

ПЕДАГОГ РЕСПУБЛИКИ – СОВРЕМЕННЫЙ Ж



НАУЧНИКИ АРГУ 2023 ГОДА
НАТЕН ДИПЛОМО



Министерство просвещения
Российской Федерации
Федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Луганский государственный педагогический университет»

Образование Луганщины: теория и практика

Научно-методический журнал № 4(35), 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Профессиональное образование

Харченко С. Я. Активные формы и методы обучения как современная педагогическая технология профессиональной подготовки будущих специалистов социальной сферы	2
Даренский В. Ю. Жанр «литературной беседы» в литературной критике Г. Адамовича	7
Красильников К. И., Апареева Е. К. Пушкин – историк. Сюжеты из истории Отечества в произведениях А. С. Пушкина во взглядах кандидата исторических наук Г. И. Яворского (1923–2000 гг.) (к 100-летию ученого, учителя, наставника)	11
Чеботарева И. В. Постигание феномена «человек» в процессе духовно-нравственного становления будущих педагогов дошкольного образования (на основе синергии научного и религиозного знания).	16
Акиншева И. П. Подходы к изучению понятия «молодежь»	22
Рудь М. В. Технологический конструкт системы формирования профессиональной готовности будущих учителей начальных классов к социально-педагогическому взаимодействию с семьей	26
Грицкова Н. В., Милуков М. Н. Образовательное пространство высшего учебного заведения как фактор развития социально-профессиональной мобильности будущих учителей-филологов	32
Ланская О. В. Слово как отражение пространства и времени в творчестве Ю. П. Кузнецова	36
Якименко Л. Н. Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса старшеклассников к профессии учителя: сценарий профориентационного мероприятия	38
Литовченко М. В. Особенности применения интерактивного метода «мозговой штурм» в условиях цифровизации образовательной среды в вузах	43
Сурнина Т. Н. Трудовое воспитание студенческой молодежи в высшей школе	47

Методика и опыт

Савина Л. Н. «Мы имущие, но не обретшие»: урок внеклассного чтения по рассказу протоиерея Н. Агафонова «Юродивый Гришка» в 11 классе	51
Кандауров А. В. Конкурс «Путешествие на острове»	54
Бордюгова Т. С. Мастер-класс «Формирование читательской грамотности младших школьников»	57
Грубиянова В. А. Методическая разработка урока по теме: «Внешняя политика Российской империи во второй половине XIX века»	62
Крысенко С. Н. Технологическая карта урока «Зачем творить добро?»	67
Смолихина А. О. Теперь я знаю. Повторение и обобщение изученного материала	71

Научно-методический журнал издается с 2017 года.

Выходит раз в два месяца

Подписка на журнал осуществляется в отделениях
почты ЛНР по индексу: 91168

Главный редактор Марфина Ж. В.

Выпускающий редактор Калинина Г. Г.

Ответственный секретарь Шкуран О. В.

Редакционная коллегия: Белецкая И. А., Гужва Т. М.

Дятлова Е. Н., Загаштоков А. Х., Полупаненко Е. Г.,

Ротерс Т. Т., Санченко Е. Н., Турианская О. Ф.

Учредитель ФГБОУ ВО «ЛГПУ».

Свидетельство о регистрации МИНКОМСВЯЗИ ЛНР

Серия № ПИ 000162 от 19 октября 2020 г.

Подписано в печать 05.09.2023.

Формат 60x84 1/8.

Усл. печ. л. 9,30. Тираж 118 экз. Заказ № 82.

Адрес учредителя, издателя, типографии:

ул. Оборонная, 2, г. Луганск, 291011,

сайт: www.knita.lgpu.org

e-mail: knitaizd@lgpu.org

Печатается по решению Ученого совета Луганского государственного педагогического университета
(протокол № 1 от 30 августа 2023 г.)

Издание включено в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук (приказ МОН ЛНР № 911-од от 10 октября 2018 года).

