

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СИНЕРГЕТИКА КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ ЛИЧНОСТНО ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ

© 2020

А.М. Сукиасян, исполнительный директор
ЧОУ СОШ «Поколение», Волгоград (Россия)

Ключевые слова: инновационные образовательные технологии; игровое проектирование; синергия взаимодействия; игровое социальное имитационное моделирование.

Аннотация: Перспектива развития современной школы во многом определяется особенностями образовательных технологий, доступных педагогу. Ориентация на развитие личности ребенка требует от школы перехода к образовательным технологиям, в основе которых интеграция классических и инновационных методов обучения. Актуальность исследований в области педагогической синергетики, проводимых автором, обусловлена потребностью общества в формировании открытой системы образования, готовностью педагогической общественности к работе в формате, отвечающем вызовам современного общества. В статье затрагивается тема формирования новых подходов к личностно ориентированному обучению, обосновывается целесообразность интеграции классических образовательных технологий и методов игрового социального имитационного моделирования, акцентируется внимание на синергии взаимодействия разноплановых методов, которая обеспечивает получение высоких результатов образовательного процесса и открывает для педагогов-практиков уникальные возможности для самореализации и самосовершенствования. Теоретические исследования проводились в нескольких направлениях: был проведен системный анализ концепций личностно ориентированного подхода к обучению и воспитанию; определены роль и место инновационных образовательных технологий в системе современного образования; выявлена сущность синергетического подхода к педагогической деятельности; проведена диагностика особенностей моделирования и проектирования педагогической деятельности на основе идеи самоорганизации. Было проведено социологическое исследование, целью которого стало выявление отношения участников образовательного процесса к применению новых методик обучения. Выявлено положительное отношение участников образовательного процесса к идее интеграции образовательных технологий разных классов.

ВВЕДЕНИЕ

Педагогическая синергетика, как относительно новое научное направление, позиционирует систему образования как открытую систему, имеющую вероятностный характер, способную к эволюции и самоорганизации в процессе жизнедеятельности. Такой подход допускает применение основных положений теории самоорганизации к исследованию системы образования, тем более что процессы обучения и воспитания, как правило, носят системный характер [1]. Системность деятельности и познания позволяет корректно задать цели, определить наличие и характер взаимосвязи между участниками образовательного процесса. Согласно фазетной классификации, принятой в теории систем и теории самоорганизации, система образования, в том числе школа, – это открытая система, имеющая естественный характер происхождения, для описания которой используются количественные и качественные характеристики. При этом под термином «открытая система» предлагается понимать систему, способную к взаимодействию и обмену информацией с окружающей средой, системами более высокого уровня. Школа, будучи открытой системой, взаимодействует с окружающим миром на уровне обмена информационными, материальными и интеллектуальными ресурсами, а учебно-воспитательный процесс – это упорядоченное взаимодействие в паре «учитель – ученик». Именно эти положения дают возможность адаптировать основные положения синергетики к практике педагогической деятельности [2].

Анализ понятийного аппарата и сущности синергетического подхода, проведенный в процессе исследования, позволяет сделать вывод, что система образования

может рассматриваться в контексте принципов и положений синергетики и теории самоорганизации [3]. В то же время роль синергетического подхода в педагогической науке не получила пока должной оценки: педагогическая наука дает разноплановое позиционирование синергетического подхода: от прикладного уровня, ориентированного на решение локальных тактических задач обучения и воспитания, до теоретико-методологического уровня, обеспечивающего решение стратегических задач системы образования и воспитания. Очевидно, что такое положение не может считаться соответствующим запросам современного общества. Следует признать, что традиционная классическая система образования, будучи системой, ориентированной на формирование суммы знаний и контроль качества их усвоения, исчерпала себя. Антропологическая парадигма современного образования предполагает ориентацию на ученика как личность, которая имеет свою систему предпочтений, интеллектуальный потенциал и стремление к саморазвитию [4; 5]. Вызовы современного общества требуют формировать систему личностно ориентированного обучения, в основе которого лежит интеграция классических образовательных технологий разных типов, синергия взаимодействия которых создаст условия для формирования атмосферы дружелюбного сотрудничества в процессе обучения и воспитания, изменит характер взаимодействия в паре «ученик – учитель», обеспечит более высокий уровень результата обучения [6; 7].

