

учёных «Достижения и перспективы инноваций и технологий» (Керчь, 29 апреля 2021 г.). Москва–Керчь–Севастополь: ФГБОУ ВО «КГМТУ», ФГАОУ ВО «МПУ», 2021. С. 577–583.

Науч. рук.: Михайлова А.Г., ст. преп.

В.Д. Бибиков
*Национальный исследовательский
Томский политехнический университет*

Метод проектного обучения

В статье рассматриваются метод проектного обучения как средства организации образовательной среды с анализом его обучающего потенциала. Автор приводит в качестве примера реальные проекты, реализованные студентами на занятиях английского языка, и делается вывод о целесообразности их применения для совершенствования ключевых компетенций.

Ключевые слова: метод проектного обучения; образовательная среда; ключевые компетенции; самореализация; самоорганизация.

Одна из важнейших задач современной России – модернизация высшего образования с целью создания образовательной среды как системы условий и возможностей для формирования самоорганизующейся, самореализующейся и адаптивной личности, обладающей такими ключевыми компетенциями как личная ответственность, инициативность, коммуникативность и информационная грамотность [3, с. 1]. Одним из механизмов развития возможностей образовательной среды является метод проектного обучения, направленного на передачу и приобретение информации путем самообразования. Внедрение проектной деятельности в образовательную среду школьников освещены в исследованиях И.В. Никитиной и О.А. Гребенниковой, проблемы педагогического моделирования и проектирования отражены в трудах В.П. Беспалько, взаимосвязь учебно-познавательной мотивации с эмоциональным отношением к учению и интеллектуальным развитием изложена в работе И.В. Воронковой.

Под методом проектного обучения, в нашей работе, понимается способ организации развивающего обучения как целенаправленного процесса постоянного взаимодействия участников, построенного на конструктивном поиске оптимального решения, в ходе которого они приобретают академические, профессиональные и прикладные знания. Для достижения конечного результата в виде конкретного проекта (стендового

доклада, презентации, статьи, реферата, видеоклипа / видеофильма, подкастов) студенту необходимо иметь навыки проектного менеджмента и умения аналитического, ассоциативного, логического, творческого и системного мышления, основными из которых являются:

- формулировка целей, задач, актуальности и типа проекта;
- поэтапное планирование с выстраиванием логики последовательности действий, детальным описанием сценария и роли каждого участника проекта;
- поиск, оценка, анализ и трансформация информации: установление ассоциаций полученной новой информации с ранее изученными фактами, ее сопоставление и сравнение с выбором наиболее подходящей для разрабатываемого проекта с последующей компрессией;
- самостоятельный перенос ранее усвоенных знаний и их применение на практике при поиске новых решений;
- выстраивание логики доказательности целесообразности и эффективности принимаемого решения и формулировка аргументированных выводов.

Существует несколько типов проектов, каждый из которых направлен на формирование и развитие профессиональных и индивидуальных качеств будущих специалистов:

- Информационный проект, в задачу которого входит сбор, анализ и представление различного рода информации. Основными компетенциями, развиваемые в ходе его выполнения, являются информационная грамотность, критическое мышление и аналитические навыки.

- Исследовательский проект нацелен на формирование исследовательских способностей: наблюдательность, логическое мышление, сосредоточенность и настойчивость.

- Прикладной проект является практико-ориентированным, так как в основе лежит реализация конкретной идеи.

- Игровой проект, при реализации которого каждый принимающий участие в проекте берет на себя определенную роль, помогает развить коммуникабельность, исполнительность, организованность, дипломатичность, а также гибкость.

- Творческий проект требует особый, нестандартный подход к решению поставленной задачи и позволяет совершенствовать творческие навыки, развивать эстетический вкус, а также креативность, гибкость и нестандартность мышления.

- Социальный проект направлен на повышение социальной активности студентов и общества в целом и предполагает сбор, анализ и пред-

ставление информации по актуальной социальной тематике или проблеме. Он способствует совершенствованию коммуникативных и презентационных навыков.

