

## ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ СПІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА ТА УЧНІВ ПТНЗ У ПРОЦЕСІ ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ

Успіх демократичних процесів в освіті, зокрема професійній, значною мірою залежить від розвитку суб'єктно-суб'єктних взаємин між викладачами та учнями в навчальному процесі, їхньої міжособистісної взаємодії на засадах діалогу, співпраці, партнерства. Кардинальна зміна соціальних ролей і позицій, стосунків викладачів та учнів зумовлена вимогами часу, новою освітньою парадигмою. Згідно із сучасними філософськими підходами у світовому освітньому просторі відбуваються такі процеси: освіта набуває ознак неперервного пізнання; учень стає здобувачем і виробником особистісних знань; педагог виконує функції організатора навчально-пізнавальної діяльності учнів, процесу набуття ними власного досвіду пізнання; ефективність, гуманістична спрямованість навчання досягаються у спільній діяльності, позитивній міжособистісній взаємодії учнів в умовах спільноти, об'єднаної метою і завданнями процесу з урахуванням своєї позиції, культури кожної особистості.

Організація освітнього процесу в контексті нової педагогічної парадигми можлива за умови відповідного освітнього середовища у професійній школі, що забезпечує умови розвитку освітніх потреб учнів, набуття ними професійного досвіду, вияву активності у виробленні особистісних концепцій, вільного вибору дій, способів діяльності, налагодження міжособистісних стосунків за принципами поваги, толерантності до інших. Цьому, зокрема, може сприяти впровадження у навчальний процес ПТНЗ ігрової проектної діяльності.

Питанню організації проектної діяльності в навчальному процесі нині науковці приділяють дедалі більше уваги. Проблеми ефективності цієї технології досліджували відомі педагоги і психологи початку ХХ століття (Д. Снеджен, Д. Дьюї, У. Кілпатрик, Й. Шнайдер, Л. Левін, П. Блонський, В. Ігнат'єв, П. Каптерев, С. Шацький, П. Лернер та ін.). Вагомий внесок у розробку технологізації проекту в сучасній педагогіці закордонних і вітчизняних учених (Т. Кручиніна, О. Пехота, В. Симоненко, М. Attwood, D. Fried, T. Legutke, F. Stoller та ін.). На підставі досліджень виявили, що ефективність проектної діяльності значно залежить від співпраці викладача та учнів (студентів). Дж. Дьюї, виступаючи свого часу інноватором «демократичних аудиторій», був переконаний, що в аудиторії (класі, кабінеті, лабораторії, майстерні) учні не тільки сприймають інформацію, але й разом з педагогом беруть участь в діалозі на теми, що близькі їхньому власному досвіду [5]. Дьюї ввів проекти як ідеальний експериментальний метод розвитку громадян для демократичного суспільства. Широке застосування цього методу в різних країнах відповідно до комунікативного підходу сприяло збільшенню важливості групової роботи з метою досягнення взаємовигідних цілей. Д. Джонсон зазначав, що учні (студенти), які навчаються у співпраці, вчаться використовувати навчальні стратегії вищого рівня [8], вони більш вмотивовані до навчання [6] та здатні навчатися шляхом вирішення проблем у процесі спільної діяльності [9].

На підставі аналізу наукової літератури виявили, що наразі вивченню умов такої співпраці, особливо відповідно до ігрового проекту, дослідники приділяють недостатньо уваги, досі остаточно не визначені критерії взаємодії викладача та учнів. Тому метою статті є з'ясування головних особливостей та педагогічних умов організації спільної діяльності викладача та учнів ПТНЗ у процесі навчального ігрового проектування, що веде до взаєморозуміння, взаємодії під час вирішення загальних, значущих для кожного завдання.

Аналізуючи структуру спільної діяльності, О. Венгер виокремлює такі її головні компоненти: предмет, зміст спільної діяльності, функції учасників спільної діяльності, функціонування (індивідуальний внесок учасника в спільну діяльність) [1, с. 18-19]. Він зауважує, що дії учасників спільної діяльності можуть бути як сумісні, так і несумісні. Сумісною О. Венгер називає дію, мета якої для всіх учасників однакова, водночас кожен учасник може мати власні завдання, неоднакові умови їх вирішення, які й визначатимуть ті дії, які він виконуватиме [1, с. 21].

