспечивается комплексом организационно-педагогических условий: сочетание разных источников знаний; использование наглядности для иллюстрации рассказа педагога как основного средства познавательной активности; организация самостоятельных действий студента с предметом усвоения; наличие целевой установки и четкое выделение главного содержания знаний; комплекс игровых заданий и учебных упражнений в разных формах педагогической деятельности; контроль за ходом усвоения знаний и учебных умений.

- четвертый элемент является технологическим, включающим поэтапный процесс развития познавательной активности обучающихся;

- пятый элемент системы включает критерии и уровни развития познавательной активности обучающихся.

В его основу положены степень сложности ситуации-задания, степень осознания обучающимся познавательной потребности и выраженная целеустремленность, инициативность, самостоятельность как основные характеристики познавательной активности. Уровни определены не на основе введения или исключения каких-либо признаков, а на основе корреляции между показателями: степенью осознания познавательной потребности, степенью сложности ситуации-задания и целеустремленностью, инициативностью, самостоятельностью испытуемого [2, с.59].

Можно утверждать, что развитие познавательной активности есть, прежде всего, организация на учебных занятиях действий обучающихся, направленных на осознание и разрешение конкретных проблем. Проблема – это всегда знание о незнании, т.е. осознание недостаточности для удовлетворения возникшей познавательной потребности. Она выражается в форме познавательной задачи (вопроса) теоретического или практического характера, разрешение которой создает цельное представление об объекте изучения. Проблема не дана вне познания, она рождается в процессе познания. Процесс зарождения проблемы является познавательным актом. В процессе занятий осознание проблемы чаще всего специально организуется педагогом. Очень важен в этом плане начальный момент познания, момент зарождения познавательной потребности [2, с.59-60].

Одним из наиболее эффективных методов стимулирования познавательной активности обучающихся является проблемное обучение. Существуют разные способы создания проблемных ситуаций. Проблемное

обучение отличается организацией обучения путем самостоятельного добывания знаний в процессе решения учебных проблем, развития творческого мышления и познавательной активности обучающихся.

Можно выделить несколько этапов:

I этап – создание проблемной ситуации, представляющей собой ощущение мыслительного затруднения. Учебная проблема должна быть достаточно трудной, но посильной для обучающихся, введением и осознанием завершается первый этап.

На II этапе – разрешение проблемы – обучающийся перебирает, анализирует имеющиеся в его распоряжении знания по данному вопросу, выясняет, что их недостаточно для получения ответа, и активно включается в добывание недостающей информации.

III этап направлен на приобретение различными способами необходимых для решения проблемы знаний. Он завершается возникновением «озарения».

Проблемный метод обучения затрагивает внутренний мир личности и мобилизует личность на формирование новых установок. Истинная мысль проблемного метода состоит в том, что он затрагивает личность, интересы и представления. Это умение ставить вопросы не только общетеоретического, но личностного смысла, вызывающие внутренний интерес, умственную и моральную активность личности. Проблема всегда есть схваченное в мышлении противоречие и тот внутренний толчок, импульс мыслительного процесса, который содержится как в научном познании, так и в процессе обучения и воспитания. Проблема, поставленная педагогом перед обучающимися, может, однако и не стать их проблемой. Последнее должен обеспечить педагог, приняв необходимые меры, проведя некоторую подготовительную работу. Он должен побудить обучающихся искать способы решения проблемы, соответствующие творческой индивидуальности каждого, в деталях [21, с.313].

Любая образовательная система должна быть способна не только вооружать знаниями обучающихся, но и формировать у них потребность в самостоятельном непрерывном овладении ими. Именно поэтому на первый план выступает задача выявления активности в учении: создание оптимально направленных условий для выявления и развития способностей обучающихся, удовлетворения их интересов и потребностей, развития учебно-познавательной активности и творческой самостоятельности. Для того, чтобы правильно организовать процесс познавательной активности обучающихся, необходимо выявление и изучение индивидуально-психологических особенностей личности [7, с.119].

Особое внимание уделяется использованию активных форм самостоятельной работы, оказывающих влияние не только на интеллектуальную, но, в первую очередь, на нравственную сферу становления личности будущего выпускника образовательной организации среднего профессионального образования. Выделены этапы в развитии самостоятельности и активности обучающихся:

- возникновение проблемы для решения.
- постановка вопроса, разбивка его на подвопросы.
- мобилизация имеющихся знаний, умений, навыков, личного опыта в раскрытии поставленного вопроса.
- специальные наблюдения, творческая деятельность, обобщение и оформление полученных данных.
- проверка полученных результатов, их подтверждение или опровержение [33, с.85].

Поиск путей по совершенствованию руководства самостоятельной работой обучающихся, а также выявление параметров их активности в ходе изучения различных дисциплин, в том числе психолого-

педагогических, является важнейшим аспектом теоретического и практического анализа.

Активные формы самостоятельной работы, влияющие на повышение качества профессиональной подготовки, должны отвечать следующим требованиям:

- осуществляться непрерывно.
- охватывать всех обучающихся.
- конечные результаты должны свидетельствовать об успешности выполненных заданий.
- должны реализовываться в атмосфере сотрудничества, кооперации, делового общения, способствовать развитию коммуникативных компетенций [33, с.88].

Повышение активности обучающихся в процессе обучения, качества их подготовки непосредственно связано с их активным участием в исследовательской работе, в реальном проектировании. Одно из логических последствий данной системы – усиление индивидуального подхода в обучении. Это выражается не только в виде личностных контрольных заданий, но и в поисках новых приемов оценки усвоенных знаний. Проблема контроля знаний является одной из глобальных и, при всей разработанности, одной из дискуссионных проблем в современной педагогике. В течение многих десятилетий продолжаются поиски систем обучения, которые позволили бы совместить обучение с контролем знаний и придать решающее значение текущим формам контроля, а не традиционным запаздывающим формам, которые могут лишь выявить пробелы в знаниях обучающегося, но не устранить эти пробелы.

Одной из сравнительно новых текущих форм контроля, заслуживающих внимания и серьезного обсуждения, является рейтинговая система, широко внедряемая во многих образовательных учреждениях страны. Было бы неразумно предполагать, что одна и та же система

контроля знаний обучающихся одинаково хорошо учитывает особенности всех учебных дисциплин. Поэтому неизбежно встает задача приблизить проведение рейтингового контроля знаний к реальностям педагогического процесса, складывающегося в ходе преподавания гуманитарных, естественно-научных, технических и специальных дисциплин, и разработать соответствующую систему рейтингового контроля с учетом специфики этих дисциплин, исходя из современных требований, предъявляемых к их преподаванию. Конечно же, рейтинговый контроль и различные передовые формы обучения не являются самоцелью, а направлены на подготовку высококлассного специалиста, в рамках и средствами учебно-познавательной деятельности, качественно отличающийся умением применять полученные знания в будущей профессиональной деятельности и владеть навыками социального взаимодействия [39, с. 92-93].

Одним из эффективных средств повышения познавательной активности обучающихся, является инновационная деятельность. Благодаря инновационной деятельности, педагоги расширяют свои возможности в использовании современных педагогических технологий. Это позволяет заложить мотивационные основы, пробудить интерес к учебной деятельности, создать условия для приобретения обучающимися комплекса ключевых компетенций, необходимых для продуктивности в профессионально-конкурентной среде и успешного функционирования в обществе [22, с.47].

Инновационные технологии обучения следует рассматривать как инструмент, с помощью которого новая образовательная парадигма может быть претворена в жизнь. Главной целью инновационных технологий образования является подготовка человека к жизни в постоянно меняющемся мире. Сущность такого обучения состоит в ориентации

учебного процесса на потенциальные возможности человека и их реализацию [34, с.316].

В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должны быть направлены на формирование активной, конкурентоспособной личности профессионала, способного адаптироваться к новым условиям жизни, к новым технологиям профессионального труда и разностороннее взаимодействие с деловыми партнерами, понимание новых форм отношений, складывающихся между людьми во всем мире, поиск консенсусов для решения глобальных проблем – все это требует от специалистов во всех сферах деятельности мудрого и гибкого поведения, высокой, не только функциональной, профессиональной, коммуникативной, но и информационной грамотности.

При таком подходе в среднем профессиональном образовании особое место должны занимать такие методы обучения и формы занятий, которые обеспечивают активное участие в занятии каждого обучающегося, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность обучающегося за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека. Вот почему игровые методы находят все большее применение в современном образовательном процессе. Изучению игровых технологий посвящены работы таких известных отечественных психологов и педагогов, как Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Они выделяют три основных вида человеческой деятельности – трудовую, игровую и учебную, которые тесно между собой взаимосвязаны. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом,

позволяет определить значимость игровых технологий для развития и самореализации обучающихся [25, с.78].

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения, ориентирована на применение игровых технологий в педагогическом процессе. В исследованиях современных авторов утверждается взаимосвязь обучения и игры, определяется структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми. Игровое обучение происходит в рамках ситуации, имитирующей профессиональную деятельность и носящей условный характер. Игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как ее результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мышления, которые весьма трудно замерить. Рассмотрим методы обучения, предусматривающие познание через игровую деятельность. Система методов обучения включает следующие направления [25]:

- методы мотивации и стимулирования деятельности учащихся;
- методы диалогического взаимодействия педагога и обучающегося на занятии развивающего типа.

В основу игровых технологий заложены основные принципы [25]:

- я учу самостоятельности, умению планировать свою деятельность;
- развиваю волю и целеустремленность, ориентируя на зону ближайшего развития;
- важно заметить и не пропустить малейший успех, закрепить его и идти дальше и выше;
- необходимо учитывать результаты учебной деятельности через систему заданий и накопительную систему оценок;
- диалогичности и сотрудничеству – «я рядом с обучающимися, и мы вместе решаем все проблемы и радуемся успехам».

Активная познавательная деятельность обеспечивает раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления компетентностей. Методика активизации познавательного интереса на специальных предметах способствует формированию устойчивого познавательного интереса, положительно влияет на качество знаний обучающихся и характеризуется [25]:

- сознательным стремлением овладеть знаниями и умениями;
- осознанием нужности профессионального образования;
- наличием познавательного интереса.

В образовательном процессе необходимо применение игровых методов, которые могут дополняться дискуссиями, дебатами, работой в микрогруппах. Внедрение игровых технологий дает обучающемуся:

- опыт активного освоения учебного содержания во взаимодействии с учебным окружением;
- развитие личностной рефлексии;
- развитие толерантности;
- освоение нового опыта учебного взаимодействия.

