

Интернет-журнал «Наукovedение» ISSN 2223-5167 <http://naukovedenie.ru/>

Том 7, №3 (2015) <http://naukovedenie.ru/index.php?p=vol7-3>

URL статьи: <http://naukovedenie.ru/PDF/153PVN315.pdf>

DOI: 10.15862/153PVN315 (<http://dx.doi.org/10.15862/153PVN315>)

УДК 373.1.02 (14.25.09)

Демина Евгения Викторовна¹

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 89»

Россия, г. Северск

Учитель информатики

Аспирант кафедры «Педагогики послевузовского образования»

Института теории образования

ФГБОУ ВПО «Томский государственный педагогический университет»

Россия, г. Томск

E-mail: demina-evgenia@mail.ru

Рудакова Ольга Александровна²

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 88 им. А. Бородина и А. Кочева»

Россия, г. Северск³

Учитель географии.

Аспирант кафедры «Педагогики послевузовского образования»

Института теории образования

ФГБОУ ВПО «Томский государственный педагогический университет»

Россия, г. Томск

E-mail: olyaru@sibmail.com

Метапредметные интерактивные игры как средство практической реализации Федерального государственного образовательного стандарта

¹ <http://deminae.ucoz.ru/>

² <http://o-a-rudakova.ucoz.ru/>

³ 636037, Россия, Томская обл., г. Северск, пр. Коммунистический, 141

Аннотация. В статье рассматриваются теоретические и практические аспекты реализации метапредметного подхода в общеобразовательных организациях с целью достижения образовательных результатов с акцентом на метапредметные и личностные результаты в условиях введения Федерального государственного образовательного стандарта.

Выявлены проблемы применения метапредметного подхода в общеобразовательных организациях на практике: недостаточная материально-техническая база, некомпетентность педагогов, дефицит времени на уроках, нацеленность на предметный результат, решение которых авторами видится за пределами урока – во внеурочной деятельности с применением интерактивного обучения и организационно-деятельностных игр.

В статье представлен опыт разработки и проведения метапредметной интерактивной игры «Дивергент», в основе которой заложены принципы организационно-деятельностной игры, направленные на организацию социального взаимодействия участников с целью реализации метапредметного подхода. Авторы статьи вводят новое понятие «метапредметная интерактивная игра», приводят описание проведенной на практике игры и подробный анализ, подтверждающий ее эффективность. Результаты эффективности игры доказываются авторами с различных позиций: субъективной оценки игроков-участников, внешней оценки экспертов и самих разработчиков игры в виде отзывов, очерков, анкетирования, статистических данных, рефлексивных листов самооценки и взаимооценки.

Изложенный авторами опыт проведенной метапредметной интерактивной игры показал основные возможности раскрытия творческой одаренности и метапредметных компетенций обучающихся, направленных на достижение метапредметного и личностного результатов, развитие дивергентного мышления, совместной «коллективной мыследеятельности», стимулирование интереса учащихся к изучению учебных предметов и поиск инновационных путей в создании совместного проекта.

Ключевые слова: федеральный государственный образовательный стандарт; метапредметный подход; метапредметный результат; внеурочная деятельность; организационно-деятельностная игра; интерактивная игра; дивергентное мышление; метапредметная интерактивная игра; анализ игры; эффективность игры.

Ссылка для цитирования этой статьи:

Демина Е.В., Рудакова О.А. Метапредметные интерактивные игры как средство практической реализации Федерального государственного образовательного стандарта // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» Том 7, №3 (2015) <http://naukovedenie.ru/PDF/153PVN315.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. DOI: 10.15862/153PVN315

Развитие современного общества и системы образования предъявляют все более высокие требования к качеству подготовки выпускников школы и в целом к качеству образования. Согласно федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС), к выпускникам образовательных организаций предъявляются требования к планируемым результатам (личностным, метапредметным, предметным) и системы их оценки⁴. С 2013-2014 учебного года новый образовательный стандарт для старшекласников был введен в режиме эксперимента в отдельных школах, а с 2020 года по нему будут обучать во всех школах России. На данном этапе необходимо обеспечить преемственность и развитие ФГОСа начального общего образования и основного общего образования. Следовательно, ролевая позиция каждого педагога в средней и старшей школе, значительно меняется, его основной задачей становится не сообщение обучающимся «новых готовых» знаний, а курирование самостоятельного получения их, осмыслении и применении, содействие в полноценном личностном развитии, самореализации.

