

МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ

УДК 372.882

И. К. Москвина

MASTEX В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ЕЕ РОЛЬ В ПОДГОТОВКЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ К ЕГЭ ПО ЛИТЕРАТУРЕ

Рассматривается технология «MASTEX» в контексте других современных педагогических технологий, выявляются особенности, которые делают ее применение эффективным в преподавании литературы, при организации подготовки к экзаменам и другим формам контроля школьных знаний. Результатом исследования является определение технологии «MASTEX» по уровню применения как общепедагогической, по философской основе опирающейся на разные философские концепции, по организационным формам: индивидуальной и групповой. В практической части анализируются итоги двухгодичного участия в предметной игре с использованием технологии «MASTEX» учеников, ориентированных на сдачу литературы как экзамена по выбору. Анализ позволяет сделать вывод об эффективности технологии как формы закрепления фактического материала по предмету и психологического тренинга при подготовке к экзаменам.

Ключевые слова: технология «MASTEX», положительные и отрицательные знания, «моделируемый конфликт», психологическая подготовка, адекватность, потенциал.

MASTEX – современная информационная технология. Как известно, термин технологии применительно к педагогике имеет несколько значений. В данном конкретном случае речь идет о процессуально-действенном значении термина [1, с. 3]. Существует несколько классификаций современных педагогических технологий. Одной из самых систематичных представляется та, что предложена Г. К. Селевко [1, с. 3–15]. Опираясь именно на нее, попытаемся определить место MASTEX в контексте современных педагогических технологий.

Наиболее очевидна связь MASTEX с информационными компьютерными технологиями, поскольку она таковой и является. Поэтому на разных уровнях прослеживаются аналогии с другими компьютерными технологиями. Так, по уровню применения MASTEX тоже является общепедагогической технологией, хотя и была создана изначально как частнопредметная, направленная на решение частных дидактических задач в области дисциплин физико-математического цикла. Однако очень скоро стали очевидны ее перспективы в области преподавания других школьных предметов, включая и гуманитарные. Опыт МБОУ «Академический лицей» показал эффективность применения технологии MASTEX как способа диагностики знаний и умений, психологического тренинга в области практически всех предметов школьного образования и литературы в частности.

Вместе с тем использование MASTEX имеет ряд отличий от других способов внедрения информационных технологий в учебный процесс. Наиболее распространенный до сих пор вариант применения названных технологий в педагогической

практике на всех уроках, кроме непосредственно программирования, – взаимодействие учителя с компьютером. Компьютер помогает педагогу организовать учебный процесс, контроль достигнутых результатов обучения. Технология MASTEX активно вовлекает самих учеников в образовательный процесс.

По философской основе MASTEX является, как и другие компьютерные технологии, сциентистско-технологической (это проявляется в применении математической символики, технологизации). Кроме того, MASTEX опирается во многом и на философию экзистенциализма, одно из главных положений которого состоит в том, что назначение человека в том, что в процессе жизни, переживая экстремальные ситуации, «определить свое самобытие» и через него «осуществить себя» в окружающем мире [2, с. 57]. Человек должен сформировать свою личностную систему ценностей, не навязанную миром, а осознанно выбранную. Применение технологии MASTEX, во-первых, ориентировано на создание ситуации микростресса, во-вторых – на учет не только положительных, но и отрицательных знаний. «Мы поставили цель – разработать эффективную систему выявления, а не просто оценивания знаний. Решили, что надо учить детей оценивать риски, а главное – сделать приоритетом развитие реальной силы» [3, с. 5]. Создание ситуаций микростресса, на взгляд автора, направляет ученика на выбор своей личной жизненной стратегии.

Игра направлена на развитие трех ключевых показателей, которые влияют на успех решения той или иной проблемы. Первое – адекватность, умение выбирать правильные действия в условиях

конфликта, исходя из самооценки своих возможностей в возникшей ситуации; второе – психологическая подготовка, то есть умение применять свои знания и не бояться выполнить действие, умение реализовать свой потенциал; третье – собственно потенциал, то есть теоретическая сила, то, что могут продемонстрировать ученики в идеальных условиях. Создается ситуация, при которой учащиеся должны сами адекватно определить область своего знания или незнания, оценить риски [3, с. 6]. Думается, что самоанализ, осуществленный, конечно, при помощи преподавателя, должен заставить ученика задуматься о причинах успехов и неудач, распространить опыт участия в игре на поведение в других жизненных ситуациях (идеи прагматизма). При этом MASTEX главной целью ставит достижение не только индивидуального жизненного успеха, но и коллективного (идеи неопрагматизма).

