

УДК 378:371.382

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ СПІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА І СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ

Тетяна Качеровська

*Первомайський навчально-науковий центр Одеського національного
університету ім. І. І. Мечникова
вул. 40 років Перемоги, 4, 55200 Первомайськ, Україна*

Відображено педагогічні умови організації спільної діяльності викладача та студентів у процесі ігрового проектування. Доведено, що ці умови сприяють поліпшенню рівня підготовки студентів. Проаналізовано структуру спільної діяльності на різних етапах проекту. Головну увагу зосереджено налагодженню взаємодії між викладачем і студентами у процесі проектування.

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

Питанню організації проектної діяльності в навчальному процесі сьогодні 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. Є. Левін, П. Блонський, В. Ігнат'єв, П. Каптерев, С. Шацький, П. Лернер та ін.). Вагомий внесок в розробку технологізації проекту в сучасній педагогіці закордонних та 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 студентів. Дж. Дьюї, виступаючи свого часу інноватором “демократичних аудиторій”, був переконаний, що в аудиторії студенти не тільки сприймають інформацію, але й разом з викладачем 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 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 сьогодні вивченню умов такої співпраці, особливо відповідно до ігрового проекту, дослідники приділяють недостатньо уваги, досі невизначені критерії взаємодії викладача і студента. Тож ми ставили своєю метою з'ясувати головні особливості та педагогічні умови організації спільної діяльності викладача і студентів у процесі навчального ігрового проектування, що веде до взаєморозуміння, взаємодії під час вирішення загальних, значущих для кожного завдань. Досліджувана тема статті відповідає тематичному плану науково-дослідної роботи кафедри педагогіки Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова “Концептуальні засади та психолого-педагогічні підходи до визначення методологічної сутності та дидактичного структурування інновації навчання у вищій школі”.

Аналізуючи структуру спільної діяльності, О. Л. 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. Л. 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 студентами та викладачем, особливо на початкових. Така взаємодія унеможлиблює домінування одного над іншими. Всі учасники навчального процесу вчаться 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 студентів, формування їхнього власного стилю та стратегії, звернув увагу на підвищення рівня усвідомлення ними значущості навчального процесу. Під час дискусії студенти разом з викладачем обговорюють те, що вони хочуть зробити, як вони це собі уявляють, якої допомоги вони потребують. Студенти можуть навіть заповнити спеціально розроблені бланки аналізу їхніх потреб. Зразок заповнення такого бланку студентами під час вивчення ділової іноземної мови (табл. 1) [7; 8].

Численні дослідження підтверджують важливість такої взаємодії у процесі вивчення ділової іноземної мови. 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 студентами. Наші спостереження свідчать, що процес взаємодії між викладачем і студентом в процесі ігрового проектування відбувається значно ефективніше, якщо

беруться до уваги соціально-психологічні особливості студентів академічної групи. Часто в групах популярними стають студенти з такими соціально привабливими рисами, як дружелюбність, товариськість, поведінка яких спрямована на налагодження взаємин з іншими, а виховані, спокійні й замкнені студенти інколи просто не помічаються, що може перешкоджати реалізації цілей ігрового проекту. Проте саме ці студенти можуть адекватно оцінити проект, внести цікаві пропозиції, адже їхня поведінка спрямована передусім на справу.

Таблиця 1

Tasks	Components	Number of Class Hours
Memoranda; Internal correspondence; Meetings	Internal meeting	8
Letters Faxes External correspondence	External correspondence	5
Journals	Rapid reading	2
Reports, papers	Information presentation	3
Conference participating Conference papers	Conference skills	10
Interviews	Interviews	2
Total		30

О. С. Дейнека вважає, що ліпше адаптуються до підприємницької діяльності ті, у кого переважає спрямованість поведінки саме на справу порівняно зі спрямованістю на спілкування з іншими та на себе [2, с. 79]. Ми проаналізували спрямованість поведінки студентів-менеджерів контрольних та експериментальних груп 1-го курсу Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова. Отримані дані наведено у табл. 2.