На всіх етапах проектування відбувається діалог між учнями та викладачем, особливо на початкових. Така взаємодія унеможливує домінування одного над іншими. Усі учасники навчального процесу вчать критично мислити, вирішувати складні проблеми шляхом аналізу ситуації та інформації про неї, зважувати альтернативні думки, приймати правильні рішення, брати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими.

На етапі допроектної підготовки доцільно, щоб викладач вивчив потреби учнів, формування їхнього власного стилю та стратегії, звернув увагу на підвищення рівня усвідомлення ними значущості навчального процесу. Під час дискусії студенти разом із викладачем обговорюють те, що вони хочуть зробити, як вони це собі уявляють, якої допомоги вони потребують. Учні можуть навіть заповнити спеціально розроблені бланки аналізу їхніх потреб.

Численні дослідження підтверджують важливість такої взаємодії у процесі вивчення багатьох навчальних предметів, особливо спеціального циклу. Соціокультурне пояснення процесу навчання також підтверджено у дослідженнях розвитку учня, що ґрунтуються на теорії Л. Виготського про зону найближчого розвитку, в якому навчання розглядалося як проміжний процес між викладачами та учнями. Наші спостереження свідчать, що процес взаємодії між викладачем та учнями в процесі ігрового проектування відбувається значно ефективніше, якщо беруться до уваги соціально-психологічні особливості учнів академічної групи. Часто в групах популярними стають учні з такими соціально привабливими рисами, як дружелюбність, товариськість, поведінка яких спрямована на налагодження взаємин з іншими, а виховані, спокійні й замкнені учні інколи просто не помічаються, що може перешкоджати реалізації цілей ігрового проекту. Проте саме ці учні можуть адекватно оцінити проект, внести цікаві пропозиції, адже їхня поведінка спрямована передусім на справу.

О. Дейнека вважає, що ліпше адаптуються до професійної діяльності ті, у кого переважає спрямованість поведінки саме на справу порівняно зі спрямованістю на спілкування з іншими та на себе [2, с. 79].

Кількість учнів, поведінка яких спрямована на справу, в кожній групі значно менша. Проте наукові дослідження свідчать, що саме серед них є найбільш вдумливі, розсудливі, серйозні. Можна стверджувати, що вивчення спрямованості поведінки учнів, їхніх соціально-психологічних особливостей на етапі допроектної підготовки та врахування їх у навчальному процесі значно впливає на процеси в академічних групах, зокрема на налагодження взаєморозуміння між викладачем та учнями. У цьому педагогу допоможуть власні спостереження, психологія діагностування, відомі методики з вивчення міжособистісних взаємин, соціометрія, анкетування тощо.

Не менш важливі початкові етапи проектування, коли вибирається тема, обговорюються різні пропозиції вирішення проблеми, формуються групи, розподіляються ролі, визначається форма кінцевого продукту, а також критерії оцінювання, намічається план, діаграма щодо того, що має бути виконано і коли. У цьому разі студенти беруть на себе більшу відповідальність за прийняття рішень, а домінуюча роль викладача зменшується, він стає помічником і співучасником проекту.

Аналіз досвіду німецьких дослідників Й. Шнайдера та І. Бьома виявив, що на етапі підготовки ігрового проекту взаєморозумінню між викладачем та учнями сприяє аналіз власного досвіду учнів [4, с. 102]. Справді, знання базуються на досвіді й виходять з нього, а навчання відбувається тільки тоді, коли використовується досвід учня, хоча б на найнижчому рівні. Йдеться, звісно, про значущий досвід, адже відомо, що досвід не завжди приводить до нового розуміння та навчання. Щоб ліпше зрозуміти учня, викладач має знати його досвід, міркувати над тим, що він знає, де в житті можна це використати тощо. Це особливо важливо на тих етапах ігрового проектування, коли викладач розробляє спеціальний блок занять з розвитку практичних навичок підтримати бесіду, написати звіт, оформити плакати, таблиці, організувати підготовку до презентації. Беручи до уваги рівень досвіду учнів, викладач вибирає форми роботи в групах від простих до складних. Головна мета таких занять – створення комфортних умов навчання, за яких учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Ми погоджуємося з думкою американської

дослідниці Дж. Айрінг про те, що спільна діяльність викладача та учнів на цьому етапі буде значно ефективнішою, якщо дотримуватися наступних положень:

1. Усі учні групи мають чітко усвідомлювати цілі ігрового проекту.
2. Учні можуть створювати власні цілі, які мають іноді більше значення.
3. Учні мають використовувати свої знання за межами аудиторії; викладачі мають готувати учнів з урахуванням головних вимог живого спілкування.
4. Підвищення усвідомлення значущості навчального процесу, що сприяє розвитку стратегій навчання, формування власного стилю учнів.
5. Постійна підтримка вибору учня.
6. Необхідно дозволити учням створювати власні завдання, спрямовані на досягнення кінцевої мети.