Одним из важных направлений Российского образования при переходе на ФГОС – изменение видения образовательных результатов. Приоритеты нового стандарта направлены не только на предметные результаты, добавилась установка на метапредметные и личностные результаты. Корректируется и методика оценивания достижений результатов образования – в основу новой системы оценивания ложится деятельностный подход, а именно многоуровневый результат обучающегося, педагогов, образовательной организации по реализации и освоению основной образовательной программы.

Многие исследователи в образовании отмечают, что научно-техническая революция со своими требованиями к профессионально обученным кадрам, привела к раздробленности обучающего процесса и потере неких универсальных оснований, позволяющих видеть мир в его целостности. Разработке вопросов по метапредметности, метапредметному походу, метапредметным технологиям посвящено немало исследований таких учёных как А.Г. Асмолов, Ю.В. Громько, В.В. Краевский, О.Е. Лебедев [1], А.В. Хуторской [2] и др. Метапредметный подход не означает, что нужно отказываться от своего учебного предмета, в пользу «всеобъемлющего знания». «Метапредметный подход – это очень хорошее знание своего предмета, что, собственно, и позволяет деятельностно пересобрать учебный материал и заново его интерпретировать с точки зрения деятельностных единиц содержания. Метапредметный подход хотя и помогает избежать опасностей узкопредметной специализации, при этом не предполагает отказ от предметной формы, но, напротив, предполагает развитие ее на рефлексивных основаниях» [3].

Однако метапредметный подход не нашел широкого применения в педагогической практике по ряду причин. Это и недостаточная материально-техническая база, и некомпетентность педагогов как в теории, так и в практике внедрения метапредметного обучения. Нельзя не отметить и дефицит времени на уроках, так как основное образовательное время педагога направлено на достижение предметного результата для успешной итоговой аттестации обучающихся. Решение проблемы применения на практике метапредметного подхода авторами видится за пределами урока – во внеурочной деятельности. Анализ различной методико-педагогической литературы (Амонашвили Ш.А., Давыдов В.В., В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов) показал, что педагоги имеют положительный опыт в организации внеурочной деятельности внутри класса, в школе, а также с другими общеобразовательными организациями. Внеурочная деятельность

⁴ (ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», статья 10 [Электронный ресурс]: Кодексы и законы РФ. Режим доступа: <http://www.zakonrf.info/zakon-ob-obrazovanii-v-rf/10/> (дата обращения 21.01.2015)).

позволяет проявить педагогу творческую активность, применяя различные технологии для создания среды, обеспечивающей активизацию социальных, интеллектуальных интересов учащихся в свободное время.

При переходе на ФГОС средней и старшей школы для достижения поставленных результатов педагог в совершенстве должен владеть инновационными педагогическими технологиями и подходами в учебно-воспитательном процессе. И на первый план выходят технологии сотрудничества, личностно-ориентированные, интерактивные и другие технологии, обеспечивающие деятельностный подход в образовании, так как в основе ФГОС лежит именно системно-деятельностный подход, как средство достижения предметных, метапредметных и личностных результатов. Так же необходимо разрабатывать и активно применять в практике новые формы урочной и внеурочной деятельности, создавая такое педагогическое обеспечение, которое включает в себя все необходимые условия для дальнейшей социальной адаптации обучающегося, развивает в нём интерес к обучению, склонность к самообразованию, саморефлексии. Образовательный процесс современной школы должен основываться на широком использовании возможностей информационной образовательной среды с применением интерактивного обучения и организационно-деятельностных технологий⁵, для формирования которых требуется качества и умения, необходимые в 21 веке. В то же время недостаточно проработаны принципы создания учебно-методических материалов нового поколения и механизмы организации внеурочной деятельности с применением интерактивного обучения и организационно-деятельностных технологий.

