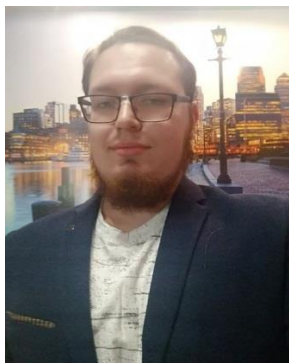


## ПРОГРАММНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ТРЕНИНГА ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ



*Е.Д. Зудинов,  
студент учреждения образования  
«Белорусский государственный университет ин-  
форматики и радиоэлектроники»*

**Аннотация.** В статье представлено программное приложение-тренинг, направленное на освоение студентами педагогических специальностей, практикующими кураторами учебных групп или классными руководителями специфических воспитательных ситуаций в виде диалогов. Программное средство приложено к статье для скачивания.

**Ключевые слова:** воспитание, воспитательная работа в учреждении образования, диалог, классный руководитель, куратор, программное средство, тренинг.

Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие знаний, умений и навыков, а также социальных установок. Тренинги могут быть проведены с использованием компьютерных технологий. Это повышает доступность тренинга – почти у каждого жителя в развитых странах есть смартфон или персональный компьютер. Благодаря сети Интернет можно увеличить число участников тренинга.

В связи с этим, тренинги в формате программного приложения стали актуальными. К ним предъявляется ряд требований: компактность, простота использования, актуальность представляемых практик.

Цифровая трансформация образования актуализировала разработку и использование современных программных средств, в том числе тренингов, для обучения и самообучения, при подготовке специалистов для различных отраслей на различных уровнях и в системах образования нашей страны [7; 8].

Информационно-коммуникативные технологии стали неотъемлемой частью современной жизни людей, в том числе и в образовании. В воспитательной работе такие технологии используются еще недостаточно активно, в том числе и потому, что специальных средств для этого создается достаточно мало. Но именно воспитательная работа в учреждении образования нуждается в современных технологиях, так как отвечает за становление личности [1].

Мы практически не встретим программных средств для обучения ведению воспитательной работы. Это необходимо не только студентам педа-

гогических специальностей, изучающих специальные дисциплины, но и практикующим кураторам учебных групп. Тем более это актуально в учреждениях высшего образования, где кураторами назначаются педагоги, не имеющие педагогического образования и соответствующего опыта воспитательной работы с учебной группой и индивидуальной работы со студентом, а им требуются эффективные практические техники.

Куратор – лицо, которому поручено наблюдение. Куратор – это преподаватель, осуществляющий воспитательную и организаторскую деятельность, наделенный соответствующими функциями, выступающий в роли организатора жизнедеятельности учебной группы, воспитателя личности обучающихся, помогающий им осваивать культурную среду, навыки и умения поведения в обществе, формирующий культуру здорового стиля жизни [4].

В частности, в Инструкции об организации работы куратора студенческой группы учреждения, обеспечивающего получение высшего образования, указано, что куратор в системе высшего образования выполняет следующие функции [3]:

- организационно-управленческие функции – организация деятельности студентов курируемой группы по реализации поставленных задач, создание условий для принятия задач деятельности студенческим коллективом в целом и отдельными студентами, стимулирования активности студентов;

- коммуникативные функции: налаживание системы контактов куратор – студент, куратор – группа, студент – студент, студент – преподаватель, необходимых для продуктивного взаимодействия студентов в вузовской среде;

- функция педагогического сопровождения воспитательного процесса, которая основана на знании психологии личности и предполагает выбор адекватных форм и методов воспитательной деятельности;

- социально-культурные функции, которые предполагают знание куратором способов эффективного взаимодействия с внешней средой (город, регион), приобщение к эталонам культуры (знание, освоение, хранение);

- личностно-развивающие функции, которые предполагают самореализацию и личностный рост педагога в процессе приобщения к кураторской деятельности.

В школьной системе подобные функции выполняет классный руководитель [2].

В связи с этим в подготовке педагогических кадров, в том числе по специальности 1-08 01 01 «Профессиональное обучение (по направлениям)», присутствует компетенция, связанная с воспитательной работой с

учебной группой. Студенты – будущие педагоги должны быть подготовлены к рассмотрению вопросов индивидуальной работы со своими обучающимися, воспитанниками на профессиональном уровне, т.к. они при выполнении профессиональной деятельности будут отвечать за становление человека, формирование его личности [5; 6].

Разработанный нами тренажер предназначен для моделирования воспитательных ситуаций в форме диалогов и формирования навыка у пользователя для их корректного разрешения. Он выполнялся по заказу Управления воспитательной работы с молодежью БГУИР.

В соответствии с заказом разрабатываемое программное средство должно осуществлять следующие основные функции:

- ведение диалога с обучающимися при проблемной ситуации;
- получение оценки выборов пользователя при прохождении диалога;
- возможность создания диалогов проблемных ситуаций;
- возможность сохранения и загрузки в программу созданных диалогов проблемных ситуаций.

