

ПРИЛОЖЕНИЕ Аналоговый анализ

Аналоговый анализ инновационных практик исследовательского обучения

В отечественной педагогике разработано множество методов, способствующих развитию творческих способностей учащихся. Сюда относятся: методы проблемного и развивающего обучения, эвристические методы решения проблем, технологии игрового и контекстного обучения, научные методы (методы самой науки), проектное обучение и др.

Исследовательское обучение – особый подход к обучению, построенный на основе естественного стремления ребенка к самостоятельному изучению (познанию) окружающего мира (М.В.Кларин). Цель такого обучения – развитие исследовательских способностей и творческого мышления. Технология МИСТ авторская, подразумевающая собственные оригинальные цели и инструментарий, поэтому прямых аналогов ей в образовательном пространстве пока нет. Однако ее рождению способствовали практики, в которых основу составляет именно исследовательское обучение и эти практики имеют признаки технологии. Это квест-игра и исследовательское обучение дошкольников А.И.Савенкова. Проведем аналоговый анализ именно этих вариантов.

Известные специалисты в области теории обучения М.Н. Скаткин и И.Я. Лернер выделяли пять основных общедидактических методов обучения:

- Объяснительно-иллюстративный (или информационно-рецептивный);
- Репродуктивный;
- Проблемное изложение;
- Частично-поисковый (эвристический);
- Исследовательский.

Эти методы авторы делили в соответствии с вышеназванной дихотомией на две более крупные группы: «репродуктивную» (первый и второй методы) и «продуктивную» (четвертый и пятый методы). Третий метод в равной мере предполагает, как усвоение готовой информации, так и элементы исследовательского поиска. Исследовательский метод — путь к знанию через собственный творческий, исследовательский поиск. Его основные составляющие — выявление проблем, выработка и постановка гипотез, наблюдения, опыты, эксперименты, а также сделанные на их основе суждения и умозаключения.

В табличном варианте представим анализ заявленных выше инновационных практик исследовательского обучения, рассматривая основные позиции обучения и значимые для выявления анализируемых практик характеристики.

Позиция для анализа	Мист	Исследовательское обучение (Савенков А.И.)	Образовательная квест-игра
Определение, описание, классификация	Командная сценарная игра-поиск, сочетающая в себе элементы эвристики и проблемного обучения, логику действий в которой задают сами дети. Воспитатель не знает заранее, как будут разворачиваться события, с чего начнется цепочка поисковых действий, какие предположения выдвинут дети; он может только предполагать это, как и путь решения проблемы, которым пойдут дети	Организация исследовательской деятельности детей в специально созданной среде «класс-лаборатория» на основе их индивидуальных предпочтений и выборов в условиях свободного расписания; технология включает подготовительный этап перед свободным выбором исследовательской темы, так называемый «тренинг». Воспитатель знает, в каком направлении развивать исследовательские умения детей, обучает алгоритму исследовательской деятельности.	Командная приключенческая игра, в которой детям необходимо последовательно (в заданной логике) решать ряд умственных задач для продвижения по сюжету и получения вознаграждения. Сюжет игры чаще predetermined, но может носить вариативный характер. Трудность задач довольно высокая, поэтому могут использоваться подсказки (предметные, знаковые, текстовые и пр.). Нарушение логики игры не позволяет достичь игрового результата. Воспитатель обычно ведет квест-игру, инструктируя детей
Цель практики	Поддержка и стимулирование исследовательского поведения, развитие у детей умений работать с разной информацией (искать, анализировать, устанавливать связи) в условиях неопределенности (недостатка или избытка информации)	Поддержка исследовательского поведения и индивидуальных познавательных интересов, развитие исследовательских способностей детей	Развитие смекалки и сообразительности, творческих способностей, умения применять освоенные знания в новых условиях, умения действовать в команде
Особенности взаимодействия педагога и детей	Педагог – равный с детьми член команды, а не наставник, или учитель, или наблюдатель. Позиция близка к фасилитаторству, но педагог не может давать оценок с позиции «правильно/неправильно», не может определять направление	Педагог – фасилитатор, обеспечивающий умную поддержку деятельности детей, советующий, координирующий, поддерживающий, организующий.	Педагог – чаще организатор, иногда наблюдатель игры. Оценивает правильность действий, побуждает, поощряет, направляет.