Опыт применения игровых технологий показывает, что именно эмоциональная или чувственная составляющая игр позволяет обучающимся не только включаться в игровой процесс, «погружаться» в него, но и переживать все то, что происходит в ходе игры. Это наилучшим образом влияет на развитие познавательного интереса к обучению и личностному развитию. Игровые технологии – имитационные и деловые игры, ролевые упражнения и тренинги, анализ ситуаций и игровое проектирование обеспечивают фундамент, с которого начинается строительство нового образовательного пространства [25, с.79].

Выводы по главе 1

Понятие «познавательная активность» можно осознать через осознания сущности понятия «активность». Познавательная активность – это активная направленность, которая проявляется в отношении к содержанию и процессу обучения, в стремлении к эффективному овладению знаниями и умениями в мобилизации нравственно-волевых усилий на достижение целей, умение получать эстетическое наслаждение, если цель достигнута [11, с.19-20].

Существуют различные подходы к определению понятия «познавательная активность».

В настоящее время, отчетливо выделилось два направления в понимании познавательной активности. Так, одни исследователи рассматривали познавательную активность как вид деятельности, другие же считали ее определенным качеством личности. Были предприняты попытки объединить эти направления, в результате чего появилась теория о том, что познавательная активность выступает в качестве цели той или иной деятельности. Однако, для достижения высокого уровня познавательной активности, необходимо обладать определенными личностными качествами.

В исследованиях современных авторов, познавательная активность рассматривается как важное условие полноценной учебной деятельности, которая обеспечивает прочность и глубину усвоения знаний, а также умение применять полученные знания на практике. При этом важно создать такие педагогические условия, при которых у учащихся появится потребность в саморазвитии, самосовершенствовании. Именно это положение было положено в основу нашей работы.

ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ОСОБЕННОСТЕЙ УПРАВЛЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТЬЮ ОБУЧАЮЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Исследование уровня познавательной активности обучающихся КГКП «Рудненский политехнический колледж»

Исследование проходило на базе КГКП «Рудненский политехнический колледж»

Управление колледжем осуществляется в соответствии с законодательством РК, КГКП «Рудненский политехнический колледж», нормативными документами республиканского и областного министерств образования, локальными актами колледжа. Управление колледжем осуществляется на основе сочетания принципов единоначалия и коллегиальности.

Структура управления КГКП «Рудненский политехнический колледж» (рис.1).

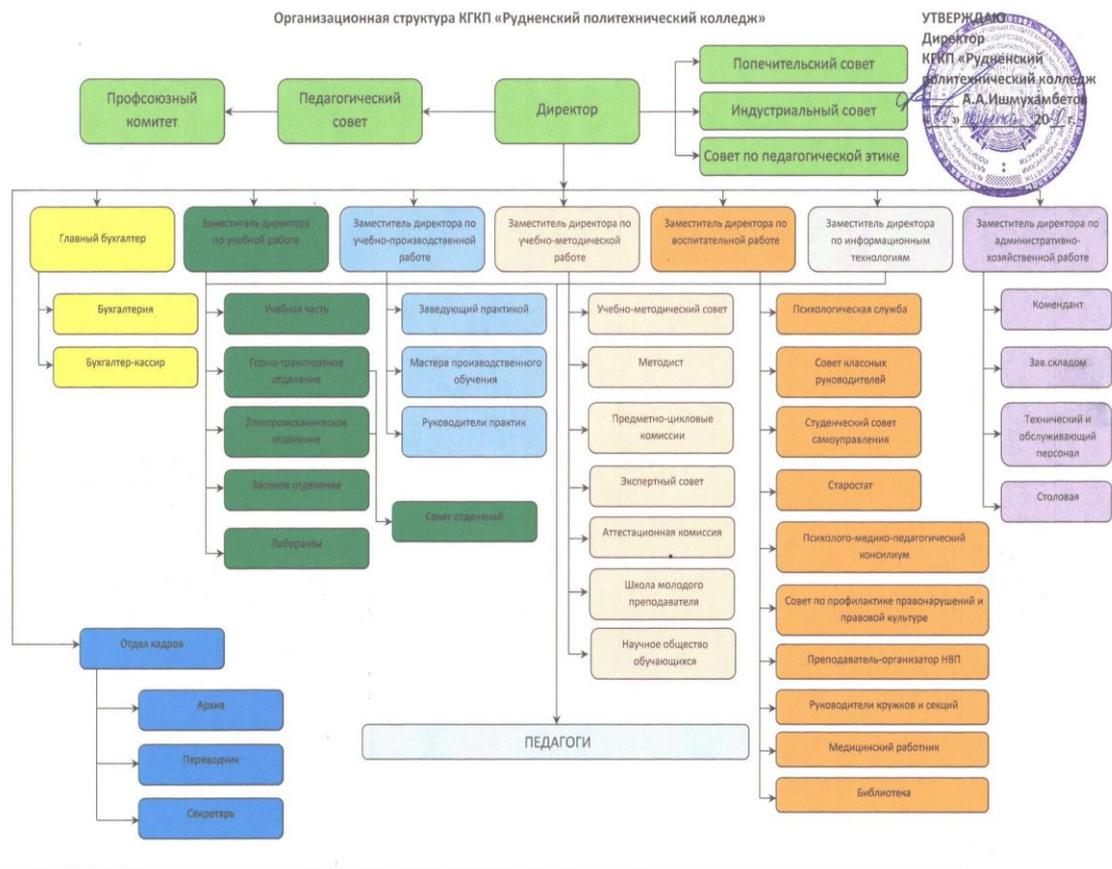


Рисунок 1. – Организационная структура колледжа

Директор осуществляет текущее руководство деятельностью колледжа.

В колледже сформированы следующие коллегиальные органы управления:

- Профсоюзный комитет,
- Педагогический совет.

Субъектами общественного управления колледжем являются коллегиальные органы самоуправления:

- Индустриальный совет,
- Попечительский совет,
- Совет по педагогической этике,

В колледже действуют профсоюзные организации работников.

Государственно-общественное управление колледжем осуществляется Попечительским советом. Основные его цели связаны с расширением сферы общественного участия в управлении колледжем, повышением эффективности финансово - экономической деятельности, осуществлением общественного контроля, обеспечением открытости и доступности информации о деятельности колледжа. В его состав входят представители отдела образования г. Рудного, представители предприятий.

Коллегиальным органом колледжа, определяющим перспективы его развития и координирующим вопросы учебно-воспитательной, производственной и методической деятельности, является Педагогический совет. В тематику педагогических советов входят вопросы анализа текущих проблем и перспективных задач учебно-воспитательной, учебно-производственной и методической деятельности педагогического коллектива, касающиеся повышения качества профессионального образования в соответствии с требованиями стандартов и закона «Об образовании».

Представляет, выражает и защищает общие интересы всех участников образовательного процесса в колледже Совет по педагогической этике. В целях учета мнения обучающихся, родителей обучающихся и педагогических работников по вопросам управления колледжем и при принятии колледжем локальных нормативных актов в Совет включены работники, представители родительской общественности, представители студенческой общественности и председатель профсоюзной организации колледжа.

С целью координации методической деятельности коллектива по реализации единой методической темы и задач развития колледжа организована работа Учебно-методического совета.

Учебно-методический совет является консилиумом опытных специалистов, оказывает компетентное управленческое воздействие на

важнейшие блоки учебно-воспитательного процесса, анализирует его развитие, разрабатывает на этой основе рекомендации по совершенствованию методик обучения и воспитания.

Для координации деятельности педагогов по реализации образовательных программ в колледже работают предметно-цикловые комиссии.

Структура управления колледжем построена с учетом широкого привлечения общественных структур, максимально учитывая потребности всех заинтересованных в достижении целей сторон: студентов и их родителей, персонала колледжа, социальных партнеров, органов управления образованием, региональных органов власти, общества в целом.

Система управления колледжем направлена на создание благоприятного морально-психологического климата, создание условий творческого развития личности преподавателя, подготовку специалистов, конкурентоспособных в своей профессиональной области. В связи с этим, актуальным направлением деятельности колледжа является организация управления познавательной активностью студентов, что позволит повысить уровень их самостоятельности, познавательной активности, выработать устойчивую мотивацию к обучению.

Организация исследования. Нами было проведено исследование, направленное на выявление уровня познавательной активности студентов колледжа через оценку самостоятельности учащихся, а также уровня их заинтересованности в процессе обучения.

В исследовании приняло участие 60 человек. Все испытуемые были разделены на 2 группы – экспериментальную и контрольную. Экспериментальную группу составило 34 студента, которые занимались по программе с применением игровых технологий на уроках иностранного языка. Контрольную группу составили студенты колледжа в количестве 26

человек. Они занимались по стандартной схеме обучения с применением стандартной программы.

В связи с отсутствием готовых апробированных методик, составили анкету. Также нами были разработаны критерии, по которым изучали уровень самостоятельности учащихся. Для оценки уровня самостоятельности на первом занятии, учащимся было предложено самостоятельно выполнить самостоятельную работу. Критерии представлены в таблице 1.

Таблица 1. - Критерии оценки навыков самостоятельной работы учащихся

Критерий оценки	Характеристика критерия
Низкий	К низкому уровню относят людей, которые совершенно не способны действовать самостоятельно. Они не понимают проблемы (более того, даже не способны ее заметить, или самостоятельно выделить). Они не способны к анализу, всегда нуждаются в помощи со стороны.
Средний	К среднему уровню относят учащихся, которые способны к минимальному анализу. Они способны выделить проблему, но не способны самостоятельно найти ни одного способа решения проблемы. Тем не менее, если у них есть образец, они легко будут действовать по предложенному образцу. Люди этого типа являются хорошими исполнителями, но редко бывают лидерами.
Высокий	К высокому уровню относят людей, которые с энтузиазмом берутся за выполнение любой самостоятельной работы, и без посторонней помощи выполняют всю работу на качественно новом, информационном уровне с элементами творчества и фантазии.

Рассмотрим результаты исследования.

Нами были получены следующие результаты: в экспериментальной группе 16% учащихся имеют высокий уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности, у 32% студентов выявлен средний уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности и у большинства студентов - 52% – выявлен низкий уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности. Результаты представлены на рис.2.

