



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ И ПЕДАГОГИКИ  
Кафедра общей и социальной педагогики

РЕКОМЕНДОВАНО К ЗАЩИТЕ  
В ГЭК И ПРОВЕРЕНО НА ОБЪЕМ  
ЗАИМСТВОВАНИЯ  
Заведующий кафедрой  
д-р пед. наук, доцент  
 И.Н. Емельянова  
 27.08.2018 г.

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ КОМПЕТЕНЦИЙ В СИСТЕМЕ СРЕДНЕГО  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ  
ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ

44.04.01 Педагогическое образование

Магистерская программа «Методология и методика социального воспитания»

Выполнила работу  
Студентка 2 курса  
очной формы обучения



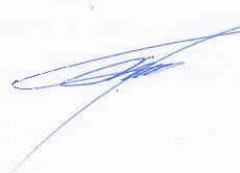
Соснина  
Мария  
Андреевна

Научный руководитель  
д-р пед. наук, доцент



Емельянова  
Ирина  
Никитична

Рецензент  
канд. пед. наук,  
директор ГАПОУ ТО  
«Тюменский техникум  
индустрии питания, коммерции  
и сервиса», Межрегиональный  
центр компетенций в области  
искусства, дизайна и сферы  
услуг



Галанина  
Марина  
Алексеевна

г. Тюмень, 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

ГЛОССАРИЙ.....	3
ПЕРЕЧЕНЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ.....	4
ВВЕДЕНИЕ.....	5
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ.....	10
1.1. Этимология и генезис понятия эдьютейнмент.....	10
1.2. Эдьютейнмент как технология преподавания .....	12
1.3. Применение технологии Эдьютейнмент в образовательном процессе.....	18
1.4. Зарубежный и отечественный опыт применения технологии Эдьютейнмент в образовательном процессе .....	24
Выводы по первой главе.....	30
ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРАКТИКИ ВНЕДРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС СИСТЕМЫ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ .....	32
2.1. Характеристика общих компетенций в практике реализации образовательных стандартов СПО .....	32
2.2 Внедрение в образовательный процесс технологии эдьютейнмент.....	34
2.3. Оценка развивающих возможностей технологии эдьютейнмент в формировании общих компетенций у студентов СПО .....	46
Выводы по второй главе.....	68
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	69
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	72
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	79

## ГЛОССАРИЙ

**Компетенция** – комплекс аспектов деятельности, связанных с аккумуляцией знаний, определяющих профессиональное ядро специалиста, знаний, определяющих дополнительную альтернативную область, ориентацией на социальные ценности и развитием коммуникативных качеств личности [2, С. 45].

**Общая компетенция** – способность реализовывать деятельность на основе практического опыта, умений и знаний при решении задач разных видов профессиональной деятельности [1].

**Среднее профессиональное образование** – это уровень профессионального образования, который направлен на подготовку специалистов-практиков и работников среднего звена для всех отраслей экономики. Обучение осуществляется на базе основного общего (после 9 класса), среднего (полного) общего (после 11 класса) или начального профессионального образования [1].

**Эдьютейнмент** – это технология обучения, идентифицируемая как совокупность современных технических средств и методов обучения, которая основана на концепции обучения через увлечение и используется в практике как средство формирования познавательного интереса [19].

**Система дистанционного образования** – совокупность организационных, телекоммуникационных, педагогических и научных ресурсов, вовлеченных в создание и практическое осуществление образовательных программ с использованием технологии [5].

**Веб-квест** – задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета и технические средства, в частности персональный компьютер [6].

**Онлайн-курс** – обучающий курс с массовым интерактивным участием с применением технологий электронного обучения и открытым доступом через Интернет, одна из форм дистанционного образования [12, С. 119].

## **ПЕРЕЧЕНЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ**

**СПО** – среднее профессиональное образование.

**ФГОС СПО** – федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования.

**ОО** – образовательная организация.

**ППССЗ** – программа подготовки специалистов среднего звена.

**ОПОП** – основная профессиональная образовательная программа.

**УП** – учебный план.

**РП** – рабочая программа.

**ОК** - общая компетенция.

**ПК** – профессиональная компетенция.

**УД** – учебная дисциплина.

**МДК** – междисциплинарный курс.

**ВКР** – выпускная квалификационная работа.

**СДО** – система дистанционного образования.

**ЭУК** – электронный учебный курс.

**ЭГ** – экспериментальная группа.

**КГ** – контрольная группа.

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** В условиях стремительно развивающейся экономики, популяризации и повышения престижа рабочих профессий, внедрения в профессиональное образование лучших отечественных и международных практик, органы законодательной власти в требованиях к процессу реализации основных профессиональных образовательных программ Федеральных государственных образовательных стандартов СПО закрепили, что «образовательная организация должна предусматривать, в целях реализации компетентностного подхода, использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся» [1].

Анализ научной литературы и педагогической практики дает возможность выяснить, что активно развивающаяся технология эдьютейнмент исследована не в полной мере, а она может стать эффективным инструментом развития общих компетенции в рамках реализации компетентностного подхода, что и обуславливает актуальность настоящей выпускной квалификационной работы.

Так, главным **противоречием** определен разрыв между используемыми в системе среднего профессионального образования технологиями и методиками обучения, нацеленными на подготовку специалиста, и требованиями современного рынка труда, нуждающегося в профессионалах своего дела, способных применить свои знания, умения и навыки в реальной ситуации, адаптироваться к смене внешних условий и самообучаться.

В связи с этим **проблема исследования** – необходимость совершенствования образовательного процесса в системе среднего профессионального образования с целью подготовки конкурентоспособного, адаптирующегося к изменениям внешней среды в условиях рыночной экономики специалиста с использованием технологии Эдьютейнмент.

**Объектом исследования** является процесс формирования общих компетенций в условиях среднего профессионального образования.

**Предмет исследования** – технология эдьютейнмент как средство формирования общих компетенций.

**Цель исследования** – выявление особенностей и методического потенциала технологии эдьютейнмент и подтверждение стимулирующих возможностей технологии в формировании общих компетенций у обучающихся системы среднего профессионального образования.

**Гипотеза исследования:** применение технологии эдьютейнмент в преподавании позволяет стимулировать процесс формирования общих компетенций у обучающихся системы среднего профессионального образования при следующих условиях:

- соответствие используемых методов технологии эдьютейнмент профилю профессиональной подготовки обучающихся;
- достаточный уровень владения данной технологией преподавателей, реализующих образовательный процесс с ее использованием;
- соответствующее методическое и техническое сопровождение образовательного процесса с использованием данной технологии.

**Задачи исследования:**

1. Рассмотреть этимологию и генезис понятия эдьютейнмент в образовательном процессе;
2. Проанализировать эдьютейнмент как технологию преподавания и рассмотреть методику ее применения;
3. Смоделировать образовательный процесс с применением технологии эдьютейнмент посредством разработки комплекса технологических карт и проведения занятий для студентов по технологии эдьютейнмент;
4. Оценить развивающие возможности технологии эдьютейнмент в формировании профессиональных компетенций у студентов системы среднего профессионального образования.

**Теоретико-методологической базой исследования** стали научные исследования О.О. Дьяконовой, О.М. Железняковой в области содержания эдьютейнмент технологии, идеи технологизации образовательного процесса Г.В. Селевко, анализ принципов компетентностного подхода в образовании И.А. Зимней, методика мониторинга в области управления качеством образования Н.А. Куторго, Федеральный государственный стандарт среднего профессионального образования по специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике.

#### **Этапы исследования:**

##### **1. Постановочный**

На данном этапе исследования выявлена проблема недостаточного уровня сформированности общих компетенций у обучающихся системы среднего профессионального образования. В связи с этим определена тема исследования, совпадающая с темой выпускной квалификационной работы, выделены объект, предмет, сформулирована гипотеза, цель, задачи исследования.

##### **2. Собственно-исследовательский**

Данный этап включает в себя отбор методов исследования, проверку гипотезы посредством проведения эксперимента, формулировку предварительных выводов, коррекцию процесса исследования и заключительные выводы.

**3. Оформительско-внедренческий** этап реализуется посредством обсуждения выводов на заседании предметно-цикловой комиссии отделения Экономики, управления и коммерции и публикации статьи в международном научно-педагогическом сборнике.

В процессе работы над исследованием применены следующие **методы:**

- методы теоретического уровня (абстрагирование, восхождение от абстрактного к конкретному, анализ, синтез, индукция, дедукция, обобщение, моделирование, классифицирование);
- методы эмпирического уровня (наблюдение, анализ продуктов деятельности, эксперимент);

– методы обработки полученных данных: качественные (интерпретация) и количественные (методы математической статистики).

**Экспериментальная база исследования** – ГАПОУ ТО «Тюменский техникум индустрии питания, коммерции и сервиса».

**Научная новизна** исследования заключается в описании результатов сравнительного анализа отечественного и зарубежного опыта реализации технологии эдьютейнмент, формулировке задач обучения в традиционном и компетентностном подходе, формулировке признаков проявления общих компетенций, обозначенных для групп подготовки специалистов среднего звена, разработке шкалы дескрипторов общих компетенций студентов системы среднего профессионального образования.

**Практическая значимость исследования.** Отобранные по сформулированным критериям методы технологии эдьютейнмент - веб-квест, онлайн-курс, СДО – апробированы в ходе эксперимента и позволяют в дальнейшем применять их в практике работы профессиональных образовательных организаций. Проверенная в рамках Школы молодого педагога программа подготовки педагогов техникума к внедрению технологии эдьютейнмент может использоваться в профессиональных образовательных организациях.

**Апробация результатов исследования.** Основные положения исследования были освещены и внедрены в практическую деятельность ГАПОУ ТО «Тюменский техникум индустрии питания, коммерции и сервиса».

Результаты исследования отражены в публикациях автора:

Соснина, М.А., Технология эдьютейнмент в преподавании логистики [Текст] // Слово педагога: Материалы I Международного научно-педагогического симпозиума 30 сентября 2016 года. – Чебоксары: ООО «Образовательный центр «Инициатива», 2016. – С. 167 – 170.

Соснина, М.А., Повышение уровня знаний обучающихся посредством использования технологии эдьютейнмент [Текст] // Современное образование: новые идеи: Материалы II Международной научно-практической конференции



13 октября 2017 года. – Чебоксары: ООО «Образовательный центр «Инициатива», 2016. – С. 412 – 414.

Соснина, М.А., Разработка оценочных средств в процессе применения технологии эдьютейнмент [Текст] // Образовательные технологии современного педагога: Материалы I Международного фестиваля педагогических идей 16 февраля 2018 года. – Чебоксары: ООО «Образовательный центр «Инициатива», 2016. – С. 327 – 329.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

## 1.1. Этимология и генезис понятия эдьютейнмент

В современном мире темпы роста объемов информации быстро растут, в связи с этим и область образования также требует постоянного обновления информационной платформы. Появляются новые технологии, научно-техническая революция, достигая своего пика, не стоит на месте. Именно сложившаяся ситуация обусловила появление термина эдьютейнмент, в основе которого лежит концепция «образование (англ. - education) + развлечение (англ. - entertainment)» [53, С.56-57].

Определения эдьютейнмента в отечественной и зарубежной науке разнообразны. Данное явление вызывает споры среди представителей современной педагогики и психологии. Р. Донован, современный исследователь интерактивных технологий, подчеркивает не только развлекательный аспект в данной методике, но и возможность донесения информации до широкой аудитории [62].

Как считает Ян Ванг, эдьютейнмент – это место, где дети могут раскрыть свой познавательный потенциал, развить способности кругозора. Неслучайно самой первой формой проявления эдьютейнмента в педагогике стала организация учебных занятий в формате открытого пространства, за пределами аудитории. Тем не менее, пытаясь разнообразить течение образовательного процесса, педагогам не стоит «злоупотреблять» данной технологией, чтобы не нарушить традиционный ход получения знаний [66].

А. В. Попов вводит термин «игразование», который характеризуется условиями развития общих компетенций, а в частности умения принимать решения в нестандартных ситуациях и быстро адаптироваться к смене деятельности [47, С. 66].

По мнению О. М. Железняковой и О. О. Дьяконовой проведение занятий в формате эдьютейнмент позволяет внести как элемент развлечения, так и

сформировать первичный интерес к предмету, стимулировать мотивацию к обучению [19, С. 67-68].

В настоящее время в образовании происходит переход к более интерактивным методам обучения. Джон Дьюи, один из выдающихся философов США, подчеркивает возможность развития творческого потенциала в формате данной технологии, что позволяет стимулировать развития личности с разных позиций ее совершенствования и социализации [61].

Так, Захерия Казанчи и Зухал Окан определяют эдьютейнмент, как гибридный жанр, в основе которого лежит наглядный дидактический материал, представленный для обучающихся в эмпирическом аспекте.

Зухал Окан уверен, что цель эдьютейнмент – формирование познавательного интереса посредством развлекательного аспекта – может быть реализована посредством компьютерного экрана с четкой графикой [64, С. 23-24].

По мнению D. Buckingham и M. Scanlon, применение данной технологии дает возможность сразу же увидеть результаты обучения [60].

Ввиду того, что данный термин является неологизмом, целесообразно обратиться к англо-русским словарям.

Анализ толкования термина эдьютейнмент свидетельствует, что во многих словарях под термином «эдьютейнмент» понимается совмещение образования и обучения в игровой, занимательной форме с использованием компьютера и интернет-ресурсов.

Интересно различное толкование термина «эдьютейнмент» с позиции англо-русских словарей. В источниках данный термин трактуется как технология самообучения (с помощью компьютера), также определяется как совокупность обучающих игр, игровое, мультимедийное программное обучение на компакт-дисках или онлайн-службы, предназначенные для обучения в занимательной, игровой форме.

В рамках понимания анализируемого термина предлагается трактовать эдьютейнмент как то, что полностью увлекает обучающегося определенной

деятельностью. Кроме того, понятие «эдыютейнмент» можно рассматривать с позиции его внутреннего содержания, означающего сопровождение учебного процесса положительными эмоциями, способствующими эффективному усвоению материала, формированию устойчивого интереса к процессу обучения.

Анализ взглядов отечественных и зарубежных ученых на понимание термина эдыютейнмент показал, что это, прежде всего, совокупность интерактивных методов преподавания, реализация которых требует использования технических средств обучения и формирования эмпирической среды образовательного процесса.

## **1.2. Эдыютейнмент как технология преподавания**

Технология обучения в большинстве источников педагогической литературы трактуется как совокупность форм, методов, приемов реализации образовательного процесса. Это один из значимых способов воздействия на обучение, воспитание и развитие обучающегося. Для преподавателя, который имеет представление о технологиях преподавания и обладает навыком их применения, достаточно просто составить технологическую карту занятия и сделать урок более увлекательным в образовательном плане [49, С.210].

В рамках анализа понятия технология обучения был определен порядок функционирования технологического процесса обучения:

Этап 1. Любое учебное занятие требует наличия технологической карты, которая содержит тему занятия, цель, группы задач, ход занятия, хронометраж действий обучающихся и преподавателя. В соответствии с целью и планом занятия педагог, в рамках описания технологического процесса также используется термин «управляющий», начинает работу элементов технологии (участники, средства обучения).

Этап 2. Участники технологического процесса обучения совершают действия, соответствующие их функциям.

Этап 3. Реализацию действий, а также переход от одной операции к другой контролирует и регулирует управляющий. Он контролирует информационный

поток, что позволяет ему в течение всего процесса обучения владеть данными о происходящем на каждом участке процесса обучения и вовремя вносить коррективы в случае необходимости.

Этап 4. Действия каждого элемента технологического процесса обучения приводят к запланированным в соответствии с технологической картой результатам, которые в совокупности формируют итог занятия.