Всё это говорит о необходимости изменения стратегии обучения в средней и старшей школе за счет «использования в образовательном процессе современных образовательных технологий деятельностного типа»⁶, основанных на диалоге, кооперации и сотрудничестве обучающихся с учителем и одноклассниками, а также учителей друг с другом. Другими словами, педагоги образовательных организаций должны создать такую среду, где обучающиеся будут иметь возможность проявить универсальные учебные действия, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, не только в узкопредметном пространстве, а в образовании в целом. Именно это будет способствовать достижению метапредметных и предметных результатов освоения основной образовательной программы.

Таким образом, возникает потребность в осмыслении новых педагогических возможностей, связанных с применением ИКТ, интерактивных технологий в сочетании их с традиционными педагогическими технологиями для повышения эффективности образовательных процессов.

Качества и умения, необходимые для обучения и инноваций, касающиеся средств массовой информации и ИКТ, необходимые в жизни и в работе эффективно могут развиваться во внеурочной деятельности обучающихся на основе организационно-деятельностной игры, которая может использоваться в качестве средства и метода решения сложных междисциплинарных комплексных проблем, имеющих важное образовательное значение. Такие качества и умения обучающихся и педагогов, как творческий подход и новаторство, критическое мышление и способность решать проблемы, коммуникабельность и

⁵ (ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» части 2 статьи 16 «Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» [Электронный ресурс]: Кодексы и законы РФ. Режим доступа: <http://www.zakonrf.info/zakon-ob-obrazovanii-v-rf/16/> (дата обращения 21.01.2015)).

⁶ Федеральный государственный образовательный стандарт, п. 22 [Электронный ресурс]: Официальный ресурс Министерства образования и науки Российской Федерации. Режим доступа: http://минобрнауки.рф/документы/922/файл/748/ФГОС_НОО.pdf (дата обращения: 21.01.2015).

сотрудничество, информационная грамотность, медиа грамотность, грамотность в области информации, коммуникации и технологии (ИКТ), гибкость и способность к адаптации, инициативность и самостоятельность, социальные и кросскультурные качества, продуктивность и вовлеченность, лидерство и ответственность выходят на первый план.

Уровневая система общего образования включает в себя междисциплинарные программы: программы формирования универсальных учебных действий (УУД), программа формирования информационно-коммуникационных компетентностей (ИКТ), программы учебно-исследовательской и проектной деятельности. Такие междисциплинарные программы общего образования в большей степени могут реализовываться и эффективно использоваться во внеурочной деятельности с учетом достижения личностных и метапредметных результатов обучающихся.

Процесс обучения становится интересным, когда ученик становится полноправным членом обучающего процесса, когда он видит цель своего обучения, область применения полученных знаний, может реально оценить свои успехи. Рудакова О.А. считает [4], что именно при метапредметном подходе к обучению можно смоделировать ситуацию успеха, когда обучающийся, имеющий затруднения по отдельно взятому предмету может проявить себя в целом. Педагог выстраивает обучение так, чтобы процесс познания становился интересным и значимым как для педагога, так и для учащихся. Такие занятия требуют не только знание своего предмета, но и других учебных дисциплин.

Педагогами активно используются такие формы внеурочной деятельности, как метапредметные олимпиады, викторины, игры, проектная деятельность, рефлексия по итогам деятельности, занятия на выстраивание личной траектории учебной стратегии детей, дискуссии, полиологи, коллективные игры в мыслительный эксперимент с метапредметными комментариями, и многие-многие другие.