Образовательные учреждения в современном обществе становятся центрами по воспроизводству знания, культуры и самого человека как личности. Введение инноваций в процесс обучения и воспитания не самоцель,

а способ формирования и совершенствования творческого потенциала всех участников образовательного процесса, индивидуальных способностей каждого обучающегося, организации творческого «сотрудничества», ориентации на способности и систему предпочтений личности учащегося [8]. Под термином «инновационные технологии» предлагается понимать совместное использование классических методов обучения и методов, основанных на применении игрового социального имитационного моделирования, технологий дополненной и виртуальной реальности. Синергетический подход к изменению содержания и формы образовательного процесса школы требует системности и методологически обоснованных, подтвержденных практикой методов обучения, воспитания, организации образовательного процесса; переопределения роли и места ученика в образовательном процессе; изменения роли и функций учителя, наделение его (учителя) миссией наставника, а не равнодушного оценителя успешности воспитанников [9].

Такая постановка задачи внедрения инноваций в педагогическую практику позволит не только внести существенные изменения в содержание и форму процесса обучения и воспитания, но и сформировать новую модель обучения, способствовать всестороннему развитию творческих способностей в процессе обучения для подготовки выпускника школы к жизни в различных социальных средах (обеспечение развивающего образования) [10].

Цель исследования – разработка синергетического подхода к интеграции классических и инновационных образовательных технологий как методологической и практико-ориентированной основы формирования и развития творческого потенциала участников процесса обучения и воспитания.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Игровое проектирование как основа синергетического подхода

Игровое социальное имитационное моделирование (ИСИМ) – это палитра инновационных образовательных технологий, предусматривающих интерактивный формат взаимодействия ученика и учителя, построенный по алгоритму «думай и делай». Интеграция с классическими образовательными технологиями, алгоритм которых сводится к схеме «сиди и слушай», расширяет и обогащает спектр инструментальных средств, которыми педагог может реализовать личностно ориентированное обучение, а синергия взаимодействия педагогических практик позволяет планировать и прогнозировать результат процесса обучения.

Концепция использования игры как инструментального средства развития творческой активности, получения нового знания и формирования навыков обрела популярность в нашей стране по инициативе московской, ленинградской и киевской школ активных методов обучения [11]. Игровое проектирование, как один из методов игрового социального имитационного моделирования, имеет определенную структуру, позволяющую решать учебные, исследовательские и воспитательные задачи, стоящие перед современным педагогом. Инвариантность методики игрового проектирования позволяет использовать ее на различных этапах

жизненного цикла образовательного процесса; при этом учитель, исполняя роль консультанта и старшего помощника в проектной деятельности учащихся, должен на этапе постановки задачи проектирования помочь ученику определиться с тематикой проекта и средствами его (проекта) реализации. Интерес к проектной деятельности со стороны учеников, соответствие поставленных перед учениками целей и задач их способностям, возможностям и личным предпочтениям, переосмысление педагогом своей миссии и функций – едва ли не главные требования, которые должны соблюдаться при использовании этой игровой технологии.

Очевидно, что есть определенные сложности в организации проектной деятельности учащихся вообще, а в игровой форме тем более. Игровые методы, интересные сами по себе, результативны в том случае, если занятие ведет педагог с высоким уровнем игротехнической компетенции, который может сформировать у учащихся интерес к теме проекта и готовность к работе в игровом формате.

