

Так интернет-зависимость и фаббинг являются новой проблемой для современного общества. Эти расстройства нуждается в эффективных способах профилактики и коррекции не только силами родственников, но и психологов, психиатров и других специалистов.

1. Смартфон: соединяет с дальними и разъединяет с ближними // Консультативная психология и психотерапия. – 2019. – Т. 27. – № 3. – С. 197-210.
2. Корытникова, Н. В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий / Социологические исследования. – 2010. – №6. – с. 70-79.
3. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Ботьбот. – Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.
4. Бутова (Лоскутова) В.А. Интернет-зависимость – патология XXI века // Вопр. ментал. медицины и экологии. – 2000. – № 1. – С. 11-13.
5. Дрепа, М. И. Интернет-зависимость как объект научной рефлексии в современной психологии / Гуманистическая экспертиза. – 2009. – №2. – с. 189-193.
6. Большой психологический словарь / под ред. В. П. Зинченко, Б. Г. Мещерякова. – СПб. : ПРАЙМ-Еврознак, 2005. – 672 с.
7. Абрамов, М. Интернет как инструмент трансформации личности / М. Абрамов // Экология и жизнь. 2006. – №5. – С. 38-41.

ЗАДАНИЯ КАК СРЕДСТВО ВКЛЮЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ В ПРОЕКТНО-ПРЕОБРАЗУЮЩУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

*Л.С. Дьяченко, Н.А. Ракова
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Если рассмотреть современное международное образовательное пространство сквозь призму наиболее часто встречающихся ключевых понятий, то таковыми будут «компетентность», «технология», «проекты». Все три понятия тесно связаны между собой. Так, любой проект по своей природе технологичен, т. к. представляет собой сценарий, где планируются и цель, и предполагаемый результат. Логика любого проекта состоит в следовании систематической последовательности, которая начинается с изучения потребностей и заканчивается изготовлением, испытанием и оценкой продукта.

Вместе с тем проектной деятельности присущи такие черты и признаки, которые не характерны для технологии. Во-первых, усвоение новой информации в проектной деятельности происходит в сфере проблемной неопределенности - началу его реализации предшествует множество идей, лучшие из них лягут в основу замысла, который, пройдя стадию реализации, воплотится в продукте творчества группы людей-единомышленников. Люди (ученые, студенты), участвующие в проектной деятельности, единомышленниками становятся не сразу, поэтому проектной команде необходимо усвоить закономерности и принципы синтонного, конвенционального общения

Второй особенностью проектной деятельности, затрудняющей ее освоение, является уже упомянутая выше сложность работы проектной команды. Кроме того, осложняющими моментами можно считать необходимость неоднократного возвращения к предшествующим этапам (нелинейный характер проектного движения) и достаточно большой временной масштаб, в котором разворачивается проект.

Связана с понятиями «проекты» и «технологии» и «компетентность», которая, являясь единицей измерений образованности человека, ставят во главу угла, так же, как и технология, результаты обучения, и также имеет свой алгоритм: готовность к целеполаганию, готовность к действию, готовность к оценке (Джон Дьюи), готовность к достижению результата. Такие качества личности, как гибкость, креативность, инициативность, самостоятельность мышления (лежащие в основе компетенции) могут в полной мере сформироваться в проектно-преобразующей деятельности, и условием её реализации может стать система заданий, способствующая соединению первой аудиторной фазы обучения со второй неаудиторной, в деятельности мастерских и мастер-классов. Последнее обстоятельство обуславливает актуальность соединения процесса преподавания курса «Педагогика современной школы» (аудиторная фаза) с внеаудиторной деятельностью студентов, и эта возможность появляется при организации деятельности мастерских, мастер-классов, которые в последнее десятилетие находили применение только в работе научных конференций.

Цель статьи. Обобщить и систематизировать практический опыт применения заданий, способствующих организации проектной деятельности студентов за счет взаимодействия аудиторной и внеаудиторной фаз обучения.

Материалы и методы. Теория заданий, анализ, синтез, обобщение и систематизация результатов исследования по проблеме применения заданий, личный опыт автора.

Результаты и их обсуждение. Мастерские, мастер-классы востребованы в деятельности многих преподавателей высшей школы. Долгому профессиональному опыту всегда сопутствуют нестандартные подходы, индивидуальные, отражающие личность преподавателя приемы, авторские технологии. К сожалению, мастер-классы, мастерские в последнее время, как уже отмечалось, не используются активно во внеурочной фазе обучения.

Педагогический процесс учебной фазы может в полной мере обеспечить усвоение материала лишь на первых двух уровнях: «знать» и «уметь». Вместе с тем, проектно-проектировочная деятельность предполагает высший уровень оперирования знаниями и умениями, и это уровень – «владеть».

Предлагаемые нами задачно-заданиевый подход преподавания курса, согласно которому каждая тема, каждый фрагмент содержания учебного материала, структурированный в соответствии с уровнями «знать», «уметь», «владеть», создает, на наш взгляд, реальные возможности для вовлечения студентов в активную познавательную, постепенно усложняющуюся деятельность, которая позволяет овладеть начальными навыками педагогического проектирования.

Выйти на уровень «владеть» студенты могут в полной мере выйти в деятельности мастерских и мастер-классов.