Организационно-деятельностная игра может стать удобной и достаточно эффективной формой организации и развития коллективной мыследеятельности, становясь новым социокультурным явлением современной жизни. Новая форма организации коллективного мышления и деятельности, соединяющая в себе свойства учебно-деловых игр и интеллектуального методологического дискурса, называемая организационно-деятельностной игрой, была описана советским философом и методологом Щедровицким Г.П., который организовал и успешно провел 93 игры с 1979 по 1993 годы. Теория организационно-деятельностной игры Г.П. Щедровицкого [5] успешно реализовалась педагогами-исследователями США, которые подхватили идеи советского философа и методолога, и стали с успехом реализовать их в учебно-деловых играх на практике с 1992 года.

Одной из наиболее продуктивных видов организационно-деятельностной игры является интерактивная игра, которая создает оптимальные условия для самореализации, развития учеников. Ее целью является изменить и улучшить модели деятельности и поведения субъектов педагогического взаимодействия, и осознанное усвоение ими этих моделей. Насколько эффективной будет игра, зависит от заинтересованности и эмоционального отношения учителя к игре, ходу ее развития и результату [6]. Использование интерактивных игр во внеурочной деятельности педагогами способствуют решению проблем, обозначенных авторами, реализации метапредметного подхода на практике.

Авторами разработана и проведена метапредметная интерактивная игра «Дивергент», в основу которой были заложены принципы организационно-деятельностной игры, направленная на организацию социального взаимодействия участников с целью реализации метапредметного подхода на практике.

Данная игра предлагает такие задания, для решения которых требуется разноплановая знаниевая подготовка. Задания разработаны таким образом, что для их решения необходимо применить знания нескольких предметов: английского языка, математики, литературы, биологии, географии, физики и т.д. Так же разработаны задания, которые исключают однозначное решение, предполагающие субъективный ответ игроков-участников на объективную реальность. Метапредметный подход в игре, по мнению авторов, основан на развитии у учащихся дивергентного мышления – способности мыслить в разных направлениях, т. е. анализировать объект с разных сторон, в системе его множественных связей с другими объектами, их свойствами и отношениями, основоположником которого является американский психолог Дж. Гилфорд [7]. Исследованиями дивергентного мышления занимались Е. Торранс, К. Тейлор, Г. Груббер, И. Хайн, А.Б. Шнедер, Д. Роджерс.

Цель игры состоит в выявлении и поддержки творческой одаренности и метапредметных компетенций обучающихся. Метапредметные компетенции формируются на развитии дивергентного мышления, направленного на стимулирование интереса учащихся к изучению учебных предметов и поиск инновационных путей в создании собственного и/или совместного проекта.

Авторами метапредметной игры сформулированы основные задачи:

1. Создать условия для развития умений обучающихся в работе с метапредметными заданиями.
2. Предоставить возможность для реализации творческих способностей, инновационных решений и нетрадиционных идей учащихся.
3. Обеспечить личный опыт учащихся в создании собственного и/или совместного проекта средствами компьютерных и Интернет-технологий.
4. Организовать понимание и осознание учащимися результативности своей образовательной траектории во взаимодействии с другими общеобразовательными организациями.

Авторы оставляют за собой право редактировать и дополнять цель и задачи игры в зависимости от специфики и уровня подготовки обучающихся, возрастных особенностей, материально-технического обеспечения общеобразовательных организаций.

Игра сопровождается деятельностью журналистов школьных СМИ, которые осуществляют комментирующую, аналитическую и связующую функции. Целью школьных журналистов является создание отчёта об образовательном событии в форме верстки, эссе, заметки и т.д., основываясь на собственном осмыслении увиденного, осуществляя сетевое взаимодействие участников образовательных организаций.

Авторами разработаны правила игры, которые включают в себя два этапа.

Первый этап состоит из 9 разноуровневых заданий метапредметной и предметной направленности. На решение каждого задания отводится от 3 до 10 минут.

Целью *второго этапа* является создание проекта. Тематика проектов задается организаторами-авторами игры.

Оценка каждого этапа игры проводится экспертами (жюри Конкурса) на основе разработанных авторами критериев.