При постановке целей и задач учителем могут быть определены разные цели: разработка новых, креативных идей; реализация идей, которые обсуждаются научными сообществами; формирование навыков генерирования альтернатив решения поставленной задачи; отработка приемов сравнительной оценки своего и «чужого» варианта стратегии поведения. Одновременно с целями учебными эта методика позволяет знакомить школьников с приемами эффективного группового взаимодействия, обучает технике аргументации своих суждений, способствует совершенствованию навыков сравнительного анализа. Отдельную функциональную, смысловую и обучающую нагрузку имеют этапы презентации (защиты) проектов и послеигровой анализ (подведение итогов). Корректность, такт и правильная интерпретация баллов, которые набрали участники проекта, дают учителю возможность сохранить и развить интерес к этой форме работы, тем более что у описанной технологии есть немало достоинств. В игре идет обучение коллективной работе по наработке вариантов решения и отбору «правильного» решения; в процессе игры у участников игровой группы формируется понимание ответственности за результат совместной работы, происходит самоопределение участников игры как в целях, так и в ситуации, что позволяет корректировать самооценку, т. е. есть идет обучение приемам аналитической деятельности; совершенствуются техники внутригруппового и межгруппового взаимодействия.

Очевидно, что для эффективного использования этого инновационного инструментального средства в педагогической практике учитель должен иметь определенный уровень теоретико-методологической подготовки и соответствующий целям и задачам учебного процесса школы игротехнический опыт. Изменение роли педагога, переход от авторитарного стиля обучения, научения как монолога к идее творческого сотрудничества ученика и учителя, эмоциональная окраска общения в игре, понимание значимости общей цели и ценности совместного поиска путей достижения цели – вот те далеко не полные проявления синергии взаимодействия методов обучения, которые позволяют отказаться от шаблона и стереотипа. Опыт применения методов активного обучения, накопленный педагогическим

коллективом ЧОУ СОШ «Поколение», и практика постоянно действующего в образовательном учреждении методологического семинара по инновациям в учебной, воспитательной и профориентационной работе учителя позволили выявить часто встречающиеся объективные трудности, которые могут снизить эффективность введения инноваций в практику личностно ориентированного обучения, и разделить их на две группы: объективные трудности, связанные с организацией учебного процесса, и субъективные, связанные с самореализацией педагога в сфере педагогической синергетики, теории и практики игротехнических методов [12].

При распределении ролей в игровом звене возможно несовпадение интересов членов игровой группы и деструктивная конкуренция; этой проблемы может не быть, если использовать при организации игровых групп принцип добровольного вхождения в группу. Возможная неудовлетворенность участников игры результатами из-за несовпадения, ожидаемого и фактического результатов игры может быть скомпенсирована при проведении послеигрового анализа, правильно расставленные акценты которого дадут школьникам ощущение значимости полученных результатов.

Типичные проблемы, связанные с квалификацией педагога, его готовностью к организации игровой деятельности, учащихся в процессе выполнения проектов, снижают эффективность методики. К таким проблемам можно отнести завышенную самооценку педагога как игротехника; склонность к подмене целей в процессе игры, несовпадение игровых и учебных целей; некорректное определение трудоемкости проекта. Эти «подводные камни» мешают своевременному завершению проекта и получению запланированных результатов; как следствие, наступает разочарование участников в игре, снижение интереса к ней интереса.

Очевидно, что все вышеперечисленные сложности, независимо от их характера, требуют тщательной проработки сценария игры, формы и содержания бланковой документации для оценки результатов проектной деятельности на всех этапах: от визитной карточки игровой группы до защиты проекта; демократичного подхода к определению состава игровых групп, адекватной оценки своей роли в игре [13].

Интеграция инновационных и классических образовательных технологий, синергетический эффект которой позволяет не только дать ученику определенный программой и стандартом объем знаний, но и пробудить в молодом человеке пытливость ума, готовность к самостоятельному поиску средств и методов решения задач, поставленных перед ним, имеет неограниченные возможности как средство совершенствования совместной творческой деятельности всех участников учебного процесса. Именно поэтому необходимо планомерное, системное внедрение в практику школьного педагога всего комплекса игр, знакомство с которыми можно начинать, изучая классические прототипы игр (разработчик А.П. Панфилова) и модификации [14].

