В результате рефлексии хочется сказать, что в процессе работы студенты столкнулись с такими проблемами, как работа с сайтом pubmed.ru, были трудности в организованности коллектива, но в конечном счете все разрешилось. Также возникали трудности в оформлении образовательного маршрута, однако после консультации, проведенной в режиме онлайн, студенты успешно справились с поставленной задачей.

Также студенты отмечают, что в процессе выполнения проекта получили много новых и полезных знаний при анализе литературы, рассмотрели основные загрязнители атмосферного воздуха, изучили вероятные последствия загрязнения воздушного бассейна.

1. Бабок Н.В. Значимость самостоятельной работы студентов в процессе изучения иностранных языков // Практическая подготовка специалистов в условиях университетского образования: состояние, проблемы, перспективы / Материалы международной научно-практической конференции. Редколлегия: Н.А. Ракова [и др.] Издательство: Витебский государственный университет им. П.М. Машерова (Витебск). 2008. – С. 212-213.
2. Кошелева Ю. П. Проектная деятельность как условие развития педагогической деятельности в ВУЗе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. 2016. №8 (747) – С. 73-84
3. Мамонтова И.Ю. Методологические аспекты анализа рабочих программ // Московский экономический журнал. 2019. №13. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodologicheskie-aspekty-analiza-rabochih-programm> (дата обращения: 22.11.2020).
4. Мякишева Ю.В., Алешина Ю.А., Федосейкина И.В., и др. Способы изучения и оптимизации адаптации студентов-первокурсников к вузовской системе образования // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2017. №6-2 – С.269-273.
5. Субботина О. И. Проектная деятельность как средство формирования готовности к профессиональной деятельности // Образование: ресурсы, развития. Вестник ЛОИРО. 2017. № 2. – С. 67-72

Проценко Е.Г., Чигринова В.А.

Роль анимационной деятельности в обучении подростков

*ФГБОУ ВО «Самарский государственный институт культуры»
(Россия, Самара)*

doi: 10.18411/lj-01-2021-180

idsp: ljjournal-01-2021-180

Аннотация

В данной статье рассматривается проблема подросткового периода, а также изменение мировосприятия посредством участия в играх. В статье предпринята попытка обоснования ключевой роли анимационной деятельности при работе с подростками. Подчеркивается важность анимационной деятельности подростков в системе среднего профессионального образования.

Ключевые слова: игра, подросток, анимационная деятельность.

Abstract

This article examines the problem of adolescence, as well as changing the perception of the world through participation in games. The article attempts to substantiate the key role of animation activity when working with adolescents. The importance of the animation activity of adolescents in the system of secondary vocational education is emphasized.

Key words: game, teenager, animation activity.

Система среднего профессионального образования в современных условиях представляет собой структурированное педагогическое поле, направленное, в том числе на развитие творческой активности личности. Существует необходимость

применения инновационных подходов для выявления талантов подростков, а также для развития креативного мышления, актуального в современных реалиях.

Среди инновационных подходов наиболее действенным, на наш взгляд, будет являться внедрение анимационной деятельности в систему среднего профессионального образования (проведение и организация мероприятий; применение анимационной деятельности в качестве педагогического средства, направленного на помощь в организации основных видов деятельности). Анимационная деятельность на сегодняшний момент актуальна для многих педагогов, стремящихся улучшить и повысить профессиональный уровень.

Среди многочисленных форм работы с подростками в образовательных и досуговых учреждениях на сегодняшний день наибольшее предпочтение отдаётся развлекательным программам. В основе таких программ лежит игровая деятельность, в процессе которой формирование и становление личности осуществляется на базе доминирующих потребностей, креативных возможностей и представление собственных личных свойств, а также удовлетворение познавательных, коммуникативных, художественных, рекреационных потребностей подростка.