На первом этапе игры авторы выделяют следующие критерии оценивания по признаку:

- Аргументация мнения: демонстрация понимания различных подходов к решению поставленного вопроса. Детальное обобщение информации, поддерживающую различные точки зрения.
- Аргументация мнения: мнение выстраивается на основании только одной точки зрения.
- Распознавание проблем: предугадывание различных проблем в сложных ситуациях и размышление о способах их решения.
- Анализ проблем: тщательный анализ характеристики проблемы, прежде чем приступить к ее решению.
- Использование стратегий: для решения проблем используются стратегии, приемы и соответствующие знания, даже если они не входят в школьную программу.
- Использование стратегий: для решения проблем используются стратегии, приемы и знания из программы обучения.
- Формулирование выводов: используют собственные знания и опираются на личный опыт, чтобы делать обоснованные выводы и формулировать умозаключения.
- Генерация, гибкость и оценка идей: могут придумать большое количество идей, обращают внимание на интересные, удивительные и необычные явления в повседневных вещах и ситуациях, знают несколько способов выбора наиболее стоящих идей.
- Способность держать позицию и понимать позиции других участников команды.
- Умение устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации.

На втором этапе игры авторами разработаны уровневые критерии оценивания проекта:

- По содержанию (идеи, цель, выводы, ключевые моменты).
- Мультимедийные возможности.
- Творческий подход.
- Структура презентации проекта.
- Культура представления и защиты проекта.

Также авторами предусмотрено оценивание рефлексии участников игры по следующим критериям (взаимооценка, самооценка, проверочный лист совместной работы).

Исходя из идеи игры, авторами предложены и разработаны критерии оценивания с позиции метапредметного результата, проведен экспертный анализ с точки зрения создания пространств и условий формирования предметных и метапредметных результатов и их оценки.

Метапредметная интерактивная игра «Дивергент» успешно реализовалась в рамках образовательной стажировки на базе МБОУ «СОШ № 89» г. Северска Томской области с

участием МБОУ «СОШ № 88 им А. Бородина и А. Кочева», обеспечивая сетевой характер взаимодействия.

В игре приняли участие обучающиеся в возрасте 13-15 лет 8-9 классов МБОУ «СОШ № 88 им. А. Бородина и А. Кочева» и МБОУ «СОШ № 89» города Северска. Дополнительно от каждой команды присутствовала группа школьных журналистов, в количестве 2 человек.

На первом этапе «Финансы» целью команд-участников игры являлось зарабатывать как можно большего количества баллов (условных денежных единиц) для успешного финансирования будущего проекта второго этапа.

Ответы на задания не озвучивались, а фиксировались участниками игры на стикерах и передавались членам жюри. Каждый вопрос оценивался в 10 баллов. Если команда не справлялась, то ведущими давалась подсказка. При этом стоимость ответа снижалась в 5 баллов. Команда имела возможность заработать дополнительные баллы, при пояснении своего решения 1 до 5 баллов. В конце первого этапа баллы суммировались, и участники переходили во второй этап с набранными баллами – условными денежными единицами (у.е.) от 150 до 250 у.е.

Тема второго этапа – создание проекта курортной зоны с развитой инфраструктурой, финансирование которого осуществлялось за счет заработанных условных денежных единиц первого этапа. Участникам команды были предложены на выбор 3 участка на плане местности, разные по своему местоположению и природным условиям. Стоимость каждого участка различна:

Первый участок – 120 у.е.

Второй участок – 130 у.е.

Третий участок – 140 у.е.

Дополнительно участники имели возможность приобрести услуги инфраструктуры. В таблице приведён пример прайс-листа «Дополнительные услуги» (Таблица 1).

Таблица 1

Прайс-лист «Дополнительные услуги»

№ п/п	Наименование	Цена в у.е.
1	Озеленение территории	5
2	Благоустройство пляжа	5
3	Трансфер	5
4	Бассейн	10
5	Аквапарк	10
6	Детская площадка, клуб	10
7	Анимация	10
8	Спа-центр	10
9	Прочие (на усмотрение команды)	10
10	Прочие (на усмотрение команды)	10
11	Прочие (на усмотрение команды)	10
12	Прочие (на усмотрение команды)	10

Результатом второго этапа метапредметной интерактивной игры являлся представленный проект, созданный участниками игры, в котором был обоснован выбор участка, разработан бренд, реклама и т.п. с целью привлечения отдыхающих, разработан бизнес-план (окупаемость). Экспертируя защиту проектов учащихся, анализируя разработанные критерии оценки на практике, авторами были отмечены положительные и

отрицательные стороны разработанных критериев, смогли увидеть и оценить сформированность предметных и метапредметных, а также личностный результат учащихся.