Оценка синергии взаимодействия игровых и классических методов

Для исследования влияния синергии взаимодействия традиционных и инновационных методов за основу была взята четырехуровневая модель Д. Киркпатрика

[15]. Она позволила оценить уровень информированности и отношение учащихся и педагогов к инновационным образовательным технологиям.

В процессе исследований, которые проводились по апробированной методике [16] на базе ЧОУ СОШ «Поколение» в 2018/19, 2019/20 учебных годах, была выполнена оценка отношения к ИСИМ, информированности респондентов о составе и структуре инновационных образовательных технологий, их практической ценности и результативности (в терминологии Д. Киркпатрика соответственно блоки «Реакция», «Обучение», «Применение», «Результаты»). Респондентами выступили 74 учащихся среднего и старшего звена и 20 учителей ЧОУ СОШ «Поколение».

Блок 1. Реакция. Анализ реакции педагогического состава и учащихся на внедрение в практику инновационных образовательных технологий показал: 43 % учащихся и 25 % учителей отдают предпочтение игровым методам; от 8 до 38 % учащихся и учителей считают целесообразным совместное применение методик; полную неосведомленность проявили от 14 до 22 % учащихся и от 10 до 12 % учителей; 57 % учащихся оценили ИСИМ как технологию, которая помогает лучше понять предмет; 75 % педагогов школы считают ИСИМ инструментом активизации мыследеятельности; 100 % всех респондентов полагают, что игровые методы делают занятие интересным.

Блок 2. Обучение. Наиболее распространенным методом в образовательных учреждениях являются ролевые игры, участие в которых принимали более 60 % учащихся и 59 % педагогов; деловая игра, как более сложная форма, применяется в учебном процессе школы реже (19 %), но 90 % педагогов школы имеют опыт участия в деловых играх. Практически неизвестными и неиспользуемыми остались такие инструментальные средства, как игровое проектирование и мозговая эстафета: 2 педагога школы из 20 имеют опыт участия в так называемой мастак-технологии, разработанной профессором Р.Ф. Жуковым [17].

Такую ситуацию можно объяснить тем, что ролевые игры имеют более простую структуру и практически инвариантны по отношению к предметной области, тогда как имитационные упражнения требуют от учителя определенного склада мышления и навыков работы в этом формате хотя бы в качестве участника. Мозговая эстафета, игровое проектирование как интерактивные технологии пока не получили высокой рейтинговой оценки, что можно объяснить слабой информированностью участников образовательного процесса об этих перспективных, несложных по структуре методах.

Блок 3. Применение. На данном этапе педагогами оценивалось влияние синергии комплексного использования классических и инновационных образовательных технологий на деятельность педагога и образовательного учреждения в целом. Учащиеся не принимали участие в оценке влияния ИСИМ на деятельность педагогов. Учителя на первое место (90 %) ставят развитие творческого потенциала учащихся; значимость синергии взаимодействия классических и инновационных образовательных технологий для обеспечения своего профессионального роста положительно оценили 55 % педагогов; 40 % педагогов

считают возможным обеспечить высокий уровень обучения за счет синергии взаимодействия классических и инновационных образовательных технологий лично ориентированного обучения.

Отдельный интерес представляют результаты оценки влияния синергии взаимодействия образовательных технологий на возможность системной работы по повышению квалификации (90 %), мониторинг успешности педагога (80 %), создание условий для самоорганизации (75 %), изменение рейтинга образовательного учреждения (25 %).