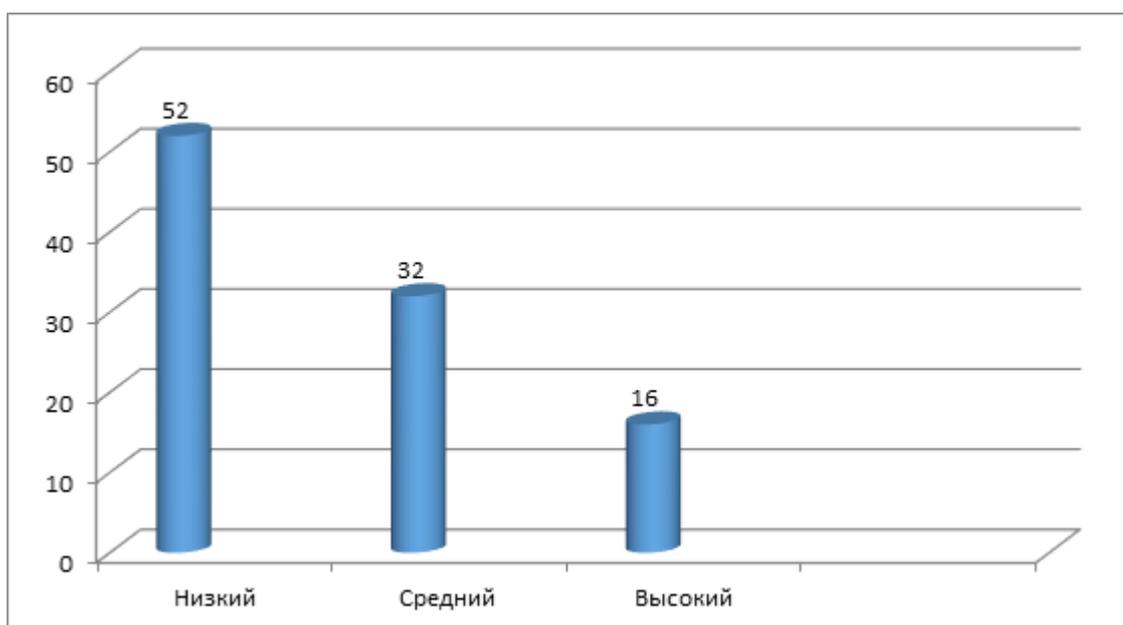


Рисунок 2. – Уровень сформированности навыков самостоятельной работы у студентов экспериментальной группы

В контрольной группе 12% учащихся имеют высокий уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности, у 42% студентов выявлен средний уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности, и у 46% студентов выявлен низкий уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности. Результаты представлены на рис. 3.

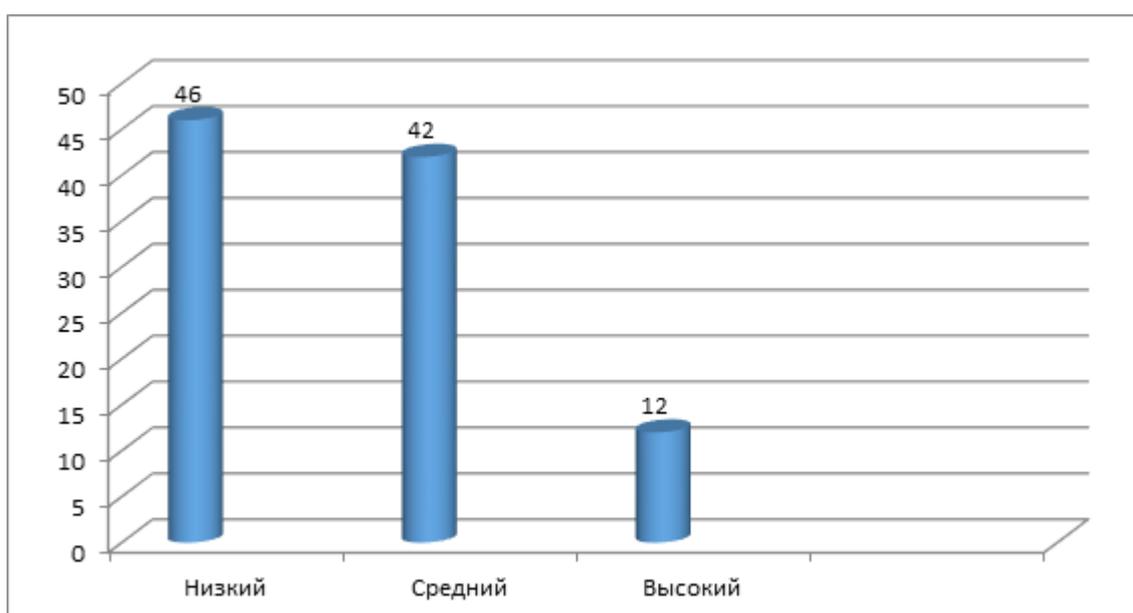


Рисунок 3. – Уровень сформированности навыков самостоятельной работы у студентов контрольной группы

Результаты исследования по данной методике показали, что большинство студентов контрольной и экспериментальной групп не проявляли интерес к самостоятельной работе, выполняли самостоятельно без помощи педагога только задания репродуктивного характера, не могли организовать свое рабочее место, планировать время и способы действия при выполнении самостоятельной работы. Лишь немногие студенты проявляли устойчивый учебно-познавательный интерес к самостоятельной работе, инициативу, особенно если требовалось выполнить нестандартное упражнение, самостоятельно выполняли самостоятельную работу без помощи учителя, могли организовать свое рабочее место, планировать время и способы действия при выполнении самостоятельной работы.

Итак, результаты эксперимента показали, что у большинства студентов, как экспериментальной, так и контрольной групп, наблюдаются низкие показатели сформированности учебной самостоятельности. Уровень сформированности навыков самостоятельной работы в обеих группах примерно сопоставим.

Далее нами были проанализированы результаты анкетирования по разработанной нами анкете. Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2. - Результаты анкетирования студентов (отношение к учебникам)

Вопрос	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Нравятся ли тебе учебники, по которым вас учат?	Нравится - 70% Не очень – 10% Не нравится – 20%	Нравится - 65% Не очень – 20% Не нравится – 15%
Что в учебниках тебе нравится больше всего?	Тексты – 10% Картинки и рисунки – 20% Задания – 40% Трудные вопросы – 30%	Тексты - 15% Картинки и рисунки -15% Задания – 50% Трудные вопросы – 20%
Учебники ты используешь	на уроке – 30% при подготовке домашнего задания – 10% люблю листать в свободное время – 60%	на уроке – 20% при подготовке домашнего задания – 20% люблю листать в свободное время – 60%
При работе с учебниками ты чаще всего	рассматриваешь картинки (рисунки) учебника -40% отвечаешь на вопросы – 30% читаешь текст учебника – 30% пересказываешь текст учебника – 0%	рассматриваешь картинки (рисунки) учебника -30% отвечаешь на вопросы – 30% читаешь текст учебника – 30% пересказываешь текст учебника – 10%
Часто ли ты используешь дополнительную литературу?	Часто – 10% иногда – 10% очень редко – 80%	Часто – 0% иногда – 10% очень редко – 90%
Нравится ли тебе отвечать на вопросы учебников	нравится – 15% не очень – 35% не нравится – 50%	нравится – 15% не очень – 15% не нравится – 70%
Нравится ли тебе рассматривать картинки учебников	нравится – 50% не очень – 15% не нравится – 35%	нравится – 50% не очень – 35% не нравится – 15%
Нравится ли тебе работать с текстом учебников	нравится – 20% не очень – 0% не нравится – 80%	нравится – 70% не очень – 15% не нравится – 15%
Нравится ли тебе работать с заданиями учебников	нравится – 15% не очень – 35% не нравится – 50%	нравится – 15% не очень – 35% не нравится – 50%
Если тебе сложно работать с текстом учебника, то почему?	сложно читать – 80% я знаю эту информацию – 20% неинтересно – 0%	сложно читать – 50% я знаю эту информацию – 20% неинтересно – 30%
Хотели бы вы, чтобы в процессе обучения использовались	Да – 100%	Да – 100%

инновационные методы обучения, применялся нестандартный подход?		
Если бы в процессе обучения в вашем учреждении применялись методы обучения, основанные на игровой деятельности, как бы это отразилось на вашей заинтересованности, активности	Не знаю – 20% Заинтересованность и активность возросли бы – 70% Заинтересованность и активность снизились бы – 10%	Не знаю – 30% Заинтересованность и активность возросли бы – 70% Заинтересованность и активность снизились бы – 0%
Хотели бы вы обучаться с использованием игровых методик и компьютерных игр?	Да – 80% Нет – 10% Затрудняюсь ответить – 10%	Да – 90% Нет – 0% Затрудняюсь ответить – 10 %.

Таким образом, результаты проведенного нами анкетирования указывают на то, что учебники обладают огромным образовательным потенциалом, и могут использоваться как средство организации самостоятельной работы студентов. По ним можно разрабатывать проекты. Результаты примерно сопоставимы, как в контрольной, так и в экспериментальной группах. Рассмотрим результаты экспериментальной группы подробнее.

Так, учебник нравится 70% учащихся, соответственно, студенты с удовольствием будут работать по нему самостоятельно. Больше всего детям нравятся задания (40%) и трудные вопросы (30%). Соответственно, именно эти элементы и нужно задействовать при организации самостоятельной работы. К примеру, можно организовывать проекты, индивидуальные и групповые задания, в рамках которых будут решаться отдельные вопросы. Для того чтобы задействовать трудные вопросы, можно организовать викторину. В основном дети любят листать учебник в свободное время (60%), поэтому отдельные, красочные элементы этого

учебника можно использовать в рамках самостоятельной работы. При работе с учебником примерно 40% детей любит рассматривать рисунки, картинки. Поэтому самостоятельная работа должна включать много картинок из учебника.

Дополнительную литературу студенты используют очень редко (80% редко к ней обращается). Поэтому в рамках самостоятельной работы важно научить учащихся пользоваться дополнительными источниками информации, в том числе, Интернет-источниками, справочниками, словарями. 50% студентов не любит отвечать на вопросы учебника, поэтому необходимо искать новые формы подачи информации и организации занятия, которые заинтересуют студентов. С текстом не любит работать 80% учащихся, а 50% учащихся любит рассматривать картинки. Поэтому в самостоятельной работе должно быть меньше текста, и больше творческих заданий с использованием картинок.