Проводя экспертный анализ проведенной игры, авторы проследили внутригрупповые связи между участниками игры. Мощный поток информации, динамика событий, мобильность команд и ее субъектов, оперативность и скорость мышление, позволяет обучающимся работать в интенсивном режиме командной работы, достигать планируемых результатов и развивать качества и умения, необходимые в 21 веке. В «коллективной мыследеятельности» обучающимся необходимо находить точки соприкосновения при совместном решении метапредметных задач.

Анализируя совместную работу обучающихся в команде с точки зрения ее групповой эффективности и направленности на успешный результат: распределение ролей, самооценка и взаимооценка, авторами выявлено, что основой совместной работы команд-участников метапредметной интерактивной игры «Дивергент» является четкое функциональное распределение внутри команды. Идеи функционального внутри командного распределения описываются Е.В. Деминой в коллективной монографии в качестве отдельной главы «Инновационное управление образовательным процессом современной школы как средство обеспечения качественных образовательных услуг» [8]. Автором рассмотрена методология одного из самых известных теоретиков менеджмента доктора Ицхака Калдерона Адизеса. «Код Адизеса», или код РАЕІ, который как раз и направлен на успешную саморегуляцию, регуляцию в группе по решению общей задачи. Суть этого метода заключается в следующем, чтобы любой процесс в команде был эффективным, мы должны правильно и своевременно выполнять четыре функции: Р – производитель, А – администратор, гарантировал соблюдение установленных порядков, Е – генератор идей поощрял предприимчивость, І – интегратор, создавать в команде атмосферу сотрудничества. Каждый из участников должен был соответствовать той или иной функции, так как все эти четыре функции составляют, так называемый, «генетический код» команды, от которого зависит успех и совместный результат. Авторами сделан был вывод, что успех команды во многом зависит, если обучающиеся в команде поддерживают и поощряют функцию Е – *генератора идей*.

Эффективность игры подтверждается результатами разработанного и проведенного журналистами анкетирования (Таблица 2) и субъективной оценкой участников игры в виде интервью участников (Официальный сайт проекта «Школа Росатома». Режим доступа: http://rosatomschool.ru/res_ru/0_value_59497_562.pdf (дата обращения 01.05.2015)), очерков (Официальный сайт проекта «Школа Росатома». Режим доступа: http://rosatomschool.ru/res_ru/0_value_59500_562.pdf (дата обращения 01.05.2015)), и аналитических статей журналистами школьных СМИ (Официальный сайт проекта «Школа Росатома». Режим доступа: http://rosatomschool.ru/res_ru/0_value_59503_562.pdf (дата обращения 01.05.2015)), созданных совместных проектов, проверочными листами само и взаимооценки.

Таблица 2

Результаты анкетирования участников метапредметной интерактивной игры «Дивергент»

Вопросы анкетирования	Результат, %
Не ожидали смещения команд	74%
Легко нашли общий язык в команде	80%
Помогло добиться результата:	
• Знание в предметных областях	44%
• Умение работать в команде	44%
• Мои лидерские качества	12%
Считают реальным претворение проекта в жизнь	60%
Готовы лично презентовать проект	60%
Игра раскрыла способности и таланты	60%
Считают важным полученный опыт для будущей профессии:	
• Вполне	50%
• Частично	40%

Внешнюю экспертизу осуществляли участники образовательной стажировки на базе МБОУ «СОШ № 89» г. Северска Томской области с участием МБОУ «СОШ № 88 им А. Бородина и А. Кочева». Стажеры провели экспертный анализ с точки зрения создания пространств и условий формирования предметных и метапредметных результатов и их оценки. Экспертируя защиту проектов учащихся, стажеры смогли увидеть и оценить сформированность предметных и метапредметных, а также личностный результат учащихся.

