

3. Березина В.А. Дополнительное образование детей как средство их творческого развития. – Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. – М., 2002. – 147 с.

4. Бухарова И.С. Диагностика и развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста: учеб. пособие для сред. профессионального образования / И.С. Бухарова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Изд-во Юрайт, 2018. – 119 с.

5. Дополнительное образование детей: история и современность: учеб. пособие для акад. бакалавриата: для студентов, [аспирантов] вузов, обучающихся по направлению «Педагогическое образование» / [Золотарева А.В. и др.]; отв. ред. А.В. Золотарева. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2019. – 267 с.

6. Педагогика дополнительного образования. Работа с детьми с особыми образовательными потребностями: учеб. пособие для вузов: бакалаврам, обучающимся по профилю «Дополнительное образование» / Л.В. Байбородова, Е.Б. Кириченко, М.П. Кривунь [и др.]; под редакцией Л.В. Байбородовой. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2020. – 240 с.

УДК 377.131.14

Р.А. Белошанка к.п.н., доцент
Сургутский государственный
педагогический университет
г. Сургут, Россия

СОВРЕМЕННЫЕ ТРЕНДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЯ-ВОСПИТАТЕЛЯ

Аннотация. Процесс подготовки учителя-воспитателя заключается в возможности самостоятельно повышать свой профессионализм, обновлять знания, мобильно ориентироваться в новой информации, ответственно принимать решения, выделять и характеризовать современные проблемы, грамотно анализировать и описывать реальные процессы. Все эти качества успешно формируются в творческой, конструктивной деятельности – в социокультурном проектировании. Поводом для совместной проектной деятельности служит подготовка учителя-воспитателя, освоившего технологию социокультурного проектирования, и мотивация учащихся, которые живут в потоке избыточной и быстро меняющейся и обновляющейся информации. Современным трендом, коллективным методом обучения, который подразумевает активное участие каждого человека, является воркшоп (мастерская). Чтобы процесс разработки и реализации проекта был образовательным и увлекательным, необходимо точно определять роли и функции участников: стейкхолдер, как активно вовлеченный и заинтересованный в деятельности проекта; фасилитатор – участник, налаживающий коммуникацию со стейкхолдером. Проектирование выступает хорошим заданием, вызывающим особый интерес и активную позицию всех участников по преобразованию социальной действительности.

Ключевые слова: современные тренды, технология, проектирование, проект, инновация, workshop, стейкхолдер, фасилитатор.

R.A. Beloshapka Ph. D., Associate Professor
Surgut State Pedagogical University
Russia

MODERN DESIGN TRENDS IN THE PROCESS OF TEACHER-EDUCATOR TRAINING

Abstract. The process of training a teacher-educator consists in the ability to independently improve their professionalism, update knowledge, navigate mobile in new information, make responsible decisions, identify and characterize current problems, competently analyze and describe

real processes. All these qualities are successfully formed in creative, constructive activity – in socio-cultural design. The reason for joint project activities is the training of a teacher-educator who has mastered the technology of socio-cultural design, and the motivation of students who live in a stream of redundant and rapidly changing and updated information. A modern trend, a collective method of training, which implies the active participation of each person, is a workshop. In order for the project development and implementation process to be educational and fun, it is necessary to accurately define the roles and functions of the participants: the stakeholder as actively involved and interested in the project activities; a facilitator as a participant who establishes communication with a stakeholder. Design is a good foundation, which arouses special interest and an active position of all participants in the transformation of social reality.

Keywords: *modern trends, technology, design, project, innovation, workshop, stakeholder, facilitator.*

В Федеральном государственном образовательном стандарте среднего общего образования среди установленных требований, ориентированных на формирование личностных характеристик выпускника, важным является требование готовности к сотрудничеству, способности осуществления учебно-исследовательской, проектной деятельности. Процесс подготовки учителя-воспитателя заключается в возможности самостоятельно повышать свой профессионализм, обновлять знания, мобильно ориентироваться в новой информации, ответственно принимать решения, выделять и характеризовать современные проблемы, грамотно анализировать и описывать реальные процессы. Все эти качества успешно формируются в творческой, конструктивной деятельности – в социально-культурном проектировании.