Этап 5. С полученными результатами обучающиеся переходят к следующим занятиям, на которых приобретенные знания, навыки и умения прирастают в процессе «запуска» технологии обучения [41, С.102-103].

Указанный порядок функционирования технологического процесса обучения представлен на рис. 1



**Рис. 1. Порядок функционирования технологического процесса обучения**

Таким образом, технология обучения может рассматриваться как упорядоченная совокупность взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения, которая характеризуется наличием цели, плана, средств и приемов, элементов (участников), управляемости, воспроизводимости, гарантированного достижения цели.

В педагогической литературе не существует общепринятой классификации технологий. Тем не менее, в работах педагогов представлены и систематизированы известные в науке и практике технологии обучения.

Наиболее известна разработанная Г.К. Селевко классификация педагогических технологий, которую можно рассматривать как классификацию технологий обучения. Существующие в настоящее время педагогические технологии в данной классификации объединены в группы технологий, которые отличаются друг от друга принципами, особенностями средств и способов организации учебного процесса [48, С.99-100].

Например, в указанной классификации выделена группа технологий, построенных на основе активизации и интенсификации деятельности обучающихся: игровые технологии, технология современного проектного обучения, интерактивные технологии и др.

Влияние игровой технологии на образовательный процесс не ограничивается только развлекательным аспектом, а позволяет раскрыть творческий потенциал, сформировать познавательный интерес и заложить основу в пирамиде «знания-умения-навыки» [46, С.65-66].

Игра является действенным средством социализации индивида и проявляется это в нескольких функциях:

- функция самореализации человека в игре – демонстрация личностных характеристик индивида и отличительных черт;
- процесс игры – это пространство самореализации, которое позволяет раскрыть не только творческий, но и познавательный потенциал;
- коммуникативная игра – рассматривается как средство формирования коммуникативных компетенций;
- диагностическая функция игры – позволяет выявить особенности развития и мировосприятия ее участников;
- игротерапевтическая функция игры - позволяет создать среду свободного самовыражения;

– функция коррекции в игре – путем взаимодействия с коллегами по игровому полю и реализации разных игровых ролей предполагается коррекция поведения участников игры;

– развлекательная функция игры – создание благоприятной атмосферы, располагающей к творчеству и комфортному сосуществованию [40, С.72].

Существуют разные классификации игр.

Так, классификация игр по Г.К. Селевко включает многие группы игр.

Они классифицируются по области деятельности, по характеру психологического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде [48, С.72-73].

Сегодня процесс обучения происходит в условиях возрастающего потока информации, восприятие, сбор, обработка и передача которой требуют высокого интеллектуального и эмоционального напряжения обучающихся, что представляет актуальную проблему учебной деятельности. Становится очевидной необходимость сменить способ подачи знаний, формирования навыков, развития умений и превратить процесс обучения, например, иностранным языкам в интересную, захватывающую деятельность, которая обеспечит решение вышеуказанной проблемы [50, С.87].

За рубежом широкое распространение получило понятие «эдютейнмент» в качестве нового самостоятельного этапа в развитии игрового метода обучения. Прежде всего, данный метод понимался как особая форма проведения лекционных занятий, семинаров [40, С.142-143].

Таким образом, как зарубежные, так и отечественные исследователи признают феномен и современность эдютейнмента (табл. 2).

Эдютейнмент – формат обучения, основанный на методическом понимании игры посредством использования средств массовой информации [16, С.182]. А также, как технологию, сочетающую практический опыт педагога и ценность образования, активно содействующую развитию личности [17, С.336].

В качестве эдютейнмент понимают любые формы обучения и передачи знаний от игр для детского сада до игр в школе, университете, в учебной среде,

для отдельных лиц или для исследовательских групп, а также в системе дистанционного обучения [19, С.68].

Некоторыми исследователями она трактуется, как особый тип обучения, который основывается на сопровождении учебного процесса положительными эмоциями, способствующими эффективному усвоению материала, формированию устойчивого интереса к процессу обучения [20, С.18].

Многие учебные в области педагогики считают, что формы «собственно эдьютейнмента» позволяют сохранить классно-урочную систему, делают процесс обучения эмоционально-насыщенным, когда обучающиеся воспринимают процесс обучения как увлекательное событие, а не как тяжелый, монотонно отчужденный труд [21, С.52].

Отмечают также креативность организации обучения, способствующая появлению у студентов желания обучаться, получение знаний и усвоение информации увлекательным способом.

Эдьютейнмент в целом рассматривается как новая форма прогрессивного образования, новая тенденция увлеченности образованием с использованием цифрового контента, креативное, неформальное образование, новая активная технология обучения [29].

Рассматривая термин «эдьютейнмент» как новое веяние в педагогике, не стоит забывать о целесообразности такого анализа. Прежде всего, необходимо подчеркнуть технологичность эдьютейнмента, определяя общие характеристики технологичности и анализируя изучаемое явление с такой позиции.

Анализ научной литературы дает основание рассматривать эдьютейнмент в качестве технологии обучения, отвечающей представленным ниже характеристикам технологичности ( см. табл. 1).

Таблица 1

### Характеристика технологичности эдьютейнмента

№	Характеристика технологичности	Эдьютейнмент как технология
1	Цель	вытекает из названия эдьютейнмента (на первом плане – обучение, на втором – акцент на увлечение, поддержание устойчивого интереса к процессу)



		обучения, который должен быть разнообразным, доступным)
2	Наличие элементов (участников) технологического процесса	управляющий, обучающий (преподаватель), обучающиеся
3	Возможность планирования аудиторной и внеаудиторной организации процесса обучения:	использование разнообразных приемов: решение кроссворда, поиск слова в решетке, анаграммы, ассоциативная схема, дискуссия, дебаты, игра и др.;
4	Совокупность разнообразных современных средств, приемов обучения	компьютерные, настольные и видеоигры, видеофильмы, музыка, веб-сайты, мультимедийные программы и другие средства, имеющие творческую основу и способствующие достижению поставленных целей
5	Управляемость технологии (наличие диагностических средств коррекции достигнутых результатов)	адекватные критерии, определяющие знания, навыки, умения, владение опытом, способность и готовность обучающихся, например, к реализации иноязычной коммуникативной компетенции
6	Воспроизводимость	использование средств, приемов эдьютейнмента в школе, университете или учреждении профессиональной подготовки
7	Системность	взаимосвязь, логичность и последовательность использования приемов и средств, например, в комплексе упражнений для обучения студентов неязыкового вуза иноязычному устному общению
8	Гарантированность достижения цели	обеспечивается педагогическими условиями, творческим подходом к разработке учебных материалов, соблюдением всех компонентов технологии учебного процесса

Таким образом, наличие цели, элементов (участников), набора разнообразных современных приемов, средств обучения, а также управляемость (наличие диагностических средств коррекции достигнутых результатов), воспроизводимость, системность, гарантированность достижения цели позволяют рассматривать эдьютейнмент в качестве технологии обучения [25, С.30].

Развитие методов современного игрового, активного обучения обусловило появление и становление эдьютейнмента в качестве самостоятельной игровой технологии обучения [28, С.10].

Специфика игровой технологии эдьютейнмента заключается в:

- 1) использовании приемов и средств, отбор которых осуществляется с аспектом на увлечение, интерес, повышенную мотивацию обучающегося к познавательной деятельности в процессе обучения;
- 2) удовольствии, получаемом субъектами процесса обучения, обеспеченном за счет создания положительных педагогических условий;
- 3) современности, обеспеченной использованием актуальных технических средств, интернет-ресурсов и игровых методов;
- 4) единстве аудиторных и внеаудиторных занятий [24, С.55].

В данной работе мы определяем технологию эдьютейнмента следующим образом:

- игровая технология эдьютейнмента базируется на идее обучения с акцентом на увлечение, эмоциональную окрашенность процесса обучения и повышенную мотивацию к обучению;
- опирается на положения когнитивного, коммуникативно-деятельностного, системного и компетентностного подходов;
- представляет собой упорядоченную совокупность чередующихся разнообразных современных технических, дидактических средств, приемов и взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения;
- характеризуется управляемостью, воспроизводимостью, системностью, гарантированностью достижения цели [26, С.192-193].

### **1.3. Применение технологии Эдьютейнмент в образовательном процессе**

Методика обучения на основе игровой технологии эдьютейнмента как совокупности чередующихся разнообразных современных технических, дидактических средств и приемов процесса обучения включает их обширный спектр.

К средствам обучения игровой технологии эдьютейнмента относятся: компьютер, мультимедийные программы на компакт-дисках, онлайн-сервисы, электронные учебники и энциклопедии, настольные игры, видеоигры,

интернет-ресурсы, радио- и телепрограммы, музейные выставки, видеоконференции и др., а также традиционные средства обучения [43, С.9].

Интернетизация обучения предоставила эффективные приемы когнитивного освоения разных видов информации из интернет-ресурсов, позволила привлекать разноуровневые тексты для формирования объективного представления о событиях, явлениях и проблемах профессиональной среды в сфере коммуникации [3].

В игровой технологии эдьютейнмента активно используются средства интернет-технологии: обучающиеся получают новые знания, формируют навыки и развивают умения, используя специально подобранные преподавателями интернет-ресурсы в качестве важного для обучающегося источника аутентичной информации. Например: Hotlist (список интернетсайтов с текстовым материалом по изучаемой теме), Multimedia Scrapbook (список ссылок на текстовые сайты, фотографии, аудиофайлы, видеоклипы, графическую информацию и др.), Treasure Hunt (ссылки на сайты по теме с вопросами по содержанию сайта), Subject Sampler (обсуждение и высказывание обучающимися мнения по дискуссионным темам и вопросам), Web Quest (организация проектной деятельности обучающихся по любой теме с использованием интернет-ресурсов) [2].

Особая ценность использования метода веб-квеста в образовательном процессе состоит в возможности создания профессиональной ситуации. Результаты выполнения веб-квеста могут быть представлены в виде документа, мультимедийной презентации, вебстраницы и т. п. Задания веб-квеста должны быть качественно сформулированы, выполнимы и увлекательны, должны побуждать обучающихся к размышлению, самосовершенствованию [6].

Задания веб-квеста на пересказ, самопознание, решение спорных проблем, а также компиляционные, творческие, убеждающие, аналитические, оценочные, научные задания могут иметь подлинно-коммуникативный характер при условии, что обучающиеся:

- а) представляют доклады в форме, отличающейся от оригинальных материалов; свободны в выборе конкретной темы и способа организации найденной информации;
- б) используют навыки суммирования, отбора и обработки информации из различных источников, могут объяснить состоятельность и разумность своего выбора, организовать полученные сведения и привести их к общему формату представления;
- в) реализуют диалогическое, полилогическое, монологическое общение при наличии основной коммуникативной цели [2, С.45].

Важным направлением в применении технологии эдьютейнмент является использование системы дистанционного обучения (СДО), как метода реализации данной технологии [7].

Дистанционное обучение, как и любая другая система обучения, состоит из нескольких частей: содержательная и организационная. Таким образом, система дистанционного обучения - это набор программных продуктов и решений, который объединяет и автоматизирует все или большую часть процессов, связанных с обучением [9].

Чтобы грамотно организовать дистанционное обучение СДО должна автоматизировать актуальные задачи. К примеру, есть возможность предоставить учебные материалы, организовать взаимодействия пользователей, сформировать отчеты и многое другое.

СДО предоставляет следующие возможности:

- управление всеми видами обучения (электронное, очное и заочное).
- проверка знаний и навыков.
- анализ обучения и оценка результатов.
- предоставление контента и программ.
- архив учебных материалов [5].

Безусловно, в каждой образовательной организации свои потребности в решении задач дистанционного обучения. Чтобы понять, какая система

необходима, надо оценить все предоставляемые на рынке СДО. Только после этого можно приступать к интеграционным процессам внутри ОО.

Переход от комбинированных технологий ДО (выдача учебных материалов на компакт-дисках, сдача лабораторных, контрольных работ и консультации с преподавателем по e-mail) к сетевому привело к использованию программной среды СДО.

Внедрение СДО началось с разработки программы, цель которой развитие и совершенствование методов и форм дистанционного обучения, а также выявление особенностей организации обучения с использованием дистанционных образовательных технологий в системе СПО.

Программа внедрения СДО в систему СПО состоит из нескольких этапов: 1 этап – организационный; 2 этап – внедренческий; 3 этап – обобщение и систематизация опыта работы. Каждый этап характеризуется проведением мероприятий по организации учебного процесса в автоматизированной среде [7].

Первый этап предполагает решение организационных вопросов по подготовке к внедрению технологий дистанционного обучения в систему СПО. На данном этапе:

- создается рабочая группа, состоящая из авторов программы и его исполнителей;
- рассматриваются возможности технического и программного обеспечения ОО для реализации обучения с использованием СДО;
- разрабатывается электронный учебный комплекс (ЭУК) для проведения занятий;
- определяются группы обучающихся, для которых будет организован процесс обучения с использованием СДО.

Второй этап – осуществление учебного процесса в электронной форме средствами СДО, а именно создание на основе ЭУК сетевого учебного курса.

Электронное обучение в ГАПОУ ТО ТТИПКиС реализуется при взаимодействии всех участников учебного процесса (пользователей СДО): слушателей (обучающихся) и персонала системы (системный администратор,

преподаватели). Преподаватели непосредственно задействованы в учебном процессе: разрабатывают электронные учебные материалы, контролируют усвоение слушателями материалов курса, консультируют слушателей. Администратор создает календарные планы курсов, а также занимается управлением портала - размещает учебные курсы и программы обучения, тематические материалы [9].

Третий этап предполагает корректировку курса с учетом выявленных содержательных и технических недочетов, а также обобщение опыта внедрения обучения в дистанционной форме и подведение итогов учебного процесса в СПО. Результаты специализированных отчетов (посещение курса слушателем, успеваемость по тесту, анализ сложности вопросов теста и др.), сформированных в СДО подтверждают, что обучающиеся проявляют активность при выполнении самостоятельных и контрольных работ [7].

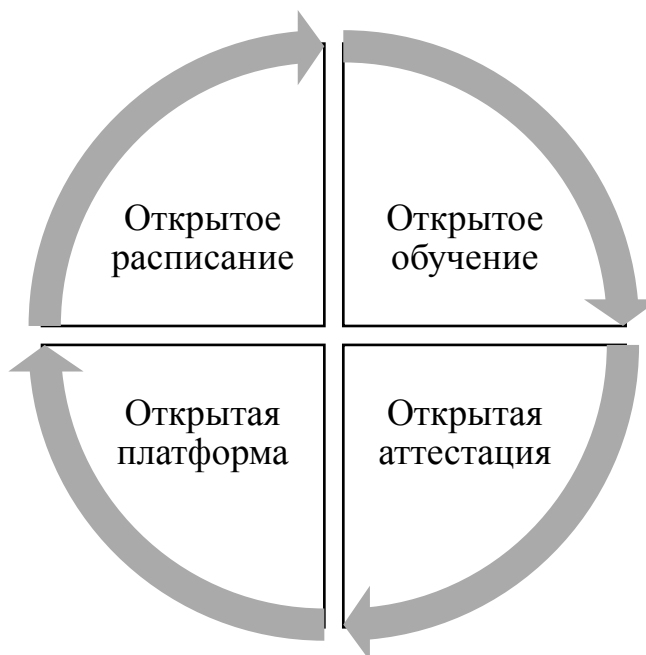
Одной из стремительно развивающихся направлений реализации технологии эдьютейнмент являются онлайн-курсы.

Онлайн-курсы – это одно из, если не самое обсуждаемое явление в образовательном мире сегодня.

В условиях тотальной информатизации общества, кардинальных технологических изменений, укрепляющейся взаимосвязи образования, науки и производства, активного внедрения в практику профессиональных стандартов все более пристальным становится внимание общества к проблеме подготовки и совершенствования квалификации кадров. Существующая система повышения квалификации педагогических работников нуждается в реорганизации и модернизации [22, С.72].