Индексируется библиографической базой данных научного цитирования РИНЦ

Лирический герой ради поиска истины совершает путешествие в царство мертвых. Делает он это неоднократно, что свидетельствует о его мужестве, силе духа, негибимой воле:

Мыслью, и словом, и делом
Столько я раз умирал,
Но за последним пределом
Я ничего не узнал.
Мыслью, и словом, и делом
Мало еще ты страдал,
И за последним пределом
Ты не совсем умирал [5, т. 4, с. 396].

Вечное возрождение, поиск смысла бытия, истины через слово и дело – вот что главное для лирического героя в мифическом пространстве, созданном Кузнецовым.

Итак, *слово* как отражение хронотопа через ключевые слова *шорох, тьма, память, дело* и другие восходит к противопоставлениям «жизнь – смерть», «истина – ложь», «тьма – свет». Оно символично, объясняет чувства и мысли человека, его предназначение в пространстве и времени, с которым он неразрывно связан.

Список литературы

1. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. Т. 2. И – О / В. И. Даль. – М. : Рус. яз.-Медиа, 2006. – 779, [1] с.

2. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. Т. 4. Р – V / В. И. Даль. – М. : Рус. яз.-Медиа, 2006. – 683, [1] с.

3. Колесов, В. В. Слово и дело: из истории русских слов / В. В. Колесов. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2004. – 703 с.

4. Кузнецов, Ю. П. Стихотворения и поэмы : в 6 т. Т. 3. 1971–1979 / Ю. П. Кузнецов. – М. : Лит. Россия, 2011. – 386, [5] с.

5. Кузнецов, Ю. П. Стихотворения и поэмы : в 6 т. Т. 4. 1980–1991 / Ю. П. Кузнецов. – М. : Лит. Россия, 2012. – 489, [6] с.

6. Топорков, А. Л. Свет / А. Л. Топорков // Славянская мифология : энцикл. слов. : А – Я / [редкол. С. М. Толстая (отв. ред.) и др.]. – 2-е изд., испр. и доп. – М., 2002. – С. 424–425.

7. Уфимцева, Н. В. Слово, значение и языковое сознание / Н. В. Уфимцева // Концептуальный анализ языка: современные направления исследования : сб. науч. трудов / ред. Е. С. Кубрякова, Е. М. Позднякова. – М. ; Калуга, 2007. – С. 109–118.

8. Фасмер, М. Этимологический словарь русского языка : в 4 т. / М. Фасмер. – 4-е изд., стер. – М. : Астрель : АСТ, 2009. – 4 т.

9. Шейнина, Е. Я. Энциклопедия символов / Е. Я. Шейнина. – М. : АСТ ; Харьков : Торгсин, 2003. – 591 с.



Якименко Людмила Николаевна,
заведующий кафедрой начального образования
ФГБОУ ВО «ЛГПУ»,
кандидат филологических наук, доцент
yakimenkol@list.ru

УДК [373.5.091.33 : 331.548] – 027.22 : 796

Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса старшеклассников к профессии учителя: сценарий профориентационного мероприятия

Автор статьи аргументировано убеждает в том, что применение игровых технологий в профориентационной работе с учениками-старшеклассниками, с учащимися педагогических классов является эффективным средством, позволяющим выявить дидактические возможности квиз-игр, лингвистических игр, воркшопов, синквейнов, средств занимательности – «магических квадратов» в активизации познавательного интереса выпускников к будущей профессии учителя. Кроме того, командная игра стимулирует будущих абитуриентов к принятию взвешенного, осознанного решения поступать в образовательные учреждения высшего образования педагогической направленности.

Ключевые слова: профориентационная работа в школе, старшеклассники, игровые технологии, профессия учителя.

The author of the article argues that the use of gaming technologies in career guidance work with high school students, with students of pedagogical classes is an effective means to identify the didactic possibilities

of quiz games, linguistic games, workshops, chinquapins, «magic squares» in activating the cognitive interest of graduates in the future profession of a teacher. In addition, it encourages future applicants to make a balanced, informed decision to enroll in educational institutions of pedagogical orientation.