Резюмируя эффективность игры с точки зрения субъективной оценки игроков-участников, внешней оценки экспертов и авторов, были выявлены основные возможности раскрытия творческой одаренности и метапредметных компетенций обучающихся, направленных на развитие дивергентного мышления, совместной «коллективной мыследеятельности», стимулирование интереса учащихся к изучению учебных предметов и поиск инновационных путей в создании совместного проекта. Формат игры способствовал реализации творческого потенциала, инновационных решений и нетрадиционных идей учащихся. Понимание и осознание учащимися результативности своей образовательной траектории во взаимодействии с другими общеобразовательными организациями возможно осуществить в метапредметной интерактивной игре «Дивергент».

Таким образом, разработанная авторами метапредметная интерактивная игра позволяет реализовать основные идеи ФГОС, направленные не только на предметный результат, но и на метапредметный и личностный результат.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лебедев О.Е. Компетентностный подход в образовании // Школьные технологии. 2004. №5. С. 3–12.
2. Хуторской А.В. Метапредметное содержание и результаты образования: как реализовать федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) // Интернет-журнал «Эйдос». 2012. №1. <http://www.eidos.ru/journal/2012/0229-10.htm> (доступ свободный). Заглавие с экрана. Язык русский.
3. Громько Н.И. Метапредметный подход в образовании при реализации новых образовательных стандартов // Учительская газета 2010 №36.
4. Рудакова О.А. Реализация метапредметного подхода в преподавании географии // Создание эффективной образовательной среды школы с учетом современных требований ФГОС: Материалы III Всероссийского научно - практического симпозиума (г. Северск, 25–27 марта 2014 г.) Под ред. канд. пед. наук Е.Н. Михайловой. Томск: Издательство ТГПУ, 2014. С. 37-41.
5. Щедровицкий Г.П. Организационнодеятельностная игра. Сборник текстов (1) / М.: «Наследие ММК», 2004. С.116.
6. Кашлев С.С. «Интерактивные методы обучения» / Минск: «ТетраСистемс», 2013. 224 с.
7. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта: пер. с англ. М.: Прогресс «Психология мышления», под редакцией А.М. Матюшкина, 1965. С. 433-456.
8. Е.В. Демина. Инновационное управление образовательным процессом современной школы как средство обеспечения качественных образовательных услуг // Использование инновационных технологий в образовательном процессе: монография под общ. ред. Н.В. Лалетина. Красноярск: Центр информации, ЦНИ «Монография», 2014. С. 48-62.
9. Амонашвили Ш.А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса / Минск: Университетское, 1990. 560 с.
10. Российская педагогическая энциклопедия: в 2 т. / гл. ред. В.В. Давыдов. М.: Большая Российская энциклопедия, 1993-1999.
11. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. М.: Школа-Пресс, 1997. 512 с.

Рецензент: Михайлова Елена Николаевна, доцент кафедры «Педагогика послевузовского образования» Института теории образования ТГПУ, кандидат педагогических наук, ФГБОУ ВПО «Томский государственный педагогический университет».

Demina Evgenya Viktorovna

Of Theoretical Education in Tomsk State Pedagogical University
Russia, Tomsk
E-mail: demina-evgenia@mail.ru, deminae@sibmail.com

Rudakova Olga Alexandrovna

Of Theoretical Education in Tomsk State Pedagogical University
Russia, Tomsk
E-mail: olyaru@sibmail.com

Metasubjects interactive games as means of practical implementation of the Federal State Educational Standard

Abstract. In article theoretical and practical aspects are considered of realization of metasubject approach in the general education organizations for the purpose of achievement of educational results with emphasis on metasubject and personal results in the condition transition of Federal State Education Standard.