– Инженерный проект – это универсальный тип, включающий все аспекты перечисленных выше проектов, который способствует развитию как социальных, так и прикладных качеств.

В рамках изучения английского языка студентам предложен творческий проект с индивидуальным и групповым форматом его реализации с использованием разных форм его представления: игра, лекция, викторина, драматизация. Один из них – творческий музыкальный проект «*Battle Ear*», как одна из форм кооперативной познавательной деятельности, подготовленный двумя студентами. Проект оформлен в презентационной программе *Microsoft PowerPoint* и представлен участникам в виде командного конкурса, с подведением итогов и вручением призов. Музыкальный творческий проект обладает значительным мотивирующим и развивающим потенциалом, способствует самореализации участников проекта на основе опыта конструирования социального взаимодействия [1, с. 21]. Результатом выполнения данного проекта стало совершенствование навыков аудирования и говорения, развитие общих интеллектуальных способностей и расширение кругозора в такой предметной области как кино и музыка.

Следующий проект «*Beauty of Speech*» является результатом индивидуальной работы и направлен на изучение идиом с умением их применения в английской речи. Проект был представлен в виде презентации, позволив студенту проявить свои дизайнерские качества и неординарное творческое мышление.

В качестве последнего примера рассмотрим проект «*For fun and profit*», представляющий собой синтез информационного, игрового и творческого типов с использованием программы *Microsoft Power Point*. Творческий подход студентов позволяет превратить занятие в увлекательный турнир с совершенствованием навыков аудирования, говорения и работы в команде на каждом этапе его реализации.

Наиболее привлекательной и эффективной формой творческого проекта является групповая или парная, что обусловлено более продуктивным и менее временно затратным его выполнением на основе взаимодополняемости участников, предполагающей дифференциацию ролей и обязанностей между участниками на различных этапах проектирования [1, с. 16]. Привлечение студентов в соавторы занятия, способствует не только созданию комфортной и дружеской атмосферы, но и достижению их максимальной вовлеченности и заинтересованности в процесс обучения.

Таким образом, проекты, разработанные студентами с опорой на принципы интегративности, оптимизации и активности в рамках образовательной среды развивающего и творческого обучения, способствуют созданию положительного эмоционального отношения к учебе, повышению мотивации и развитию креативных способностей, а также расширяет рамки свободы для творческой активности и совместного сотрудничества, элиминируя простое интегрирование фактических знаний [2, с. 3].

Литература

1. Гребенникова О.А. Проектная деятельность как средство развития познавательных интересов старшеклассников. Автореф. дис. ... канд. педагог. наук: 13.00.01. Великий Новгород, 2005. 22 с.

2. Воронкова И.В. Взаимосвязь учебно-познавательной мотивации с эмоциональным отношением к учению и интеллектуальным развитием старших подростков (на примере развивающего и традиционного образования). Автореф. дис. ... канд. психол. наук. Казань, 2005. 22 с.

3. Никитина И.В. Проектная деятельность как средство организации образовательной среды. Автореф. дис. ... канд. педагог. наук. Москва, 2007. 23 с.

Науч. рук.: Соколова Э.Я., ст. преп.

Р.А. Бирюков, А.А. Чикова, Ю.С. Иванова

Национальный исследовательский

Томский политехнический университет

Компьютерные игры как средство изучения иностранного языка

Статья посвящена вопросу изучения иностранного языка, в частности английского, с помощью компьютерных игр. В работе рассматривается ряд игр, обосновывается их выбор и отмечаются их эффективные с образовательной точки зрения аспекты. Проводится сравнение эффективности использования компьютерных игр и просмотра фильмов или сериалов, как средств для изучения иностранного языка.

Ключевые слова: компьютерные игры; захват движений; лексика; диалоги; мимика.

В современных реалиях изучение английского языка имеет ключевое значение для общества. Практически в любой стране мира может пригодиться знание английского языка. Согласно статистике, Всероссийского центра изучения общественного мнения [1] только 5% населения