Key words: *career guidance work at school, high school students, game technologies, teacher's profession.*

*Что может быть честнее и благороднее,
как учить других тому,
что сам наилучшим образом знаешь...*

М. Квинтилиан

Профориентационная работа в школе – это система учебно-воспитательных мероприятий, направленная на усвоение старшеклассниками необходимого объема знаний о социально-экономических и психофизических характеристиках профессий, на развитие профессиональных интересов, на создание условий для формирования конкретно-наглядных представлений о существенных сторонах профессии [1, с. 70].

Именно учитель, кроме образовательных, воспитательных и развивающих целей урока и внеурочной деятельности, ставит и реализует профориентационные цели и задачи, всесторонне развивая личность выпускника, ориентируя его на приобретение профессии, которая отвечает многим требованиям современного молодого человека: она должна быть престижной, прибыльной, социально значимой, интересной, но при этом соответствовать врожденным склонностям индивида – будущего абитуриента.

Вместе с тем, учителя школы – классные руководители – и преподаватели образовательных учреждений высшего образования, занимающиеся профориентационной деятельностью среди выпускников школ, берут на себя огромную ответственность, агитируя старшеклассников на обучение по определенному направлению подготовки, ведь под влиянием харизматичного, авторитетного, убедительного в своих безапелляционных утверждениях взрослого человека многие дети, зачарованные сильными сторонами описанной им будущей профессии, не учитывают или не знают о ее «слабых» сторонах.

Считаем, что профориентационная работа среди старшеклассников должна проводиться не только как маркетинговые или рекламные мероприятия по агитации на поступление в конкретный вуз, но и как просветительско-информирующие, чтобы слушатели ориентировались в информационном потоке касательно будущего обучения в высшем образовательном учреждении – знали перечень требований к объему необходимых знаний, о необходимом наличии у них соответствующих умений, навыков, задатков – и осознанно приходили в профессию.

Педагогическая профессиональная направленность в этом отношении требует особого подхода: прежде чем учить и воспитывать кого-то, сам старшеклассник – будущий студент педагогического вуза – должен быть высокообразованной, эрудированной, воспитанной, сознательной личностью, понять, принять это и приложить усилия для того, чтобы соответствовать высокому профессиональному стандарту.

Предлагаем вашему вниманию сценарий внеурочного мероприятия, апробированного в процессе работы с обучающимися педагогических классов Луганской Народной Республики, которое, по нашему мнению, позволит не только усилить желание детей получить педагогическое образование, но и покажет, насколько знающим и компетентным должен быть человек, чтобы стать хорошим учителем. Мероприятие должно проходить в форме состязания команд – игровая, групповая форма работы с учениками, с применением ТСО, путем реализации межпредметных связей, при широком использовании краеведческого материала.

Двое ведущих – желательны выпускники школы, которые обучаются в высшем образовательном учреждении педагогической направленности, информируют присутствующих о правилах, регламенте, особенностях проведения профориентационного мероприятия, цель которого – в игровой форме презентовать старшеклассникам профессию учителя как востребованную на рынке труда, но и требующую наличия определенных знаний, умений и навыков, широкой эрудиции.

Слова первого ведущего:

– Здравствуйте, уважаемые гости, будущие коллеги! Вы уже много раз слышали о том, что профессия педагога – одна из наиболее востребованных, благородных, интересных, увлекающих. С каждым годом вы – как учителя – будете становиться мудрее, а ваши ученики – моложе, вы будете делиться с ними своими знаниями, опытом, а они – своей юной непосредственностью, радостью жизни, беззаботностью, отчаянным желанием быть счастливыми и успешными.

Но, кроме межличностных взаимоотношений, школа – это обучение и воспитание учеников: от младшего школьного возраста до старших подростков. Столетиями наука педагогика ищет пути, средства, методы и приемы,

позволяющие наиболее эффективно осуществлять образовательно-воспитательный процесс в учебном заведении, ту чашу петри, которая откроет универсальное средство обучения и воспитания, не зависящие от возраста и психологических особенностей детей.