Блок 4. Результаты. Модуль оценивания результатов предполагает оценку эффективности нововведений и практических навыков. Оценка выполнялась независимой экспертной группой, в состав которой вошли заместители директоров по учебной и воспитательной работе, социальные педагоги, учителя первой квалификационной категории с опытом работы не менее 15 лет, члены попечительского совета ЧОУ СОШ «Поколение». Опыт каждого эксперта и его оценка синергии взаимодействия классических и инновационных образовательных технологий, безусловно, субъективны, но коллегиальное мнение отражает общие закономерности, степень влияния нововведений на результат обучения. Работа экспертной группы строилась по методике включенного наблюдения, а собеседования, проводимые с учащимися и коллегами, позволили повысить объективность оценки. Экспертная группа дала положительную оценку результатов внедрения в учебный процесс методов игрового социального имитационного моделирования. По мнению экспертов, идеи педагогической синергетики, реализованные в ЧОУ СОШ «Поколение», успешно прошли апробацию и могут быть рекомендованы для внедрения в педагогический процесс школы.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследование синергии взаимодействия традиционных и инновационных методов организации учебно-воспитательного процесса в школе как основы лично ориентированного обучения показывает, что синергия взаимодействия образовательных технологий разных видов позволяет реализовать новую образовательную парадигму, в основе которой лежат принципы формирования творческой личности, определить условия лично ориентированного обучения и механизмы развития творческих способностей обучаемых с учетом их индивидуальных способностей и возможностей.

Синергетический эффект проявляется при интегрированном применении классических и игровых образовательных технологий, так как уникальные структуры игрового комплекса, инвариантные по отношению к предметной области, позволяют решать учебно-воспитательные задачи любого уровня сложности. Необходимы определенные условия для проявления синергетического эффекта от взаимодействия образовательных технологий разных видов. Сущность интеграции традиционных и инновационных образовательных технологий состоит в формировании системы обучения и воспитания, обеспечивающей лично ориентированный

подход и создание образовательного пространства, в рамках которого реализуется педагогика сотрудничества, идет развитие творческой активности всех участников образовательного процесса и повышение уровня профессионализма педагога.

Комплексное использование ИСИМ и классических методов обучения и воспитания позволяет вовлечь всех участников образовательного процесса в работу по самостоятельному поиску новых знаний, умений, приемов и методов творческой деятельности, меняет систему личностных оценок к образовательному процессу, что подтверждается обобщенными результатами, полученными в ходе экспериментальной работы, которые показывают положительную динамику оценки влияния синергии взаимодействия традиционных и инновационных методов организации учебно-воспитательного процесса на результаты образовательного процесса, изменение его формы и содержания. В рамках обмена опытом по внедрению ИСИМ в повседневную педагогическую практику в ЧОУ СОШ «Поколение» был организован постоянно действующий научно-методический семинар, основной целью которого стало выявление отношения к инновациям в учебном процессе [19].

Анализ результатов работы, полученных в ходе семинара, позволил получить объективную оценку результативности комплексного использования инновационных и традиционных образовательных технологий и диагностировать основные проблемы организации и внедрения в педагогическую практику инновационных образовательных технологий. Основные проблемы, по мнению участников семинара, состоят в низкой профессиональной игротехнической компетентности педагогов и отсутствии стимулов к внедрению инноваций в учебный процесс.

Администрация учебного заведения должна корректно определить условия применимости системы комплексного использования классических и инновационных методов обучения и воспитания, в том числе механизмы поощрения и стимулирования педагогов к повышению уровня профессиональных компетенций по направлению «педагогическая синергетика». Для реализации системного подхода к внедрению инноваций необходимо выявить основные тенденции и проблемы в организации обучения методами игрового социального моделирования, провести корректировку целей и задач лично ориентированного обучения, в основе которого лежат принципы педагогической синергетики.