Как отметил в своем классическом исследовании Й. Хейзинг, «игра – всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования. Она распространяется буквально на все...» [4, с. 150]. В свою очередь, анимационная деятельность, решая многогранные задачи, формирует и развивает личность. Необходимо исследовать, в какой мере, и каким образом игровые технологии могут быть применены в системе среднего профессионального образования.

Долгое время развлекательно-игровые занятия трактовались исследователями как специфическая детская форма деятельности и изучались, в основном, в связи с задачами формирования подрастающего поколения. Между тем игры сопровождают человека на протяжении всех возрастных этапов.

В подростковом возрасте интерес к играм приобретает несколько иной характер. Впервые психологические особенности подросткового возраста описал С. Холл, указав на противоречивость поведения подростка (смена интенсивного общения на замкнутость, переход из неуверенности и сомнения и т.п.) [5]. Т.е. подростковый возраст представляется как кризисный период развития. Чувство взрослости – это психологический симптом начала подросткового возраста. По определению отечественного психолога Д.Б. Эльконина, чувство взрослости есть новообразование сознания, через которое подросток сравнивает себя с другими (взрослыми или товарищами), находит образцы для усвоения, строит свои отношения с другими людьми, перестраивает свою деятельность [6].

Переходность подросткового возраста, включает биологический аспект. Физические, физиологические, психологические изменения, появление сексуального влечения делают этот период исключительно сложным. Данный возрастной период характеризуется ориентацией юношей и девушек на собственную значимость в мире, их глубоко интересуют различные социальные явления, усиливается самоанализ, самоуглубление. В связи с этим у подростков замечается повышенная избирательность общения и его эмоциональная насыщенность. Будучи одним из самых существенных видов человеческой активности, игра относится к таким понятиям, которые на первый взгляд, кажутся совершенно простыми и ясными, однако при ближайшем рассмотрении обнаруживают большую неопределённость и противоречивость [3, с. 20]. Круг значений, охватываемых словом «игра», чрезвычайно широк.

Понятие "анимация" имеет латинское происхождение (anima - ветер, воздух, душа; animatus – одушевление) и означает воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность. Термин "анимация" появился впервые в начале XX в. во Франции в связи с введением закона о создании

различных ассоциаций и трактовался как деятельность, направленная на то, чтобы провоцировать и усиливать живой интерес к культуре, художественному творчеству [1, с. 5].

Аниматор (с англ. animator) – артист оформления; артист, изображающий каких-либо персонажей на различных мероприятиях, играет немаловажную роль в проведении анимационных программ. Необходимо отметить, что подростковый аниматор, с учетом знания психологии и воспитания детей и подростков, строит свою теорию, свои подходы и методы к созданию игровой анимационной программы [2, с. 5].

Процедуры игр синхронизируют и координируют творческую деятельность аниматоров, являющихся ее участниками. Таким образом, во время игры возникает своеобразный творческий коллектив, общий интеллектуальный потенциал которого значительно превосходит потенциал любого отдельно взятого аниматора. Подготовку и проведение игровых программ осуществляет группа аниматоров, сочетающих знания в области, задаваемой темой игры.

Игра, как технология, отвечает самым главным требованиям аниматоров при работе с подростками: она предоставляет подлинную свободу общения. К развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности подростков приводит только такая деятельность, в которой они на деле убедились бы, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависят от их собственных усилий и решений.

Учитывая то, что многие игры ориентированы на реальные ситуации, это дает подросткам увеличить свою психологическую устойчивость, которая в дальнейшем поможет избежать повышенного уровня тревожности свойственного для их возраста.

Рассмотрим те функции, которые, по нашему мнению, являются определяющими в анимационной деятельности с подростками:

- эмоционально-развлекательная (развитие у подростков интереса к игровой деятельности, желание играть в целях получения положительных эмоций и удовлетворения);
- познавательно-развивающая (обучение и разностороннее развитие подростков в игре);
- диагностическая (установление на основе игры психических, умственных и поведенческих особенностей подростков);
- коммуникативная (развитие контактно-устанавливающей речевой способности подростков);
- социально-этническая (воспитание у детей этнической культуры, толерантного отношения к культуре иного характера);
- терапевтико-коррекционная (создание благоприятных условий для психологического комфорта подростков в целях преодоления ими внутренних и поведенческих трудностей).