7. Учні необхідно заохочувати до того, щоб бути і викладачем, і дослідником. Адже в кабінеті вони можуть обмінюватись досвідом з іншими, подавати інформацію, яку вони засвоїли, водночас будучи дослідниками тієї інформації, яку вони хочуть знати [7, с. 336].

Під час виконання проекту викладач повністю довіряє учням, вважає їх рівноправними учасниками процесу, постійно підтримує цю довіру своєю поведінкою. Переходячи від позиції контролера до позиції помічника, викладач надає можливість для самостійної роботи, стежить за своєю мовою (не «Ти зробив це неправильно», а «Чому ти зробив це не так?»), втручається в самостійну діяльність учнів тільки тоді, коли цього потребують обставини або просять студенти.

Проте не можна нехтувати необхідністю координування та коригування роботи учнів над проектом, обговорення процесу виконання проекту, що забезпечує необхідний зворотний зв'язок, поєднання спільних та індивідуальних зусиль. Спілкуючись з аудиторією, справжній фахівець чітко бачить сам процес, вміє виокремлювати моменти, коли група відходить від заданого курсу та потрібна додаткова активізація її роботи. Деякі дослідники пропонують у разі потреби в процесі ігрового проектування використовувати традиційні форми аудиторної роботи, що дає змогу активізувати групу, акцентувати на найважливішому.

Зазначимо, що вміння викладача використовувати ігрові проекти в навчальному процесі є показником його високої кваліфікації, прогресивності його професійної діяльності, її спрямованості на творчий розвиток учнів, формування їхньої відповідальності за результати своєї діяльності. Справді, збір інформації, її опрацювання, підготовка до презентації, розробка анотації проекту в формі відеофільму, Web-сайту, фотоальбому, оформлення проекту на комп'ютері, ведення щоденників власних спостережень потребують високого рівня усвідомлення учнями своїх дій та залучення всіх учнів до процесу навчальної діяльності, їхня спільна діяльність передбачає, що кожен робить свій внесок у проект, відбувається обмін знаннями, способами діяльності. Переваги такого емпіричного середовища в тому, що воно дає змогу не тільки здобути нові знання, а й розвивати проектну діяльність, переводити її на вищий рівень кооперації та співпраці.

Партнерство викладача та учнів на завершальному етапі роботи над проектом розвиває в учнів вміння оцінити результати своєї діяльності та зробити висновки. Учні у складі команди експертів (шість-вісім осіб), авторів творчих проектів разом з групою викладачів оцінюють виконані проекти та їх захист за такими ознаками:

- значущість і актуальність порушених проблем, адекватність досліджуваній тематиці;
- коректність застосування методів дослідження і методів опрацювання одержаних результатів;
- активність кожного учасника проекту відповідно до його індивідуальних можливостей;
- колективний характер прийняття рішень;
- характер спілкування і взаємодопомоги між учасниками проекту;
- необхідна і достатня глибина занурення у проблему; використання знань з інших галузей;
- доказовість прийнятих рішень, вміння аргументувати свої висновки;
- естетика оформлення результату проекту;

– уміння відповідати на запитання опонентів, лаконічність і доказовість відповідей кожного члена групи [3, с. 76].

Оцінка проекту передбачає обговорення та аналіз студентами того, що вдалося, а також як можна досягти ліпших результатів, якщо почати все спочатку, визначення цілей подальшої практичної діяльності, оцінка своєї поведінки відповідно до поставлених цілей. Викладач підтримує учнів, ділиться своїм досвідом та ідеями.