Все сказанное позволяет охарактеризовать технологию MASTEX, опирающуюся на разные философские концепции, синтезирующую их.

Особенностью технологии MASTEX является и то, что она является как коллективной, так и индивидуальной формой обучения и самообучения, поэтому непосредственно коррелирует с технологиями индивидуального и группового обучения. В первом случае речь идет о различных мониторингах, индивидуальных состязаниях. На базе Академического лицея как федеральной инновационной площадки осуществлена практика мониторинга личных достижений учеников, ведутся тетради лично аудита.

Однако наиболее интересна технология как командная игра. Ориентация на командную деятельность позволяет развить умение работать в коллективе, координировать свое поведение с поведением остальных, брать на себя ответственность за принятое решение. При этом следует отметить, что группы создаются на самостоятельной, добровольной основе учениками. Они сами собирают состав своей группы, сами распределяют роли в ней. Кроме того, поскольку игры по такому предмету, как литература, часто ориентированы на учеников нескольких параллелей (10–11-й класс), то в группу могут входить ученики разных классов, разного возраста. Все это позволяет реализовать принципы и демократичности, и взаимообучения. Особенно интересный результат дало объединение в одну группу учеников с большими фактическими, теоретическими знаниями по предмету (одиннадцатиклассники, готовящиеся сдавать экзамен по литературе) с теми, у кого оказался накоплен большой психологический опыт участия в игре (десятиклассники), однако нет богатого багажа фактических знаний по предмету.

Поскольку MASTEX – игра, она позволяет использовать все достоинства игровых технологий.

С. А. Шмаков в монографии «Игры учащихся – феномен культуры» отмечает, что играм присущи четыре главные черты: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»); эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [4, с. 57]. Все перечисленное присуще MASTEX как игре. В ее структуру органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

По типу игровой деятельности MASTEX можно отнести прежде всего к деловым играм: в основе – модель биржи (подробное описание технологии на лицейском сайте MASTEX), и используется технология, как было сказано, для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, контроля знаний, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Вместе с тем в ней есть, без сомнения, элементы дидактической игры, поскольку ее целью является формирование устойчивого интереса к учению, снятие напряжения, связанного с процессом освоения сложного материала, с ситуацией его контроля.

Игра, как уже отмечалось, носит и контролирующий, и обучающий характер: в процессе выполнения заданий в группе ученики должны актуализировать свои знания на решение конкретной задачи, происходит запоминание, повторение конкретного фактического материала по литературе, при этом эмоциональность игрового процесса позитивно окрашивает этот процесс. Кроме того, положительной стороной игры является то, что приобретение и использование знаний имеют конкретную и понятную детям цель – победить в игре.

По характеру педагогического процесса MASTEX является комбинирующей игрой: одновременно и тренировочной, и контролирующей, и в определенной степени обучающей (применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности); воспитательной и коммуникативной

(воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, общительности; процесс социализации ребенка); развивающей (развитие внимания, памяти, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, умения находить оптимальные решения).

Все отмеченные положительные моменты MASTEX делают ее перспективной педагогической технологией. Опыт применения ее на практике выявил ту роль, которую она может сыграть при подготовке учеников к ЕГЭ по литературе. Прежде всего, она позволяет, как уже отмечалось, в игровой форме систематизировать фактические знания по предмету. Однако подготовка к итоговой аттестации по любой школьной дисциплине предполагает не только собственно предметную, но и психологическую подготовку. Опыт показывает, что результат экзамена зависит не только от знаний ученика: порой выпускник, который в обычной ситуации демонстрирует лучшие знания по предмету, сдает экзамен хуже своего менее успешного одноклассника. Явно выделяются школьники, условно говоря, экзаменационного типа – более стрессоустойчивые, способные в экстремальных условиях экзамена, олимпиады продемонстрировать все свои знания, и неэкзаменационного типа – те, кто в стрессовой ситуации теряются и не показывают своих потенциальных знаний. Все это делает проблему психологической подготовки к экзаменам особенно актуальной.