Актуальным становится поиск соответствующих современным реалиям форматов, моделей и технологий непрерывного обучения и переобучения специалистов сферы образования. Преимущества онлайн-курсов в организации процесса обучения заключаются в том, что подобные курсы позволяют сочетать плановые онлайн-взаимодействия обучающихся с лекторами и тьюторами, массовые дискуссии на злободневные профессиональные темы, офлайн-

изучение записей учебных материалов и самостоятельную сетевую работу слушателей [33, С.35].



**Рис. 2. Модель образовательного процесса с использованием метода онлайн-курс**

Многими исследователями онлайн-курс рассматривается, как перспективная форма эдьютейнмент обучения. Предложенная инновационная модель образовательного процесса позволяет оперативно претворять в жизнь передовые педагогические идеи и применять средства обучения, созданные на основе современного информационного и коммуникационного инструментария [12].

В системе СПО развитие получили онлайн-курсы, которые дают возможность открыть для себя новые области знаний, подготовиться к экзаменам, пройти курс переподготовки, повысить квалификацию или просто удовлетворить любопытство.

1. Что замещает онлайн-курс?

- Обязательная дисциплина;
- Дисциплина по выбору;
- Аналог дисциплины, предусмотренной ОП ВО;

2. Как сдать зачет по онлайн-курсу?

- Шаг 1. Выбрать дисциплину в учебном плане;
- Шаг 2. Найти аналог в формате онлайн-курса;
- Шаг 3. Прийти в учебную часть до начала учебных занятий с заявлением о желании освоить дисциплину в формате онлайн-курса
- Шаг 4. Пройти онлайн-курс, получить сертификат
- Шаг 5. Предоставить сертификат в учебную часть до начала экзаменационной сессии [13].

Таким образом, использование онлайн-курса, как метода анализируемой технологии, позволяет не только стимулировать познавательный интерес, но и осваивать образовательный цикл при отсутствии возможности сделать это иным способом.

#### **1.4. Зарубежный и отечественный опыт применения технологии**

##### **Эдьютейнмент в образовательном процессе**

Понятие «эдьютейнмент» (от англ. «education» – «обучение» и «entertainment» – «развлечение»), впервые использованное Р. Хейманом в 1973 году в докладе для Национального географического общества, получило широкое распространение в зарубежной педагогике [39].

При рассмотрении концептуального компонента технологии, можно отметить, что эдьютейнмент сочетается с идеями:

1. Развивающего обучения, которое опирается на познавательную мотивацию обучающихся [37, С.42].
2. Личностно-деятельностного и коммуникативного подходов. Данные подходы являются основой образовательного процесса на уроках английского языка. Учитель на каждом на уроке создает такую иноязычную коммуникативную ситуацию, ставит такие коммуникативные задачи, чтобы ученик выступал в качестве субъекта учебной деятельности по овладению иноязычным общением, а учитель умело управлял его деятельностью.
3. Психолого-педагогического подхода к использованию информационных образовательных технологий, который проявляется в учете возрастных



особенностей обучающихся при использовании как традиционных, так и информационных образовательных технологий [38, С.34].

Базисным принципом эдьютейнмента является его уподобление игре, за счет чего достигается ряд позитивных эффектов:

- 1) вовлеченность обучающегося как в процесс освоение, так и в содержание дисциплины, формирование интереса к ней;
- 2) мотивация через удовольствие, получаемое в процессе обучения;
- 3) мотивация через состязательную, конкурентную деятельность;
- 4) активизация общения с другими участниками образовательного процесса;
- 5) повышение творческой активности обучающихся;
- 6) удовлетворение от самостоятельного решения задачи;
- 7) более легкое преодоление различных трудностей и психологических барьеров в ходе обучения и др. [22; С.84].

Эдьютейнмент может быть классифицирован по четырем основаниям:

- 1) положение участников: интерактивное, предполагающее активное участие (деловая игра) и неинтерактивное, предполагающее роль зрителя-исследователя (просмотр фильма, научной программы, поход в музей и т. д.);
- 2) цель - улучшение жизненного контроля (дискуссии, повествовательные формы) и передача опыта (имитация);
- 3) целевая группа - имеющие одинаковые интересы и представляющие одну возрастную группу;
- 4) тип используемых медиасредств - телевизионный, компьютерный и Интернет-эдьютейнмент [14, С.26].

Основная цель использования эдьютейнмента – содействие обучению студентов через исследование, интерактивность, приобретение собственного опыта и его закрепление таким образом, чтобы студенты получали удовольствие от процесса, но не забывали о том, что данный процесс является учебным [51, С.52].

Пример свободной лекции достаточно полно иллюстрируют интерактивные занятия с демонстрацией опытов. В России в Сочи реализуется

проект «Шоу сумасшедшего профессора Николя», в рамках которого уроки физики и химии проходят и интерактивной форме.

Еще одним примером работы обучающихся в формате свободной лекции является участие в региональном проекте «Моя территория». Проект содержит отдельные мероприятия, одним из которых является конкурс социальных проектов «Моя идея». Он направлен на повышение качества проектов и инициатив, реализуемых лидерами общественного мнения среди молодежи и молодежными сообществами Тюменской области, а также на их развитие и поощрение. В рамках конкурса организуется проектная лаборатория, где участники консультируются со специалистами в области проектного менеджмента в процессе разработки и создания собственных проектов.

Открытые лекции за рубежом проводятся в научно-популярных музеях Финляндии, Австрии, США привлекают сотни тысяч посетителей в год. В музее «Юнибакен» в Стокгольме воссоздана обстановка из книг Астрид Линдгрэн, и каждый ребенок может побывать на вилле Пеппи Длинныйчулок или попробовать самые настоящие тефтельки по рецепту фрекен Бок. Шведы и туристы, количество которых среди посетителей достигает 30%, не только знакомят своих детей с национальной культурой Швеции, но также приучают их к чтению и просто весело проводят время всей семьей.

Внедрение технологии эдьютейнмент делает процесс обучения более практикоориентированным, решениенаправленным [58, С.52].

Так, внедрение технологии эдьютейнмент предполагает переход от занятий в аудитории к реализации методы «открытое пространство», который используется в достаточно широком спектре ситуаций и предназначен для решения конкретных прикладных задач, таких как выход из кризисов и конфликтов, необходимость найти решение сложной многоуровневой проблемы в короткие сроки, выявление лидеров, слияние и разделение групп, выход на новый уровень развития, стратегическое планирование, выработка стандартов профессиональной культуры и этики и т. д.

Применение технологии эдьютейнмент в рамках метода «открытое пространство» можно проследить на занятиях по изучению иностранного языка в России. Такие занятия могут проходить в маленьких кафе, кофейнях или ресторанах – это именуется как «спитинг». Термин является производным от двух глаголов: «speak» - говорить и «eat» - есть. Эту форму обучения придумали основатели сети языковых школ Di Fiore Zell language networks Микеле ди Фиоре и Натали Целль [66].

Примером применения метода «открытое пространство» можно считать Петербургский воркшоп креативных решений WHY NOT? - творческую мастерскую для студентов и молодых специалистов в области рекламы и маркетинга. В рамках воркшопа проходят лекции известных профессионалов, а участники очного этапа проекта решают бизнес-кейс от международной компании. В этом профессиональном лифте для молодых маркетологов в течение месяца 10 команд решают реальный бриф от компании–партнера. Бриф, как правило, рассчитан на продукты из FMCG–сектора (fast moving consumer goods — быстро оборачиваемые потребительские товары), возраст целевой аудитории которых не сильно отличается от возраста самих участников. В итоге компания получает готовое предложение от своей целевой аудитории.

Метод «открытое пространство» за границей нашел свое широкое распространение на языковых курсах. Чаще всего подобные образовательные программы называются «Иностранный язык +». К подобному «плюсу» можно отнести изучение иностранных языков в совокупности с активными занятиями спортом.

Реализуемая за рубежом методика First Track соотносится с «тематическими прогулками». Перед тематической прогулкой учащиеся получают набор слов и фраз и погружаются в ситуацию необходимости их применения. Все это помогает быстро овладеть разговорной речью и расширить свой лексический запас [62].

Обеспечивая лично-деятельностный подход, эдьютейнмент включает такой метод, как кейс-стади, где используется описание реальных

экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

Реализация метода кейс-стади в рамках технологии эдьютейнмент применяется в качестве конкурсного отбора кандидатов на работы гипермаркетом Леруа Мерлен посредством бизнес-симулятора Ритейл Арена (игровая модель), по итогам которой организаторами происходит обсуждение и стратегия действий для кандидатов. В основе бизнес-игры лежит комплексный компьютерный бизнес-симулятор (игровая модель), моделирующий деятельность крупной компании в условиях глобальной конкуренции.

Зарубежный опыт реализации метода кейс-стади отражают интернет-ресурсы (сайты Learn Russian, Образование на русском и др.), аудио- и видео-подкасты, размещаемые на видео-хостинге Youtube, технологии визуализации (облачная технология Wordcloud, презентации и инфографика), игровые и интерактивные приемы (мозговой штурм, пресс-конференция, конкурс эрудитов, ролевая игра), кроссворды, квесты [63].

В рамках кейс-стади примечателен американский проект TED (Technology Entertainment Design), который задуман как инструмент для собирания и распространения новаторских идей в различных областях знания. TED – Technology Entertainment Design — это проект, посвященный «Идеям, Достойным Распространения» (Ideas Worth Spreading) [65].

Сравнительный анализ опыта реализации технологии эдьютейнмент позволил сформировать представление о российском и зарубежном опыте и отразить данные в приложении 1.

Рассматривая опыт применения технологии эдьютейнмент в формате открытое пространство, свободная лекция и кейс-стади, необходимо отметить достоинства и недостатки использования данных методов. Безусловно, они коррелируются с территориальной принадлежностью применения: в отечественном формате можно выделить одни черты, а на основе зарубежного –

другие. Во всяком случае, сравнительный анализ позволил представить общую картину особенностей применения исследуемой технологии в России и за рубежом.

Так, рассматривая особенности применения технологии эдьютейнмент в образовательном процессе зарубежных коллег, следует отметить определенную степень свободы в выборе средства эдьютейнмент: будь то открытая лекция в кафе, онлайн-занятие или образовательно-развлекательный поход в кино. Что касается тенденций российского образования, технология эдьютейнмент распространена в меньшей степени и ограничена применяемыми преподавателями ресурсами. Вероятно, данная рамка, заложенная еще при советском образовании, не позволяет выйти за границы учебного занятия в примитивном его понимании.

## **Выводы по первой главе**

Таким образом, в теоретической главе выпускной квалификационной работы проанализировано понятие эдьютейнмент с разных позиций.

В результате анализа определений различных авторов, сформулировано рабочее определение исследуемого понятия. Так, эдьютейнмент - это совокупность интерактивных методов преподавания, реализация которых требует использования технических средств обучения и формирования эмпирической среды образовательного процесса.

Для определения эдьютейнмент как технологии, прежде всего, рассмотрено понятие технология обучения. Оно подразумевает упорядоченную совокупность взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения, которая характеризуется наличием цели, плана, средств и приемов, элементов (участников), управляемости, воспроизводимости, гарантированного достижения цели. Указана классификация групп технологий, построенных на основе активизации и интенсификации деятельности обучающихся: игровые технологии, проблемное обучение, технология современного проектного обучения, интерактивные технологии и др.

Анализ научной литературы дает основание рассматривать эдьютейнмент в качестве технологии обучения, отвечающей представленным ниже характеристикам технологичности. Развитие методов современного игрового, активного обучения обусловило появление и становление эдьютейнмента в качестве самостоятельной игровой технологии обучения.

Так, игровая технология эдьютейнмента определена следующим образом:

- игровая технология эдьютейнмента базируется на идее обучения с акцентом на увлечение, эмоциональную окрашенность процесса обучения и повышенную мотивацию к обучению;
- опирается на положения когнитивного, коммуникативно-деятельностного, системного и компетентностного подходов;

- представляет собой упорядоченную совокупность чередующихся разнообразных современных технических, дидактических средств, приемов и взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения;
- характеризуется управляемостью, воспроизводимостью, системностью, гарантированностью достижения цели.

Рассмотрены некоторые методы реализации технологии эдьютейнмент: веб-квеста, СДО, онлайн-курс.

Рассматривая опыт применения технологии эдьютейнмент в формате открытое пространство, свободная лекция и кейс-стади, необходимо отметить достоинства и недостатки использования данных методов. Безусловно, они коррелируются с территориальной принадлежностью применения: в отечественном формате можно выделить одни черты, а на основе зарубежного – другие. Во всяком случае, сравнительный анализ позволил представить общую картину особенностей применения исследуемой технологии в России и за рубежом.

## ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРАКТИКИ ВНЕДРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС СИСТЕМЫ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

### 2.1. Характеристика общих компетенций в практике реализации образовательных стандартов СПО

В условиях реализации новых федеральных государственных образовательных стандартов становится более актуальна модель структуры качества образования, представленная на рисунке 3. [32, С.37].



**Рис. 3. Структура качества образования**

В ФГОС СПО сформулированы требования к результатам подготовки специалистов среднего звена [1].

Сравнение задач в традиционном и компетентностном подходе представлено в Приложении 2.

В соответствии с ФГОС, перечень общих компетенций для специальностей СПО (программ подготовки специалистов среднего звена):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.



ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности [1].

Так, обозначены признаки проявления общих компетенций обозначенных в ФГОС для групп подготовки специалистов среднего звена (см. приложение 3).

Описаны формы и методы контроля и оценки по определению сформированности ОК 2 (см. приложение 4).

Диагностирование сформированности ОК осуществлялось с помощью соответствующих показателей – дескрипторов ОК. Дескрипторы ОК представлены в виде двух граничных уровней своей сформированности: начального (нижнего) или отрицательного, с которым нередко абитуриенты приходят в профессиональную образовательную организацию, и целевого (высшего) положительного значения формирования ОК, который является индивидуальным и максимально возможным для каждого конкретного обучающегося. Шкала дескрипторов представлена в Приложении 5.

При анализе сформированности общих компетенций обучающихся предлагается рассматривать составляющие этих компетенций – дескрипторы, которые могут оцениваться по степени сформированности от минимального до максимального уровня: А: нет; В: скорее нет, чем да; С: ни нет, ни да; D: скорее

да, чем нет; Е: да. Каждому индексу присваивается соответствующее количество баллов - индексу А присваивается 0 баллов; В – 3 балла; С – 6 баллов; D– 9 баллов; Е – 12 баллов (12-ти бальная шкала оценки).

Полученные данные по каждому отдельному показателю суммируются в общий бал (коэффициент), который по отношению к максимальному коэффициенту, предполагаемому за данную компетенцию, показывает степень ее сформированности на данном отрезке времени.

Расчет уровня сформированности общей компетенции будет реализован по следующей формуле:

$$\sum OK1 = OK1_{Д1.1} + OK1_{Д1.2} + OK1_{Д1.3} + OK1_{Д1.4} + OK1_{Д1.5}, \quad (1)$$

где OK1 – порядковый номер общей компетенций в ФГОС;

Дn– номер дескриптора общей компетенции в таблице дескрипторов.

OK1Дn– фактическое значение дескриптора общей компетенции [54, С.67].

Суммарный коэффициент рассчитывается по нижеприведенной формуле:

$$OK1 = \sum OK1_{факт.} / \sum OK1_{max} * 100\%. \quad (2)$$

где  $\sum OK1_{факт.}$  – фактическая сумма дескрипторов компетенции;

$\sum OK1_{max.}$  – максимальная сумма дескрипторов компетенции.

Данный расчет позволит определить контрольную и экспериментальную группы и выявить уровень сформированности общих компетенций у обучающихся по специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике на начальном этапе исследования.