Отже, у процесі навчального ігрового проектування відбувається спільна діяльність викладача та учнів. Цей процес значною мірою залежить від вікових особливостей, рівня мовленнєвої підготовки, освіти учнів, фахової підготовки викладача. На підставі спостережень можна стверджувати, що досягти кращого взаєморозуміння між викладачем та учнями під час їхньої спільної діяльності у процесі ігрового проектування можна за таких умов:

– вибираючи тему проекту, враховувати кількість учнів у групі та рівномірно розподіляти їх на групи (чотири – п'ять осіб);

– оптимальні умови роботи в підгрупах – атмосфера комфортності, доброзичливості, партнерства, довіри, високий рівень симпатій учасників процесу;

– розподіляючи учнів за ролями, брати до уваги їхні індивідуально-психологічні властивості, дати можливість студентам з різними індивідуально-психологічними властивостями виявити себе;

– у процесі ігрового проектування застосовувати рефлексивні прийоми, підтримуючи зворотний зв'язок зі студентами;

– делегувати підгрупам учнів управлінські функції під час, організації проектування, а також у процесі його оцінювання;

– намагатися досягти відповідальності кожного за результати проектної діяльності.

Отже, врахування головних педагогічних умов спільної діяльності викладача та учнів ПТНЗ є важливим компонентом психолого-педагогічної експертизи інноваційних технологій, що тепер вводяться в навчальний процес професійно-технічних навчальних закладів, зокрема і навчальне ігрове проектування.

До подальших напрямів належать дослідження колективних та індивідуальних підходів проектування, досвіду викладача та його уміння ставити цілі, усвідомлювати та правильно вибирати форми групової взаємодії.

## Література:

1. Венгер А. Л. Психическое развитие ребенка в процессе совместной деятельности / А. Л. Венгер // Вопросы психологии. — 2001. — № 3. — С. 17 — 27.
2. Дейнека О. С. Экономическая психология. / О. С. Дейнека.— СПб. : «Азбука-классика», 1999. —256 с.
3. Сисоева С. О. Особистісно орієнтовані технології: метод проектів / Світлана Олександрівна. Сисоева // Неперервна професійна освіта : теорія і практика. – 2002. — Вип. 15. — С. 73-79.
4. Шнайдер Й. Дистанционный курс продуктивного обучения / Й. Шнайдер. — СПб. : «Азбука-классика», 1999. —210 с.
5. Dewey J. Democracy and education: An Introduction to the philosophy of education. / J. Dewey — N. Y., 1999. — 291 p.
6. Dornyei Z. Psychological processes in co-operate language learning: Group dynamics and motivation / Z. Dornyei // The Modern Language Journal., 1997. — № 4 (81). — P. 482 — 493.
7. Eyring J. Experiential and Negotiated Language Learning / J. Eyring // Teaching as a Second or Foreign Language, ed. by M. Celce-Murcia. Boston, 2000. — P. 335 —345.
8. Irigon J. Business English Recipes. / J. Irigon, B. Tsai Edinburgh, 1995. — 353 p.
9. Johnson D. The internal dynamics of cooperative – learning groups / D. Johnson, R. Johnson // Learning to cooperate, cooperating to learn, ed. by R. Slavin et al. N. Y., 2001. — P. 282 — 293.
10. Swain M. Problems in output and the cognitive processes they generate: A step towards second language learning /M. Swain, S. Lapkin // Applied Linguistics., 1995. — № 16(3). — P. 371 —391.

*У статті відображено педагогічні умови організації спільної діяльності викладача та учнів у процесі ігрового проектування. Доведено, що ці умови сприяють поліпшенню рівня підготовки учнів ПТНЗ. Проаналізовано структуру спільної діяльності на різних етапах проекту. Головну увагу зосереджено налагодженню взаємодії між викладачем та учнями у процесі проектування.*

**Ключові слова:** педагогічні умови, спільна діяльність, ігровий проект, взаємодія, взаєморозуміння, досвід, викладач, учень.

*В статье рассмотрены педагогические условия организации общей деятельности преподавателя и учеников в процессе игрового проектирования. Доказано, что эти условия способствуют улучшению уровня подготовки учеников ПТУЗ. Проанализирована структура общей деятельности на разных этапах проекта. Главное внимание сосредоточено на вопросах совершенствования взаимодействия между преподавателем и учениками в процессе проектирования.*

**Ключевые слова:** педагогические условия, общая деятельность, игровой проект, взаимодействие, взаимопонимание, опыт, преподаватель, ученик.

*The article dwells upon pedagogical condition of cooperative works between a teacher and pupils in the play project. The author proves that these conditions improve the level of pupils preparation. Author analyses the structure of this cooperation at different stages of the project. Special focus is laid on the process of teacher-pupils interaction in the project.*

**Keywords:** pedagogical conditions, cooperative work, play project, interaction, mutual understanding, experience, teacher, pupils.