

РЕАЛІЗАЦІЯ ТЕОРІЇ ПОЕТАПНОГО ФОРМУВАННЯ РОЗУМОВИХ ДІЙ ДЛЯ ЗАСВОЄННЯ СТУДЕНТАМИ ПОНЯТТЯ «ПРОЕКТНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ»

Купенко О.В. *, к.пед.н., доц.

Козленко Т.В. #, студ.

Сумський державний університет

* *lena@dl.sumdu.edu.ua*

tanyushka10@mail.ru

Проблема формування у студентів теоретичних понять є складною, але вкрай важливою. Напрацьовані в психології моделі дозволяють наблизитися до розв'язання цієї проблеми.

За С.Л. Рубінштейном, пізнання людиною об'єктивної дійсності починається з відчуття та сприйняття, з відображення окремих сторін явищ, моментів дійсності у більш чи менш випадкових сполученнях. Завдання мислення – виявити суттєві, необхідні зв'язки, основані на реальних залежностях, відділити випадкові збіги. Мислення – це перехід від одиничного до загального. Надане у відчуття і сприйняття через мислення виходить за межі чуттєво, відбувається розширення границь пізнання [1]. Однак наведене вимагає спеціальних методів.

Змістом мислення, за С.Л. Рубінштейном, є поняття – опосередковане й узагальнене знання про предмет, що розкриває його суттєві об'єктивні зв'язки та відношення [1].

Як базову для розроблення методів формування у студентів теоретичних понять застосуємо теорію поетапного формування розумових дій П.Я. Гальперіна. Науковець підкреслив: поняття формуються разом із формуванням дій. Розумова діяльність є результат перенесення зовнішніх матеріальних дій у план відображення, зокрема, у план понять. Процес перенесення здійснюється у трьох рівнях дій: 1) з матеріальними предметами (зображеннями); 2) у гучному мовленні (без безпосередньої опори на предмет); 3) в думках [2].

Підкреслимо, що мовна дія не лише позбавляє необхідності маніпулювати з предметом. Справжня перевага полягає в тому, щоб створити можливість маніпулювати з абстракціями,

теоретичними поняттями. В свою чергу формування понять відбувається по мірі узагальнення дії [2].

Наведені теоретичні положення були застосовані в ході розроблення методу формування у студентів теоретичного поняття «проектний менеджмент». Була застосована гра «Вежа» [3]: 1) визначається замовник та експерт; інші учасники об'єднуються в команди; формулюється завдання побудови вежі; 2) команди розробляють проекти (5 хв.); 3) команди обмінюються проектами й відтворюють їх за допомогою паперу, клею та скочу (10 хв.); 4) оцінка (краса, стійкість, висота) веж експертом; приймання робіт замовником (5 хв.).

Відповідно до теорії поетапного формування розумових дій П.Я. Гальперіна в ході засвоєння поняття «проектний менеджмент» важливою є не лише сама гра (дії з матеріальними предметами), але й подальше обговорення (дії у гучному мовленні). Командам пропонуються питання: що допомогло побудувати вежу, а що заважало? на які критерії орієнтувалися команди в ході роботи? як набутий досвід можна використати в майбутній професійній діяльності? Метою поставлених питань та обговорення відповідей було здійснення переходу від маніпулювання з матеріальними предметами до формування у студентів теоретичних понять.

Порівняльний аналіз письмових робіт учасників гри щодо поняття «проектний менеджмент», виконаних після повідомлення теоретичного матеріалу та після проведення гри, засвідчив потенціал наведеного методу для формування у студентів теоретичних понять.

Література:

1. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб. : Питер, 1999. – 720 с.
2. Гальперин П.Я. Психология как объективная наука. – М. : Изд-во «Институт практической психологии»; Воронеж : НПО «МОДЭК». – 1998. – 480 с.
3. Деловая игра. Пример деловой игры «Башни» / <http://blogtrenera.ru/blog/delovaya-igra-bashni.html>

Електронні засоби та дистанційні технології для навчання протягом життя : тези доповідей X Міжнародної науково-методичної конференції, м. Суми, 13–14 листопада 2014 р. – Суми : Сумський державний університет, 2014. – С. 99-100.