## **2.2 Внедрение в образовательный процесс технологии эдьютейнмент**

Сформулированная в начале исследования гипотеза может быть проверена только при выполнении следующих условий:

1. Соответствие используемых методов технологии эдьютейнмент профилю профессиональной подготовки обучающихся, участвующих в эксперименте;
2. Достаточный уровень владения данной технологией преподавателей, реализующих образовательный процесс в экспериментальной группе;

3. Актуализация учебно-методических комплексов в соответствии с условием применения технологии эдьютейнмент, соответствующее методическое и техническое сопровождение образовательного процесса с использованием данной технологии.

Для обеспечения реализации условий на базе ТТИПКиС была создана рабочая группа, состоящая из представителей методической службы, предметно-цикловой комиссии, педагогического состава. Определены часы работы на каждом этапе деятельности членов рабочей группы. Созданные условия учтены и при анализе стимулирующей части заработной платы. Вся проведенная работа будет оценена по критерию участия в разработке и внедрении инновационных технологий. Таким образом, обеспечена внутренняя мотивация преподавателей и других членов рабочей группы по внедрению технологии эдьютейнмент в образовательный процесс.

Для реализации трехсторонней оценки экспертная комиссия, определяющая уровень сформированности общих компетенций у обучающихся по специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике на начальном этапе исследования было обеспечено присутствие на Административных срезах как представителей методической службы, педагогического состава, так и представителей партнеров-работодателей.

Среди партнеров-работодателей техникума есть представители разных направлений, которые подразделяются по специальностям, реализуемым в ОО. Так, в рамках специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике есть работодатели-представители дистрибьюторских компаний, строительных организаций, распределительных центров, организаций оптово-розничной торговли.

Список представителей рабочей группы по реализации эксперимента по внедрению технологии эдьютейнмент в образовательный процесс техникума представлен в таблице 2.

Таблица 2

**Список участников рабочей группы по реализации эксперимента по  
внедрению технологии эдьютейнмент в образовательный процесс  
техникума**

ФИО	Должность	Стаж работы	Роль в эксперименте
1	2	3	4
Малышкин Александр Анатольевич	Исполнительный директор ООО «ЗАПСИБХЛЕБ»	19	Оценка общих компетенций обучающихся со стороны работодателя
Трусенкова Елена Александровна	Заведующий отделением Экономики, управления и коммерции	23 года	Согласование организационных вопросов по проведению внеаудиторных занятий, предоставление необходимой для обеспечения условий эксперимента документации
Демьянова Марина Владимировна	Председатель ПЦК Экономики, управления и коммерции	17 лет	Наставничество исследователя, разработка плана внедрения технологии эдьютейнмент Оценка общих компетенций обучающихся со стороны преподавателя
Казакова Инна Анатольевна	Методист отделения Экономики, управления и коммерции	18 лет	Консультирование по актуализации учебно-методических комплексов Оценка общих компетенций обучающихся со стороны методиста
Варлакова Алена Васильевна	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	2 года	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с ее применением
Соснина Мария Андреевна	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	2 года	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с использованием технологии эдьютейнмент, организация эксперимента и анализ результатов внедрения технологии эдьютейнмент в образовательный процесс
Нагорнова Ирина Викторовна	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	5 лет	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с ее применением
Продолжение таблицы 2			
ФИО	Должность	Стаж работы	Роль в эксперименте

1	2	3	4
Лысенко Ирина Игоревна	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	15 лет	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с использованием технологии эдьютейнмент
Батурин Владимир Юрьевич	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	11 лет	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с использованием технологии эдьютейнмент
Чайкина Ольга Юрьевна	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	8 лет	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с использованием технологии эдьютейнмент
Перцева Лариса Алексеевна	Преподаватель ПЦК Экономики, управления и коммерции	23 года	Актуализация УМК в соответствии с технологией эдьютейнмент, реализация учебного процесса с использованием технологии эдьютейнмент

Для участия в эксперименте были выбраны обучающиеся двух групп 1-го курса специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике сроком обучения 1 год 10 месяцев. Предварительно был рассмотрен учебный план данной специальности по следующим аспектам:

1. На предмет наличия дисциплин и профессиональных модулей, в образовательном процессе которых может быть применена технология эдьютейнмент;
2. На предмет наличия часов в нагрузке у преподавателей рабочей группы у групп специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике;
3. На предмет соответствия экспериментального периода длительности образовательного процесса по графику учебного процесса.

Анализ учебного плана совместно с заведующей отделением Экономики, управления и коммерции ТТИПКИС показал, что в нем присутствуют дисциплины и профессиональные модули, в рамках которых может быть применена данная технология. Совместно с председателем ПЦК Экономики,

управления и коммерции были выявлены возможности для включения технологии эдьютейнмент в образовательный процесс именно по выбранным направлениям. Список выбранных для эксперимента общепрофессиональных дисциплин и профессиональных модулей представлен в таблице 2. Он содержит не только наименования общепрофессиональных дисциплин и профессиональных модулей, выбранных для эксперимента, но и количество часов по учебному плану, период в процессе обучения (семестр), ФИО преподавателя, который будет реализовать данную технологию в рамках своих часов согласно тарификации в группах специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике.

Анализ учебной нагрузки преподавателей показал, что в тарификации выбранных для участия в эксперименте преподавателей присутствует достаточное количество часов для реализации технологии в данных группах. Также тарификация преподавателей проанализирована с позиции количества «свободных часов», как наличия временных и человеческих ресурсов для подготовки к эксперименту.

В представленной ниже таблице 9 описаны выбранные для эксперимента по внедрению технологии эдьютейнмент в образовательный процесс общепрофессиональных дисциплин и профессиональных модулей. Для обеспечения чистоты эксперимента были взяты как дисциплины, так и междисциплинарные курсы. Данный выбор обусловлен нарастающим количеством часов, особенностями выбранной специальности и спецификой предмета изучения.

**Список выбранных для эксперимента по внедрению технологии  
эдьютейнмент в образовательный процесс общепрофессиональных  
дисциплин и профессиональных модулей**

Наименование ОП/МДК	Количество часов обязательной нагрузки	Период в УП	ФИО преподавателя
ОП 03. Менеджмент	42	1 семестр (2016-2017 уч.год)	Чайкина Ольга Юрьевна
ОП 06. Логистика	54	1 семестр (2016-2017 уч.год)	Батурин Владимир Юрьевич
МДК 01.02 Документационное обеспечение логистических процессов	68	2 семестр (2016-2017 уч.год)	Нагорнова Ирина Викторовна
МДК 05.02 Основы управления и учет движения ТМЦ	72	2 семестр (2016-2017 уч.год)	Соснина Мария Андреевна
МДК 03.01 Оптимизация материальных потоков в организациях и подразделениях	80	3 семестр (2016-2017 уч.год)	Перцева Лариса Алексеевна
МДК 03.02 Оценка инвестиционных проектов в логистической системе	88	3 семестр (2016-2017 уч.год)	Варлакова Алена Васильевна
МДК 05.01 Организация управления ассортиментом товаров и сохранность ТМЦ	76	4 семестр (2016-2017 уч.год)	Лысенко Ирина Игоревна

Рассмотрение совместно с заведующей отделения Экономики, управления и коммерции графика учебного показало, что условие соответствия экспериментального периода длительности образовательного процесса по графику учебного процесса полностью удовлетворено.

Также были определены следующие средства реализации данной технологии:

1. Традиционные (книги, комиксы, музыка, фильмы, образовательные игры, телевизионные программы, радиoproграммы, свободные лекции);
2. Современные (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок, электронные тренажеры, видеоигры, вебквесты, системы дистанционного образования, видеоконференции).

Для реализации технологии эдьютейнмент в рамках образовательного процесса обучающихся были отобраны вышеперечисленные методы и средства эдьютейнмент по следующим критериям:

1. Наличие возможности применения данного метода с технической точки зрения;
2. Незатратность метода с позиции человеческих ресурсов;
3. Адаптивность метода для определенной дисциплины и междисциплинарного курса.

В соответствии с вышеперечисленными критериями были отобраны три метода реализации технологии эдьютейнмент: веб-квест, СДО и онлайн-курс.

Данные методы с технической точки зрения могут быть реализованы на базе ГАПОУ ТО ТТИПКиС, так как материально-техническая база и обеспеченность техническими средствами позволяет это сделать.

С позиции человеческих ресурсов подчеркивается незатратность использования выбранных методов, так как педагоги техникума являются настоящими профессионалами своего дела и адаптированы к изменениям в образовательном процессе в рамках подачи учебного материала. Преподаватели техникума неоднократно принимали участие в курсах повышения квалификации, многие из членов рабочей группы являлись авторами собственных разработок по внедрению инновационных технологий в образовательный процесс.

Критерий адаптивности методов к определенным дисциплинам достаточно важен, так как в рамках подготовительного этапа была организована актуализация УМК в соответствии с нововведениями.

Ниже представлены таблица 4 с указанием наименования тем, количества часов и используемого метода в рамках данной технологии.



**Список выбранных для эксперимента по внедрению технологии  
эдыютейнмент в образовательный процесс общепрофессиональных  
дисциплин и профессиональных модулей**

Наименование ОП/МДК	Количество часов	Темы	Метод эдыютейнмент
1	2	3	4
ОП 03. Менеджмент	16	1. Стили управления 2. Структура организации 3. Стратегические и тактические планы в системе менеджмента 4. Мотивация и потребности 5. Система методов управления 6. Коллектив и его особенности 7. Управление конфликтами и стрессами 8. Внутренняя и внешняя среда организации	Онлайн-курс
ОП 06. Логистика	18	1. Материальные потоки. 2. Логистические операции, системы и цепи 3. Методы логистики 4. Закупочная логистика 5. Производственно-распределительная логистика 6. Транспортная логистика 7. Информационная логистика 8. Логистический процесс на складе 9. Логистика запасов	Онлайн-курс
МДК 01.02 Документационное обеспечение логистических процессов	10	1. Основы делопроизводства профессиональной деятельности 2. Составление форм первичных документов, применяемых для оформления хозяйственных операций 3. Составление типовых договоров приемки, передачи товарно-материальных ценностей 4. Особенности оформления различных логистических операций и анализ выполнения требований контрагентов 5. Порядок их документационного оформления и контроля логистических операций. Анализ системы контроля в организации.	Веб-квест

Продолжение таблицы 4

Наименование ОП/МДК	Количество часов	Темы	Метод эдьютейнмент
1	2	3	4
МДК 05.02 Основы управления и учет движения ТМЦ	16	1. Уровни управления запасами 2. Количественный (первичный) складской учет ТМЦ 3. Учет плановых движений ТМЦ 4. Стоимостной учет ТМЦ 5. Партионный учет ТМЦ 6. Управление складами 7. Справочник ТМЦ 8. Составление технологических карт	Веб-квест
МДК 03.01 Оптимизация материальных потоков в организациях и подразделениях	8	1. Показатели эффективности функционирования ЛС 2. Способы анализа логистической системы 3. Значение стратегии в процессе формирования ЛС 4. Этапы стратегического планирования логистической системы	СДО
МДК 03.02 Оценка инвестиционных проектов в логистической системе	12	1. Инвестиционное проектирование: понятие проекта и проектного цикла 2. Финансово – математические основы инвестиционного проектирования 3. Методы оценки капитальных вложений 4. Показатели оценки эффективности инвестиционных проектов 5. Методы оценки инвестиционных проектов 6. Оценка показателей эффективности инвестиционного проекта	СДО
МДК 05.01 Организация управления ассортиментом товаров и сохранность ТМЦ	20	1. Организация хранения товаров в магазине 2. Размещение и выкладка товаров в торговом зале 3. Организация материальной ответственности за сохранность товарно-материальных ценностей 4. Система управления запасами 5. Технологические комплексы управления запасами 6. Модели управления запасами 7. Методы управления запасами 8. Управление товарными запасами через распределительный центр 9. Планирование управления запасами	Веб-квест

		10. Организация управления запасами	
Итого часов	100		

Соответствие предложенных методов технологии эдьютейнмент профилю профессиональной подготовки обучающихся, участвующих в эксперименте, рассмотрено на заседании предметно-цикловой комиссии Экономики, управления и коммерции и принято положительное решение.

Таким образом, на предварительном этапе исследования определены экспериментальные группы, участники эксперимента, сформирована рабочая группа, проанализированы соответствующие документы, позволяющие внедрить технологию эдьютейнмент в образовательный процесс именно выбранной специальности, определены общепрофессиональные дисциплины и междисциплинарные курсы, в рамках которых будет внедряться исследуемая технология, отобраны по сформулированным критериям методы технологии эдьютейнмент, которые будут применяться в рамках эксперимента.

Так, первое условие заданной в начале исследования гипотезы выполнено.

Вторым условием является обеспечение достаточного уровня владения данной технологией преподавателей, реализующих образовательный процесс в экспериментальной группе. Диагностика осведомленности о технологии эдьютейнмент показала, что только 30% педагогов, выбранных для участия в рабочей группе, имеют представление о данной технологии. В связи с этим для реализации второго условия была организована работа Школы молодого педагога, целью которой было обучение преподавателей применению методов технологии эдьютейнмент.

Цель Школы молодого педагога - организация и создание условий для профессионального роста преподавателей посредством формирования профессиональных навыков применения технологии эдьютейнмент.

Задачи Школы молодого педагога:

1. Удовлетворять потребности педагогов в непрерывном образовании.
2. Выявлять профессиональные, методические проблемы в учебном процессе педагогов и содействовать их разрешению.

3. Способствовать формированию индивидуального стиля творческой деятельности педагогов.
4. Помочь преподавателям внедрить современные подходы и передовые педагогические технологии в образовательный процесс.
5. Формировать навыки в проведении диагностики и самодиагностики.

В Таблице 5 представлен план работы Школы молодого педагога в ГАПОУ ТО ТТИПКиС.

Таблица 5

### План работы Школы молодого педагога

Повестка	Период	Ответственный
Занятие № 1. Ознакомление с новыми требованиями к учебному процессу в техникуме. Изучение содержания учебных программ, ФГОС по специальностям/профессиям, локальных нормативно-правовых документов техникума по ведению нового формата учебного процесса.	Октябрь 2016	Председатель ПЦК Экономики, управления и коммерции (ЭУиК)
Занятие № 2. Организация проведения учебного занятия с использованием технологии эдьютейнмент. Структурные элементы учебного занятия. Построение уроков различного типа с использованием технологии эдьютейнмент.	Октябрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №3. Выбор метода обучения в рамках технологии эдьютейнмент.	Октябрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №4. Изучение положения о промежуточной и итоговой аттестации студентов. Контроль успеваемости студентов. Формы и методы контроля знаний студента.	Ноябрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №5. 1. Анализ урока с использованием технологии эдьютейнмент. Виды анализа учебного занятия. 2. Виды методических разработок, указаний, пособий с использованием технологии эдьютейнмент.	Ноябрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №6. Использование компьютерных технологий на занятиях различных дисциплин.	Декабрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №7. Содержание научно-методической работы преподавателя в рамках технологии эдьютейнмент	Декабрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №8. Преподаватель и проблемы дисциплины на занятии с использованием технологии эдьютейнмент. Организация внеурочной работы по дисциплине с использованием технологии эдьютейнмент	Декабрь 2016	Председатель ПЦК ЭУиК
Занятие №9. Обсуждение итогов работы Школы молодого педагога	Январь 2017	Председатель ПЦК ЭУиК

По итогам работы Школы молодого педагога было проведено тестирование преподавателей на предмет идентификации технологии

эдьютейнмент, знания методов реализации данной технологии и специфики ее применения. Так, 100% преподавателей идентифицируют данную технологию, знают о методах и особенностях ее реализации.