Слова второго ведущего:

– Одним из таких средств являются игровые технологии, применяемые и в начальной, и в средней, и в старшей, и даже в высшей школе. Это обосновывается и мотивируется с педагогической и с психологической точек зрения: играть любят все! Но в нашем случае игра – не просто так – ради удовольствия или приятного времяпрепровождения: она является дидактическим средством, поэтому подчинена определенным методическим целям и позволяет решить определенные педагогические задачи: обучить, развить, воспитать, сформировать у учеников универсальные учебные действия.

Именно поэтому сегодняшнюю нашу встречу мы хотели бы посвятить методическим особенностям использования игровых технологий в учебном процессе на примере их применения при изучении нескольких школьных предметов.

Слова первого ведущего:

– Итак, думаю, вы знаете, что играть можно в парях, в команде, самому, но интереснее всего и целесообразней с точки зрения педагогики командная игра, совершенствующая коммуникацию, формирующая коллектив, способствующая социализации и адаптации обучающихся.

Дидактическая игра на уроках – это все-таки игра, а значит, должны быть победители, должны быть баллы, оценивание. В профессиональной деятельности это позволит вам, как учителям, перевести соответствующие «игровые баллы» в отметку за урок. Поэтому и вы сейчас поделитесь на 4 (3 или 2) команды. За выполненные задания вы также будете получать определенные баллы, правда, мы их переведем не в отметки, а в призы!

Слова второго ведущего:

– На экране вы видите задания, которые должны выполнить команды, итак:

1. Дайте название своей команде, употребляя в нем слова «учитель», «педагог», «воспитатель», «наставник», «ментор», «бонна».

2. Придумайте девиз вашей команды, используя пословицы, поговорки, крылатые выражения, библеизмы, касающиеся обучения и воспитания (на это дается 3 минуты).

Слова первого ведущего:

– Озвучьте, пожалуйста, названия своих команд и их девизы. Наш секретарь зафиксирует их в бланке подсчета баллов.

Слова второго ведущего:

– Думаю, вы, да и мы, в последнее время часто слышим слово «квиз». В переводе с английского, дословно – это «задание», «игра». В педагогике еще используют синоним «викторина», но это не совсем одно и то же. Дадим определение. Внимание на экран:

Квиз (от англ. «quiz» – задание, вопрос) – это командная интеллектуальная игра, участники которой за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы. Таких вопросов может быть сколько угодно, в зависимости от времени, темы, возраста детей, формы проведения занятия.

Слова первого ведущего:

– Мы продемонстрируем применение технологии квиз на примере выполнения командами первого задания. Смотрим на экран. Под номерами – фамилии известных педагогов. Под буквами – цитаты. Вам нужно установить соответствие между автором и высказыванием. Каждый правильный ответ – 1 балл. Всего можно получить 3 балла. Итак, за правильный ответ вы сами себе ставите баллы. В вашем распоряжении – одна минута (правильные ответы: 1 А, 2 В, 3 Б)



1) К.Д.Ушинский 2) А.С.Макаренко 3) В.А.Сухомлинский

А) «ПЕДАГОГ ДОЛЖЕН ПОНИМАТЬ ДУШУ (РЕБЕНКА) ВО ВСЕХ ЕЕ ЯВЛЕНИЯХ И МНОГО ДУМАТЬ О ЦЕЛЯХ, ПРЕДМЕТЕ И СРЕДСТВАХ ВОСПИТАНИЯ ПРЕЖДЕ, ЧЕМ ОН ПРИСТУПИТ К ПРАКТИКЕ.»

Б) «СПРАВЕДЛИВЫМ ПЕДАГОГ МОЖЕТ БЫТЬ ТОГДА, ЕСЛИ У НЕГО ЕСТЬ ДОСТАТОЧНО ДУХОВНЫХ СИЛ, ЧТОБЫ УДЕЛИТЬ ВНИМАНИЕ КАЖДОМУ РЕБЕНКУ.»