Примерно 50% студентов любит работать с заданиями из учебника. Поэтому задания могут лишь частично использоваться из учебника. В остальном нужен нетрадиционный подход. Примерно 80 % студентов отвечает, что им сложно читать учебник.

Полученные нами результаты в целом указывают на то, что студенты колледжа нуждаются в специально организованном управлении познавательной активностью. Мы предположили, что в основе управления должна лежать активация познавательной активности с применением инновационных методов и технологий, с использованием нестандартного подхода, что позволит заинтересовать учащихся, привлечь их к активному участию в образовательном процессе. Поэтому учащимся был задан вопрос: «Хотели бы вы, чтобы в процессе обучения использовались инновационные методы обучения, применялся нестандартный подход?». На этот вопрос все 100% учащихся ответили утвердительно.

Студентам был задан вопрос: «Если бы в процессе обучения в вашем учреждении применялись методы обучения, основанные на игровой деятельности, как бы это отразилось на вашей заинтересованности, активности», на что большинство учащихся 70% студентов как экспериментальной, так и контрольной групп, ответили, что уровень их заинтересованности и активности существенно возрос бы. Учащиеся мотивируют это тем, что все новое вызывает у них повышенный интерес, мотивирует на изучение предмета, тогда как традиционные уроки вызывают лишь скуку, снижают мотивацию, делают обучение рутинным и однообразным.

Также учащимся был задан вопрос «Хотели бы вы обучаться с использованием игровых методик и компьютерных игр?». На этот вопрос 80% учащихся ответили утвердительно, и лишь 20% затрудняются ответить, либо ответили отрицательно.

Полученные нами результаты позволяют нам сделать вывод о том, что применение игровых педагогических технологий в процессе обучения может рассматриваться как эффективное средство управления познавательной активностью студентов.

2.2. Методические рекомендации по использованию игровых педагогических технологий с целью развития познавательной активности учащихся колледжа

При проведении работы по управлению познавательной активностью с применением игровых технологий, прежде всего, необходимо тщательно проработать методику обучения, и строго соблюдать структуру урока. Основное внимание необходимо уделять планированию и проектированию занятий.

Рекомендации общего порядка

Рекомендация 1.

Методика обучения с использованием игры как основного метода подразумевает соблюдение определенной структуры урока. Урок состоит из нескольких этапов.

1 этап – включение студента в активную деятельность на начальных стадиях урока. Основными задачами педагога на данном этапе является необходимость привлечь внимание студентов, снизить уровень отвлекаемости на посторонние факторы. Можно ввести игровые элементы. Вместе с тем, в ходе игры применяются различные средства: дидактические материалы в виде карт, схем, таблиц, рисунков, мультимедийные презентации. Также применяются яркие цвета на доске, таблицы с изображением любимых персонажей, иллюстрации, поделки. Стоит продумать приветственное слово педагога, которое должно звучать интересно, заинтересовывать и привлекать внимание студентов.

2 этап – активное поддержание внимания студентов в течение всего урока, сведение к минимуму количества отвлечений на посторонние факторы. При этом необходимо вовлечь учащихся в игровую деятельность, дать им возможность самовыразиться, раскрыть роль и значение персонажей. На этом этапе педагог должен следить за тем, чтобы учащиеся проявляли живой интерес к занятию, были вовлечены в сотрудничество, реагировали на информацию, которая им преподносится. Также на этом этапе педагог должен отвечать на вопросы студентов. Целесообразно ввести на этом этапе соревновательный элемент, обеспечить возможность активно обсудить вопрос, высказать свое мнение, оспорить мнение однокурсников. Поощряется коллективное решение, обсуждение задач.

3 этап – поддержание самостоятельности и творческого поиска учащихся. На этом этапе рекомендуется отводить время на самостоятельное решение задач. На этом этапе студент может обдумать

ход решения, сформулировать интересующие его вопросы, получить индивидуальную консультацию по тем вопросам, которые недостаточно понятны студентам.

Также на этом этапе целесообразно проводить проверку домашнего задания, используя различные варианты проверки, что позволяет оценить насколько точно и эффективно студент усваивает информацию, насколько подходит для него тот или иной вид деятельности.

4 этап – поддержание активности в ходе урока и в период проверки правильности выполненных заданий. На этом этапе должны применяться различные методы.

5 этап – рефлексия урока, подведение итогов. На этом этапе определяется эффективность проведенного урока, оценивается, насколько достигнуты цели, подводятся итоги того, насколько усвоены знания и насколько они применяются на практике [3, с.24-33].

Рекомендация 2.

Использование игровых технологий является неотъемлемой частью обучения. Ведь именно игровые элементы, грамотно включённые в учебный процесс, способны помочь в реализации главной цели обучения в совокупности её составляющих [18, с.65-67].

При этом игры должны подбираться по определенному принципу. Рассмотрим основные способы выбора игровых технологий педагогом. Для успешной реализации главной цели обучения необходимо ориентироваться на выполнение более узких, но не менее важных задач:

- 1) создание «ситуации успеха» для каждого участника игры;
- 2) повышение мотивации изучения предмета;
- 3) обеспечение личностного роста каждого участника;
- 4) совершенствование умений, активного и доброжелательного взаимодействия друг с другом;

5) активизация психической, познавательной и творческой сфер личности средствами иностранного языка;

б) формирование и совершенствование основных аспектов иноязычной речевой деятельности: аудирования, чтения, письма, говорения [24, с.7-12].

В процессе включения игровых элементов в учебную деятельность целесообразно руководствоваться такими методическими принципами:

- 1) соответствие задачам урока;
- 2) соответствие возрастным особенностям учащихся;
- 4) сочетаемость с другими видами деятельности на уроке;
- 5) целесообразность затраченного времени;
- б) вариативность.

Необходимо использовать игровые приёмы разнопланово:

На разных этапах урока:

1. Вводно-мотивационном (фонетическая разминка, речевая зарядка)
2. Операционно - содержательный
3. Рефлексивно-оценочный [27, с.253-259].

Студенты получают огромное удовольствие от игры. Усваивается с легкостью учебный материал. Игровые технологии часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования.

Это не полный перечень игр, применяемых на уроках английского языка, его можно пополнять до бесконечности. Одна игра может одновременно нести в себе и грамматический, и лексический, и фонетический материал. Игра может быть запланированной, а может быть и импровизацией. Она может вклиниться в любой этап урока или пронизывать весь урок. Для педагога же главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения

тренируется в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;
- невозможность использовать на любом материале;
- сложность в оценке учащихся [41, с.28-37].

Рекомендация 3.

В колледже применяются различные типы игровых технологий. Рассмотрим основные стратегии их применения.

1. В том случае, если учащиеся недостаточно заинтересованы, чувствуют себя неуверенно, сомневаются в своих возможностях, рекомендуется применять упражнения, которые отбросят все предрассудки. Это так называемые разогревающие упражнения, которые откроют свободу действий, снимут излишнее напряжение. Учащиеся будут

чувствовать себя более комфортно и расслабленно, что способствует более эффективному выстраиванию речевой коммуникации.

2. Широко используются задания в форме шарад. При этом нужно понимать, что есть возможность задействовать мимику, пантомиму. После того, как выполнение упражнений завершено, учитель переходит к основному этапу – просит учащихся подготовить определенный учебный материал, рассказ о том, какие были его реакции, ощущения, чувства и реакции в процессе выполнения упражнений. Можно провести краткий анализ собственной деятельности в процессе выполнения творческого задания.

3. Ситуации могут усложняться. Учитель может включать импровизацию, развивать спонтанность и выразительность в поведении. В некоторых ситуациях учитель может давать инструкции поэтапно, в зависимости от того, как учащиеся выполняют задание [45, с.108-111].

В качестве примера можно привести такую игровую технологию. Учащийся должен непрерывно, без остановки выполнять определенные действия. Например, учитель говорит: вы размещаете картину на стене. Она вам нравится, и вы пытаетесь найти максимально подходящее место для нее. Сначала вы вешает на одно место, затем отходите, смотрите. Вам не совсем нравится, и вы перевешиваете картину на другое место. После этого вы остаетесь довольны, любуетесь тем, как хорошо она смотрится на стене, насколько хорошо пришлась к месту. Вы хотите окончательно закрепить картину, берете молоток и гвозди, заколачиваете. Вдруг, вы внезапно поранили палец. Ваши действия?

После того, как выполнены разогревающие упражнения, можно переходить к более сложным заданиям, отражающим проблемную ситуацию, иную задачу. Например, применяется такая игра: ученика просят представить, что подруга пригласила его на дискотеку. Он хотел

было пойти, как вдруг мама заявила, что ей срочно нужна помощь по дому. Вы не хотите обидеть ни маму, ни подругу. Как вы при этом поступите?

Постепенно осуществлялся переход к играм, требующим определенных размышлений, выбора альтернатив. В играх задействовало три и более человека, что позволяло проигрывать различные жизненные ситуации.

После окончания задания обязательно подводятся итоги, оценивается вклад каждого участника, активность, проводится анализ допущенных ошибок. Важным этапом была самооценка учащимися своей речевой деятельности. Оценивается уровень творческих способностей, креативности, выразительность и инициативность, активность учащихся на каждом этапе деятельности [46, с.531-542].

Частные рекомендации

Рекомендация 4.

Для реализации игровых технологий характерна следующая структура работы:

Этап 1. Представление коммуникативной ситуации и объяснение ролей собеседникам (учитель).

Этап 2. Разработка плана общения (ученики, учитель).

Этап 3. Составление возможных формулировок.

Этап 4. Определение, выбор ролей (учитель/ ученики).

Этап 5. Апробирование ролей в парах (ученики).

Этап 6. Презентация ролевой игры (ученики).

Этап 7. Оценивание участия в игре самими учениками.

Для того чтобы организовать выполнение заданий, необходимо иметь определенный уровень творческих способностей и социальных, коммуникативных навыков. Широкое применение находят игровые технологии на развитие творческих способностей [47-48]:

- Игровые технологии на определение хронологической последовательности. Суть состоит в том, что учащиеся задают определенный признак, критерий, в соответствии с которым учащиеся должны выстроиться в ряд. Также можно предлагать определенный набор событий, которые нужно выстроить в хронологической последовательности, в порядке времени, когда они происходили.