Таблица 6

### Результаты работы Школы молодого педагога ГАПОУ ТТИПКиС

Наименование критерия	Результат	
	до	после
Определяет точную формулировку термина эдьютейнмент	10%	100%
Идентифицирует эдьютейнмент в качестве технологии	15%	99%
Знает основные признаки данной технологии	5%	90%
Знает методы реализации данной технологии	12%	98%
Знает особенности ее применения	7%	98%
Знаком с опытом реализации технологии	2%	100%

Таким образом, было обеспечено второе условие проверки гипотезы - обеспечение достаточного уровня владения данной технологией преподавателей, реализующих образовательный процесс в экспериментальной группе.

Проведен анализ технической оснащенности ГАПОУ ТО ТТИПКиС (см.таблица 7).

Таблица 7

### Анализ технической оснащенности ГАПОУ ТО ТТИПКиС

Наименование средства эдьютейнмент	Количество оснащенных аудиторий	Количество аудиторий, всего	Степень оснащения, %
Компьютеры с выходом в интернет	40	40	100
Проектор	40		100
Мультимедиа-экран	40		100
Индивидуальные компьютерные блоки	38		95

Третье условие, сформулированное в гипотезе исследования, соответствующее методическое и техническое сопровождение образовательного процесса с использованием данной технологии, было обеспечено посредством

оценки оснащенности учебного корпуса техническими средствами. Так, было выявлено, что каждый учебный кабинет имеет достаточное количество компьютеров, мультимедиа, проекторов.

Так, условие технического сопровождения образовательного процесса с использованием технологии эдьютейнмент выполнено в достаточной степени.

Таким образом, выполнены все три условия гипотезы, обеспечены полная готовность к эксперименту.

### **2.3. Оценка развивающих возможностей технологии эдьютейнмент в формировании общих компетенций у студентов СПО**

В рамках применения технологии эдьютейнмент процент активной деятельности педагога сводится к нулю при переходе от знаниевой к компетентностной модели образования. В связи с этим, для решения проблемы исследования - необходимости совершенствования образовательного процесса в системе среднего профессионального образования при помощи использования технологии эдьютейнмент, предлагается исследовать оценить развивающие возможности данной технологии.

Ориентируясь на выявленное в начале исследования противоречие - разрыв между используемыми в системе среднего профессионального образования технологиями и методиками обучения, нацеленными на подготовку специалиста, и требованиями современного рынка труда, были отобраны методы и средства реализации исследуемой технологии.

В рамках эксперимента, рассматривая как объект исследования процесс формирования общих компетенций в условиях среднего профессионального образования с использованием технологии эдьютейнмент, как предмет - технологию эдьютейнмент, как средство формирования общих компетенций и стимулирования практикоориентированного подхода в процессе обучения, предлагается выявить стимулирующие возможности технологии в формировании общих компетенций у обучающихся системы среднего профессионального образования.

Опытно-экспериментальное обучение выполнялось в естественных условиях учебного процесса (февраль-апрель весеннего семестра 2018 учебного года) и включало подготовительный, констатирующий, формирующий, контрольный этапы.

Цель подготовительного этапа опытно-экспериментального обучения заключалась в обосновании использования игровой технологии эдьютейнмента как основы формирования общих компетенций у студентов-логистов.

Задача подготовительного этапа - обеспечить готовность педагогов к внедрению технологии эдьютейнмент в образовательный процесс. Данная задача решена посредством реализации программы обучения технологии эдьютейнмент в рамках школы молодого педагога.

Опытно-экспериментальное обучение проводилось на базе ГАПОУ ТО ТТИПКиС. Участниками эксперимента были выбраны студенты 2-го курса специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике общей численностью 57 обучающихся.

Экспериментальную группу в количестве 29 студентов (ЭГ) составили группы ЭГ1, ЭГ2, контрольную группу (КГ) из 28 студентов составили группы КГ1, КГ2.

В экспериментальных группах организация аудиторной и внеаудиторной работы осуществлялась с использованием разработанного на предыдущем этапе УМК преподавателей с использованием внедряемой технологии. В контрольных группах организация занятий проводилась в обычном режиме.

Эксперименту предшествовали:

- анализ актуализированных УМК преподавателей, содержание и порядок изучения материала, объем и последовательность его изучения, тем практических и лабораторных занятий, индивидуальных заданий;
- анализ положения о семестровых испытаниях в ГАПОУ ТО ТТИПКиС на основе рейтинг-плана, отражающего форму итогового контроля, графика аттестации, максимальных оценок в баллах по отдельным темам;
- анализ образовательных стандартов, учебных планов;

Целью констатирующего этапа опытно-экспериментального обучения, на котором апробировался этап реализации обучения студентов на основе игровой технологии эдьютейнмента, потребовавший решения следующих задач:

- 1) определить у студентов уровень внутренней мотивации к обучению;
- 2) диагностировать уровень сформированности общих компетенций у студентов-логистов.

Рассмотрим далее решение вышеуказанных задач.

Решение первой задачи. Опыт реализации профессиональных программ обучения иностранным языкам подтверждает, что управление мотивацией является важным фактором, стимулирующим процесс обучения. Учебная мотивация характеризуется внутренней (ориентированной на процесс и результат) и внешней (желание получить награду, избегание ошибок) формами.

Внешние мотивы напрямую не связаны с содержанием изучаемой дисциплины. Они обусловлены внешними обстоятельствами, например: мотив достижения (получить отличные оценки в дипломе, стипендию), мотив самоутверждения (получить одобрение других, определенный статус в обществе), мотив аффилиации (стремление общения с другими индивидами). Внутренние мотивы имеют лично значимый характер, обусловлены познавательной потребностью субъекта, удовольствием, получаемым от процесса познания и реализации своего личностного потенциала. Интерес к процессу обучения иностранным языкам опирается на внутренние мотивы, исходящие из иноязычной деятельности.

Таким образом, для поддержания интереса обучающихся следует уделять особое внимание внутренним мотивам. С целью выявления уровня внутренней мотивации к учебной деятельности использовался тест-опросник для исследования эффективности преподавания учебных дисциплин и поиска резервов ее повышения. Опросник включает 20 суждений и предложенных вариантов ответа. В опросе приняли участие 57 респондентов. Подсчет результатов производился в соответствии с ключом, где «да» означало положительные ответы (верно; пожалуй, верно), а «нет» – отрицательные



(пожалуй, неверно; неверно). За каждое совпадение с ключом начислялся один балл, и чем выше был суммарный балл, тем был выше показатель внутренней мотивации изучения предмета.

Для определения уровня внутренней мотивации были использованы следующие нормативные границы:

- 0–5 баллов – низкий уровень внутренней мотивации;
- 6–14 баллов – средний уровень внутренней мотивации;
- 15–20 баллов – высокий уровень внутренней мотивации.

Полученные после обработки ответов студентов результаты свидетельствовали об уровне мотивации студентов ЭГ и КГ (табл. 8).

В среднем 53,5 % студентов ЭГ и КГ имеют низкий уровень мотивации, и только 16 % – высокий.

Таблица 8

**Определение уровня мотивации студентов ЭГ и КГ к обучению  
(предэкспериментальный уровень (%))**

№	Студенты	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1	Студенты ЭГ	15	31	54
2	Студенты КГ	17	30	53

Решение второй задачи. Сформированность общей компетенции рассматривалась на уровне  $\leq 35\%$ , что свидетельствует о низком уровне их развития; в диапазоне от 35% до 65% – о среднем; в диапазоне от  $\geq 65\%$  – о высоком уровне сформированности общей компетенции.

Для представления обобщенных данных в графическом формате после проведенного статистического анализа был выведен средний статистический коэффициент всей группы по каждой общей компетенции.

В приведенной ниже таблице 9 описаны результаты определения уровня сформированности общих компетенций студентов СПО.

### Уровень сформированности общих компетенций студентов

ОК	Контрольная группа	Экспериментальная группа
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	23%	24%
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	26%	18%
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	14%	16%
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	12%	11%
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	8%	7%
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	18%	19%
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	11%	11%
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	27%	25%
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	28%	29%

На основании полученных результатов мы пришли к выводу, что в обучение студентов на основе игровой технологии эдьютейнмента необходимо включать в образовательный процесс с целью развития общих компетенций.

Цель формирующего этапа опытно-экспериментального обучения – реализация разработанного комплекса методических материалов и апробация к процессу обучение студентов на основе технологии эдьютейнмента.

Первой ступенью к реализации данной технологии стало проведение занятия в формате открытого пространства, что и подразумевает технология эдьютейнмент, с использованием современных технических средств обучения.

К настоящему времени разработано большое количество интерактивных форм проведения занятий. Несмотря на это перед преподавателями постоянно стоит задача совершенствования педагогического мастерства в подаче теоретического и практического материала. Метод «тусовка» разработан в соавторстве с преподавателем профессиональных дисциплин Демьяновой М.В. с учетом требований, предъявляемых к активным и интерактивным формам работы на уроке.

Представленный метод предполагает работу с большой группой. В группу могут входить обучающиеся разных курсов одной профессии, либо взаимодополняющих.

«Тусовка» как метод организации учебного занятия предполагает формирование общих и профессиональных компетенций в формате свободного тематического общения и позволяет решить следующие задачи:

- обучающиеся учатся принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;
- осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;
- использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- урок становится площадкой для профессионального общения и обмена опытом между обучающимися, представителями профессии, экспертами;
- активизируется роль обучающихся в организации и проведении занятия, а преподаватель выступает в роли фасилитатора.

Особое внимание следует уделить процессу организации рабочих зон, который основан на принципах «открытого пространства». Применение метода

обеспечивает высокую вовлеченность и энергию группы, создает атмосферу творчества.

Предварительная подготовка интерактивного занятия в формате «тусовка» включает несколько этапов.

#### 1. Постановка задачи перед обучающимися.

Преподаватель информирует группу обучающихся о проведении «тусовки» в рамках тематики учебного занятия. Предварительно озвучиваются цели, задачи, четко характеризуется ожидаемый результат «тусовки». Обсуждается ход организационных этапов. Оговаривается шкала оценивания участия в мероприятии. Намечаются контрольные точки проверки готовности.

#### 2. Мозговой штурм.

В ходе проведения мозгового штурма должна быть определены день, время и место проведения тусовки. Оговаривается группа/группы организаторы тусовки и группа/группы ее участников. Распределяются обязанности между организаторами.

#### 3. Составление программы.

Программа «тусовки», независимо от ее образовательной цели и задач, не должна быть скучной для гостей. Поэтому организаторам тусовки следует очень грамотно продумать сценарий, чтобы он включал демонстрацию их профессионализма в своем деле в формате «питчинга», а также моменты отдыха для участников.

#### 4. Создание атмосферы «тусовки»

К данному этапу подготовки занятия относится выбор помещения и его оформление. «Тусовка» может иметь различные виды, например, социальная, социально-культурная и профессиональная тусовка. В предлагаемой нами профессиональной «тусовке» выбран формат выставки. Ввиду того, что проведение выставки должно иметь нетрадиционную геолокацию, был выбран холл гостиницы. Помещение следует оформить в соответствии с тематикой организуемой «тусовки». В холле были размещены флип-чарты, оформленные в

технике скрайбинга, позволяющей активизировать образную память и мышление.

Атмосферу мероприятия также создает музыкальное сопровождение.

Поэтому организаторам следует подготовить музыкальную подборку для своей «тусовки». Составление списка гостей и оформление пригласительных.

Список гостей для «тусовки» должен быть составлен организаторами и согласован на общем встрече. На этом этапе подготавливается макет пригласительных. Идет процесс его согласования и печать.

#### 5. Пиар-компания.

Важным моментом в предварительной подготовке является привлечение внимания общественности к проведению мероприятия в формате «тусовки». Перед организаторами тусовки стоит задача сделать хороший пиар. Они должны найти способы, чтобы о их мероприятии узнало, как можно больше гостей.

#### 6. Обратная связь.

В процессе подготовки тематической «тусовки» необходимо продумать формат обратной связи. Это может быть книга отзывов и предложений, где участники тусовки оставят свои впечатления и эмоции после проведенного мероприятия.

Следует отметить, что при организации «тусовки» группой впервые, преподавателю необходимо проявить свои организационные навыки на высоком уровне. Преподаватель обязан контролировать каждый процесс, но при этом он не должен сковывать действия обучающихся. Следует сделать так, чтобы группа организаторов была довольна проделанной работой и на подведении итогов предложила преподавателю новые темы для проведения «тусовок».

Обучение через организацию мероприятий по методу «тусовка» дает как раз такую возможность. Участники, обмениваясь навыками налаживают новые неформальные связи по профессиональным интересам, что является очень ценным в процессе дальнейшего обучения.

Проведение таких занятий позволяет снять психологические барьеры. Обучение в формате интерактивного занятия по методу «тусовка» запоминается

обучающимся своей креативностью и не воспринимается как урок, что позволяет повысить мотивацию к получению знаний.

Придерживаясь образу проведения эксперимента по нарастающей, следующим этапом была апробация нового метода в рамках данной технологии – тим-матрикс.

Разработка модели урока-тренинга основывается на идее обучения технологиям ведения уроков в режиме тренинговой работы. В настоящее время данный вид обучения является достаточно эффективным в плане комплексной реализации задач, стоящих перед преподавателями профессионального образования.

Тренинг (англ. training от train — обучать, воспитывать) — метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и формирование практического опыта, социальных установок.

Соответственно, урок-тренинг – это специальным образом организованная учебная среда, базирующаяся на ключевых технологиях тренинговой работы и опирающаяся на активные методы обучения. Урок-тренинг содействует возрастанию когнитивной компетентности каждого участника, развитию его учебных навыков, самопознания, саморегуляции, повышению способности воспитанников к саморефлексии, а также налаживанию межличностного взаимодействия в коллективе. Кроме того, участие в уроке-тренинге предполагает максимальную включенность в процесс каждого обучающегося, что способствует естественному поддержанию дисциплины.

Преподавателями предметно-цикловой комиссии экономики, управления и коммерции Демьяновой М.В., Сосниной М.А., Варлаковой А.В. разработан авторский метод «Team-matrix». В основу урока-тренинга по методу «Team-matrix» положен принцип смены состава в рабочих группах-матрицах посредством движения элементов матриц с целью взаимообмена информацией, необходимой для решения поставленной задачи.

Занятие по методу «Team-matrix» предусматривает наличие специально организованного пространства для передвижения участников тренинга. В

аудитории, где проходит занятие, отсутствуют парты и столы, по периметру кабинета в несколько блоков расположены стулья для участников, рядом с каждым блоком – флип-чарт для записей и маркеры. Тренинговое пространство может быть оформлено в разной тематике, непринужденная обстановка позволит настроить участников тренинга на длительные и результативные коммуникации.

Сценарий урока-тренинга представлен несколькими этапами.

Этап 1. «I am a person» (Я – персона). Время этапа 15 минут.

При входе в оформленную аудиторию тренеры раздают бейджи-информационные карты и приглашают занять места. Бейдж является визитной карточкой каждого участника тренинга и содержит информацию о том, какая роль ему предлагается. Информационная карта должна быть на шнурке, на одной стороне карты указано наименование роли, а на другой – краткое описание этой роли. Получив информационную карту, участник знакомится с ее содержанием и занимает место в аудитории.

Рабочая зона для участников (матриц) представляет собой зону из шести мест. Количество мест в зоне может варьироваться в зависимости от количества людей. В тренинговом пространстве участникам предлагают познакомиться в формате интервью «Я – персона». Традиционно каждый должен ответить на вопросы: «Кто я?», «Чего ожидаю от тренинга?». Данный этап позволяет модераторам определить настрой участников и уровень их мотивации к дальнейшей работе.