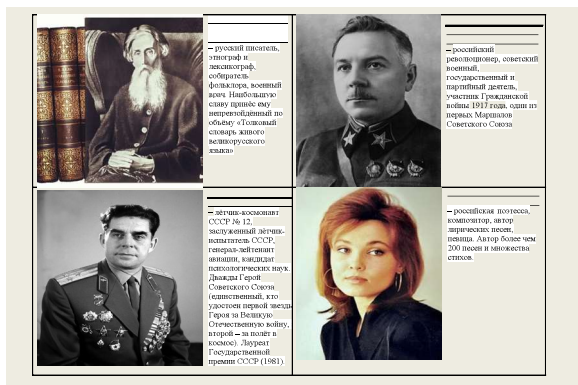
В) «НЕОБХОДИМЫЙ АКСЕССУАР СЧАСТЬЯ-ЭТО УВЕРЕННОСТЬ, ЧТО ЖИЗНЬ ПРАВИЛЬНО, ЧТО ЗА СПИВОЙ НЕ СТОИТ НИ ПОДЛОСТЬ, НИ ЖУЛЬНИЧЕСТВО, НИ ХИТРОСТЬ, НИ ПОДСЕЖИВАНИЕ, НИ КАКАЯ-НИБУДЬ ДРУГАЯ СКВЕРНА.»

Слова второго ведущего:

– Слушаем ответы, фиксируем в бланке ответов, подводим итоги.

Слова первого ведущего:

– Второе задание квиза будет посложнее. Вы знаете из своего собственного опыта, что для ученика учитель должен быть кладезем знаний, авторитетным взрослым, мнение которого для ребенка важно. Не последнюю роль в этом играют эрудиция и предметные знания учителя. Исторические, краеведческие – в том числе. Нельзя воспитать патриотов, сознательных граждан, если у них нет базовых исторических знаний, поэтому и у вас, как будущих педагогов, они должны быть. Проверим. Смотрим на экран.



– На экране вы видите фотографии четырех личностей, представителей разных сфер деятельности, которые имели отношение к Луганску. Мы вам дадим распечатки этого слайда. Вам нужно назвать каждого, указав имя и фамилию или только фамилию персоналии. За каждый правильный ответ – 1 балл. Всего – 4 балла. Напишите свои ответы на листочках, подпишите названием команды. На выполнение задания вам отведено 4 минуты.

Слова второго ведущего:

– Итак, слушаем ответы: сверху вниз 1 – Владимир Даль, 2 – Георгий Береговой, 3 – Климент Ворошилов, 4 – Татьяна Снежина. Пока наш секретарь проверяет ваши ответы, скажите, пожалуйста, на каких уроках мы можем применять квизы? (ответы команд).

Слова первого ведущего:

– Поведем итоги. По результатам 1 тура – педагогического квиза – мы имеем следующие баллы (предоставляется слово секретарю).

Слова второго ведущего:

– Далее обратим ваше внимание на еще один вид игры – лингвистическую игру, которую можно использовать на уроках русского языка, иностранного языка, литературы. Внимание на экран:

Лингвистическая игра – это языковая игра, связанная с изучением языка и обогащением речи, с развитием логического мышления обучающихся, их коммуникативной компетентности, коммуникативных УУД с точки зрения учета лексических, грамматических, орфоэпических, синтаксических особенностей.

Слова первого ведущего:

– Теперь слушайте задание для команд: отредактируйте предложения из школьных сочинений. Каждый правильный ответ – 1 балл. Всего вы можете заработать 4 балла. На это у вас есть 3 минуты. Итак,

1. *Наташа Ростова хотела что-то сказать, но открывшаяся дверь закрыла ей рот.*
2. *Младшая сестра носила на голове платок, старшая – ботинки.*
3. *На борьбу с Гулливером поднялись все дилипуты, от мала до велика.*

4. *Еж, жаба и ласточки помогают садовнику поедать насекомых.*

Слова второго ведущего:

– Думаю, вы уже заметили, что в связи с наличием в предложениях грамматических, лексических и содержательных ошибок, они вызывают улыбку. Поэтому слушаем откорректированный вариант предложений каждой команды. Итак, подведем итоги.