Authors revealed the problems of application of metasubject approach in the general education organizations in practice - it's insufficient material base, incompetence of teachers, deficiency of time at lessons for achieve of subject result. Authors proposed a solution of problems in extracurricular activities with use of interactive training and organizational and activity games.

In article is presented experience of own design and carrying out metasubject interactive game "Divergent". This game contains principles of organizational-activity game and are directed on the organization of social interaction of participants. Authors of article introduced the new concept «metasubject interactive game" and provided the description of game in practice and the analysis of its efficiency. Authors prove efficiency of game from various positions: value judgment of participating players, an external assessment of experts and developers of game in the form of responses, essay, questioning, statistical data, reflexive sheets of a self-assessment and mutually assessment.

Practical experience of metasubject interactive game showed the main opportunities for disclosure of creative endowments and the metasubject competences students. This game is directed on achievement of metasubject and personal results, development of divergent thinking, stimulation of interest of pupils in studying of subjects and search of innovative ways in creation of the joint project.

Keywords: the Federal State Educational Standard; metasubject approach; metasubject result; extracurricular activities; organizational-activity game; interactive game; divergent thinking; metasubject interactive game; analysis of game; efficiency of game.

REFERENCES

1. Lebedev O.E. Kompetentnostnyy podkhod v obrazovanii // Shkol'nye tekhnologii. 2004. №5. S. 3–12.
2. Khutorskoy A.V. Metapredmetnoe sodержanie i rezul'taty obrazovaniya: kak realizovat' federal'nye gosudarstvennye obrazovatel'nye standarty (FGOS) // Internet-zhurnal «Eydos». 2012. №1. <http://www.eidos.ru/journal/2012/0229-10.htm> (dostup svobodnyy). Zaglavie s ekrana. Yazyk russkiy.
3. Gromyko N.I. Metapredmetnyy podkhod v obrazovanii pri realizatsii novykh obrazovatel'nykh standartov // Uchitel'skaya gazeta 2010 №36.
4. Rudakova O.A. Realizatsiya metapredmetnogo podkhoda v prepodavanii geografii // Sozdanie effektivnoy obrazovatel'noy sredy shkoly s uchetom sovremennykh trebovaniy FGOS: Materialy III Vserossiyskogo nauchno - prakticheskogo simpoziuma (g. Seversk, 25–27 marta 2014 g.) Pod red. kand. ped. nauk E.N. Mikhaylovoy. Tomsk: Izdatel'stvo TGPU, 2014. S. 37-41.
5. Shchedrovitskiy G.P. Organizatsionnodeyatel'nostnaya igra. Sbornik tekstov (1) / M.: «Nasledie MMK», 2004. S.116.
6. Kashlev S.S. «Interaktivnye metody obucheniya» / Minsk: «TetraSystems», 2013. 224 s.
7. Gilford Dzh. Tri storony intellekta: per. s angl. M.: Progress «Psikhologiya myshleniya», pod redaktsiyey A.M. Matyushkina, 1965. S. 433-456.
8. E.V. Demina. Innovatsionnoe upravlenie obrazovatel'nym protsessom sovremennoy shkoly kak sredstvo obespecheniya kachestvennykh obrazovatel'nykh uslug // Ispol'zovanie innovatsionnykh tekhnologiy v obrazovatel'nom protsesse: monografiya pod obshch. red. N.V. Laletina. Krasnoyarsk: Tsentr informatsii, TsNI «Monografiya», 2014. S. 48-62.
9. Amonashvili Sh.A. Lichnostno-gumannaya osnova pedagogicheskogo protsessa / Minsk: Universitetskoe, 1990. 560 s.
10. Rossiyskaya pedagogicheskaya entsiklopediya: v 2 t. / gl. red. V.V. Davydov. M.: Bol'shaya Rossiyskaya entsiklopediya, 1993-1999.
11. Pedagogika: uchebnoe posobie dlya studentov pedagogicheskikh uchebnykh zavedeniy / V.A. Slastenin, I.F. Isaev, A.I. Mishchenko, E.N. Shiyanov. M.: Shkola-Press, 1997. 512 s.