Программное средство разработано при помощи языка программирования *C#*, среды разработки *Unity* и инструмента для разработки баз данных *SQLite*. Для наглядного отображения функционирования программы представим четыре диаграммы: 1) диаграмму компонентов; 2) диаграмму сущность-связь; 3) диаграмму деятельности; 4) диаграмму вариантов использования.

Диаграмма компонентов (рис. 1) используется для представления структуры и организации компонентов в любой момент времени. Она позволяет определить архитектуру разрабатываемой системы, установив зависимости между программными компонентами, в роли которых может выступать исходный, бинарный и исполняемый код. В программном средстве основными компонентами являются:

- начальная сцена, в котором у пользователя есть возможность перехода к сцене прохождения тренинга или к сцене создания новых диалогов;
- сцена создания новых диалогов, которая включает в себя просмотр, создание новых или изменение существующих диалогов;
- сцена прохождения тренинга, которая включает в себя прохождение тренинга, получения результатов и возможность прохождения другого диалога проблемной ситуации.

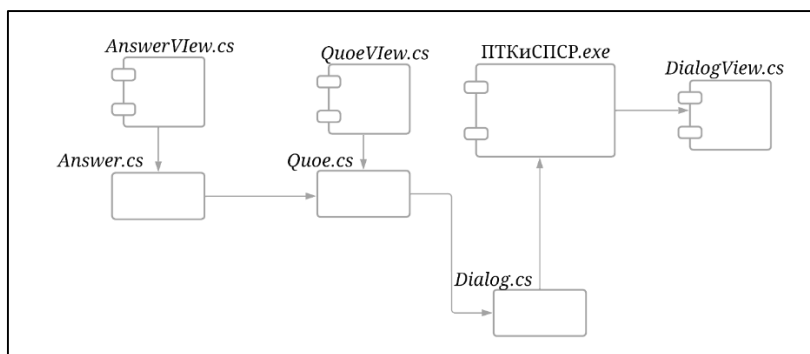


Рис. 1. Диаграмма компонентов

Одним из наиболее удобных инструментов представления данных является модель «сущность-связь». Это разновидность блок-схемы, где показано, как разные «сущности» (люди, объекты, концепции и так далее) связаны между собой внутри системы. Основные сущности в разрабатываемом приложении: «Диалог»; «Реплика»; «Ответ»; «Пользователь»; «ПТКиСПСР».

Сущность «Диалог» раскрывает основную информацию о каждом диалоге: название, описание, реплики. Сущность «Реплика» раскрывает основную информацию о каждой реплике в диалоге: текст реплики, варианты ответы. Сущность «Ответ» раскрывает основную информацию о каждом ответе на реплику в диалоге: текст ответа, верен ли ответ. Сущность «Пользователь» отображает пользователя программным средством. Сущность «ПТКиСПСР» занимается созданием и отображением и воспроизведением диалогов.

Диаграмма сущность-связь представлена на рисунке 2.

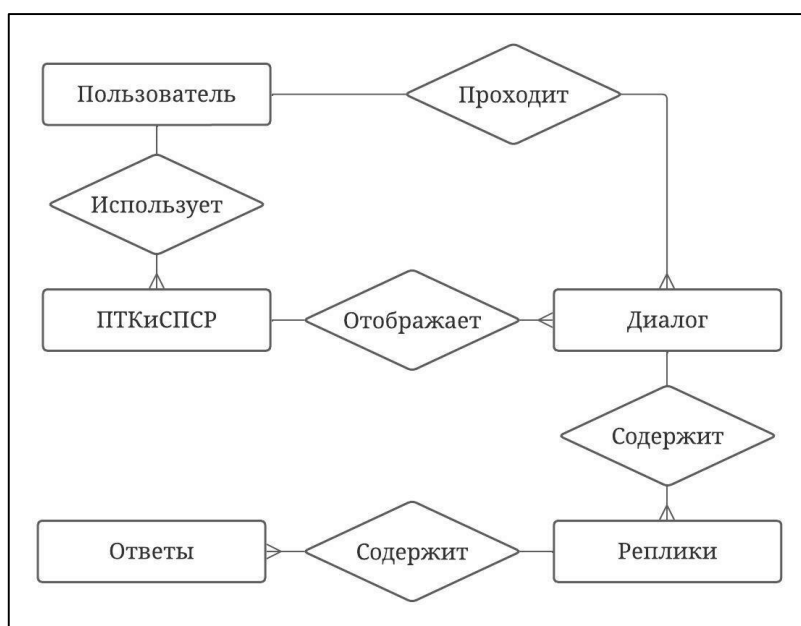


Рис. 2. Диаграмма сущность-связь

Диаграмма деятельности – технология, позволяющая описывать логику процедур, бизнес-процессы и потоки работ. В разрабатываемом программном средстве можно выделить основные этапы работы пользователя:

- прохождение диалогов;
- создание диалогов;
- закрытие программного средства.

Диаграмма деятельности представлена на рисунке 3.

