

что связано с повышением стоимости спиртных напитков, внедрением системы ЕГАИС, популяризацией здорового образа жизни и другими программами, разработанными для борьбы с алкоголизмом и ее последствиями в РФ.

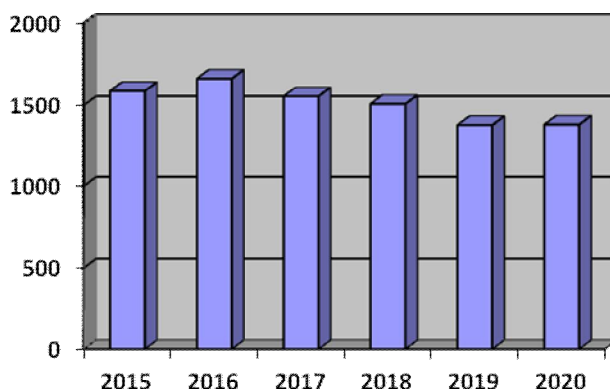


Рисунок 1 – Общая динамика по показателю количества лиц, совершивших преступления в состоянии алкогольного опьянения

Библиографический список:

1. Показатели преступности : Республика Алтай // Генеральная прокуратура Российской Федерации: Портал правовой статистик. – URL: http://crimestat.ru/regions_table_total (дата обращения: 05.05.2021). – Текст: электронный.
2. Республика Алтай в цифрах. 2015-2019: краткий статистический сборник / Управление Федеральной службы государственной статистики по Алтайскому краю и Республике Алтай ; редакционная коллегия: О. В. Ситникова [и др]. – Горно-Алтайск, 2020. – 198 с. – URL: [https://akstat.gks.ru/storage/mediabank/1.37.4_2019g\(1\).pdf](https://akstat.gks.ru/storage/mediabank/1.37.4_2019g(1).pdf) (дата обращения: 05.05.2021). – Текст: электронный.

УДК 373

**СОТРУДНИЧЕСТВО ШКОЛЬНЫХ ПЕДАГОГОВ В ОРГАНИЗАЦИИ
МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ STEAM ПРОЕКТОВ
COLLABORATION OF SCHOOL TEACHERS IN ORGANIZATION
OF INTERDISCIPLINARY STEAM PROJECTS**

Дудышева Е. В., канд. пед. наук, доцент
ФГБОУ ВО «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический
университет им. В. М. Шукшина»
Россия, Алтайский край, г. Бийск
dudysheva@yandex.ru

Ремизова В. Е., учитель
Международная школа г. Алматы,
Республика Казахстан, г. Алматы
remlad@mail.ru

Аннотация. В статье обсуждаются возможность сотрудничества школьных педагогов при организации школьных проектов. Одной из причин коллаборации является организация STEAM проектов междисциплинарной направленности. Приводится опыт организации STEAM проектов в Международной школе Алматы при взаимодействии учителей информатики и учителей других предметов. Описываются этапы планирования проектов на уровне образовательного учреждения. Подчеркивается роль междисциплинарного проектирования в развитии профессиональных педагогических компетенций.

Ключевые слова: школьное образование, междисциплинарные проектное обучение, STEAM проекты, сотрудничество учителей.

Abstract. The article discusses the possibility of school teachers' collaboration in the organization of school projects. One of the reasons for the collaboration is the organization of interdisciplinary STEAM projects. The experience of organizing STEAM projects at the International School of Almaty with the interaction

of teachers of computer studies and other teachers is presented. The stages of project planning at the educational organization are described. The role of interdisciplinary projects in the development of professional pedagogical competencies is emphasized.

Key words: school education, interdisciplinary project learning, STEAM projects, teachers' collaboration.

Проекты в школе могут рассматриваться как метод практико-ориентированного обучения и как способ организации такого обучения [1]. Если метод учебных, в том числе учебно-исследовательских групповых проектов школьников достаточно исследован и находит повсеместное применение в образовательных учреждениях, то педагогическое проектирование редко рассматривают как совместную или коллективную деятельность несмотря на то, что одними из востребованных навыков в современном образовании являются междисциплинарная коллаборация и сетевое взаимодействие. Целесообразность руководства проектами несколькими педагогами может происходить по различным причинам. В рамках педагогики сотрудничества можно предложить демонстрацию паттернов положительного опыта сотрудничества и кооперации учителей в продуктивной деятельности в процессе планирования и выполнения командных или коллективных учебных проектов. Другой причиной может стать ситуация наставничества или возможного взаимообучения педагогических работников с разным уровнем опыта, развития универсальных или профессиональных компетенций. Также в качестве возможной мотивации можно отметить устойчивость и снижение рисков в коллективном управлении проектами обучающихся, синергетическую составляющую в объединении усилий различных людей, но, очевидно, что в любом случае существенно возрастает и сложность принятия совместных педагогических и организационных решений.

Одной из основных причин, которая может подтолкнуть к преодолению возможных барьеров в педагогическом взаимодействии при реализации учебно-исследовательской проектной деятельности школьников, остается ее выраженный междисциплинарный характер. Направленность проектов на практический наблюдаемый результат обуславливает неизбежное использование источников, методов и приемов из разных областей, редко привязанных только к одному разделу профильной области, а тем более к одному школьному предмету. Крайне востребованы в современных школах проекты STEAM тематики [2], которая используется для обозначения глубокой междисциплинарной связи между естественными науками, технологией, инженерией, дизайном и математикой. STEAM проекты – это возможность воплотить идеи применения современных технологий для разных областей в школьных исследованиях. Как правило, организация таких проектов требует участия не только учителей-предметников, но и учителей информатики.

В Международной школе г. Алматы (МША) используется схема для организации проектной работы нескольких (двух или трех) учителей, описанная ниже. Проекты при этом разделяются на долгосрочные, исполняемые в течение года, и небольшие мини-проекты на один или несколько уроков.