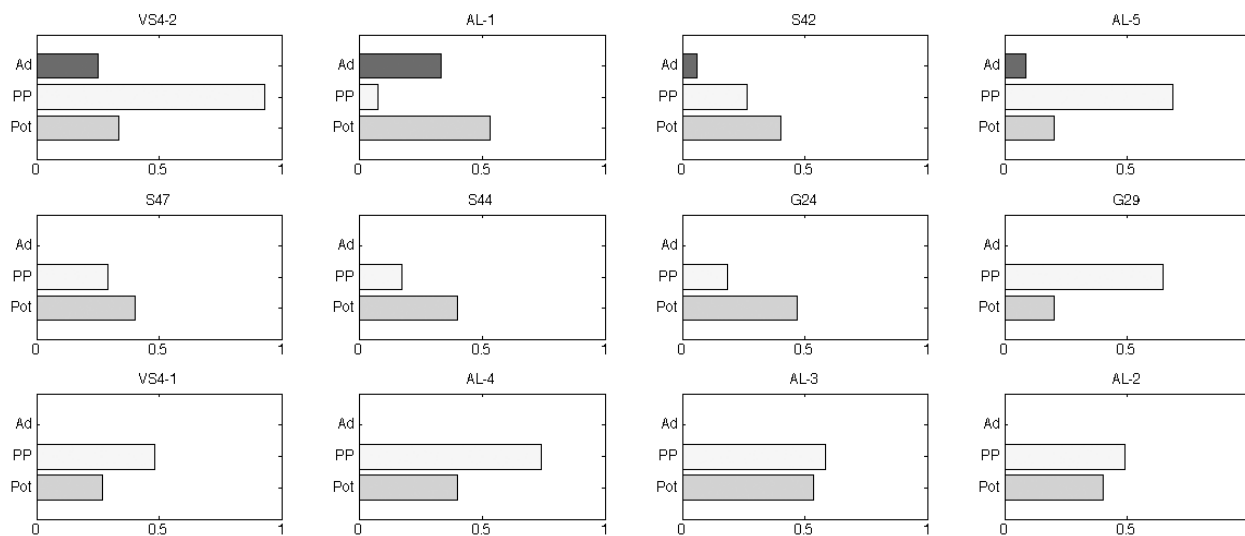
Одним из ответов на этот запрос является публикация многочисленных психологических рекомендаций, в которых расписываются правила поведения школьника накануне экзамена и на экзамене. Сами по себе они, безусловно, правильны и в какой-то степени могут быть полезны, но вместе с тем проблемы не решают. Большую пользу, на авторский взгляд, может принести практика проведения непосред-

ственных тренингов с использованием методики моделирования стрессовых ситуаций и отработки навыков поведения учеников в них. Именно это позволит развить стрессоустойчивость школьников.

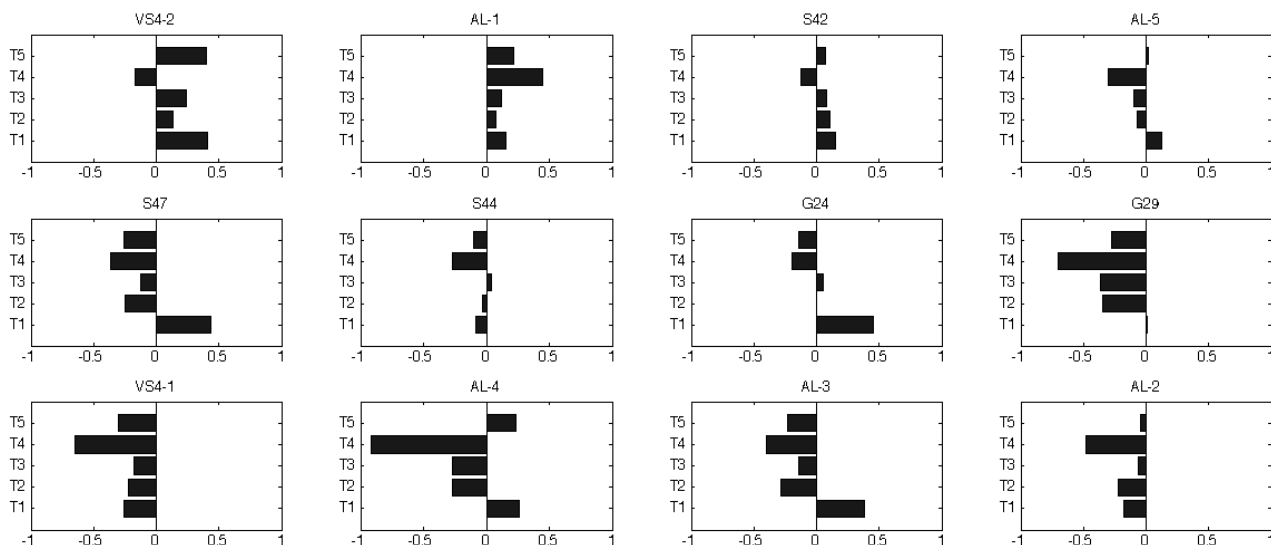
Предметная игра с использованием технологии «MASTEX» по литературе не является самой массовой в городском масштабе в силу специфики предмета, но, по мнению самих лицеистов, самой сложной. Первая игра по литературе прошла весной 2014 года, в ней приняли участие 12 команд, вторая – в октябре этого же года, вновь приняли участие 12 команд, третья в феврале 2015 года – участвовали 13 команд. Наиболее активно участвуют в ней ученики лицея: в трех городских играх, которые прошли в течение года, набиралось по 6–7 команд.