Таким образом, анимационная деятельность посредством игры дает подростку почувствовать свободу жизни. Принимая во внимание психологические особенности подросткового периода (возникновение чувства взрослости и реакция эмансипации, возникновение интереса к противоположному полу, развитие самосознания, реакция группирования сверстниками), можно сделать вывод о том, что подросток осознаёт, что он уже не ребёнок, замечая сильные изменения в своем физическом и половом развитии, и ищет возможности проявлять себя в творчестве, стремится креативно мыслить и создавать что-то новое. Игра делает повседневную жизнь более насыщенной, заменяет напряжение на радость; даже сложный материал занятия может превратить в увлекательное путешествие. Кроме того, игра помогает преодолевать психические трудности, часто возникающие в подростковом возрасте, и подстраивается

под физические, умственные и поведенческие особенности данного возрастного периода. Развитие коммуникативных способностей посредством анимационной деятельности особенно важно, так как именно через процесс общения человек познает мир на протяжении всей жизни.

1. Драгичевич-Шешич М., Культура: менеджмент, анимация, маркетинг: учебник для вузов – Новосибирск: Тигра, 2000. С. 165.
2. Никитинский М.В. Теоретические и исторические аспекты современной социокультурной анимационной деятельности / М.В. Никитинский // Вестник ПСТГУ. Серия IV. Педагогика. Психология. –2008. –№3. С. 28.
3. Тишкова М. Г. Тенденции распространения социокультурной анимационной деятельности в муниципальных образованиях современной России. <http://www.scienceforum.ru/2013/pdf/6038.pdf>
4. Хейзинга Й., "В тени завтрашнего дня", Пер. с нидерл./Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян.— М.: Прогресс, 1992. С. 464.
5. Холл С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте / С. Холл. - М.: Издательство газеты "Школа и жизнь" L'Ecole et La Vie, Типография "Север", 2017. С. 852.
6. Эльконин Д.Б. Психология детского развития/ Д.Б. Эльконин. М.: Просвещение, 2013. С. 420.

Птицына Е.В., Коновалова В.А.

Специфика организации внеурочной деятельности обучающихся по технологии

ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный педагогический университет»

(Россия, Петрозаводск)

doi: 10.18411/lj-01-2021-181

idsp: ljjournal-01-2021-181

Аннотация

В статье рассматривается специфика организации внеурочной деятельности по технологии, которая создает условия для самореализации личности обучающегося, развивает его творческие способности, формирует культуру труда. Рассматриваются и обосновываются условия эффективной организации внеурочной деятельности по технологии.

Ключевые слова: внеурочная деятельность по технологии, проблемное обучение, проектное обучение, технология содружества, игровые технологии.

Abstract

The article examines the specifics of organizing extracurricular activities in handicrafts, which create conditions for self-realization of a student's personality, develop their creative abilities, and form a culture of work. Here are examined the conditions of effective organization of extracurricular activities in handicrafts and the experience of its organization.

Keywords: extracurricular activities on technology, problem learning, project training, commonwealth technology, game technology.

Современные тенденции, происходящие в образовании, определяют изменение подходов к организации образовательного процесса. Создание единого образовательного пространства, переход на федеральные государственные образовательные стандарты обуславливают необходимость переориентации педагогического процесса на реализацию новых подходов к организации образовательного процесса в школе. В этих условиях наиболее остро актуализируется проблема развития личностного потенциала обучающихся: раскрытие их возможностей, творческих способностей, активности, самостоятельности и самореализации в различных видах деятельности.