Технология социально-культурного проектирования относится к разряду инновационной деятельности, результатом которой является разработанный и реализованный проект. Также необходимо отметить, что данная технология представляет собой совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, с помощью которых будущий учитель-воспитатель формирует в себе творческое мышление, умение самостоятельно и уверенно ориентироваться в информационном пространстве, моделировать ситуацию, конструировать знания, полученные в процессе обучения, совершенствовать развитие собственных познавательных способностей.

Применяя технологию социально-культурного проектирования в современной профессиональной подготовке учителя-воспитателя, следует выделить интерактивный подход, представляющий собой индивидуальное или командное участие в выполнении творческих задач в формате игрового взаимодействия посредством ситуационных, деловых, ролевых игр; личностно-ориентированный подход, способствующий созданию определенных условий для формирования и совершенствования личности; игровой подход, – служащий инструментом качественного освоения теоретических знаний и практических умений в сюжетно-сценарной, ролевой, в воображаемой игровой и др. формах.

Игровой подход направлен на проведение учебного процесса в условных ситуациях, навыков, умений, эмоционально-оценочной деятельности [1]. Игра носит характер активной деятельности в процессе нравственного эстетического, умственного воспитания.

Поэтому, игра в социально-культурном проектировании является одним из приоритетных методов. Наиболее интересными и эффективными являются деловые инновационные игры.

Выделяя метод игры в проектировании, необходимо выделить достоинства этого метода. С помощью деловой игры можно имитировать реальные командные отношения; управленческие решения в проектно-жизненных ситуациях; проявление толерантности к противоположным интересам участников; импровизационность и моделирование собственной интерпретации, основанной на своем и чужом опыте. При помощи метода игры используются альтернативные решения для выбора реалистичных и оптимальных результатов.

Использование метода игры в социально-культурном проектировании обеспечивает творческую коллективную работу, мотивированность всех участников. Консолидирующий и соревновательный характер игры повышает качество разрабатываемых и реализуемых проектов. С помощью метода игры участники проекта позиционируют свои новые, нестандартные идеи и решения в поиске разрешения выделенных проблем.

Поводом для совместной проектной деятельности служит подготовка учителя-воспитателя, освоившего технологию социокультурного проектирования, и мотивация учащихся, которые живут в потоке избыточной и быстро меняющейся и обновляющейся информации. Выделенные актуальные проблемы необходимо научиться решать самостоятельно или в команде.

Проблема – это трудность, барьер, преграда, неблагополучие. Проблема ставит человека в позицию понимания сложившейся ситуации, в позицию видения противоречия в сложившейся ситуации. Траектория проблемы связана с прохождением через сознание человека в соотношении с одним из трех элементов: оценка ситуации как проблемной; оценка социокультурных условий возникновения проблемы; анализ ситуации, в которой появилась проблема. Анализ проблем является первоочередным и, собственно, самым основным в разработке и реализации проекта.

Современным трендом, коллективным методом обучения, который подразумевает активное участие каждого человека, является workshop (мастерская). В процессе подготовки учителей-воспитателей данная технология обеспечивает коллективное обучение, интенсивную деятельность и вовлечение всех участников проекта. Задача модератора, наставника Workshop заключается в создании комфортных командообразующих условий, подготовку материалов для обучения. Модератор обеспечивает максимальное вовлечение всех участников в учебный процесс, создает условия для эксперимента, для активной дискуссии, позиционирования своего накопленного опыта, интенсивного обмена мнениями для того, чтобы прийти в результате к компромиссу. Результат командной слаженной деятельности считается достигнутым, если был вовлечен каждый участник.