Слова первого ведущего:

– Большинство из вас согласится со мной, что математика – алгебра и геометрия – не самые простые школьные предметы. Перед учителем начальной школы на уроках математики и перед учителем математики в старших классах стоит сложнейшая задача: привить детям любовь и интерес к математике. В арсенале педагога на этот случай – средства занимательной математики. Что это такое? Объясним. Смотрим на экран:

Понятие «*занимательная математика*» включает множество интересных элементов, которые могут быть использованы учителями, как на уроке, так и во внеурочной деятельности, с целью активизации познавательного интереса детей к изучению математики. К «занимательным» элементам можно отнести математические задачи и задачи-шутки, загадки, ребусы, а также кроссворды и прочие. Среди прочего – магические или волшебные квадраты.

Магический квадрат

Магическим квадратом называется квадратная таблица размером $n \times n$, заполненная натуральными числами от 1 до n^2 , суммы которых по всем строкам, столбцам и обоим диагоналям одинаковы.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Слова второго ведущего:

– Впервые в западноевропейском искусстве именно Альбрехт Дюрер изобразил «магический квадрат» на своей гравюре, которая называется «Меланхолия». Этот квадрат уникален. Автор гравюры также является автором удивительного волшебного квадрата.

«Меланхолия» Альбрехт Дюрер



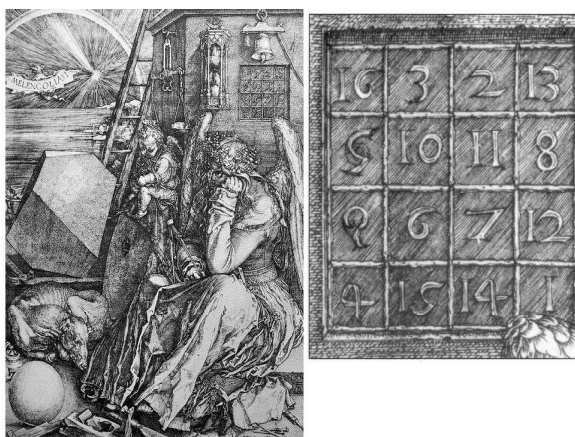
Слова первого ведущего:

– Вы сейчас попробуете его заполнить и назвать дату, когда была создана гравюра – ведь именно ее удалось Дюреру вписать в два нижних, выделенных красным, квадрата. Итак, у вас 3 минуты. Время пошло.

16	3	2	
	10	11	8
9	6	7	12
4			1

Слова второго ведущего:

– Слушаем ответ, который «стоит» 4 балла. Правильный ответ – на экране. Это дата 1514 год. Подведем промежуточные итоги.



Слова первого ведущего:

– Возможно, следующая игровая технология для вас будет незнакомой из-за использования англоязычного термина: это воркшоп.

Воркшоп (англ. «workshop») – это обучающее мероприятие, в котором упор делается на практическую работу. Слово

«workshop» можно перевести как мастерская или цех. Если объяснять простыми словами, участники воркшопа получают знания прямо «на производстве» под руководством наставника. Теоретическая часть занимает минимум времени и сразу же закрепляется на практике. На уроках технологии можно предложить детям сделать, например, волшебную куклу-мартиничку.

Слова второго ведущего:

– Кукла-мартиничка – древний парный славянский оберег весны. Славянские народы до сих пор делают эти куклы из красных и белых ниток весной. Делали его и наши мастерицы-умелицы, студентки направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование. Начальное образование» (демонстрация кукол). Если дети младшего школьного возраста могут это сделать, то члены команд – и подавно. Смотрим на алгоритм выполнения задания, который покажут вам наши гости.

Кукла-мартиничка



Слова первого ведущего:

– Посмотрим на результат выполнения этого творческого задания. Оценивать его будут наши зрители своими аплодисментами. Максимум баллов – 5.