Для того, чтобы осуществить целостность и завершенность усвоения курса педагогики, необходимо применять задания уровня «знать», «уметь», и «владеть». Первый вид – задания на усвоение педагогических понятий и их системы – выполняют функцию описания педагогической действительности. Цель выполнения задания данного вида – обеспечить усвоение категориально-понятийного аппарата, педагогического тезауруса. Данный вид заданий представлен разнообразными тестами: тестами-заданиями, требующими коротких ответов; тестами, в которых нужно заполнить пропуски; тестовыми заданиями с выбором правильных ответов и др. Данный вид заданий содержит познавательную задачу, решение которой способствует закреплению теории за счет её применения в знакомой ситуации. В этом случае практическая деятельность, в которую включаются студенты, не служит источником новых знаний, а выступает критерием их истинности, т.е. является средством проверки знания теории. Именно поэтому в задачно-заданиевой технологии данный вид заданий представлен тестами, которые обладают перед другими диагностирующими средствами рядом преимуществ. Среди них выделяются такие: 1) диагностическая ценность, связанная с возможностью посредством тестов осуществлять мониторинг педагогических знаний и умений (входной, текущий, периодический, итоговый и заключительный контроль); 2) экономичность учебного времени, расходуемого на проверку оценки знаний и умений большого количества учащихся; 3) объективность и достоверность информации о степени усвоения, минуя иногда нежелательные взаимодействия обучающего и обучающихся; 4) семантическое преимущество – лаконичная словесная обработка, позволяющая более быстро улавливать смысл; 5) логическое преимущество.

Второй вид заданий на соотношение понятий друг с другом и реальным педагогическим процессом (уровень «уметь») – выполняет функцию объяснительную, и требует ближнего переноса знаний. Данный вид задания представлен заданиями на определение соответствия, на умение классифицировать по заданным признакам, искать определенный ответ (решение задач и ситуации). Данный вид задания направлен на формирование у студентов таких важнейших интеллектуальных умений, как способность к анализу, синтезу, систематизации. Эти важнейшие логические процедуры мышления выходят за грани простого воспроизведения знаний, и требуют творческого осмысления педагогической действительности. Второй вид заданий является переходным, он содержит в себе как познавательную, так и практическую задачу, и имеет признаки задания «от теории к практике», и «от практики к теории».

Третий вид заданий, обеспечивающий уровень «владеть», предполагает вовлечение студентов в проектировочную деятельность, имеющий целью конструирование, моделирование и решение педагогических задач и ситуаций. Данный вид заданий позволяет использовать прак-

тику как источник новых знаний. Деятельность, в которую вовлекаются студенты с помощью заданий третьего вида, носит познавательный, прогнозирующий характер.

Такой подход к усвоению состава содержания педагогического образования при изучении курса педагогики будет способствовать многоуровневой подготовке выпускников университета. Основанием для дифференциации заданий является постепенно усложняющийся характер познавательно-практической деятельности студентов от репродуктивной до творческой, требующей восхождения от действия по алгоритму (различные варианты тестов) до ближнего и дальнего переноса знаний в нестандартные условия учебного процесса. Последнее обстоятельство предполагает выход за рамки учебного процесса в деятельность мастерских и мастер-классов.

Задания третьего вида студенты получают на занятиях в учебной фазе, защищают их на лекциях и семинарских занятиях, но основной этап работы над проектным замыслом осуществляется в ходе работы мастерской, которая сопровождает студента на пути освоения непростых основ проектно-преобразующей деятельности.

Заключение. Задания, структурируемые в соответствии с уровнями «знать», «уметь», «владеть», и обеспечивающие взаимосвязь учебной аудиторной и внеучебной (мастерские и мастер-классы), являются эффективным средством включения студентов в проектно-преобразующую деятельность.

1. Метод проектов в технологическом образовании школьников «Project method in Technology Education»: Материалы международного семинара. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2012.
2. Дьяченко Л.С. Тесты и творческие задания к курсу: «Педагогика современной школы: теоретический аспект». – Витебск, 2002.

СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫСШЕГО УЧЕБНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

Е.Л. Калист
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

На сегодняшний день профессиональная ориентация представляет собой целенаправленную деятельность по подготовке молодежи к осознанному и обоснованному выбору профессии подрастающего поколения в соответствии с личностными склонностями, интересами, способностями и одновременно общественными потребностями в кадрах различных профессий и разного уровня квалификаций. Система профессиональной ориентации молодежи представляет собой сложную межотраслевую структуру, которая объединяет в себе деятельность школ, межшкольных учебно-производственных комбинатов, профессиональных учебных заведений, государственных органов управления, средств массовой информации, семьи, других социальных институтов, отвечающих за образование и трудоустройство. Сегодня наиболее приоритетными являются вопросы проведения единой государственной политики по формированию у школьников в процессе обучения и воспитания осознанного подхода к выбору профессии в соответствии с интересами и способностями каждого, координация профориентационной работы в различных отраслях экономики, производства и образования. Вместе с тем важно использовать в профориентационной деятельности современные формы и методы, способствующие заинтересованности и предоставлению актуальной, полной и необходимой информации будущим выпускникам учебных заведений.

В связи с вышесказанным *актуальность исследования* заключается в использовании современных форм и методов профориентационной работы в системе образования.

Целью настоящего исследования является выявление современных форм и методов профориентационной работы в высшем учебном заведении, подробное рассмотрение одной из актуальных на сегодняшний день форм профориентации - квест.

Материалы и методы. Исследование проводилось, опираясь на следующие нормативно-правовые документы: Кодекс Республики Беларусь об образовании; Концепция развития профессиональной ориентации молодежи в Республике Беларусь от 31.03.2014 № 15/27/23; Государственная программа «Образование и молодежная политика» на 2016-2020 годы; Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016-2020 годы. В работе использо-