Особый интерес представляют результаты той лицейской команды, которая участвовала все три раза в игре и состоявшей из учеников, ориентированных на сдачу литературы как экзамена по выбору. Эта команда представляла собой коллектив действительно мотивированных на глубокое изучение предмета обучающихся. Все три раза команда не стала победителем игры, хотя регулярно показывала высокие предметные знания. В первый и второй раз команда заняла второе место, в третий – шестое.

График первой игры показывает, что потенциал (нижний прямоугольник), то есть теоретические знания команды, о которой идет речь (AL-1), гораздо выше, чем у команды победительницы. Об этом свидетельствует и второй график, показывающий, что команда AL-1 единственная, у которой нет отрицательных знаний ни по одной из тем, вынесенных на игру (отсутствие столбиков, развернутых в левую сторону). Однако эти знания не принесли команде успеха, ее участникам явно не хватило веры в себя, свои знания. Их ставки были низкими, что свидетельствует о неуверенности, неумении преодолеть страх, боязни ответственности.



Примечание. Pot – потенциал; PP – психологическая подготовка; Ad – адекватность.



Примечание. T1 – знание историко-литературного процесса; T2 – знание теории литературы; T3 – понимание идейно-тематического содержания произведения; T4 – знание содержания произведения; T5 – знание особенностей творчества писателя.

Вторая игра вновь продемонстрировала, что потенциал интересующей меня команды (она на графике названа AL-serdyuk – по фамилии капитана А. Сердюк) намного превышает потенциал команды-победительницы.

График свидетельствует о наличии у членов команды глубоких теоретических знаний, которые они могли бы продемонстрировать в идеальных условиях.

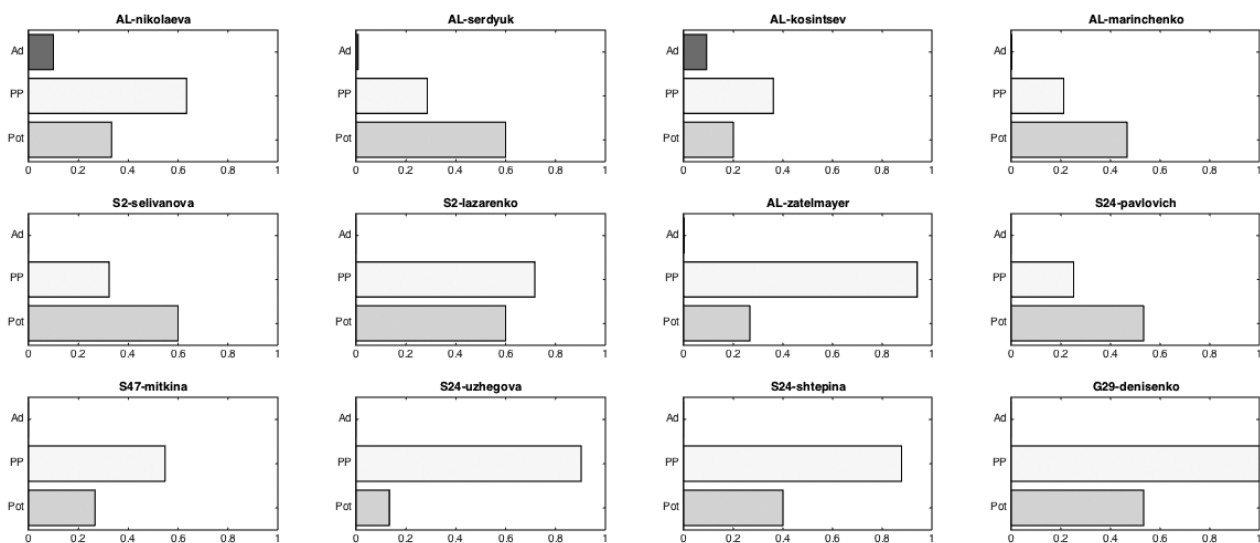
Причем в этот раз победительницей стала вторая лицейская команда, состоящая из учеников десятых классов, то есть тех, кто на год младше, чем ученики команды Сердюк. Однако и в первом и во втором случае одиннадцатиклассники проиграли по параметру психологической подготовки (средний прямоугольник).