- Круги – задание, в процессе которого участники становятся в круг, и последовательно произносят слова. Каждый произносит определенно слово таким образом, чтобы оно звучало точно и отчетливо. Кроме того, из произнесенных слов каждый участник составляет свое предложение, которое передается дальше.

- Снежный ком – творческое задание, при котором у каждого участника есть свое слово, и он пытается гармонично встроить это слово в рассказ.

- Улыбка – творческое задание, в процессе которого учащиеся подходят друг к другу, и обмениваются репликами, улыбаясь и глядя друг другу в глаза. Следует сказать друг другу какие-либо приятные слова;

- Беседа – задание, при котором участники формируют пары. Подходят друг к другу и начинают разговор на определенную тему;

- Compliments – творческое задание, при котором участникам необходимо сказать друг другу комплимент, приятные слова;

- Рефлексия – задание, при котором каждый участник представляет и озвучивает, что думают о нем другие участники группы;

- Слушание – творческое задание, при котором участники должны внимательно выслушать собеседника, и выразить с ним свое согласие либо несогласие;

- Вежливость – творческое задание, при котором учащиеся обращаются друг к другу, как можно вежливее, высказывая при этом какую-либо просьбу;

- Уважение – творческое задание, при котором учащиеся должны высказать друг другу, кто кого и за что уважает. Свои слова нужно проиллюстрировать примерами;

- Благодарность (работая в парах, учащиеся выражают друг другу благодарность за оказанную ранее услугу, помощь, поддержку и т.п.);

- Митинг (участники учатся обращаться к аудитории, открывая «МИТИНГ»);

- Конфликт (дети учатся правильно реагировать на «эмоциональную фразу» партнера).

Рекомендация 5.

Рекомендуется применять еще один эффективный способ, пользующийся у студентов большой популярностью - игра в детектив. Учащиеся получают исходную информацию о «чрезвычайном происшествии». Все они свидетели, которым что-то известно о случившемся, однако, целостной картины событий нет ни у кого. Разгадать детективные обстоятельства сможет только тот, кто соберет воедино все подробности, известные другим участникам [49].

- На начальном этапе обучения возможен простой вариант этого творческого задания - нужно найти спрятанную вещь. Каждый ученик получает карточку с указанием места, где этой вещи нет. Собрав всю информацию, дети делают вывод о том, где спрятана вещь.

- Поиск пары. В основе этого творческого задания лежит условие, что в группе каждый ученик имеет свою пару, о которой не догадывается и которую должен найти, задавая другим ученикам вопросы. Речевой материал при этом может сильно варьировать по трудности и соответствовать творческим возможностям учащихся.

- Поиск «союзника в споре». Каждый ученик получает карточку, на которой изложено то или иное мнение по обсуждаемой проблеме. Задача ребенка - с помощью вопросов найти одноклассника, который «думает так

же, как и он сам». Например, при обсуждении проблемы «Компьютер - помощник или помеха?» ученики получают карточки.

- Поиск «адресата». Это творческое задание организуется следующим образом. Каждый ученик становится членом какой-либо семьи, сведения о которой имеются на вручаемой ему карточке, и ждет «поздравительную открытку» от своих «родственников». Однако он получает «чужую» открытку и ищет ее адресата. Ему известно, кто послал данную открытку, из какого города; известны также некоторые подробности о членах семьи того, кто послал открытку; не ясно написана только фамилия адресата.

В процессе обучения широко задействуются компьютерные игры, применяется принцип геймификации.

Могут использоваться разнообразные методы обучения.

Рекомендация 6.

В процессе обучения рекомендуется использовать деловые игры [36, с.159-166].

Согласно определению, деловая игра - это «один из методов активного обучения. Деловая игра - имитационный процесс, т.е. процесс выработки и принятия решений для определённой ситуации в условиях поэтапного уточнения факторов, анализа информации. Деловые игры условно разделяют на три категории: производственные, исследовательские, обучающие» [28, с.27-34].

Задачами игры являются:

- демонстрация неизбежности активного участия в коммуникациях, в которых основным объектом является ПК и ПО;

- предоставление возможности продемонстрировать знание тезауруса ИТ

- деловая игра как ведущий компонент методики обучения дидактическим коммуникациям в области информационных технологий и

проявить его во взаимодействии с другими членами студенческого коллектива;

- снятие речевого барьера путём использования фасилитационных техник;

- вовлечение в процесс саморефлексии применительно к владению тезаурусом ИТ.

Подготовка игрового процесса. Для успешного осуществления игрового процесса была проведена методическая подготовка, в которую входили:

- подготовка тестов для организации саморефлексии в отношении тезауруса, особенностей построения речевых конструкторов,

- подготовка материалов для определения уровня владения пользовательским языком и выстраивания стратегии обучения пользовательским навыкам;

- апробация представления алгоритма решения пользовательской задачи с разбором основных ошибок в виде презентации и доклада.

Концепция деловой игры. В основе игры лежит возможность представления индивидуально разработанных пользовательских алгоритмов, построенных для частных задач применительно к ПО отраслевого назначения. В дальнейшем на основе этого алгоритма обучающиеся создают элементы электронного учебно-методического комплекса (ЭУМК). ЭУМК впоследствии выполняется при помощи программных средств педагогического назначения и включает в себя текстовое представление материала, тест и видеоурок. Каждый пользовательский алгоритм решает уникальную пользовательскую задачу, в процессе игры проводится как апробация обучения решению данной задачи, так и способу представления материала.

Метод гетерогенной компьютерной деловой игры является многоцелевой технологией обучения с адаптивным выбором нескольких

целей. В техническом плане сущность гетерогенной компьютерной деловой игры заключается в имитации реальных процессов и условий объекта исследования или формулировании задачи исследования обучаемым, на основе имеющихся у него ресурсов. В ресурсном плане сущность инкрементной компьютерной деловой игры заключается в умении формировать собственные информационные ресурсы. Необходимо дать различие между компьютерной деловой игрой (КДИ) и гетерогенной компьютерной деловой игрой (ГКДИ).

Под компьютерной деловой игрой будем понимать учебно-тренинговую форму подготовки (переподготовки) обучаемых, основанную на компьютерном имитационном моделировании условий и ролевых функций специалистов как при индивидуальной деятельности, так и в составе коллектива, с учётом компетенций, сформированных у обучаемых лекционносеминарским методом. КДИ основана на линейном алгоритмическом методе освоения материала и постепенного накопления ресурса обучения [38, с.9].

Рекомендация 7.

В процессе обучения рекомендуется использовать ролевые игры. Среди игровых технологий особое место занимают ролевые игры. Ролевые игры, представляя собой один из вариантов организации учебно-профессиональной деятельности студентов, позволяют решать множество задач профессионального становления будущего специалиста. Выполнение ролевых действий становится для студента внутренним правилом, т.е. правилом для самого себя, где студент рефлексировывает происходящее. В ролевой позиции студент как бы «перешагивает» рубеж своих реальных возможностей – становится решительнее, требовательнее к себе и другим.

Для обыгрывания ролевых профессиональных ситуаций студентами подбирались к практическим занятиям по педагогике и истории образования репродукции картин художников, в чьих произведениях

отражены сюжеты о будущей деятельности. Ролевое обыгрывание произведений художников вызывало яркие эмоциональные переживания будущих специалистов, помогло им осознать стиль деятельности не как внешнюю поведенческую характеристику, а как выражение внутренней профессионально-личностной позиции, как отражение ценностных приоритетов: заставляло студентов задуматься над адекватностью собственного профессионального поведения, над способами гуманизации.

Перед тем, как начать обыгрывание репродукций картин художников, студенты очень внимательно всматривались в них. Хотелось бы особо подчеркнуть то обстоятельство, что при ролевом обыгрывании произведений художников прошлых столетий студенты старались «вжиться» в ситуации социального развития той эпохи, которую изобразил художник.

Ролевые ситуации, обыгрываемые со студентами, индивидуализированы целью развития и коррекции слабо выраженных или недостаточно сформированных профессионально-личностных качеств, а в некоторых случаях позволяют нейтрализовать излишнюю авторитарность, самоуверенность, застенчивость. Для этого каждая законченная ролевая ситуация должна быть проанализирована студентами, которые давали рекомендации своим однокурсникам. Получая рекомендации от своих товарищей, каждый старается проводить рефлексивный анализ своей роли, и ставит перед собой задачи. Педагогическая ценность ролевых игр, заключается в том, что они ставят студента перед необходимостью упражнять себя в выполнении профессиональных действий. Ролевая позиция для студентов интересна, хотя к ней они относятся несколько иронично, но ролевые правила внутренне принимают. Это происходит потому, что за ролевыми действиями стоит реальная деятельность. Во-вторых, сокурсники ожидают от каждого студента, который находится в ролевой позиции, определенного типа поведения, обусловленного будущей

деятельностью. Участники ролевых игр это понимают и принимают, поскольку дорожат общественным мнением [19, с.375].

Рекомендация 8.

Рекомендуется применять игровые и состязательные виды образовательной деятельности (интеллектуальные викторины и конкурсы, «тематические бои», спортивные соревнования, дидактические и деловые игры), экскурсии, учебно-научные проекты, полевые исследования, лабораторные и практические работы.

Если говорить об игровых формах, то им уделяется внимание в разнообразных вариантах. Из игровых форм, применяемых в нашем учреждении, можно выделить основные мероприятия: психологические тренинги, тренинги прорывных компетенций, профессиональные пробы в форме квестов, арт-терапевтические технологии.

Целью перечисленных мероприятий является профориентация молодежи, большее понимание студентам специфики тех или иных профессий, рост привлекательности местных работодателей, снижение остроты кадрового вопроса для организаций города.

Основным принципом организации профориентационных квестов, является моделирование производственной среды и конкретных производственных ситуаций, в которые погружаются участники квеста. Моделирование реализуется через выделение наиболее важных характеристик профессии, производственного и трудового процесса, разработку сценария с четкими заданиями и системой поощрений.

Определена последовательность проведения игрового квеста-профпробы:

- 1) вводная интерактивная лекция: ознакомление с порядком проведения квеста, базовыми данными по производству, профессиям, трудовым процессам;

2) деление на команды и знакомство с «лидерами»: наставники с производства, способные в ходе выполнения задания комментировать, делиться своим опытом, направлять (фасилитировать) работу команды;

3) выдача «маршрутных листов»: задания на квест, содержащие и специфические данные по изучаемым профессиям;

4) выполнение заданий;

5) фасилитация: проверка усвоения материала, оценка ощущений участников и работа с замечаниями.

