

**А. И. Горбачева**, кандидат технических наук  
*Институт бизнеса БГУ, Минск, Беларусь*

### **ПРОЕКТНОЕ ОБУЧЕНИЕ В ВУЗЕ: ПЛАНИРОВАНИЕ И ВНЕДРЕНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС**

*Статья посвящена проектной методике обучения студентов в вузах. Современная организация проектного метода предполагает постоянное внедрение, обновление и мониторинг новейших виртуальных и визуальных технологий и методик. В статье исследуются возможности использования селфи-технологий, алгоритм квест-технологий на этапе планирования и сдачи проекта. Сформулированы этапы реализации проектного метода при подготовке менеджеров.*

**Ключевые слова:** проектное обучение, проектная технология образования, участники проекта, селфи, селфи-технология, квест

**A. I. Gorbacheva**, PhD in Engineering sciences  
*School of Business of BSU, Minsk, Belarus*

### **PROJECT-BASED LEARNING IN HIGH SCHOOL: PLANNING AND IMPLEMENTATION OF NEW TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS**

*The article is devoted to the project method of teaching students in universities. Modern organization of the project method involves the constant introduction, updating and monitoring of the latest virtual and visual technologies and techniques. The article investigates the possibility of using selfie technologies, the algorithm of quest technologies at the stage of planning and delivery of the project. The stages of implementation of the project method in the preparation of managers are formulated.*

**Keywords:** project training, project technology of education, project participants, self, self-technology, quest

Современные образовательные технологии направлены не столько на передачу знаний, сколько на увеличение интереса к овладению знаниями, их углублению, к исследованиям, открытиям, на усиление мотивации самообразования и т. п. Абсолютно очевидно, что сейчас существует сильный интерес к IT-технологиям, особенно в молодежной среде. Причем желание овладеть новыми навыками в виртуальной среде часто неосознанное. Нужно бесплатно скачать фильм или игру – учатся пользоваться технологией BitTorrent. Есть необходимость снять интересное видео на телефон – изучают инструменты монтажа и обработки, захвата с экрана или тюнера, записывают звук с помощью специальных утилит, изучают титульные заставки, интерактивное меню и т. п. Естественно, преподаватели это замечают и пытаются использовать для обучения. Это с одной стороны.

С другой стороны, жизнь и общение стало очень сильно замыкаться на дуэт: я и компьютер (здесь и ноутбук, и айфон). Необходимо повышать степень коммуникации учащихся, одновременно давая им возможность показать свои знания и умения, сравнить с уровнем остальных, активизировать как соревновательный, конкурирующий эффект, так и эффект единения одного поколения, группы.

Все вышесказанное и привело к более осознанному изучению и использованию проектной технологии обучения [1] с обязательным участием 4–5 человек, а также с обязательным применением и внедрением новых техник и «фишек», применяемых в молодежной среде (селфи, квесты).

Как известно, проект – буквально «брошенный вперед», т. е. прототип, прообраз какого-либо объекта или вида деятельности [2]. Настоящий проект в вузовском образовании должен стать инструментом познания не только какой-то методики или области знаний, но и окружающего мира в целом, как места применения данных изучаемых вещей, а также должен способствовать развитию самого учащегося. Можно читать сколько угодно книг, запоминать формулы и формулировки, но только публичная презентация и обсуждение дисциплинирует ум и речь, развивает логику, выявляет главное, ставит точки над «i». Проект должен дать возможность поупражняться в public talk, в устном общении, научиться грамотно формулировать свои мысли, что необходимо человеку с высшим образованием.

Основные преимущества проектного обучения, на которые делался упор при разработке проекта для будущих менеджеров:

- постоянное взаимодействие участников выполняемого проекта. Это легко осуществляется, мониторится и контролируется с помощью чатов либо форумов;
- высокий уровень коллективизма. Обязательность участия каждого учащегося определяется и проверяется как на этапе планирования, так и в процессе осуществления проекта;
- уровень управления проектом основывается на предложениях участников, с обязательной визуализацией.
- современное наглядное представление результатов проектов в виде презентаций, видеороликов и форм их дальнейшего продвижения.