Пока инноватика в школе завоевывает свое место благодаря энтузиастам, которые методом проб и ошибок нарабатывают свою личную игротехническую практику. Методы игрового социального имитационного моделирования в сочетании с классическим образованием предоставят учителю возможность переоценки своей миссии, а рефлексия «по поводу деятельности» обеспечит накопление позитивного опыта игротехнической практики, даст возможность учителю управлять процессом лично ориентированного обучения. Игра как объект педагогической синергетики и инструмент проектирования образовательного пространства, прогнозирования результата обучения закладывает основы системы научных знаний и умений, делает

процесс формирования у обучающихся творческой активности, познавательного опыта соответствующим вызовам современного общества [20].

ВЫВОДЫ

Анализируя полученные результаты, можно сделать вывод, что очевидны две стратегии адаптации педагогической общественности к идеям инновационного преобразования процессов обучения и воспитания. Первая стратегия – это эвристический подход, т. е. обучение учителя инновационным технологиям методом проб и ошибок; путь достойный, но не всегда эффективный по ряду причин (большие затраты времени и средств, отсутствие обратной связи; неадекватность самооценки в процессе формирования новых знаний и т. п.). Вторая стратегия – это формирование у педагога нового мировоззрения, основанного на понимании необходимости и целесообразности научно-методологического подхода к интеграции образовательных технологий разного вида. Саморазвитие и самосовершенствование педагога, участие в тренингах и интерактивных игровых занятиях, в ходе которых рефлексия «по поводу деятельности» обеспечивает совершенствование профессиональных и формирование игротехнических компетенций, делает предлагаемый подход более перспективным с позиций целостности восприятия учебного материала, его соответствия выбранной форме изложения, а использование в ходе игры оценочных характеристик предоставляет учителю возможность использовать игру как средство проектирования образовательного пространства и прогнозирования результата. Следовательно, процесс обучения и его планируемый результат должны выступать не только как процессы усвоения системы научных знаний и умений, но и как объект синергетической педагогики.

В школьной среде необходимо создать условия для понимания необходимости и целесообразности комплексного применения традиционных и инновационных методов обучения. Необходим системный, научно обоснованный механизм организации учебного процесса, в основе которого должны лежать принципы теории самоорганизации и инструментальные средства которого должны быть доступны педагогической общественности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Милованов В.П. Синергетика и самоорганизация: социально-экономические системы. М.: КД Либроком, 2015. 224 с.
2. Хакен Г. Синергетика: иерархии неустойчивостей в самоорганизующихся системах и устройствах. М.: Мир, 1985. 423 с.
3. Вознюк А.В. Педагогическая синергетика. Житомир: ЖГУ им. И. Франко, 2012. 812 с.
4. Исаев Е.И. Антропологическая парадигма в развивающем образовании // Народное образование. 2017. № 8. С. 35–46.
5. Редько Л.Л., Леонова Н.А. Антропологическая парадигма профессиональной подготовки педагогов в системе вузовского образования: методологический аспект // Фундаментальные исследования. 2015. № 2-15. С. 3391–3394.
6. Якиманская И.С. Основы личностно-ориентированного образования. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015. 220 с.
7. Туленкова Л.А. Личностно-ориентированный подход в формировании личностных универсальных учебных действий // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 5-1. С. 15–19.
8. Шерайзина Р.М., Александрова Н.В., Медник Е.А., Петров И.О. 2.3. Проблемы использования игровых технологий в образовательном процессе школы: возможное решение // Новые методы обучения и воспитания детей и подростков. Ульяновск: Зебра, 2019. С. 152–163.
9. Бондаревская Е.В. Теория и практика личностно-ориентированного образования. Ростов н/Д.: Булат, 2000. 351 с.
10. Ильченко О.А. Личностно-ориентированное обучение в распределенных образовательных системах. М.: Синергия, 2007. 457 с.
11. Клименко И.С. От технологии 2С к технологии 2Д. Saarbrücken: Palmarium Academic Publishing, 2014. 284 с.
12. Осмоловская И.М., Иванов Е.О., Кларин М.В. Дидактическое моделирование инновационных образовательных практик. М.: Институт стратегии развития образования РАО, 2019. 226 с.
13. Ищенко А.Н., Клименко И.С. Активные методы обучения: практикум по интерактивным технологиям. Пятигорск: ПФ СКФУ, 2018. 172 с.
14. Матяш Н.В. Методы активного социально-психологического обучения. М.: Academia, 2019. 200 с.
15. Киркпатрик Д.Л. Четыре ступеньки к успешному тренингу: практическое руководство по оценке эффективности обучения. М.: Эйч Ар Медиа, 2008. 128 с.
16. Плаксина И.В. Интерактивные технологии в обучении и воспитании. Владимир: ВлГУ, 2014. 163 с.
17. Клименко И.С. Управление качеством подготовки специалистов: теория и практика. Костанай: Костанайполиграфия, 2010. 252 с.
18. Никулин С.К., Полтавцев Г.А. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения (системный подход). М.: МАИ, 2014. 680 с.
19. Сукиасян А.М. 3.1. Синергия образовательных технологий как основа личностно-ориентированного обучения // Развитие личности учащегося: новые подходы и решения. Ульяновск: Зебра, 2019. С. 189–199.
20. Клименко И.С., Вишневская Н.Г. Роль инновационных технологий в решении задач управления качеством образования // Современная наука и инновации. 2017. № 4. С. 289–295.