Так, например, в квесте по знакомству с профессиями шинного производства ребята создают резиновую смесь, обрабатывают ее на вальцовочном станке, нарезают слои покрышки, производят ее сборку на модели станка, проводят вулканизацию. Затем уже на настоящих покрышках проводят «контроль качества», грузят их на «электрокар», перевозят на «склад». Все материальные ресурсы подготовлены из доступных и безопасных материалов. На специальном стенде представлены настоящие образцы компонентов резиновой смеси, на постах, где дети выполняют задания, размещены фотографии оборудования и производственного процесса. Кроме того, проведению квеста предшествует краткая интерактивная лекция по сути профессий, по которым проводится квест.

Таким образом, зная особенности трудового и производственного процессов, студенты активно погружаются в игру (квест), действуя при этом по сценарию, заданному конкретной профессией (перемешать компоненты, размять на вальцовочном станке, нарезать на полоски). Наличие конкретных заданий, физической активности (разгрузка-погрузка покрышек на электрокар), соревновательный характер квеста (запускали одновременно три команды), небольшая продолжительность (максимально 1 час) обеспечивают высокую мотивацию участников от начала (вводная интерактивная лекция) и до конца квеста (этап рефлексии). Как показали

результаты анкетирования участников, в ходе квеста в среднем усваивается до 70% информации о производственном процессе, особенностях представленных профессий и трудовых операциях [12, с.127-129].

Рекомендация 9.

Рекомендуется максимально разнообразить контрольно-оценочную деятельность.

Одним из направлений работы по введению системы независимой оценки компетенций является конкурсное движение. Проанализировать, насколько студенты профессиональных образовательных организаций готовы к самостоятельной профессиональной деятельности, и оценить уровень сформированности профессиональных компетенций позволяют конкурсы профессионального мастерства. Профессиональный конкурс традиционно считается универсальным механизмом, позволяющим выявить «лучших». В любом профессиональном конкурсе помимо соревновательной части присутствует оценка уровня развития профессиональных компетенций. В этом случае конкурс – это поиск наиболее эффективных методик оценки профессиональной деятельности. Многие исследователи отмечают, что конкурс – это и новая технология повышения квалификации специалистов, и новая методика подготовки эффективных лидеров в профессиональной сфере [15, с.102].

Игра в колледже выполняет сразу несколько функций:

– Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятию информации, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком.

– Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Студентам вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого

обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает формированию культуры общения.

– Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на занятии, превращая его в интересное и необычное событие, увлекательное приключение.

– Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива студентов, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

– Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

– Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

В процессе решения игровых задач, студентами достигается педагогическая цель, которая часто ими не осознается. Играя в лингвистическую игру, они концентрируют свое внимание на конкретных задачах, стоящих в игре, хотя результатом их деятельности будет усвоение материала и общение на иностранном языке [26, с.90].

На этапе разработки имитационной модели деловой игры необходимо реализовать следующие психолого-педагогические принципы:

- имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства;

- воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у обучающихся состояние затруднения;

- совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов;

- диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений;

- двуплановости игровой учебной деятельности.

Подобные принципы (имитационного моделирования ситуации; проблемности содержания; ролевого взаимодействия в совместной деятельности; диалогического общения; многоплановости игровой деятельности) выделяет и Бекеров, подчеркивая, что «эти взаимообусловленные принципы составляют определенную концепцию деловой игры и должны соблюдаться как на этапе разработки, так и на этапе реализации».

Учет дидактических принципов на стадиях разработки и реализации игровой имитационной модели позволит преобразовать игру на занятиях по социологии из развлечения в эффективную познавательную деятельность, направленную на повышение познавательной активности обучающихся, позволяющую строить субъект-субъектное педагогическое взаимодействие и достигать высоких образовательных результатов [8, с.37].

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ

В ходе управления познавательной активностью необходимо применять разнообразные игровые технологии, соблюдать структуру игрового обучения. Рекомендуется задействовать современные ИКТ. Сегодня перспективным направлением является геймификация образовательного процесса, суть которого состоит в применении компьютерных игр в процессе обучения.

Стаальдуйнен и Фрейтас предлагают структуру игрового обучения, включающую в себя различные обучающие модели (рис. 4).



Рисунок 4. – Модель игры

Данная схема показывает необходимость соединения дизайна игры и стратегий педагогического моделирования. Полезной функцией геймификации можно считать введение игровых бонусов в учебные ситуации и получение какого-то вознаграждения за выполненные задания, ведь традиционная оценочная система уже не мотивирует школьников. В основе геймификации лежит триада из основных элементов:

1. Очки (points), показывающие прогресс прохождения по игровому пространству; как правило, выдаются за определенные действия.
2. Бейджи (badges), которые являются в большей степени приятным дополнением, однако необходимо учитывать, что бейджи могут выдаваться как за высокие результаты, так и за низкие.
3. Доски лидеров (leaderboards), которые отображают прогресс игрока относительно других в игровом пространстве [5, с.133-137].

Интересным примером успешной геймификации может стать игра «Global conflicts», которая завоевала множество международных призов [27]. В данной игре школьники оказываются в центре мировых

конфликтов, связанных с войнами и нарушением прав человека. Различные задания позволяют оказаться в роли журналиста или другого заинтересованного лица, который должен применить все свои знания и умения.

Игра имеет несколько миссий:

- Дети-солдаты;
- Контрольно-пропускной пункт;
- Военные операции;
- Предприятия каторжного труда.

При изучении темы «Wrongdoings at the workplace» в рамках дисциплины «Business English» очень полезной может оказаться последняя миссия игры (рис.5).



Рисунок 5. – Миссия игры

Методическая разработка по применению неспециализированных компьютерных игр с целью повышения познавательной активности студентов

На современном этапе развития общества в колледже обязательно изучается иностранный язык. Первым языком, изучаемым в образовательной системе, является английский язык. В качестве примера рассмотрим способы формирования умения вести диалог с использованием

неспециализированных компьютерных игр. Была разработана методика применения игр в нетрадиционном уроке. Применялся урок в форме конференции, посвященной обсуждению вопросов и проблем современной киноиндустрии [6, с.761-764].

Занятие групповое. Задание на занятие дается заранее. В группе выбирается 5-7 докладчиков, которые делают доклад по заданной теме. Рекомендуется подготовить презентацию, которая будет последовательно раскрывать все вопросы, вынесенные на обсуждение. Время выступления для каждого докладчика – 5-7 минут. Остальные участники выступают в роли слушателей.

Один из учащихся выступает в роли принимающей стороны на конференции. Ему предоставляется приветственное слово в начале занятия. Он произносит приветственное слово, а также кратко очерчивает проблематику конференции.

После этого слово предоставляется первому докладчику. Ведущий конференции его представляет. Предлагается следующий вопросный план, который должен раскрыть каждый из докладчиков.

1. Do you know any silent film directors, actors, actresses?
2. Are films shot in black and white nowadays? Can you think of any reason for it?
3. What is the advantage of shooting a film on location? On a sound stage?
4. What does the word «cast» stand for?
5. What is the opposite to a «professional actor»?
6. What is the most notable award at film festivals? Do you know the origin of the name?
7. Do you think «a flop» is always a bad film?
8. Are big-budget films always box-office hits? Give an example.

9. Do you prefer dubbed or subtitled versions of foreign films? Perhaps there is an alternative?

10. Name some of the most famous Hollywood companies. Do you know their logos?

Участники конференции вправе записывать важную информацию, задавать вопросы докладчику, вести дискуссию, высказывать свое мнение по поводу обсуждаемой темы.

После окончания официальной части конференции, обсуждение переходит в режим «круглого стола». Ведется дискуссия, обсуждается предоставленная на заслушивание информация. Каждый из участников должен высказать свое мнение.

Далее всем участникам предлагается принять участие в «журналистском расследовании», по результатам которого будет снят документальный фильм. Применяется неспециализированная компьютерная игра «Global conflicts», последняя версия.

Студенты играют от имени главного персонажа - совладельца «Европейской кожаной фабрики», который отправился в Бангладеш, чтобы выяснить используется ли детский труд в кожевенном производстве. Перед ним стоит две задачи [17, с.30-35]:

– собрать доказательства того, что дети работают на кожевенном заводе;

– найти решение, которое не навредит его предприятию и наемным работникам.

Они должны собрать информацию, подготовить веские аргументы и открыто поговорить с главой компании. Собирая информацию, игроки должны общаться с различными работниками кожевенного завода. Под общением понимается выбор предложенных вариантов диалога и отслеживание реакций на вопросы. Диалоги с работниками - это маленькие загадки-головоломки, которые предстоит решить в процессе игры.

В итоге, расспрашивая работников, игроки получают информацию о химикатах, детском труде, загрязнении окружающей среды и тяжелых условиях работы на заводе. Игроки реагируют на алгоритмы и получают информацию, заложенную в игре. Но сбора информации недостаточно для успешного прохождения игры.

Следующий серьезный шаг - согласовать данные с определенной обстановкой и предложить решение проблемы. Такого рода сюжетно-ролевые и ситуативные игры позволяют формировать и улучшать навыки говорения, аудирования, активизируют лексику, способствуют развитию личности и коммуникативных навыков.

Каждый участник самостоятельно проходит игру, и по результатам готовит отчет, с которым он будет выступать на «конференции».

Затем группа переходит к обсуждению проблемной ситуации. Слово предоставляется ведущему конференции, который описывает проблемную ситуацию и выдвигает вопросы для обсуждения. Заслушиваются доклады-отчеты участников. Выбирается одно или несколько лучших выступлений, которые и станут основой для написания сценария для документального фильма по проблеме детского труда на предприятиях.

Предлагается структура игрового обучения, включающая в себя различные обучающие модели [50-51].

ТЕАТРАЛИЗОВАННОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Урок, проводимый в форме театрализованного представления, имеет не только образовательный, но и воспитательный, развивающий потенциал. Разработка может применяться на уроках истории, в рамках патриотического воспитания. Суть такого метода состоит в том, что учащимся раздаются роли. Они превращаются в тех или иных персонажей, исторических героев. И как бы проигрывают их роли, проживают их жизнь. Перевоплощение в Сталина, Наполеона, или Гитлера, проигрывание их по образу и описанию, является эффективнейшим

способом запоминания информации. При этом преимущество состоит в том, что театрализованное представление требует предварительной подготовки. Как правило, студенты с огромным удовольствием проделывают огромные объемы работы, тщательно готовятся (намного тщательнее, чем при выполнении стандартного домашнего задания).