Модераторы озвучивают правила работы в процессе тренинга. Далее участники матриц посредством групповой дискуссии формулируют правила, по которым им будет комфортно работать. За соблюдением правил следит тренер. Для обеспечения более быстрого восприятия правил рекомендуется представить их в формате «скрайбинга».

Использование технологии скрайбинга при проведении тренингов позволяет сделать простым и доступным все, что кажется сложным и непонятным на первый взгляд. Сам термин «скрайбинг» предполагает процесс

визуализации сложного смысла простыми образами, при котором отрисовка образов происходит в процессе донесения информации.

Метод «Team-matrix» в рамках технологии фасилитации предполагает работу в ситуации ограниченности времени, участников, информации, возможностей взаимодействия при решении профессиональных проблем. По четко заданным правилам осуществляется формирование команд-матриц по тематике выполненных заранее заданий (курсовых работ, интеллект-карт, блок-схем). Суть метода заключается в формировании информационных потоков между участниками тренинга с целью создания общего информационного поля, необходимого для решения конкретных задач. Выполнение задания в ситуации нехватки информации является для участников некомфортным и по мере прохождения определенных этапов тренинга они приходят в зону комфорта.

Под «некомфортной ситуацией» понимается совокупность ограниченности информационных, временных и иных ресурсов в условиях необходимости решения профессиональной задачи. Для выхода из ситуации информационного вакуума участники должны переформировать свои матрицы, достигнув определенного уровня осведомленности по изучаемой проблеме. Для создания условий обмена между группами-матрицами каждый из участников должен обладать определенной информацией, доступной только ему.

Итак, в основу предложенного метода положены два главных принципа:

1. Смена состава матриц.
2. Расширение информационного поля.

Этап 2. Matrix forming (формирование первичных матриц). Время этапа 15 минут.

Первый этап тренинга завершен и тренеры запускают процесс формирования матриц. Участники, используя информационную карту, представляют свою роль внутри матрицы. На данном уроке-тренинге предусматривается следующий состав матриц:

1. Матрица – маркетологи
2. Матрица – экономисты



3. Матрица – пиар-менеджеры

4. Матрица – управленцы

5. Матрица – коммерсанты

В каждой матрице располагаются представители одной роли, на бейджах которых содержатся смысловые части общей информации о функциональных обязанностях специалиста в данной области. Участники представляются внутри своих матриц, озвучивают свои обязанности и объединяют их, создавая единое представление о назначении данной роли. Представление каждого участника перекликается с представлением в формате интервью «Я – персона»: «Кто я?», «Что я здесь делаю?», при этом каждый присутствующий становится не просто персоной, а участником тренинга и отвечает на те же вопросы, используя информацию на карте. Итак, по окончании этапа «Я – участник тренинга: «Кто я?», «Что я делаю?» матрицы представляются остальным, записывая на флип-чарте название своей матрицы.

Этап 3. *Matrix modification* (модификация матриц). Время этапа 20 минут.

Каждой матрице предлагается назвать одну актуальную проблему современного общества из любой области жизнедеятельности и озвучить коллегам по следующим вопросам: «Что это за проблема?» и «Почему она актуальна?» Выбранная проблема фиксируется на флип-чарте. При обсуждении пяти (по количеству матриц) актуальных проблем тренеры просят из каждой матричной зоны предложить кандидатуру, которая сможет оказать помощь в проработке решения данной проблемы.

Когда все матрицы обозначили готовность к решению проблем, тренер предлагает модернизировать матрицы – совершить переход в ту матрицу, проблему которой участник будет решать. Таким образом в каждой матрице остается лидер, озвучивавший проблему, и пять новых участников, выполняющих различные функциональные роли. Команды готовы к решению практической задачи – составлению упрощенного бизнес-плана.

Этап 4. *Matrix work* (работа матриц). Время этапа 20 минут.

Команда подходит к выбору общей цели и создает общий план действий. Тренеры предлагают обратить внимание на лист флип-чарта, где представлена схема разработки бизнес-плана в формате «скрайбинга», в которую по окончании обсуждения участники должны вписать свои идеи. На данном этапе участникам разрешается пользоваться помощью экспертов, в качестве которых могут быть как приглашенные специалисты, так и сами тренеры. Поскольку методу «Team-matrix» свойственна ситуация ограниченности времени, на работу по формулировке решений в формате бизнес-плана отводится регламент, который может варьироваться в зависимости от общего времени тренинга и должен составлять около 30%. Тренеры сигнализируют об окончании работы и матрицам предлагается озвучить решение проблемы посредством описания разработанного бизнес-плана.

Этап 5. Collaboration (сотрудничество). Время этапа 15 минут.

Матрицам предлагается осуществить внешние коммуникации друг с другом. Структура взаимодействия состоит из двух частей: первая – «Мой бизнес-план такой», вторая – «Как его улучшить?». На данном этапе предлагается реализовать принцип «Я знаю, как лучше». Соседствующим матрицам необходимо предложить решения по совершенствованию бизнес-планов. Матрицы, получившие рекомендации, дорабатывают бизнес-планы в условиях регламентации времени, презентуют свои работы в формате питчинга за три минуты.

Этап 6. Successful matrix (успешная матрица). Время этапа 10 минут.

Приступая к заключительному этапу – определению успешности матриц посредством продаж проекта - тренеры организуют голосование за лучший проект. Каждому участнику предлагается разместить деталь конструктора «Лего» в матричной зоне наиболее интересного бизнес-плана. Из полученных деталей в каждой матричной зоне собирается «success tower» - башня успеха. Башни размещаются в зоне тренеров. Чья башня окажется выше, тот проект наиболее успешен.

Этап 7. Useful «Team-matrix» (эффективный метод «Тим-матрикс»). Время этапа 15 минут.

Участникам тренинга предлагается заполнить третий лист флип-чарта Useful «Team-matrix», где предложены следующие разделы к заполнению:

1. Что я получил от тренинга?
2. В рамках каких дисциплин/тем я буду использовать полученные знания? (Как буду использовать?)

Завершение этапа осуществляется презентацией результата работы с применением приема «вопрос от матрицы» по использованию тренинговой технологии. Предполагается быстрый ответ на озвученный вопрос. Если матрицы самостоятельно не могут ответить на вопросы, это делают тренеры.

В завершение работы - площадка «Открытый микрофон». Время этапа 10 минут. Участникам предоставляется возможность задать вопрос по методу «Team-matrix». Ответ на вопрос должны дать участники и/или тренеры.

С целью формирования общих компетенций, было разработано и проведено открытое занятие по технологии эдьютейнмент «Тусовка Шеф-шоу».

Применение нетрадиционных форм занятий в учебном процессе позволяет использовать одновременно элементы технологии «тусовка» (для обучающихся 1 курсов) и обучение через организацию мероприятий (для обучающихся старших курсов) по технологии тусовка.

Старшекурсники под руководством преподавателя должны подготовиться заранее к проведению подобного занятия. С использованием проектного метода они определяют на подготовительном этапе всех участников тусовки, ее основную концепцию, подумывают элементы тематического декора и ход мероприятия. Важно, чтобы каждый понимал свою роль в достижении общей цели. Командообразование выжнй элемент подготовки мероприятия, так как его проведение регламентируется по времени. Важными элементами также являются: выбор блюд (не целесообразно выбирать блюда со временем приготовления более 15-20 минут); зонирование аудитории (важно, чтобы зоны шеф-поваров были на достаточном расстоянии друг от друга и при этом

оставалось место свободного размещения гостей и первокурсников); выбор элементов тусовки (лотереи, конкурсы, танцевальные паузы и прочее должны соответствовать тематике тусовки); роль педагога (педагог может выполнять роль модератора или гостя при готовности обучающихся взять на себя роль модератора); проведение профессиональных проб с первокурсниками (для достижения задач урока необходимо продумать степень участия гостей-первокурсников в приготовлении блюд. Важно, чтобы охват аудитории был максимально возможным и степень достижения результата каждого участника стремилась к 100%. Только в этом случае мотивация к профессиональной деятельности у всех участников тусовки «Шеф-шоу» будет положительной).

Проведение таких занятий позволяет снять психологические барьеры, повышает мотивацию к получению знаний, а также дает возможность обучающимся старших курсов поделиться практическим опытом, а обучающимся-первокурсникам осуществить профессиональные пробы.

Обучение в формате такого интерактивного занятия запоминается обучающимся своей креативностью и не воспринимается как урок. Участники, обмениваясь навыками налаживают новые неформальные связи по профессиональным интересам, что является очень ценным в процессе дальнейшего обучения, участия в конкурсном движении и прочее. Старшекурсники, попробовав себя в роли шеф-повара, еще раз самоутверждаются в своем профессиональном становлении, а ребята, которые только приступили к обучению – воодушевляются успехами выпускников.

Цель первого этапа занятия – открытия новогодней тусовки «Шеф-шоу - создание тематической атмосферы. Входной лотерейный билет на вечеринку получают участники, которые приносят фотографию с рецептом блюда молекулярной кухни (при помощи картинок добавляются стилистические элементы в заранее оформленную для вечеринки аудиторию).

Преподаватель включает спокойную музыку, под которую предлагает участникам вечеринки познакомиться, назвав свое имя и то блюдо молекулярной кухни, рецепт которого принесли на эту вечеринку, и ожидания от мероприятия.

Названное блюдо записывают на стикер и прикрепляют на грудь. Задание выполняет до тех пор, пока играет музыка. После знакомства предлагает участникам распределиться по группам, состав которых объявляют координаторы. При входе в аудиторию меняют фотографии с рецептом блюда молекулярной кухни на входной лотерейный билет.

При входе обучающихся младших курсов встречают одетые по тематике тусовки «Шеф-Шоу» обучающиеся выпускных курсов. Согласно заданным правилам знакомства участники поочередно называют свои имена и приклеивают себе карточки с наименованиями блюд молекулярной кухни. Координаторы в это время анализируют принесенные гостями тусовки рецепты и формируют группы по тематике блюд.

Обучающиеся самоорганизуются в рабочие группы по столам с поварами-координаторами. Начинается проведение экспресс-мастер-классов.

Педагог предлагает группам придумать танцевальное движение в тематике блюда молекулярной кухни и презентовать его. На выполнение задания дается 10 минут. А также предлагает для ознакомления мастер-классы поваров-медиаторов. Предварительно участникам тусовки раздаются оценочные ведомости, в которых они отмечают свои впечатления.

Также участникам тусовки дается комплект фишек качества, которые они оставляют на столе понравившегося мастер-класса. По сигналу происходит перемещение. Обозначается время выполнения – 20 мин. 1. Обучающиеся придумывают в группе танцевальное движение и презентуют его под необычную музыку. Перемещаются по технологии свободного пространства от повара к повару, оценивают работу шефов, раздают фишки качества.

Далее педагог предлагает участникам тусовки попробовать себя в качестве поваров и в группах под руководством мастер-шефов создать блюда молекулярной кухни. Время на помещение каждого стола мастера – 10 минут. Перемещение происходит по сигналу. Так, обучающиеся младших курсов пробуют себя в приготовлении блюд молекулярной кухни. Участники-медиаторы оценивают подопечных.

Педагог предлагает участникам тусовки викторину «Молекулярная кухня», главный приз которой – мастер класс у самого лучшего шефа этой тусовки. Проводит викторину, определяет победителя. Победитель получает возможность научиться новому блюду у мастер шефа.

Участникам предлагается беспроигрышная лотерея по тем билетам, которые приобрели в начале тусовки. Студенты участвуют в викторине, отвечают на вопросы. Работают в формате «вопрос-ответ». Собирают баллы. Победитель проходит к столу мастер-шефа и получает урок по приготовлению нового блюда. Участники-фасилитаторы проводят лотерею, называя номера и зачитывая загадки. Награждают участников. Участвуют в лотерее, получают призы.

Заключительный этап занятия является презентация итогов тусовки «Шеф-Шоу» Рефлексия деятельности Педагог предлагает провести рефлексия в молекулярном танце под руководством шеф-поваров. Далее он благодарит за работу, объявляет о завершении тусовки «Шеф-шоу». Обучающиеся младших курсов благодарят шеф-поваров, покидают тусовку.

С целью выявления результатов текущего контроля мы использовали приведенный выше инструментарий определения уровня достижения сформированности общих компетенций: коэффициент сформированности общих компетенций.

Оценка компетенций реализовалась по вышепредставленной методике и была трехсторонней: со стороны работодателя, со стороны преподавателя, со стороны методиста.

Данные текущего контроля выявили, что высокого уровня сформированности общих компетенции достигли только 33 % и 29 % испытуемых ЭГ1 и ЭГ2 соответственно ( см. табл. 10).

Таблица 10

**Уровень сформированности общих компетенции на формирующем этапе**

ОК	Контрольная группа	Экспериментальная группа
----	--------------------	--------------------------

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	25%	35%
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	27%	38%
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	18%	36%
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	18%	41%
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	12%	47%
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	20%	39%
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	15%	41%
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	20%	35%
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	23%	39%

Результаты текущего контроля позволили прийти к выводу, что большинство испытуемых достигли только среднего уровня сформированности общих компетенций.

Цель контрольного этапа опытно-экспериментального обучения – постэкспериментальный срез уровня сформированности общих компетенций обучающихся. В рамках ГИА студенты экспериментальных и контрольных групп представили ВКР в формате демо-экзамена. Обучающиеся имели возможность демонстрации профессиональных навыков, включения нового материала в систему уже усвоенных знаний.

Задачи данного этапа:

1. продиагностировать уровень мотивации у обучающихся
2. определить уровень сформированности общих компетенций

Решение первой задачи включает повторное определение уровня мотивации студентов ЭГ и КГ к обучению. Результаты диагностики представлены в таблице 11.

Таблица 11

### Определение уровня мотивации студентов ЭГ и КГ к обучению

№	Студенты	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1	Студенты ЭГ	67	23	10
2	Студенты КГ	38	40	12

В таблице 11 представлены результаты оценки сформированности общих компетенции обучающихся СПО на контрольном этапе. Так, производилась трехсторонняя оценка общих компетенций обучающихся: со стороны работодателя, со стороны преподавателя, со стороны методиста. Совокупный результат представлен в таблице 12.

Контрольный эксперимент был реализован посредством ГИА, в рамках которой была организована работа обучающихся по следующим модулям:

Модуль 1: Решение профессиональной задачи. Обучающийся решает профессиональную задачу. Выполнение заданий модуля предполагает характеристику ситуации, обозначение ключевых (существенных) моментов, разработку стратегии поведения, выполнение расчетов, построение моделей процессов, разработку рекомендаций по улучшению ситуации, решение проблем, представленных в задании модуля.

Комиссией оценивается использование профессиональных инструментов/ методик/ подходов к решению задания, четкость, логичность, обоснованность, оригинальность доводов. Оценка включает в себя качество устной презентации решения, ответы на вопросы комиссии (приветствуется комментарий на английском языке) и оценку продуктивности использования выделенного времени (тайм менеджмента). Время работы над заданием модуля – 20 минут.

Модуль 2: Работа с документацией в сфере профессиональной деятельности. В этом модуле главной задачей является демонстрация



обучающимися навыков составления форм первичных документов, применяемых в профессиональной деятельности.

Задания модуля предполагают заполнение обучающимися конкретного документа на основании предложенных в задании исходных данных. Критериями оценки правильного заполнения документа являются: соответствие эталону заполнения. По решению членов комиссии, в этот модуль может включаться устная презентация технологии заполнения документа. Время работы над заданием модуля – 10 минут.

Модуль 3: Профессиональная самопрезентация обучающегося. Самопрезентация обучающегося как будущего профессионала предполагает предоставление комиссии резюме, которое составляется обучающимся заранее, в соответствии с правилами составления деловой документации, а также презентации составленной в программе PowerPoint, состоящей из 3 слайдов. Первый слайд должен содержать общую информацию об обучающемся. Второй слайд – практический опыт, приобретенный в процессе обучения. Третий слайд – достижения обучающегося и его сфера профессиональных интересов. Время презентации – 3 минуты.