В зависимости от цели проекта, учитель-воспитатель может применять в обучении разные модели workshop, как способ коллективного образования. Необходимо отметить основные эффективные формы workshop. *Тимбилдинг*, как комплекс мероприятий по командообразованию среди членов проекта,

направленный на повышение эффективности во взаимодействии и работоспособности; на сплочение участников, на сотрудничество и психологическую разгрузку. *Брейнштурм* – процедура мозгового штурма, включающего этапы: а) выделение проблемы и формулирование её, набор участников, ведущего, распределение ролей в зависимости от поставленной проблемы для проведения брейнштурма; б) генерация идей; в) отбор, группировка, оценивание идей. При проведении брейнштурма запрещается критиковать выдвинутые идеи, приветствуется поощрение самых необычных, нетрадиционных идей. При этом все идеи фиксируются и оцениваются после проведения мозгового штурма. *Воркшоп-круиз* – деловое взаимодействие участников во время путешествия или поездки по обмену идеями и приобретенными навыками. В процессе воркшоп-круиза создается база для выгодного взаимосодействия. Необходимо отметить и другие эффективные формы – марафон, дискуссионный клуб, вебинары, онлайн-курсы, тренинги, мастер-классы. Будущий учитель-воспитатель, обучившийся в workshop, демонстрирует личную заинтересованность, инициативность, самостоятельность в обучении и проектировании.

Workshop имеет характерные особенности, которые заключаются в экспериментальном обучении; коллективной, командной форме работы над проектом; работа над реальным проектом.

С помощью Workshop каждый участник несет личную ответственность за индивидуальное решение, личный вклад в обязательное выполнение поставленной задачи в процессе разработки и реализации проекта. Процесс обучения таким образом заключается в полученном опыте каждого участника.

В зависимости от цели проекта, учитель-воспитатель может применять в обучении разные модели воркшопов, как способ коллективного образования, среди которых: тимбилдинг, брейнштурм, воркшоп-круиз, марафон, дискуссионный клуб, вебинары, онлайн-курсы, тренинги, мастер-классы.

В зависимости от цели проекта, учитель-воспитатель может применять в обучении разные модели workshop, как способ коллективного образования. Необходимо отметить основные эффективные формы workshop. *Тимбилдинг*, как комплекс мероприятий по командообразованию среди членов проекта, направленный на повышение эффективности во взаимодействии и работоспособности; на сплочение участников, на сотрудничество и психологическую разгрузку. *Брейнштурм* – процедура мозгового штурма, включающего этапы: а) выделение проблемы и формулирование её, набор участников, ведущего, распределение ролей в зависимости от поставленной проблемы для проведения брейнштурма; б) генерация идей; в) отбор, группировка, оценивание идей. При проведении брейнштурма запрещается критиковать выдвинутые идеи, приветствуется поощрение самых необычных, нетрадиционных идей. При этом все идеи фиксируются и оцениваются после проведения мозгового штурма. *Воркшоп-круиз* – деловое взаимодействие участников во время путешествия или поездки по обмену идеями и приобретенными навыками. В процессе воркшоп-круиза создается база для выгодного взаимосодействия. Необходимо отметить и другие эффективные формы – марафон, дискуссионный клуб, вебинары, онлайн-курсы, тренинги, мастер-классы. Будущий учитель-воспитатель,

обучившийся в workshop, демонстрирует личную заинтересованность, инициативность, самостоятельность в обучении и проектировании.

Технология Workshop дает возможность участникам с помощью новых подходов создавать новые творческие, интеллектуальные, уникальные продукты; обмениваться опытом. Основные задачи Workshop заключаются в командообразовании участников с помощью личных взаимоотношений, творчества; повышении мотивации; удовлетворения от полученного результата и от проделанной работы.

Чтобы процесс разработки и реализации проекта был образовательным и увлекательным, необходимо точно определять роли, а также четкие и конкретные функции участников. В проектировании органично представляются роли стейкхолдера и фасилитатора.

Стейкхолдеры являются заинтересованными участниками проекта. Функции стейкхолдеров проектирования заключаются в организации совместного дела. Как правило, деятельность стейкхолдеров, как активно вовлеченного и заинтересованного, является основой успеха в реализации проекта.