Рассмотрим пример.

Тема урока «Бородино» – инсценируется сцена «Совет в Филях»

По ходу урока ученикам предлагаются слова -роли и они разыгрывают сцену Совета в Филях. Даются задания на анализ ситуации

- Почему был прав генерал Л.Л. Беннигсен, предлагая дать новое сражение Наполеону?

- Как вы считаете, убедительны ли были аргументы генерала Баркляя-де-Толли против нового сражения

- Кто и почему поддержал Баркляя-де-Толли?

- Встаньте на место Кутузова, как бы вы поступили в данной ситуации? Какие трудности вы бы испытывали?

Под театрализованным представлением подразумевают действие, разворачиваемое перед зрителем и предполагающее создание перед ним определенных психологических ситуаций, в рамках которых разворачиваются основные события, предусмотренные сценарием.

ПРОБЛЕМНО – ДИСКУССИОННАЯ ИГРА

Любая дискуссия начинается с того, что предварительно готовится конкретный исторический материал. Его анализируют в процессе выполнения заданий. Важно, чтобы у каждого студента была своя точка зрения, и он стремился ее высказать. Ключевое внимание уделяется именно созданию самой проблемной ситуации, а не подсказке решения проблемы и выходу из ситуации. При этом нужно понимать, что какое бы мнение не высказал учащийся, его нельзя оценивать критично, т.к. в данном случае важна собственно мыслительная, аналитическая

деятельность, направленная на поиск решения. Важно, чтобы учащиеся дискутировали, обменивались мнениями.

На уроках истории в центре внимания должны быть возможности хода событий. Что было возможным при том или ином стечении обстоятельств? Какие действия мог бы предпринять тот или иной исторический деятель для достижения данной цели, или от каких действий воздержаться? Отражала ли цель действительные интересы представителей им социальной группы? Были ли возможны альтернативные действия?».

Например, на уроке-суде «Русско-японская война», заслушав выступления свидетелей, действующих лиц суда мы решали вопрос

- Была ли возможность предотвратить войну? Какие тенденции в общемировой и российской реальности способствовали этому или мешали?

- Могла ли Россия выиграть войну? Что для этого было необходимо?

- Портсмутский мирный договор- это победа или поражение российской дипломатии?

В форме проблемно- дискуссионной игры проводился урок по теме: «Великая депрессия»: выход и уроки. Цели урока студенты сформулировали самостоятельно – выяснить причины, особенности, последствия Великой депрессии, рассмотреть, какие уроки следует извлечь сегодня, в условиях мирового экономического кризиса из истории Великой депрессии.

Выводы по главе 2.

Система управления колледжем направлена на создание благоприятного морально-психологического климата, создание условий творческого развития личности преподавателя, подготовку специалистов, конкурентоспособных в своей профессиональной области. В связи с этим, актуальным направлением деятельности колледжа является организация управления познавательной активностью студентов, что позволит повысить уровень их самостоятельности, познавательной активности, выработать устойчивую мотивацию к обучению.

Нами было проведено исследование, направленное на выявление уровня познавательной активности студентов колледжа через оценку самостоятельности учащихся, а также уровня их заинтересованности в процессе обучения. В связи с отсутствием готовых апробированных методик, составили анкету. Также нами были разработаны критерии, по которым изучали уровень самостоятельности учащихся.

Нами были получены следующие результаты: в экспериментальной группе 16% учащихся имеют высокий уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности, у 32% студентов выявлен средний уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности и у большинства студентов - 52% – выявлен низкий уровень сформированности самостоятельной учебной деятельности.

Результаты исследования по данной методике показали, что большинство студентов контрольной и экспериментальной групп не проявляли интерес к самостоятельной работе, выполняли самостоятельно без помощи педагога только задания репродуктивного характера, не могли организовать свое рабочее место, планировать время и способы действия при выполнении самостоятельной работы. Лишь немногие студенты

проявляли устойчивый учебно-познавательный интерес к самостоятельной работе, инициативу, особенно если требовалось выполнить нестандартное упражнение, самостоятельно выполняли самостоятельную работу без помощи учителя, могли организовать свое рабочее место, планировать время и способы действия при выполнении самостоятельной работы.

Полученные нами результаты в целом указывают на то, что студенты колледжа нуждаются в специально организованном управлении познавательной активностью. Мы предположили, что в основе управления должна лежать активация познавательной активности с применением инновационных методов и технологий, с использованием нестандартного подхода, что позволит заинтересовать учащихся, привлечь их к активному участию в образовательном процессе. Поэтому учащимся был задан вопрос: «Хотели бы вы, чтобы в процессе обучения использовались инновационные методы обучения, применялся нестандартный подход?». На этот вопрос все 100% учащихся ответили утвердительно.

Учащимся был задан вопрос «Хотели бы вы обучаться с использованием игровых методик и компьютерных игр?». На этот вопрос 80% учащихся ответили утвердительно, и лишь 20% затрудняются ответить, либо ответили отрицательно. Полученные нами результаты позволяют нам сделать вывод о том, что применение игровых педагогических технологий в процессе обучения может рассматриваться как эффективное средство управления познавательной активностью студентов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сегодня не вызывает сомнения тот факт, что успешное личностное и профессиональное развитие требует активного участия личности в образовательном процессе. Необходимость формирования познавательной активности студентов актуально в условиях реализации новых стандартов. Так, в соответствии с ними, активация познавательной активности заключается в том, чтобы научить студентов видеть и использовать свои силы и возможности в процессе обучения, развить интерес к познанию нового, научить оценивать себя в длительном процессе развития, сравнивать себя до и после процесса развития. В основном компоненте государственного стандарта определены основные цели образования, одна из которых ориентирована на развитие интереса к учению, формирование желания и умения учиться.

В методике преподавания способы управления познавательной активностью студентов колледжа еще недостаточно исследованы и реализованы в практике обучения. Степень разработанности тематики остается на низком уровне.

Цели исследования достичь удалось.

Проанализировали особенности управления познавательной активностью обучающихся колледжа с помощью игровых педагогических технологий.

Все задачи решены в полном объеме.

1. Рассмотрели основные подходы к понятию «познавательная активность» в научной психолого-педагогической литературе.

В исследованиях современных авторов, познавательная активность рассматривается как важное условие полноценной учебной деятельности,

которая обеспечивает прочность и глубину усвоения знаний, а также умение применять полученные знания на практике.

2. Провели анализ практического опыта управления познавательной активностью в системе профессионального образования.

Современные подходы к активному обучению показывают, что сегодня образование должно осуществляться не как передача опыта от педагога к обучающемуся, а как их взаимодействие на основе сотрудничества. Это указывает на важность развития познавательной активности обучающихся.

Применительно к системе ТиПО, одним из способов повышения эффективности подготовки будущих специалистов является целенаправленное формирование их познавательной активности и самостоятельности через применение активных методов обучения.

3. Выделили особенности управления познавательной активностью обучающихся с помощью игровых педагогических технологий на базе КГКП «Рудненский политехнический колледж».

Нами было проведено исследование на базе КГКП «Рудненский политехнический колледж». Актуальным направлением деятельности колледжа является организация управления познавательной активностью студентов, что позволит повысить уровень их самостоятельности, познавательной активности, выработать устойчивую мотивацию к обучению.

Нами было проведено исследование, направленное на выявление уровня познавательной активности студентов колледжа через оценку самостоятельности учащихся колледжа, а также уровня их заинтересованности в процессе обучения.

Результаты исследования показали, что большинство студентов контрольной и экспериментальной групп не проявляли интерес к самостоятельной работе, выполняли самостоятельно без помощи педагога

только задания репродуктивного характера, не могли организовать свое рабочее место, планировать время и способы действия при выполнении самостоятельной работы. Лишь немногие студенты проявляли устойчивый учебно-познавательный интерес к самостоятельной работе, инициативу, особенно если требовалось выполнить нестандартное упражнение, самостоятельно выполняли самостоятельную работу без помощи учителя, могли организовать свое рабочее место, планировать время и способы действия при выполнении самостоятельной работы.

Полученные нами результаты в целом указывают на то, что студенты колледжа нуждаются в специально организованном управлении познавательной активностью. Мы предположили, что в основе управления должна лежать активация познавательной активности должны лежать игровые педагогические технологии. Учащимся был задан вопрос «Хотели бы вы обучаться с использованием игровых методик и компьютерных игр?». На этот вопрос 80% учащихся ответили утвердительно, и лишь 20% затрудняются ответить, либо ответили отрицательно.

Полученные нами результаты позволяют нам сделать вывод о том, что применение игровых педагогических технологий в процессе обучения может рассматриваться как эффективное средство управления познавательной активностью студентов.

4. Сформулировали методические рекомендации использованию игровых педагогических технологий с целью развития познавательной активности учащихся колледжа.

Так, при проведении работы по управлению познавательной активностью с применением игровых технологий, прежде всего, необходимо тщательно проработать методику обучения, и строго соблюдать структуру урока. Основное внимание необходимо уделять планированию и проектированию занятий.

Нами была составлена методическая разработка по применению неспециализированных компьютерных игр с целью повышения познавательной активности студентов. На современном этапе развития общества в системе ТиПО обязательно изучается иностранный язык. Первым языком, изучаемым в образовательной системе, является английский язык. В качестве примера рассмотрим способы формирования умения вести диалог с использованием неспециализированных компьютерных игр. Была разработана методика применения игр в нетрадиционном уроке. Применялся урок в форме конференции, посвященной обсуждению вопросов и проблем современной киноиндустрии [16-17].

Рекомендуется использовать игровые приёмы разнопланово:

На разных этапах урока:

1. Вводно-мотивационном (фонетическая разминка, речевая зарядка)
2. Опреционно -содержательный
3. Рефлексивно-оценочный

В ТиПО применяются различные типы игровых технологий. В том случае, если учащиеся недостаточно заинтересованы, чувствуют себя неуверенно, сомневаются в своих возможностях, рекомендуется применять упражнения, которые отбросят все предрассудки. Это так называемые разогревающие упражнения, которые откроют свободу действий, снимут излишнее напряжение. Учащиеся будут чувствовать себя более комфортно и расслабленно, что способствует более эффективному обучению.