Вместе с тем следует отметить, что параметр «психологическая подготовка» «вырос» почти в два раза: если в первый раз ученики ни разу не поставили максимально высокой ставки, то теперь они это

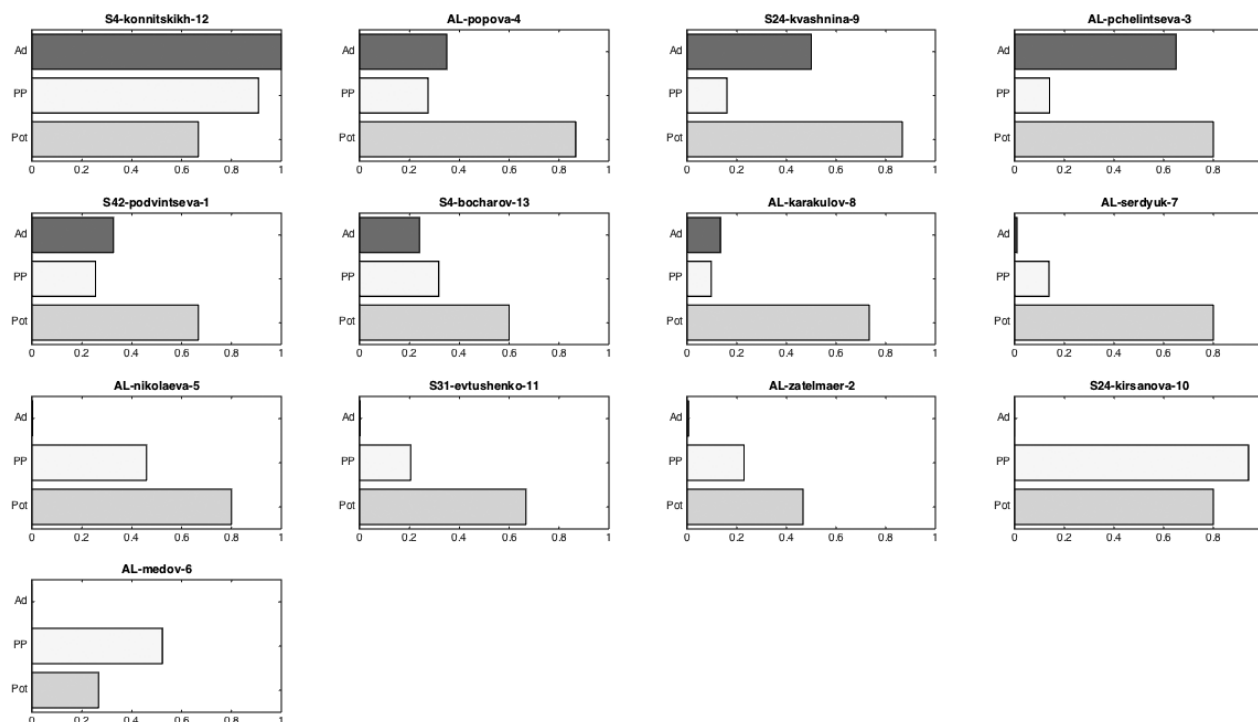
сделали пять раз. Но при этом возникли проблемы и с адекватностью (верхний прямоугольник), которая приблизилась к нулю: они четыре раза рисковали необоснованно. Возможно, это можно оценить даже и положительно, чтобы преодолеть страхи, неуверенности, может, и нужно пройти через стадию пусть и необоснованного, но риска, чтобы, в конце концов, прийти к некой гармонии этих двух начал, необходимых для жизненного успеха.