Модуль 4: Презентация выпускной квалификационной работы. Защита обучающимися выпускной квалификационной работы является заключительным модулем. Защита проводится в форме устного доклада с применением презентационного материала.

Кроме доклада по теме исследования, обучающийся отвечает на вопросы членов комиссии, председателя и присутствующих лиц. Ответы должны быть четкими, лаконичными, по существу.

Время прохождения модуля: 3-5 минут на презентацию исследования и 5 минут на ответы по вопросам.

Время прохождения модулей ограничено. По истечению времени, отведенного на выполнение модуля, задания изымаются, а доклад останавливается.

Обучающиеся работают в учебной аудитории на предоставленном организаторами мультимедийном оборудовании, компьютерах (ноутбуках), специализированном оборудовании.

Таблица 12

**Уровень сформированности общих компетенции на контрольном этапе**

ОК	Контрольная группа	Экспериментальная группа
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	33%	75%
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	31%	58%
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	35%	66%
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	34%	71%
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	32%	77%
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	30%	79%
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	35%	71%
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	30%	75%
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	33%	69%

Следовательно, методика обучения студентов на основе технологии эдьютейнмента явилась фактором, стимулирующим не только формирование общих компетенций, но мотивацию студентов, что подтверждается наглядно в динамике роста высокого уровня мотивации обучающихся экспериментальных

групп за счет создания функциональных, мотивационных, положительных организационных, содержательных педагогических условий. Анализ результатов обучающего эксперимента дает основание для вывода: методика обучения студентов на основе игровой технологии эдьютейнмента является эффективной. Таким образом, гипотеза, сформулированная в диссертационном исследовании, подтверждена.

В ходе эксперимента была определена готовность педагогов осваивать Эдьютейнмент технологию: по итогам эксперимента было проведено анкетирование педагогов с целью определения их готовности к внедрению технологии. Система повышения квалификации педагогов, выстраиваемая в техникуме, способствовать росту профессионального мастерства педагогов в направлении эдьютейнмент-технологии.

## **Выводы по второй главе**

Таким образом, раскрыты основы реализации технологии Эдьютейнмент в системе мониторинга качества профессионального образования на примере внедрения в образовательный процесс обучающихся системы СПО по специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике.

Один из результатов исследования - создание трехсторонней системы оценки сформированности общих компетенций. Содержание системы направлено на реализацию образовательных стандартов, включая в себя поэтапный контроль сформированности общей компетенции, уровня развития и мотивации студентов, качества их общеобразовательной подготовки. В ходе эксперимента определено, что при применении технологии Эдьютейнмент представляется возможным сделать процесс формирования общих компетенций возможной реализацией образовательного стандарта более интенсивным и результативным.

Следующим результатом исследования является разработка системы оценки общих компетенций с использованием структурных единиц – дескрипторов, позволяющих в полной мере и объективно оценить уровень сформированности общих компетенций обучающихся в процессе получения образования по специальности 38-ой группы.

Исследование технологии эдьютейнмент как мотивирующего фактора позволило определить повышение познавательного интереса с использованием совокупности методов эдьютейнмент, что характеризуется ростом уровня мотивации обучающихся в процессе эксперимента.

В ходе исследования создана и внедрена специальная система повышения квалификации педагогов, основными принципами которой являлись принципы технологии Эдьютейнмент.

Гипотеза исследования доказана, задачи решены, получены необходимые экспериментальные данные.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Общество крайне заинтересовано в формировании общих компетенций, на их наличии у выпускника техникума настаивают работодатели, зачастую для них наличие общих компетенций важнее некоторых профессиональных – их работодатель может помочь сформировать, а формировать общие компетенции он не умеет и не будет.

Таким образом, в теоретической главе выпускной квалификационной работы проанализировано понятие эдьютейнмент с разных позиций:

- как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение и увлечение;
- как особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету, мотивации к обучению, дальнейшем привлечении с получением удовольствия от процесса обучения и конечном увлечении со стойким интересом к процессу обучения»;
- как путь внедрения современных форм развлечения в систему традиционных лекций, уроков, занятий, семинаров и мастер классов;
- как возможность сбалансировать эмоции пользователя с помощью экрана компьютера, наполненного яркой графикой и дизайном, а также убедить пользователей, что обучение является увлекательным процессом;
- как интересное сочетание традиционного содержания и методов обучения в контексте новых игровых технологий.

В результате анализа определений различных авторов, сформулировано рабочее определение исследуемого понятия. Так, эдьютейнмент - это совокупность интерактивных методов преподавания, реализация которых требует использования технических средств обучения и формирования эмпирической среды образовательного процесса.

Для определения эдьютейнмент как технологии, прежде всего, рассмотрено понятие технология обучения. Оно подразумевает упорядоченную совокупность взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения,

которая характеризуется наличием цели, плана, средств и приемов, элементов (участников), управляемости, воспроизводимости, гарантированного достижения цели. Указана классификация групп технологий, построенных на основе активизации и интенсификации деятельности обучающихся: игровые технологии, проблемное обучение, технология современного проектного обучения, интерактивные технологии и др.

Анализ научной литературы дает основание рассматривать эдьютейнмент в качестве технологии обучения, отвечающей представленным ниже характеристикам технологичности. Развитие методов современного игрового, активного обучения обусловило появление и становление эдьютейнмента в качестве самостоятельной игровой технологии обучения.

Так, игровая технология эдьютейнмента определена следующим образом:

- игровая технология эдьютейнмента базируется на идее обучения с акцентом на увлечение, эмоциональную окрашенность процесса обучения и повышенную мотивацию к обучению;
- опирается на положения когнитивного, коммуникативно-деятельностного, системного и компетентностного подходов;
- представляет собой упорядоченную совокупность чередующихся разнообразных современных технических, дидактических средств, приемов и взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения;
- характеризуется управляемостью, воспроизводимостью, системностью, гарантированностью достижения цели.

Рассмотрены некоторые методы реализации технологии эдьютейнмент: веб-квеста, СДО, онлайн-курс.

Рассматривая опыт применения технологии эдьютейнмент в формате открытое пространство, свободная лекция и кейс-стади, необходимо отметить достоинства и недостатки использования данных методов. Безусловно, они коррелируются с территориальной принадлежностью применения: в отечественном формате можно выделить одни черты, а на основе зарубежного – другие. Во всяком случае, сравнительный анализ позволил представить общую

картину особенностей применения исследуемой технологии в России и за рубежом.

Один из результатов исследования - создание трехсторонней системы оценки сформированности общих компетенций. Так, при применении технологии Эдьютейнмент представляется возможным сделать процесс формирования общих компетенций возможной реализацией образовательного стандарта более интенсивным и результативным.

В ходе исследования создана и внедрена специальная система повышения квалификации педагогов, основными принципами которой являлись принципы технологии Эдьютейнмент.

Уровень мотивации обучающихся по результатам диагностики повысился, уровень сформированности общих компетенций достиг высокого значения, следовательно, методика обучения студентов на основе технологии эдьютейнмента явилась фактором, стимулирующим не только формирование общих компетенций, но мотивацию студентов, что подтверждается наглядно в динамике роста высокого уровня мотивации обучающихся экспериментальных групп за счет создания функциональных, мотивационных, положительных организационных, содержательных педагогических условий. Анализ результатов обучающего эксперимента дает основание для вывода: методика обучения студентов на основе игровой технологии эдьютейнмента является эффективной. Таким образом, гипотеза, сформулированная в диссертационном исследовании, подтверждена.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный стандарт среднего профессионального образования по специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике [Электронный ресурс] – Российское образование. – [http://www.edu.ru/db/mo/Data/d\\_14/m834.pdf](http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_14/m834.pdf) (дата обращения 01.03.2017).
2. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] // Информационно-коммуникационные технологии в обучении: Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции, 2014 – С. 45-47.
3. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Электронный ресурс] – Игразование. - <http://wm-help.net/lib/b/book/3792212651/34> (дата обращения 01.03.2017).
4. Божович, Л.И. Проблемы формирования личности [Текст] / Л.И. Божович. – М.: Педагогика, 2005. – 321 С.
5. Борисова, А. А. Дистанционное обучение: организационные и технологические аспекты [Электронный ресурс] – СДО. – <https://cyberleninka.ru/article/n/distantcionnoe-obuchenie-organizatsionnye-i-tehnologicheskie-aspekty> (дата обращения: 05.06.2018).
6. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] - Информационные технологии в образовании – <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения: 05.06.2018).
7. Викторова, Т.С. Организация самостоятельной работы студентов с использованием информационных технологий [Текст] // Современные образовательные технологии и методы их внедрения в систему обучения: Материалы научно–методической конференции. Вязьма: ВФ ГОУ МГИУ, 2015. – С. 23.
8. Выготский, Л.С. Психология познания [Текст] /Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1977. – 214 С.
9. Галанина, М.А. Система дистанционного обучения ТТИПКиС МЦК [Электронный ресурс] – МЦК. – <http://sdo.mck72.ru/course.html> (дата обращения: 23.10.2017).



10. Гамезо, М.В. Возрастная и педагогическая психология [Текст] / Гамезо М.В. – Просвещение, 1984. – 445 С.
11. Гейхман, Л.К. Педагогические технологии в современном инновационном образовании [Текст] // Язык и культура в современном социокультурном пространстве: сб. материалов и науч. ст. I Междунар. науч.-практ. конф. - Челябинск: Изд-во ЮУрГИИ им. П. И. Чайковского. – 2015. – С. 93-97.
12. Гущина, О.М., Массовые открытые онлайн-курсы в системе подготовки студентов СПО [Текст] // Образование и наука. – 2017. – № 7. С. 119–136.
13. Дейкина, А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения [Текст] / А.Ю. Дейкина. – М.: Просвещение, 2015. – 345 С.
14. Драгальчук, Е.А. English-Russian dictionary of computer terms. Англо-Русский словарь компьютерных терминов [Текст] / Е.А. Драгальчук. – М.: Просвещение, 2016. – 370 С.
15. Дыбина, О.В. Игровые технологии ознакомления с предметным миром [Текст] // Педагогическое общество России: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием 20 – 22 апреля 2014 года. – Челябинск: Изд-во «Печатник», 2012. – С. 20 – 21.
16. Дьяконова, О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике [Текст] // О.О. Дьяконова. Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.
17. Ермолаева, М.В. Психолого-педагогическая практика в системе образования [Текст] / М.В. Ермолаева, А.Е. Захарова, Л.И. Калинина, С.И. Наумова. – М.: Просвещение, 2010. – 336 С.
18. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие [Текст] / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2015. – 112 С.
19. Железнякова, О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке [Текст] // О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова // Alma Mater. – 2013. – № 2. – С. 67–70.

- 20.Зайцева, И.А. Формирование познавательного интереса к учению: учеб. пособие для студ. вузов [Текст] / И.А.Зайцева. – Ноябрьск, 2010. – 120 С.
- 21.Занько, С.Ф.. Игра и ученье [Текст] / С.Ф. Занько. – М.:Просвещение, 2013. – 226 С.
- 22.Звонников, В.И. Контроль качества обучения при аттестации: компетентностный подход [Текст] / В.И. Звонников – М.: Логос, 2013. – 272 С.
- 23.Зимняя, И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании [Текст] / И.А. Зимняя. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2014. – 213 С.
- 24.Инновационные методы и подходы в обучении взрослых: отечественный и зарубежный опыт: сборник материалов семинара по методике Е.В. Водопьян / под ред. М.А. Галаниной, Л.М. Федоряк, И.А. Казакова. – Тюмень: типография «Маяк», 2017. – 80 С.
- 25.Исаева, Т.Е. Новые европейские технологии формирования компетенций [Текст] // Материалы Международной научно-практической Интернет-конференции «Преподаватель высшей школы в XXI веке». – Ростов-н/Д., 2015. – С. 30-32.
- 26.Кобзева, Н. А. Эдьютейнмент как современная технология обучения [Текст] // Ярославский пед. вестник, 2012. – С. 192–195
- 27.Кобзева, Н.А. Edutainment как современная технология обучения [Текст] // Н.А. Кобзева. Ярославский педагогический вестник. – 2012. – Т. 2. – № 4. – С. 192–195.
- 28.Костаева, Т.В. К вопросу об исследовании устойчивого познавательного интереса учащихся [Текст] // Костаева, Т.В. Педагогика сотрудничества: проблемы образования молодежи. – 2013. – №10. – С. 8 – 14.
- 29.Кувшинов, С.В. Эдьютейнмент: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – POLYMEDIA.RU – <http://www.polymedia.ru/ru/news/142.htm> (дата обращения 22.12.2015).

- 30.Кулюткин, Ю.Н. Мотивация познавательной деятельности [Текст] / Ю.Н. Кулюткин, Г.С. Сухобская. – М.: Просвещение, 1972. – 97 С.
- 31.Курышева, И.В. Классификация интерактивных методов обучения в контексте самореализации личности учащихся [Текст] // Курышева И.В. Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2012. – № 12. – С. 14-16.
- 32.Куторго, Н. А. Педагогический потенциал и возможности продуктивного обучения в техникуме [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. – 2009. – № 10. - С. 35-37.
- 33.Куторго, Н. А. Мониторинг создания внедрения инновационных учебно-методических комплексов укрупненного колледжа [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. - 2010. – № 12. – С. 34-37.
- 34.Куторго, Н.А. Анализ систем управления качеством зарубежного и российского профессионального образования [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. - 2011. – № 8. – С. 50-54.
- 35.Куторго, Н.А. Методика рейтинговой оценки качества работы сотрудников и структурных подразделений колледжа [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. - 2011. – № 12. – С. 40-42.
- 36.Куторго, Н.А. Модульно-компетентностная технология в техникуме [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. - 2010. – № 14. - С. 39-42.
- 37.Куторго, Н.А. Профессиональное образование без границ [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. - 2012. – № 13. – С. 42-45.
- 38.Куторго, Н.А. Создание организационно-педагогической структуры системы управления качеством профессионального образования в политехническом техникуме [Текст] // Куторго Н.А. Профессиональное образование. Столица. - 2011. – № 7. – С. 44-47.

39. Масловский, Е.К. English-Russian dictionary of computer science. Англо-Русский словарь по вычислительной технике и программированию [Текст] / Е.К. Масловский – М.: Академия, 2014. – 176 С.
40. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2017 г.). Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2017. – С. 140-146.
41. Морева, Н.А. Технологии профессионального образования [Текст] / Н.А. Морева – М.: ИЦ Академия, 2018. – 432С.
42. Никитина, И.В. Диагностическая и методическая работа в ОУ [Текст] / И.В. Никитина – Волгоград: Учитель, 2017. – 142С.
43. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Текст] // Николаева Н. В. Вопросы Интернет-образования. – 2012 – № 7. – С. 9-10.
44. Основы психологии: Практикум [Текст] / Ред.-сост. Л.Д. Столяренко. – М.: Просвещение, 2013. – 332 С.
45. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие [Текст] / П.И. Пидкасистый. – М.: Агентство, 1996. – 269 С.
46. Пройдаков, Э.М. EnglishRussian explanatory dictionary of terms and abbreviations of computer engineering, Internet and programming. Англо-Русский толковый словарь терминов и сокращений по ВТ, Интернету и программированию [Текст] / Э.М. Пройдаков. – М.: Академия, 2010. – 176 С.
47. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие [Текст] / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
48. Сластенин, В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст] / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2012. – 432 с.