Слова второго ведущего:

– Мы подходим к завершению нашей игры, но команды должны пройти еще одно испытание – конкурс синквейнов.

Напомню, что синквейн – это нерифмованное стихотворение, которое сегодня является педагогическим приёмом, направленным на решение определенной задачи. Первая строка – существительное (тема). Вторая строка – два прилагательных, раскрывающих тему. Третья строка – три глагола. Четвертая строка – предложение, имеющее отношение к теме. Пятая строка – слово-резюме, которое подытоживает сказанное и служит синонимом к теме (структура синквейна должна быть выведена на экран).

Слова первого ведущего:

– Согласно этой структуре, вы должны в течение 2 минут придумать синквейн,

описывающий, характеризующий профессию учителя. Оцениваем качество работы пятью баллами.

Слова второго ведущего:

– Слушаем ваши синквейны. Теперь мы можем подвести итоги игры. Итак: на 4 месте, на 3, на 2 и наши победители... Как и обещали – призы победителям.

Слова первого ведущего:

– В целом, мы с вами успешно справились с комплексом заданий, которые в методике обучения и воспитания называются игровыми технологиями. Вы, надеюсь, убедились в том, что учиться можно играючи, а игры могут быть полезны в профессии учителя, а не только повод поругать учеников за то, что они постоянно отвлекаются на свои гаджеты.

Слова второго ведущего:

– Спасибо за внимание! Спасибо за игру! И до новых встреч!

Итак, применение игровых технологий в профориентационной работе с учениками-старшеклассниками, с учащимися педагогичес-

ких классов, направлено на реализацию дидактических возможностей квиз-игр, лингвистических игр, воркшопов, синквейнов, магических квадратов в активизации познавательного интереса выпускников к будущей профессии учителя. Дидактические игры являются эффективным средством в стимулировании абитуриентов к осознанному поступлению в образовательные учреждения высшего образования педагогической направленности.

Список литературы

1. Родичев, Н. Ф. Профессиональная ориентация, карьерная навигация, поддержка и сопровождение самоопределения: развилки, векторы, пересечения / Н. Ф. Родичев // Профессиональное образование и занятость молодежи: XXI век : актуальные направления развития системы профессиональной ориентации учащейся молодежи : материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Кемерово, 15–16 марта 2017 г.) : [в 2 ч.] / [редкол.: В. И. Блинов и др.]. – Кемерово, 2017. – Ч. 1. – С. 70–74.

Литовченко Мария Викторовна,
аспирант кафедры педагогики
ФГАОУ ВО «Белгородский государственный
национальный исследовательский университет»
litovchenko.ch@yandex.ru

УДК 378.014:005.573

Особенности применения интерактивного метода «мозговой штурм» в условиях цифровизации образовательной среды в вузах

В статье автором рассматривается интерактивный метод обучения «мозговой штурм» в условиях цифровизации образовательной среды вузов. Анализируются особенности организации обучения с применением данного метода для подготовки будущих специалистов. Представлены достоинства и недостатки мозгового штурма, а также даны рекомендации по организации подобного интерактивного учебного занятия.

Ключевые слова: мозговой штурм, интерактивный метод, цифровые инструменты, онлайн обучение, креативное мышление.

In the article, the author considers the interactive method of teaching “brainstorming” in the conditions of digitalization of the educational environment of universities. The features of the organization of training with the use of this method for the training of future specialists are analyzed. The advantages and disadvantages of brainstorming are presented, as well as recommendations for organizing such an interactive training session.

Key words: brainstorming, interactive method, digital tools, online learning, creative thinking.

Происходящие изменения в образовательной, экономической и социальной сферах жизни, связанные с глобализацией и стремительным развитием коммуникационной революции, требуют незамедлительной адаптации будущих специалистов к условиям современ-

ного мира. В ответ на эти изменения, высшим учебным заведениям России необходимо готовить студентов, способных работать в условиях нестабильности, быстрого принятия ключевых решений и поиска выхода из всевозможных ситуаций. В данном ключе недостаточно использо-