И вновь именно эта команда была единственной, не имеющей существенных пробелов ни по одной теме.

Та же тенденция проявилась и в третьей игре (команда на графике вновь названа AL-serdyuk), хотя в этот раз ученики из предложенных 15 заданий выполнили 14 и были близки к успеху, но в одном из заданий допустили ошибку, связанную с невнимательностью – при введении в программу ученики перепутали последовательность цифр, что ли-



Примечание. Pot – потенциал; PP – психологическая подготовка; Ad – адекватность.



Примечание. Pot – потенциал; PP – психологическая подготовка; Ad – адекватность.

шило их шансов на успех. Поскольку именно в этом случае команда поставила максимальную ставку, то их адекватность оказалась близкой к нулю.

Несмотря на то, что место команды в последней игре хуже, чем в предыдущих, положительный момент видится в том, что команда на протяжении года пыталась опробовать разные варианты поведения в стрессовой ситуации. Раз от раза росла их вера в себя, они делали все более высокие ставки. Победить в последней игре им помешала их невнимательность, что само по себе тоже является отражени-

ем психологической нестабильности. Поэтому результаты игры симптоматичны, они позволяют спрогнозировать, что ситуация стресса, в которой находится ученик на экзамене, может привести к тому, что ученики не реализуют имеющихся у них знаний. Ведь именно тревожные, мнительные, с неустойчивой психикой учащиеся особенно подвержены воздействию стресса во время испытания. Поэтому необходима серьезная психологическая подготовка обучающихся к процедуре тестирования, что является ближайшей практической целью.

Список литературы

1. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
2. Ясперс К. Философия. Книга первая. Философское ориентирование в мире. М.: Канон+, 2012. 384 с.
3. Тоболкин А. А. Математическая фондовая биржа: тренинг по теории принятия оптимальных решений. Томск: Томский ЦНТИ, 2010. 104 с.
4. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 2004. 240 с.

Москвина И. К., зав. кафедрой гуманитарных дисциплин, учитель литературы.

МБОУ «Академический лицей» г. Томска.

Ул. Вавилова, 8, Томск, Россия, 634055.

E-mail: irma-moskvina@yandex.ru

Материал поступил в редакцию 23.08.2016.

I. K. Moskvina

MASTEX IN THE CONTEXT OF MODERN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES AND ITS ROLE IN PREPARING STUDENTS FOR THE EXAM IN LITERATURE

The article is devoted to the “MASTEx” in the context of other modern pedagogical technologies, the identification of the features that make its use effective for the teaching of literature also for the organization of training for exams

and other forms of control of school knowledge. The result of the research is to determine the technology “MAStEx” on the level of application of a general pedagogical, philosophical basis for relying on different philosophies, organizational forms, and individual and group. The practical part analyzes the results of a two-year participation in the game using the technology “MAStEx” students focused on delivery of literature as an exam. The analysis leads to the conclusion about the effectiveness of the technology as a form of fixing the actual material on the subject and psychological training in preparation for the exams.

Key words: *technology “MAStEx”, positive and negative knowledge, “the simulated conflict” psychological preparation, adequacy, capability.*

References

1. Selevko G. K. *Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii* [Modern educational technology]. M.: Narodnoye obrazovaniye Publ., 1998. 256 p. (in Russian).
2. Yaspers K. *Filosofiya. Kniga pervaya. Filosofskoye orientirovaniye v mire* [Philosophiya. Book One. Philosophical orientation in the world]. M.: Kanon+ Publ., 2012. 384 p. (in Russian).
3. Tobolkin A. A. *Matematicheskaya fondovaya birzha: trening po teorii prinyatiya optimal'nykh resheniy* [Mathematical stock market: training on the theory of optimal decision making]. Tomsk: Tomsk TsNTI Publ., 2010. 104 p. (in Russian).
4. Shmakov S. A. *Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury* [Games students – a cultural phenomenon]. M.: Novaya shkola Publ., 2004, 240 p. (in Russian).

Moskvina I. K.

Academic Lyceum of Tomsk.

Ul. Vavilova, 8, Tomsk, Russia, 634055.

E-mail: irma-moskvina@yandex.ru