49. Талызина, Н.Ф. Педагогическая психология [Текст] / Н.Ф.Талызин. – М.: Просвещение, 2010. –224 с.
- 50.Тихомирова, Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей: популярное пособие для родителей и педагогов [Текст] / Л.Ф. Тихомирова. – Ярославль: Академия развития, 2010. – 227 с.
- 51.Федоров, А.В. Медиаобразование: социологические опросы [Текст] / А.В. Федоров. – Таганрог: Изд-во Кучма, 2007. – 228 с.
- 52.Федоров, В.А. Педагогические технологии управления качеством профессионального образования [Текст] / А.В. Федоров. – М.: ИЦ Академия, 2008. – 208 с.
- 53.Фридман, Л.М. Психологический справочник учителя [Текст] / Л.М. Фридман, И.Ю. Кулагина. – М.: Просвещение, 1999. – 175 с.
- 54.Харламов, И.Ф. Педагогика: учебное пособие [Текст] / И.Ф. Харламов. М.: Юристъ, 1997. – 512 с.
- 55.Щукина Г.И. Методы изучения и формирования познавательных интересов учащихся [Текст] / Г.И. Щукина. – М.: Педагогика, 1971. – 358 с.
- 56.Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся [Текст] / Г.И. Щукина. – М.: Педагогика, 1988. – 208 с.
- 57.Щукина, Г.И. Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 1979. – 97 с.
- 58.Щукина, Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике [Текст] / Г.И. Щукина. – М.:Просвещение, 1971. – 201 с.
- 59.Buckingham, D. Selling learning: towards a political economy of edutainment media [Электронный ресурс] – Culture and Society – <https://www.cliffsnotes.com/study-guides/sociology/culture-and-societies/culture-and-society-defined> (дата обращения 10.05.2018).
- 60.Dewey, J. My Pedagogic Creed [Электронный ресурс] – School Journal – <http://dewey.pragmatism.org/creed.htm> (дата обращения 15.04.2018).

61. Donovan, R. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective [Электронный ресурс] – Cambridge: Cambridge Univ. Press – [https://www.researchgate.net/publication/285928915\\_Principles\\_and\\_practice\\_of\\_social\\_marketing\\_An\\_international\\_perspective](https://www.researchgate.net/publication/285928915_Principles_and_practice_of_social_marketing_An_international_perspective) (дата обращения 15.04.2018).
62. Kasinathan, K. Technology in Edutainment // International Journal of Education and Research, Volume 14, Issues 6, 2014, Pages
63. Okan, Z. Edutainment: is learning at risk? // British Journal of Educational Technology, Volume 34, Issue 3, 2003, Pages 255–264  
Perrone, C. Computer Networks and ISDN Systems // Elsevier, Volume 28, Issues 7–11, 2016, Pages 23-25
64. Paraskeva, F. Computers & Education // Elsevier, Volume 54, Issue 2, 2017, Pages 498–505
65. Wang, Y. Эдьютейнмент technology – a new starting point for education development of China // Frontiers in Education Conference, Volume 54, Issue 2, 2017, Pages 498–505

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### Сравнительный анализ отечественного и зарубежного опыта реализации технологии эдьютейнмент

Метод в рамках технологии эдьютейнмент	Российский опыт	Преимущества	Недостатки	Зарубежный опыт	Преимущества	Недостатки
1	2	3	4	5	6	7
Свободная лекция	«Шоу сумасшедшего профессора Николая»	Повышение уровня включенности обучающихся в образовательный процесс, формирования познавательного интереса к предметам физико-математического цикла	Затратность организации и проведения	Научно-популярные музеи: «Юнибакен» в Стокгольме	Возможность погрузиться в атмосферу тематики выставки и вступить в свободный диалог с модератором	Недоступный для некоторых слоев населения уровень цен
	Проектная лаборатория в рамках регионального проекта «Моя территория»	Повышение качества проектов и инициатив	Недостаточный уровень социальной поддержки и информированности возможных участников проекта	-	-	-
Продолжение таблицы						
Метод в рамках технологии эдьютейнмент	Российский опыт	Преимущества	Недостатки	Зарубежный опыт	Преимущества	Недостатки

1	2	3	4	5	6	7
Открытое пространство	Изучение иностранного языка в маленьких кафе, кофейнях или ресторанах – «спитинг»	Соответствующая месту проведения спитинга атмосфера поддерживает, а не блокирует познавательную инициативу	Влияние факторов внешней среды	Проект по изучению иностранных языков «Иностранный язык +»	Возможность совмещать занятия спортом и танцами с изучением иностранного языка	Затратность организации и проведения
	Петербургский воркшоп креативных решений WHY NOT?	Приобретение участниками опыта решения реальных бизнес-кейсов	Необходимость овладения базовым уровнем знаний и умении в области бизнес-проектирования	Методика First Track (тематические прогулки)	Стимулирование интереса посредством погружения в критическую ситуацию	Вероятность ошибочного применения предоставленных фраз
Кейс-стади	Бизнес-симулятор Ритейл Арена (игровая модель)	Возможность обретения практических навыков	Приостановление реального рабочего процесса	американский проект TED (Technology Entertainment Design)	распространение новаторских идей в различных областях знания	Недостаточная доступность проекта



Задачи обучения в традиционном и компетентностном подходе

Задачи обучения в традиционном «знаниевом» подходе	Задачи обучения в компетентностном подходе
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Сформировать ЗУН</li> <li>– Развивать нравственное начало;</li> <li>– Прививать дисциплину;</li> <li>– Развивать чувство ответственности;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Привить учение самостоятельно получать информацию и определять цель и задачи деятельности;</li> <li>– Привить умение идентифицировать явления действительности и объяснять причины их возникновения, прогнозировать дальнейшую динамику;</li> <li>– Привить умение анализировать явления современности с позиции прогресса в разных областях науки;</li> <li>– Привить умение анализа ситуации и принятия оптимального варианта решения;</li> <li>– Привить необходимость решения профессиональных проблем, связанных в первую очередь с выбором.</li> </ul>

Признаки проявления общих компетенций обозначенных в ФГОС для групп подготовки специалистов среднего звена

Общие компетенции	Признаки проявления компетенций
<p>ОК1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес</p>	Аргументирует свой выбор в профессиональном самоопределении
	Определяет социальную значимость профессиональной деятельности
	Выполняет самоанализ профессиональной пригодности
	Определяет основные виды деятельности на рабочем месте и необходимые орудия труда
	Определяет перспективы развития в профессиональной сфере
	Изучает условия труда и выдвигает предложения по их улучшению
	Определяет положительные и отрицательные стороны профессии
	Определяет ближайшие и конечные жизненные цели профессиональной деятельности
	Определяет пути реализации жизненных планов
	Участствует в мероприятиях способствующих профессиональному развитию
	Определяет перспективы трудоустройства
<p>ОК2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество</p>	Прогнозирует результаты выполнения деятельности в соответствии с задачами
	Находит способы и методы выполнения задачи
	Выстраивает план (программу) деятельности
	Подбирает ресурсы (инструмент, информацию и т.п.) необходимые для решения задачи
	Анализирует действия на соответствие эталону (нормам) оценки результатов деятельности
	Анализирует результат выполняемых действий и выявляет причины отклонений от норм (эталона)
	Определяет пути устранения выявленных отклонений
	Оценивает результаты своей деятельности, их эффективность и качество
<p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность</p>	Описывает ситуацию и называет противоречия
	Оценивает причины возникновения ситуации
	Определяет субъектов взаимодействия в возникшей ситуации
	Находит пути решения ситуации
	Подбирает ресурсы (инструмент, информацию и т.п.) необходимые для разрешения ситуации
	Прогнозирует развитие ситуации
	Организует взаимодействие субъектов-участников ситуации
	Берет на себя ответственность за принятое решение

ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач	Выделяет профессионально-значимую информацию (в рамках своей профессии)
	Выделяет перечень проблемных вопросов, информацией по которым не владеет
	Задаёт вопросы, указывающие на отсутствие информации, необходимой для решения задачи
	Пользуется разнообразной справочной литературой, электронными ресурсами
	Находит в тексте запрашиваемую информацию (определение, данные и т.п.)
	Сопоставляет информацию из различных источников
	Определяет соответствие информации поставленной задаче
	Классифицирует и обобщает информацию
	Оценивает полноту и достоверность информации
	ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
Извлекает информацию с электронных носителей	
Использует средства ИТ для обработки и хранения информации	
Представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения	
Создает презентации в различных формах	
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами	Устанавливает позитивный стиль общения
	Выбирает стиль общения в соответствии с ситуацией
	Признает чужое мнение
	При необходимости отстаивает собственное мнение
	Принимает критику
	Ведет деловую беседу в соответствии с этическими нормами
	Соблюдает официальный стиль при оформлении документов
	Составляет отчеты в соответствии с запросом и предъявляемыми требованиями
	Оформляет документы в соответствии с нормативными актами
	Выполняет письменные и устные рекомендации руководства
	Общается по телефону в соответствии с этическими нормами
Способен к эмпатии	
Организует коллективное обсуждение рабочей ситуации	
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий	Проводит совещания
	Ставит задачи перед коллективом
	При необходимости аргументирует свою позицию
	Осуществляет контроль в соответствии с поставленной задачей
	Конструктивно критикует с учетом сложившейся ситуации
	Организует работу по выполнению задания в соответствии с инструкциями
	Организует деятельность по выявлению ресурсов команды

	Участвует в разработке мероприятий по улучшению условий работы команды
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации	Анализирует собственные сильные и слабые стороны
	Определяет перспективы профессионального и личностного развития
	Анализирует существующие препятствия для карьерного роста
	Составляет программу саморазвития, самообразования
	Определяет этапы достижения поставленных целей
	Определяет необходимые внешние и внутренние ресурсы для достижения целей
	Планирует карьерный рост
	Выбирает тип карьеры
	Участвует в мероприятиях, способствующих карьерному росту
	Владеет навыками самоорганизации и применяет их на практике
Владеет методами самообразования	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Определяет технологии, используемые в профессиональной деятельности
	Определяет источники информации о технологиях профессиональной деятельности
	Определяет условия и результаты успешного применения технологий
	Анализирует производственную ситуацию и называет противоречия между реальными и идеальными условиями реализации технологического процесса
	Определяет причины необходимости смены технологий или их усовершенствования
	Указывает этапы технологического процесса, в которых происходят или необходимы изменения
	Определяет необходимость модернизации
	Генерирует возможные пути модернизации
	Дает ресурсную оценку результата модернизации (экономическую, экологическую и т.п.)
	Составляет алгоритм (план) действий по модернизации
Проектирует процесс модернизации	

Формы и методы контроля и оценки по определению сформированности ОК

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Демонстрирование интереса к будущей профессии и проявления к ней устойчивого интереса	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения программы
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Демонстрирование выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач	Оценка результативности работы обучающегося при выполнении практических заданий
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	Демонстрирование решения проблем, оценки рисков и принятия решений в нестандартных ситуациях	Оценка результативности работы обучающегося при выполнении заданий
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Показ применения эффективного способа поиска необходимой информации, применения различных источников	Оценка эффективности работы с источниками информации
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	Демонстрирование навыков использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения программы
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	Демонстрация координированных действий с другими участниками общения, контроля своего поведения, умения воздействовать на партнера общения и др.	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимся в процессе освоения программы
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.	Демонстрирование способности организации и контроля деятельности подчиненных	Интерпретация результатов наблюдений за обучающимися

<p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p>	<p>Демонстрирование стремления к самопознанию, самооценке, саморегуляции и саморазвитию. Демонстрирование понимания роли повышения квалификации для саморазвития и самореализации в профессиональной и личной сфере</p>	<p>Оценка результативности работы обучающегося при выполнении практических заданий</p>
<p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	<p>Показ применения эффективного способа поиска инноваций в области профессиональной деятельности.</p>	<p>Участие в семинарах по производственной тематике</p>

Шкала дескрипторов общих компетенций (ОК) студентов техникума

	Наименование Общей компетенции (ОК)	Отрицательные дескрипторы: ОК не сформирована	Шкала	Положительные дескрипторы: ОК сформирована
1	2	3	4	5
1.	Понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявляет к ней устойчивый интерес.	Не может идентифицировать профессию на рынке труда.	A B C D E	Ориентируется в области профессиональной деятельности на рынке труда
		Не понимает роли профессии в развитии отрасли	A B C D E	Выделяет важность своей профессии на рынке труда
		Не интересуется собственным профессиональным развитием	A B C D E	Отождествляет свое профессиональное предназначение с будущей профессией
		Демонстрирует равнодушие к выбранной профессии	A B C D E	Принимает участие в мероприятиях, связанных с выбранной профессиональной карьерой
		Не может определить перспективы профессионального развития и трудоустройства	A B C D E	Строит траекторию профессионального развития
2.	Организовывает собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения задач, оценивает их эффективность и качество.	Не может составить план действий и следовать ему	A B C D E	Составляет рациональный план действий
		Мысли и действия субъекта носят хаотичный характер, не продуктивен	A B C D E	Работает продуктивно и нацелен на результат
		Не способен к выполнению индивидуальных заданий	A B C D E	Обладает способностью к самостоятельной постановке целей и их достижению
		Не способен выбрать путь реализации идей	A B C D E	Способен абстрактные представления о цели превратить в результат
		Не пытается совершенствоваться	A B C D E	Развивает творческий потенциал,

				демонстрирует креативный подход
		Обладает неадекватной профессиональной самооценкой	A B C D E	Оценивает собственные умения объективно
		Не управляет собственным поведением	A B C D E	Реализует самоконтроль
3.	Принимает решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность	Не способен выбрать путь реализации задуманного	A B C D E	Обладает стремлением к достижению цели
		Не стремится управлять ситуацией, «плывет по течению»	A B C D E	Выявляет причины развития ситуации и управляет ей
4.	Осуществляет поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Отсутствует навык поиска нужной информации	A B C D E	Может найти интересующую информацию в разных источниках
		Не воспроизводит самостоятельно полученную информацию	A B C D E	Систематизирует и презентует материал
		Речь бедна и лишена логики	A B C D E	Умеет вести профессиональные дискуссии
5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии профессиональной деятельности.	Не в состоянии применить информационно-коммуникационные технологии, не владеет инструментарием при обработке получаемых данных.	A B C D E	Обрабатывает получаемую информацию, моделирует новые информационные продукты с использованием знания ИКТ- технологий
		Не использует цифровые образовательные ресурсы в учебной и профессиональной деятельности	A B C D E	Владеет информационно-поисковыми, информационно-справочными программными средствами для профессионального саморазвития



		Не считает нужным осваивать новые технические и обучающие средства, необходимых для образования и развития.	A B C D E	Использует любую возможность для получения дополнительных знаний, интересуется средствами их воспроизводства.
6.	Работает в коллективе и в команде, эффективно общается с коллегами, руководством, потребителями.	Отвергает любое мнение, отличное от собственного	A B C D E	Прислушивается к интересам группы
		Не способен к проявлению толерантности и созданию консенсуса	A B C D E	Обладает способностью «Договориться»
7.	Брат на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	Проявляет конформизм и пассивное отношение в процессе работы	A B C D E	Ответственен и стремится к установлению профессиональных связей
		Не стремится к налаживанию контактов	A B C D E	Создает систему управления общих процессом деятельности
8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Не стремится самостоятельно изучать профессиональные вопросы	A B C D E	Использует современную литературу и все возможные источники для формирования собственного профессионального потенциала
		Отсутствует стремление к обретению новых ЗУНов	A B C D E	Организует собственную образовательную программу с позиции стремления к самосовершенствованию
9	Ориентируется в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	Не интересуется новшествами в системе профессиональных знаний	A B C D E	Использует новые технологии и методы работы
		Не способен адаптироваться к смене технологии	A B C D E	Действует в соответствии с прогрессивными инновационными установками

		Отсутствует стремление к получению знаний	А В С D E	Обладает коммуникативной способностью к освоению информации
--	--	---	-----------	--