REFERENCES

1. Milovanov V.P. *Sinergetika i samoorganizatsiya: sotsialno-ekonomicheskie sistemy* [Synergetics and self-organization: Economic and social systems]. Moscow, KD Librokom Publ., 2015. 224 p.
2. Khaken G. *Sinergetika: ierarkhii neustoychivostey v samoorganizuyushchikhsya sistemakh i ustroystvakh* [Advanced synergetics]. Moscow, Mir Publ., 1985. 423 p.

3. Voznyuk A.V. *Pedagogicheskaya sinergetika* [Pedagogical synergetics]. Zhitomir, ZhGU im. I. Franko Publ., 2012. 812 p.
4. Isaev E.I. Anthropological paradigm in developmental education. *Narodnoe obrazovanie*, 2017, no. 8, pp. 35–46.
5. Redko L.L., Leonova N.A. Anthropological paradigm of vocational training of teachers in system of high school education: methodological aspect. *Fundamentalnye issledovaniya*, 2015, no. 2-15, pp. 3391–3394.
6. Yakimanskaya I.S. *Osnovy lichnostno-orientirovannogo obrazovaniya* [The bases of personally oriented education]. Moscow, Binom. Laboratoriya znaniy Publ., 2015. 220 p.
7. Tulenkova L.A. Personality-oriented approach in the formation of personality universal educational actions. *Nauchnoe obozrenie. Pedagogicheskie nauki*, 2019, no. 5-1, pp. 15–19.
8. Sherayzina R.M., Aleksandrova N.V., Mednik E.A., Petrov I.O. 2.3. The problems of application of play-based technologies in the educational process of a school: possible solution. *Novye metody obucheniya i vospitaniya detey i podrostkov*. Ulyanovsk, Zebra Publ., 2019, pp. 152–163.
9. Bondarevskaya E.V. *Teoriya i praktika lichnostno-orientirovannogo obrazovaniya* [Theory and practice of personality-oriented education]. Rostov-on-Don, Bulat Publ., 2000. 351 p.
10. Ilchenko O.A. *Lichnostno-orientirovannoe obuchenie v raspredelennykh obrazovatelnykh sistemakh* [Personality-oriented education within the distributed educational systems]. Moscow, Sinergiya Publ., 2007. 457 p.
11. Klimenko I.S. *Ot tekhnologii 2S k tekhnologii 2D* [From 2C technology to 2D technology]. Saarbrücken, Palmarium Academic Publ., 2014. 284 p.
12. Osmolovskaya I.M., Ivanov E.O., Klarin M.V. *Didakticheskoe modelirovanie innovatsionnykh obrazovatelnykh praktik* [Didactic simulation of innovative educational practices]. Moscow, Institut strategii razvitiya obrazovaniya RAO Publ., 2019. 226 p.
13. Ishchenko A.N., Klimenko I.S. *Aktivnye metody obucheniya: praktikum po interaktivnym tekhnologiyam* [Active teaching methods: interactive technologies practicum]. Pyatigorsk, PF SKFU Publ., 2018. 172 p.
14. Matyash N.V. *Metody aktivnogo sotsialno-psikhologicheskogo obucheniya* [Methods of active social and psychological education]. Moscow, Academia Publ., 2019. 200 p.
15. Kirkpatrik D.L. *Chetyre stupenki k uspeshnomu treningu: prakticheskoe rukovodstvo po otsenke effektivnosti obucheniya* [Four steps to a successful training: guidelines on learning efficiency assessment]. Moscow, Eych Ar Media Publ., 2008. 128 p.
16. Plaksina I.V. *Interaktivnye tekhnologii v obuchenii i vospitanii* [Interactive technologies in education and upbringing]. Vladimir, VIGU Publ., 2014. 163 p.