Таблиця 2

Група	Спрямованість		
	на справу	на взаємовідносини з іншими	на себе
E1	24	32	44
E2	26	23	52
K1	26	37	37
K2	30	28	42

Як видно з табл. 2, кількість студентів, поведінка яких спрямована на справу, в кожній групі значно менша. Проте наші спостереження свідчать, що саме серед них є найбільш вдумливі, розсудливі, серйозні. Можна стверджувати, що вивчення спрямованості поведінки студентів, 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 і студентами. У цьому викладачеві 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 оцінення, намічається план, діаграма щодо того, що має бути виконано і коли. У цьому разі студенти беруть на себе більшу відповідальність за прийняття рішень, а домінувальна 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 студентами сприяє аналіз власного досвіду студентів [4, с. 102]. Справді, знання базуються на досвіді й виходять з нього, а навчання відбувається тільки тоді, коли використовується досвід студента, 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 студента, викладач повинен знати його досвід, міркувати над тим, що студент 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 взяти інтерв'ю, підтримати бесіду, написати звіт, оформити плакати, таблиці, організувати підготовку до презентації. Беручи до уваги рівень досвіду студентів, викладач вибирає форми роботи в групах від простих до складних. Головна мета таких занять – створення комфортних умов навчання, за яких студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Ми погоджуємося з думкою американської дослідниці Дж. Айрінг про те, що спільна діяльність викладача та студентів на цьому етапі буде значно ефективнішою, якщо дотримуватися таких положень:

1. Усі студенти групи мають чітко усвідомлювати цілі ігрового проекту.
2. Студенти можуть створювати власні цілі, які мають іноді більше значення.
3. Студенти повинні використовувати іноземну мову за межами аудиторії; викладачі повинні готувати студентів з урахуванням головних вимог живого спілкування.
4. Підвищення усвідомлення значущості навчального процесу, що сприяє розвитку стратегій навчання, формування власного стилю студентів.
5. Постійна підтримка вибору студента.

6. Необхідно дозволити студентам створювати власні завдання, спрямовані на досягнення кінцевої мети.

7. Студентів необхідно заохочувати до того, щоб бути і викладачем, і дослідником. Адже в аудиторії 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 студентам, 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 студента тільки тоді, коли цього потребують обставини або просять студенти.

Проте не можна нехтувати необхідністю координування та коригування роботи студентів 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 у 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 студентів, 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 студентами своїх дій та залучення всіх студентів 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 студентів на завершальному етапі роботи над проектом розвиває у студентів вміння оцінити результати своєї діяльності та зробити висновки. Студенти 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, уміння аргументувати свої висновки;
- естетика оформлення результату проекту;
- уміння відповідати на запитання опонентів, лаконічність і доказовість відповідей кожного члена групи [3, с. 76].

Оцінення 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, оцінення своєї поведінки відповідно до поставлених цілей. Викладач підтримує студентів, ділиться своїм досвідом та ідеями.

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

- вибираючи тему проекту, враховувати кількість студентів 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 студентів 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 студентів 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 студентів є важливим компонентом психолого-педагогічної експертизи інноваційних технологій, що сьогодні вводяться в навчальний процес вищих закладів освіти, зокрема і навчальне ігрове проектування.

Детального дослідження потребує вивчення колективних та індивідуальних підходів проектування, досвіду викладача та його уміння ставити цілі, усвідомлювати та правильно вибирати форми групової взаємодії.

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

**PEDAGOGICAL CONDITIONS OF TEACHER AND STUDENTS'
COOPERATIVE WORK IN THE PLAY PROJECT****Tetyana Kacherovs'ka***Pervomaisk Scientific Centre, I.I. Mechnikov National University of Odessa
40 years of Victory Str, 4, UA-55200 Pervomaisk, Ukraine*

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

Key words: pedagogical conditions, cooperative work, play project, interaction, mutual understanding, experience

Стаття надійшла до редколегії 22.04.2004
Прийнята до друку 03.11.2004