Шаг 1. Тематическое планирование. В план работы включаются мероприятия для совещания с участием всех учителей, где рассматривается тематика проектов с использованием календарно-тематического планирования. При обсуждении заполняется документ, где отражены темы и выявлены основные точки соприкосновения, по которым можно будет провести междисциплинарную связь между предметами, определяется время для проведения STEAM мини-проектов. Необходимо понимание для чего нужен проект, определение ожидаемого результата, краткое обсуждение путей его достижения.

Шаг 2. Определение ресурсов, с которыми будет работать команда учителей. Очень часто учителя-предметники не совсем четко представляют себе, какие ресурсы можно использовать. Здесь необходима поддержка и разъяснение учителя информатики. Учитель информатики должен взять на себя большую ответственность, чтобы другой учитель представлял целостную картину проведения STEAM проекта. Для учителей-предметников проведение STEAM проектов является выходом из «зоны комфорта», ведь нужно перестраивать свою работу, ломать привычные шаблоны поведения уроков. Для учителей информатики также идет постоянное самообучение, так как программное обеспечение постоянно обновляется.

Шаг 3. Выбор темы. На основе пополняемой тематической базы происходит выбор тем проектов. Согласно заявленному плану в МША применяются два варианта. Тема выбирается либо школьниками (при проведении долгосрочного проекта) либо тема выбирается учителем-предметником (при проведении краткосрочного проекта). Учителя-предметники имеют дополнительное время для отработки навыков по своему предмету на уроках информатики, а учитель информатики повышает мотивацию школьников, раскрывая приложения разных тем.

После проведения STEAM проектов учителя понимают, что важнейшие качества в современной деятельности – не только общая информационная культура [3], но также способность учиться, готовность к изменениям, коллаборации и сотрудничеству. После совместной работы педагоги начинают использовать междисциплинарные проекты как новый инструмент, используя свой наработанный опыт в новых ситуациях, более полно реализуясь в профессиональной деятельности. Опыт Между-

народной школы г. Алматы использован при планировании прикладной научно-исследовательской работы АГГПУ им. В. М. Шукшина «Выпускник педагогического вуза как ресурс совершенствования профессиональных компетенций коллектива школы в контексте трендов развития современного образования».

Библиографический список:

1. Дудышева, Е. В. Междисциплинарное учебно-профессиональное проектирование в подготовке будущих специалистов в области информатики : монография / Е. В. Дудышева. – Бийск : ФГБОУ ВПО «АГАО», 2012. – 161 с.

2. Сологуб, Н. С. STEAM-подход как современная образовательная траектория / Н. С. Сологуб, Н. В. Наumenko // Социокультурные проблемы современного высшего образования: сборник научных трудов ;. под научной редакцией В. И. Казаренкова, Т. Б. Казаренковой. – Москва : РУДН. 2019. – С. 121-125.

3. Комиссарова, М. О. Роль STEAM образования в формировании педагога нового поколения / М. О. Комиссарова // Туристско-рекреационный потенциал и особенности развития туризма и сервиса: материалы тринадцатой Всероссийской Международной научно-практической конференции студентов и аспирантов. – Калининград : Балтийский федеральный университет им. И. Канта, 2020. – С. 208-211.

УДК 373.1

**ИЗУЧЕНИЕ ДИНАМИКИ ЭМОЦИОНАЛЬНО-МОТИВАЦИОННОГО КОМПОНЕНТА ПРИ
ИССЛЕДОВАНИИ ПРОЦЕССА ФОРМИРОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ
RESEARCH OF DYNAMICS OF THE EMOTIONAL-MOTIVATIVE COMPONENT WHEN STUDYING
THE PROCESS OF FORMATION OF GRAPHIC CULTURE IN STUDENTS**

Байкунакова Г. В., аспирант

Научный руководитель: **Темербекоева А. А.**, д-р пед. наук, профессор
ФГБОУ ВО «Горно-Алтайский государственный университет»
Россия, Республика Алтай, г. Горно-Алтайск
gulfi.79@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена исследованию, с помощью методик эмоционально-мотивационного компонента на выборке обучающихся.

Ключевые слова: графическая культура, эмоционально-мотивационный компонент, динамика, методы диагностики формирования графической культуры.

Abstract. The article is dedicated to a study, using the methods of the emotional-motivational component on a sample of students.

Key words: graphic culture, emotional and motivational component, dynamics, methods of diagnostics of graphic culture formation.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и Республики Алтай в рамках научного проекта № 20-413-040003 p_a.

В исследованиях отечественных и зарубежных ученых существуют различные подходы исследования понятия графической культуры обучающихся [1, 2].

Процесс формирования графической культуры школьников осуществляется овладением графического языка, который используется в разных областях учебной деятельности. В системе обучения под понятием «графическая культура» подразумевается достигнутый ими уровень освоения графических методов и способов передачи информации, который оценивается по качеству выполнения и чтения чертежей [3].

Придерживаясь, определения ученых В. П. Молочкова, А. А. Ляминой, И. В. Чуговой мы выделяем эмоционально-мотивационный компонент формирования графической культуры обучающихся.

Для исследования эмоционально-мотивационного компонента формирования графической культуры обучающихся изучаются теоретические и экспериментальные обоснования разработанных методик и представлений в оценке сущности исследуемого явления, а также критерии и показатели, которые представлены в таблице 1.

Эмоционально-мотивационный компонент графической культуры обучающихся оценивается в виде совокупности следующих показателей: заинтересованность в овладении умениями графической деятельности, познавательные мотивы; мотивация достижения, потребность в достижениях; уровень приобретений личностных качеств (эмоционально-волевых отношений, тревожность).