Использование новых технологий и молодежных приоритетов вносит свой вклад в активизацию и повышение мотивации обучения. Например, всем хорошо известно значение слова «селфи» (англ. selfie, от self – сам, себя). К 2013 году слово selfie стало достаточно распространенным для того, чтобы быть включенным в Оксфордский онлайн-словарь английского языка [3]. Феномен «селфи» многие объясняют тем, что большинство людей имеет потребность нравиться окружающим, а также желает оставить о себе приятное впечатление. Сегодня, чтобы тебя заметили и говорили о тебе, не обязательно совершать что-то героическое или яркое. Достаточно сделать селфи с нужного ракурса и поместить его в социальных сетях. Лайки последуют незамедлительно, и цель будет достигнута. При разработке проекта в качестве эксперимента было предложено обязательно использовать селфи участников проекта в виде самопрезентации авторов.

Было поставлено обязательное условие, что самопрезентация детально проработана: внешний вид гармонирует с вербальным сообщением, сопутствующая информация понятна и несет некий смысл. И далее очень интересно наблюдать, как эта информация извлекается слушателями на презентации проекта: эмоционально или рационально, неосознанно или осознанно, критично или некритично, как модификация пройденного опыта или как новый опыт и т. д. Современные учащиеся видят мельчайшие визуальные послы. Например, бренд, написанный на футболке, показывает предпочтения автора в стратегии продвижения товара. Для авторов, презентующих проект, также очень интересно понимание мотивов слушателей. Почему человек (группа, общность) именно эту информацию извлекает, и зачем ему (им) это нужно (мотивация, стратегия и т. п.).

Привлечь внимание, создать себе (и проекту) определенную рекламу, «сконструировать» тот или иной имидж с помощью селфи очень легко. Но это только отвлекает внимание, разряжает обстановку. Селфи не удастся скрыть погрешности проекта, все равно рано или поздно придется шаг за шагом решать ту или иную задачу, искать алгоритм, который будет приносить удовольствие себе самому и пользу окружающим.

Еще одна «фишка» молодежной аудитории – участие в квестах. В общем смысле квесты (от английского слова quest – поиск) – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету [4].

Интересно, что впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего. Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в Интернете.

В молодежном сленге, квест – это интеллектуальная, подвижная, развивающая командная игра для активных людей. По сути квест от проектной образовательной технологии отличается только одно слово – «подвижная».

Если подвижность перенести в виртуальную среду, т. е. требования к сценарию подготовки ответов на тот или иной проект обязательно будут содержать видеоролики, т. е. движущиеся картинки и персонажи, то можно констатировать, что современный образовательный проект с использованием селфи-технологий, видео-практик – это и есть квест.

Таким образом, основной алгоритм проекта в вузе:

- преподаватель определяет только конечную цель и задачи проекта;
- участники предлагают механизмы решения задач и согласовывают с преподавателем планируемую модель проекта, основанную на современных принципах визуализации;
- преподаватель учитывает особенности учебной деятельности вуза и обеспечивает рациональное распределение учебного времени на самостоятельную и аудиторную работу в соответствии с объемом изучаемого материала;
- преподаватель разрабатывает адекватные критерии оценки проектной деятельности студентов;
- участники презентуют проект (оптимально – в аудитории, допустимо – в виртуальной среде с возможностью комментирования и оценивания).

Теперь стоит остановиться на текущих ограничениях в использовании проектной технологии обучения:

- низкая мотивация преподавателей к использованию проектной технологии из-за большой аудиторной нагрузки, низкой адаптации учебных программ к возможности постоянного изменения технологий;
- недостаточный уровень у учащихся умений исследовательской деятельности, открытости и самостоятельности;
- нечеткость определения критериев оценки работы над проектом.

### **Список использованных источников**

1. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение : учеб. пособие / Н. В. Матяш. – М., 2012. – 160 с.
2. Курьшева, С. Н. Эффективность применения метода проектного обучения [Электронный ресурс] / С. Н. Курьшева // Теория и практика образования в современном мире : материалы VII Междунар. науч. конф., Санкт-Петербург, июль 2015 г. – СПб., 2015. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/152/8470/>. – Дата доступа: 06.03.2019.
3. Лябина, А. Феномен селфи, или Почему весь мир стал одержим самолюбованием / А. Лябина // Комсомольская правда. – 2016. – 24 августа. – С. 5.
4. Егоренко, О. А. Квест как элемент культурного досуга / О. А. Егоренко, Е. Г. Веденеева // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2017. – № 2. – С. 92–105.