Ситуации могут усложняться. Учитель может включать импровизацию, развивать спонтанность и выразительность в поведении. В некоторых ситуациях учитель может давать инструкции поэтапно, в зависимости от того, как учащиеся выполняют задание.

После того, как выполнены разогревающие упражнения, можно переходить к более сложным заданиям, отражающим проблемную

ситуацию, иную задачу. Постепенно осуществлялся переход к играм, требующим определенных размышлений, выбора альтернатив. В играх задействовалось три и более человека, что позволяло проигрывать различные жизненные ситуации.

После окончания задания обязательно подводятся итоги, оценивается вклад каждого участника, активность, проводится анализ допущенных ошибок. Также рекомендуется использовать такие игровые технологии, как театрализованное представление, дебаты, игра-дискуссия, деловая игра, ролевая игра. Широко используются квесты, конкурсы. Важная роль отводится геймификации – применению компьютерных игр.

Таким образом, цель исследования достигнута, гипотеза нашла свое подтверждение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агишева, Н.С. Раскрытие содержания понятия «познавательная активность» [Текст] // Евразийский Союз Ученых (ЕСУ). – 2015. - №10(19). – С. 6-8.
2. Алеева, Ю.В. Развитие познавательной активности студентов ВУЗа в процессе проблемного обучения [Текст] // Экономика, профессия, бизнес. – 2015. - №1. - С. 58-60.
3. Алтухова, М.А. Повышение эффективности развития познавательной активности студентов вуза [Текст] // Вестник ЧГПУ. – 2015. – № 2. – С. 24-33.
4. Аметова, Э.К. Исследовательский метод обучения как средство активизации познавательной деятельности и творческого потенциала филологов [Текст] // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. - №64(1). - С. 19-21.
5. Андрейченко З.М. Применение компетентностно-ориентированных технологий в процессе внедрения ФГОС нового поколения [Текст] // СПО. - 2015. - № 8. - С. 133-137.
6. Антонова, Е.В. Особенности воспитания и социализации молодежи в современной профессиональной школе [Текст] // Молодой ученый. - 2015. - № 21 (101). - С. 761–764.
7. Ахметгалиев, Ф.Н. Развитие у студентов учебно-познавательной активности [Текст] // Международный научный журнал «Символ Науки». – 2017. - №4(2). – С. 119-120.
8. Бекиров, С.Н. Педагогические принципы применения деловых игр в процессе преподавания социологии в высшей школе [Текст] // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – С. 63(1). - С. 35-38.

9. Бессонов, К.А. К проблеме активизации самообразовательной деятельности студентов [Текст] // *Juvenis scientia*. – 2016. - №5. – С. 26-28.
10. Болгар, Н.Н. Познавательная активность студентов в системе СПО как показатель качества [Текст] // *Проблемы современного педагогического образования*. – 2019. - №1. - С. 69-72.
11. Бочкарева, Т.Н. Познавательная активность студентов ВУЗа как психолого-педагогическая проблема [Текст] // *Современные исследования социальных проблем*. - 2017. – Т.8. - №1. – С. 18-32.
12. Валеева, Р.Р., Давыдов, А.Е. Игровые формы профориентационной работы [Текст] // *Вестник нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского*. – 2018. – №4(52). – С. 126-133.
13. Гасанова, Д.И. Развитие познавательной активности посредством рефлексивной технологии [Текст] // *Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки*. - 2016. - Т. 10. - № 3. - С. 23-28.
14. Грошева, Е.П., Ломакина, К.В. Преодоление причин недостаточной познавательной активности студентов [Текст] // *Огарев – ONLINE*. – 2016. - №10(75). – С. 1-9.
15. Дьяченко, Н.С. Конкурсное движение как одно из условий развития профессиональных компетенций студентов СПО [Текст] // *Мир науки, культуры, образования*. – 2020. - №2(81). – С. 101-105.
16. Жиркова, З.С. Формирование познавательного интереса учащихся сельских школ Арктики [Текст] // *Проблемы современного педагогического образования*. – 2018. - №60(4). - С. 154-157.
17. Жуков, Ю.Ю. Признаки и факторы познавательной активности студентов физической культуры в учебной деятельности [Текст] // *Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта* – 2013. – № 11 (95) – С. 30-35.

18. Зиятдинова, Ф.Н. Психология реализации модульно-рейтинговой системы оценки компетенций студентов [Текст] // Вестник Кыргызско-Российского Славянского университета. - 2015. - Т. 15. - № 12. – С. 65-67.

19. Кашуба, И.В. Игра как средство подготовки студентов университета [Текст] // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. - №59(3). - С. 374-377.

20. Концепция Федеральной целевой программы развития образования на 2016–2020 годы. URL: <http://government.ru/media/files/mlorxfXbbCk.pdf>

21. Лезина, В.В. Развитие познавательной активности в процессе формирования научного мировоззрения студентов [Текст] // Мир науки, культуры, образования. – 2019. - №1(74). – С. 312-314.

22. Лихонина, О.В. Школа молодого предпринимателя как ресурс формирования у студентов организаций среднего профессионального образования предпринимательской компетенции [Текст] // Инновационное развитие профессионального образования. - 2020. - № 3 (27). - С. 43–50.

23. Лямина, О.Н. Коммуникативный аспект развития познавательной активности студентов вуза [Текст] // Интернет-журнал «Мир науки». – 2018. – Т.6. - №3. – С. 1-8.

24. Макарова, Л.Н. Взаимодействие преподавателей и студентов вуза и результативность образовательной деятельности [Текст] // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. - 2019. - Т. 24. - № 178. - С. 7-12.

25. Милешкина, Е.Н. Развитие познавательного интереса обучающихся на основе игровых технологий [Текст] // Вестник РМАТ. – 2016. - №4. – С. 76-80.

26. Непорожня, Е.П. Особенности организации учебно-игровой деятельности на занятиях по иностранному языку в профессиональной

образовательной организации [Текст] // Приоритетные научные направления: от теории к практике. – 2015. - №20(1). - С. 89-93.

27. Неупокоева, Е.Е. Использование тестовых заданий для самоконтроля как элемент методики обучения созданию пользовательских алгоритмов [Текст] // Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XI междунар. науч. практ. конф., Екатеринбург, 26 февраля–2 марта 2018 г. // ФГАОУ ВО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т». - Екатеринбург, 2018. - 622 с. - С. 253–259.

28. Неупокоева, Е.Е. Деловая игра как ведущий компонент методики обучения дидактическим коммуникациям в области информационных технологий [Текст] // Социальная педагогика. – 2019. - №2. – С. 27-34.

29. Неустроева, А.П. Исследование признаков познавательной активности студентов колледжа [Текст] // Проблемы науки. – 2019. – №3. - С. 39-41.

30. Осипова, С.И., Агишева Н.С. Познавательная активность как объект педагогического анализа [Текст] // Научно-практический журнал «Гуманизация образования». – 2016. - №2. – С. 89-96.

31. Пицхелаури, Э.М. Дидактические условия познавательной активности как основа развития интеллектуальных способностей учащихся [Текст]. – М., С. 137-140.

32. Попова, Н.В. Организационные особенности самостоятельной работы студентов в процессе стимулирования познавательной активности [Текст] // Мир науки, культуры, образования. – 2016. - №6(61). – С. 126-129.

33. Прокудин, Ю.П. Самостоятельная работа как форма повышения познавательной активности студентов [Текст] // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». – 2020. – Т.19. - №1(43). – С. 85-89.

34. Прохоров, В.Ю., Макарова, И.А. Помощник в образовательном процессе среднего профессионального обучения [Текст] // Труды

Международного симпозиума «Надежность и качество». – 2018. – Т.1. – С. 315-317.

35. Рахимов, М.М. Дидактические основы активизации учебно-познавательной деятельности учащихся [Текст] // Балтийский гуманитарный журнал. - 2017. - Т. 6. - № 4(21). – С. 379-382.

36. Савельева, Д.В. Деловая игра как форма активного обучения в образовательном пространстве технического колледжа [Текст] // Международный информационно-аналитический журнал «Crede Experto: транспорт, общество, образование, языка». – 2015. - №4(7). – С. 159-166.

37. Санкович, Р.И. Метод сотрудничества в обучении студентов как средство формирования познавательной активности студентов [Текст] // Наука и образование сегодня. 2018. - №1. - С. 122-124.

38. Соловьев, И.В. Гетерогенная компьютерная игра как образовательная технология [Текст] // Образовательные ресурсы и технологии. – 2015. - №4(12). – С. 8-16.

39. Тезиев, Т.М., Хабалова, Ф.С. Развитие познавательной активности обучения студентов [Текст] // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2016. - №51. - С. 89-93.

40. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования (СПО): Режим доступа - <https://fgos.ru/> (дата обращения – 19.12.2020).

41. Цветков, В.Я. Дистанционное обучение с использованием динамических визуальных моделей [Текст] // Образовательные ресурсы и технологии. - 2015. - № 2 (10). - С. 28–37.

42. Чечель, Е.О. К вопросу активизации познавательной активности студентов [Текст] // Вестник Донецкого педагогического института. – 2018. - №3. – С. 63-72.

43. Чибиков, А.С. Исследование развития познавательной активности учащихся в условиях среднего профессионального образования [Текст] // Научный диалог. - 2016. - № 4 (52). - С. 395-408.
44. Шонин, М.Ю. Определение содержания психолого-педагогического понятия «познавательная активность» методом контент-анализа [Текст] // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. - №61(2). - С. 249-252.
45. Шакуров, Р.Х. Социально-психологические основы управления: руководитель и педагогический коллектив [Текст] / Р. Х. Шакуров // - М.: Просвещение, 1990 г.
46. Шамова Т.И., Третьяков П.И., Управление образовательными системами [Текст]. М.: Издательство: Владос 2002.
47. Шнайдер, Б. Персонал для организации: научный подход к поиску, отбору, оценке и удержанию сотрудников. Пер. с англ. под ред. Гришиной Н.В. [Текст] / Б. Шнайдер. - СПб.: Экономическая школа, 2011. - 560 с.
48. Якимович И.Г. Возможности использования технологии обучения в сотрудничестве на практических занятиях в вузе // Вестник БГУ, 2015. № 2. С. 108-111.