

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. Байборо́дова, Е.Б. Кириченко, М.П. Кривунь [и др.]; под редакцией Л.В. Байборо́довой. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2020. – 240 с.

УДК 377.131.14

*R.A. Белошапка 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: стейххолдер, как активно вовлеченный и заинтересованный в деятельности проекта; фасилитатор – участник, налаживающий коммуникацию со стейххолдером. Проектирование выступает хорошим заделом, вызывающим особый интерес и активную позицию всех участников по преобразованию социальной действительности.

**Ключевые слова:** современные тренды, технология, проектирование, проект, инновация, workshop, стейххолдер, 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 условиях 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 взаимосотрудничества. 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 взаимосотрудничества. 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 деятельности. 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. Николина; Нижегород. гос. пед. ун-т. – Н. Новгород: НГПУ, 2011. – 86 с.
2. Марков А.П., Биржанюк 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