17. Klimenko I.S. *Upravlenie kachestvom podgotovki spetsialistov: teoriya i praktika* [Quality management of training specialists: theory and practice]. Kostanay, Kostanaypoligrafiya Publ., 2010. 252 p.
18. Nikulin S.K., Poltavtsev G.A. *Soderzhanie nauchno-tekhnicheskogo tvorchestva uchashchikhsya i metody obucheniya (sistemnyy podkhod)* [The content of scientific and technical creativity of the students and the methods of training (systems analysis)]. Moscow, MAI Publ., 2014. 680 p.
19. Sukiasyan A.M. 3.1. Synergy of educational technologies as the base for personality-oriented education. *Razvitie lichnosti uchashchegosya: novye podkhody i resheniya*. Ulyanovsk, Zebra Publ., 2019, pp. 189–199.
20. Klimenko I.S., Vishnevskaya N.G. The role of innovative technologies in decisions of educational quality management objectives. *Sovremennaya nauka i innovatsii*, 2017, no. 4, pp. 289–295.

PEDAGOGICAL SYNERGETICS AS A COMPONENT OF PERSON-CENTERED LEARNING IN A MODERN SCHOOL

© 2020

A.M. Sukiasyan, Executive Director

Private Educational Institution Secondary General School “Generation”, Volgograd (Russia)

Keywords: innovative educational technologies; designing through playing; synergy of interaction; social simulation through playing.

Abstract: The prospects of the development of a modern school are mainly determined by the peculiarities of educational technologies available to teachers. Orientation towards the development of a child’s personality requires of schools the transition to the technologies based on the integration of traditional and innovative methods of teaching. The relevance of the study in the sphere of pedagogical synergy carried out by the author is determined by the unconditional need of society in the formation of an open education system and the willingness of teaching communities to work in the format relevant to the challenges of modern society. The paper considers the issue of formation of new approaches to the person-centered education, proves the reasonability of integration of traditional educational technologies and methods of social simulation through playing, focuses on the synergy of the interaction of diverse methods, which ensures high results of the educational process and opens for practicing teachers the unique possibilities of self-fulfillment and self-improvement. The author carried out the study in several directions: a systems analysis of the concepts of a personality-oriented approach to teaching and upbringing; defining the role and place of innovative educational technologies within the system of modern education; identifying the essence of a synergistic approach to pedagogical activity, and identifying the features of modeling and designing of pedagogical activity based on the idea of self-organization. The author carried out sociological research aimed at identifying the attitude of the participants of the educational process to the application of new teaching methods. The study revealed a positive attitude of the educational process participants to the idea of integration of teaching methods of different classes.