Фасилитатор – участник, налаживающий коммуникацию со стейкхолдером. Проектирование выступает хорошим заделом, вызывающим особый интерес и активную позицию всех участников по преобразованию социальной действительности. Объектом внимания фасилитатора в проекте является вся группа участников в целом. Задачей фасилитатора является создание условий для командной работы, заключающейся в ограничении коммуникативных барьеров, выделении этапов и утверждении правил работы, в обязательном контроле. Фасилитатор должен обладать лидерскими и организационными качествами; уметь анализировать; быть готовым к командной работе; быть инициативным; ориентирован на социальное партнерское взаимодействие, обладать организационной компетентностью.

С одной стороны, фасилитатор мотивирует группу на победу и объясняет критерии победы, с другой – усиливает внутригрупповую кооперацию. Он делает все для того, чтобы была достигнута цель, работает на групповой результат. Фасилитатор сочетает свою активность с невмешательством в содержание групповой деятельности. Работа фасилитаторов направлена на процесс. Их задача выстраивать взаимодействие так, чтобы участники проекта сделали всю работу по проекту сами.

В рамках исследования мы использовали следующие методы: расстановка проблемы по приоритетности, моделирование, целевые обсуждения, сравнительную оценку, деловую игру, круговой сбор идей, метод баланса между учебной и внеучебной деятельности – Work-life-balance. В исследовании приняли участие 40 студентов 2–4 курсов и 15 молодых специалистов.

Исследование применения современных трендов проектирования в процессе подготовки учителя-воспитателя позволяет сделать вывод о необходимости включения в профессиональную подготовку будущих специалистов освоения технологии разработки и практической реализации проектов. С помощью проекта, как продукта инновационной деятельности, можно развивать социальную активность личности; развивать умение проводить анализ возникающих

проблемных вопросов и определение причин, которые обусловили их появление; выделять актуальность и проблематику действительности; определять целеполагание и разрабатывать программные мероприятия; находить реальные и эффективные пути решения проблем. Результаты исследования могут быть использованы при организации практических занятий со студентами, как будущими учителями-педагогами; для написания курсовых и выпускных квалификационных работ; для самостоятельной разработки и практической реализации проектов.

Литература

1. Зверева Н.М. Преподавателю вуза: полезная педагогика / Н.М. Зверева, В.В. Николаева; Нижегород. гос. пед. ун-т. – Н. Новгород: НГПУ, 2011. – 86 с.
2. Марков А.П., Биржеженюк Г.М. Основы социокультурного проектирования / учебное пособие. – Издательство Санкт-Петербургского гуманитарного университета профсоюзов. – СПб, 1997. – 260 с.
3. Немеренко Н.Н. Проектирование: учебное пособие / Н.Н. Немеренко; Министерство образования и науки Российской Федерации; Высшая школа народных искусств (институт). – Санкт-Петербург: Высшая школа народных искусств, 2017. – 114 с.
4. Пирогов С.В. Социальное прогнозирование и проектирование: учеб. пособие [для бакалавров по специальностям «Социология», «Социальная работа», «Менеджмент» и магистров по специальности «Социология управления»] / С.В. Пирогов. – М.: Проспект, 2017. – 371 с.

УДК 371.3; 613.956

**Е.С. Богомолова, д.м.н., профессор,
заведующий кафедрой гигиены,
проректор по учебной работе,
Н.В. Котова, к.м.н., доцент кафедры гигиены
ФГБОУ ВО «ПИМУ» Минздрава России
г. Нижний Новгород, Россия
Е.В. Лангуева, учитель русского языка и
литературы МАОУ «Школа № 178»
г. Нижний Новгород, Россия
К.А. Лангуев, ассистент кафедры гигиены
ФГБОУ ВО «ПИМУ» Минздрава России
г. Нижний Новгород, Россия**

КЛИПОВОЕ МЫШЛЕНИЕ У СОВРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ: ФОРМИРОВАНИЕ И ПУТИ ПРЕОДОЛЕНИЯ

Аннотация. В статье рассматриваются причины возникновения и формирования клипового мышления у современных учащихся, а также представлены результаты исследования по этой проблеме. Авторами статьи предлагаются педагогические и гигиенические методы, разрушающие стереотипы нового типа мышления у молодого поколения.

Ключевые слова: образование, учащиеся, цифровая среда, когнитивные процессы, умственная работоспособность, клиповое мышление, информатизация