	действий. Он может только предполагать (высказывать гипотезы), предлагать и инициировать, как и каждый участник МИСТ-игры		
Содержание обучения	Средства и способы познания, способы представления информации, варианты поведения в ситуации неопределенности	Этапы исследования (алгоритм) для открытия нового знания, методы и приемы исследования (наблюдение, экспериментирование, вопросы и пр.), формы представления результата исследования (сообщение, доклад и др.)	Знания, умения и навыки, определяемые образовательной программой
Методы и приемы обучения	Продуктивная группа методов (эвристическая беседа, элементы проблемного метода, исследовательские приемы: обследование, наблюдение, экспериментирование, сравнение,	Продуктивная группа методов, преимущественно исследовательский метод	Продуктивная группа методов с элементами репродуктивного метода
Форма организации детей	Подгруппа детей 6-12 человек	Индивидуальная работа, работа в малых группах (3-5 человек)	Подгруппа или вся группа детей
Место проведения	Помещение с подготовленным «предметным полем» и смарт-экраном	Специально оборудованное помещение	Помещение, улица (с размещенными заданиями и подсказками)
Место в образовательном процессе	МИСТ – технология событийная, а не повседневная. Количество игр ограничено 2-4 в течение года. Проведение в формате занятия в первую или вторую половину дня. Длительность зависит от успешности решения проблемы участниками, но обычно составляет не более получаса.	Проведение в формате занятия (тренинговые занятия) или свободной поисково-исследовательской деятельности по выбору участников во второй половине дня.	Проведение в формате занятия или развлечения. Длительность чуть выше, чем традиционное занятие, до 45 минут у старших дошкольников; игровая форма позволяет это делать без напряжения для детей.
Отличительные	МИСТ строится по определенному	Как отмечает А.И. Савенков,	Квест-игра – креативная,

<p>особенности</p>	<p>сценарию. МИСТ всегда начинается с проблемной ситуации, эта ситуация социально ориентирована (помочь, предупредить, спасти, найти...) Сущность МИСТа можно определить словами: Пойди туда, не знаю, куда. Принеси то, не знаю, что, т.е. высокую степень неопределенности ситуации. Поэтому поиск путей решения проблемы алогичен, может начинаться с любой локации и основывается больше на интуиции, чем логике. В МИСТЕ всегда есть <i>виртуальный</i> персонаж, который дает оценку действиям, побуждает к активности, сохраняет интригу. Основа решения проблемы - работа с информацией: поиск на основе обследования «локации», фиксация, установление связей между найденной в разных локациях информацией как условие появления догадки. Информация «спрятана» в предметных локациях, обычно их 3-5, не более. Дети высказывают свои догадки на основе обследования объектов в локации, проверяют их. Для разрядки, для радости, для</p>	<p>предлагаемая технология в большей степени ориентирована на одаренных детей, проявляющих интерес к исследовательской деятельности. Требуется разнообразная специально созданная предметная среда, обладающая характеристиками трансформируемости, содержательности и полной доступности. В среде всегда есть личное пространство и оборудование для каждого ребенка. Реализация обучения может проводиться только в условиях свободного расписания, без жесткой временной регламентации. Тематика детских исследований умело и тонко направляется педагогом-фасилитатором. Задана этапность в обучении детей: этап тренинга (подготовка к самостоятельному исследованию), этап детской исследовательской практики (самостоятельное исследование при поддержке педагога) и этап мониторинга (получение и презентация продукта)</p>	<p>современная, зажигательная. Квест-игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждой из пяти образовательных областей образования ребенка. Квест имеет четко заданную структуру, общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Самое сложное в составлении квеста - выстраивание логической цепочки последовательности заданий. Игроков сопровождает инструктор (инструктор команды – взрослый). Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.</p>
---------------------------	---	---	--

	удовольствия в МИСТ всегда включается игра или игровые действия. Результат МИСТа - практическое решение исходной проблемы.		
--	---	--	--

Вывод: приведенные в аналоговом анализе варианты технологий, несмотря на сходство по исследовательскому методу обучения, все же отличаются друг от друга в целях, характере взаимодействия участников, условиях реализации и результатах. МИСТ ориентирован не на обучение конкретным знаниям, а на развитие умения ориентироваться в ситуации неопределенности, искать неявно представленную информацию и устанавливать связи между разрозненными фактами, опирается на интуитивный поиск, что позволяет отнести его к преадаптивному образованию, ориентированному на будущее. Аналоги относятся к адаптивному образованию, ориентированы на обучение логике познания (Исследовательское обучение А.И.Савенкова) и развитию умения применять уже имеющиеся знания в новых условиях (квест-игра).