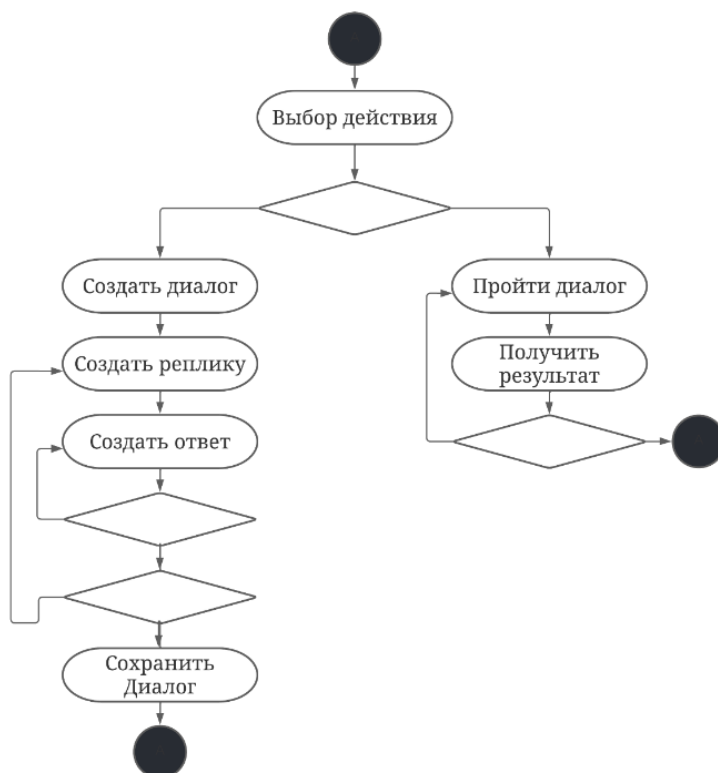


Рис. 3. Диаграмма деятельности

Диаграмма вариантов использования (сценариев поведения, прецедентов) является исходным концептуальным представлением системы в процессе ее проектирования и разработки. Данная диаграмма состоит из актеров, вариантов использования и отношений между ними. В разрабатываемом программном средстве основное лицо – это пользователь. В качестве него могут выступать молодые кураторы или студенты, а также методисты или педагоги.

Пользователь может:

- ознакомиться с описанием диалогов, доступных для прохождения;
- пройти диалог и просмотреть свои результаты;
- добавлять, изменять и удалять диалоги.

Любые изменения могут вносить только методисты или педагоги.

Диаграмма вариантов использования представлена на рисунке 4.



Рис. 4. Диаграмма вариантов использования

Интерфейс программного средства представляет собой визуальное его отображение на экране монитора компьютера и является одним из наиболее важных элементов программного обеспечения. Именно пользовательский интерфейс отвечает за то, насколько удобно пользователю будет взаимодействовать с программным продуктом, соответственно, захочет ли он использовать этот ресурс и в дальнейшем.

На рисунке 5 представлен интерфейс главного окна нашего программного средства.

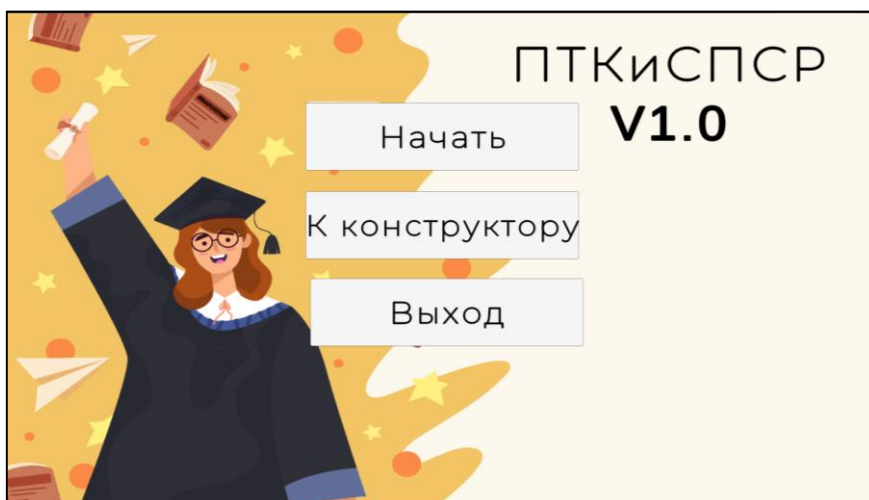


Рис. 5. Главное окно программного средства

Выполнение программы начинается с вывода на экран главной формы электронного ресурса (рис. 5). Далее программа выполняется обычно в режиме диалога с пользователем. Это означает, что если пользователь не осуществляет каких-либо управляющих воздействий на программу (например, с помощью мыши или клавиатуры), то эта программа находится в режиме ожидания.

В этом окне у пользователя есть возможность перейти либо к окну создания диалога, либо к окну прохождения диалогов, уже загруженных в программу. Сначала рассмотрим создание диалогов.

После нажатия кнопки «К конструктору» в главном окне программы (рис. 5) пользователь перейдет в окно создания диалогов (рис. 6).

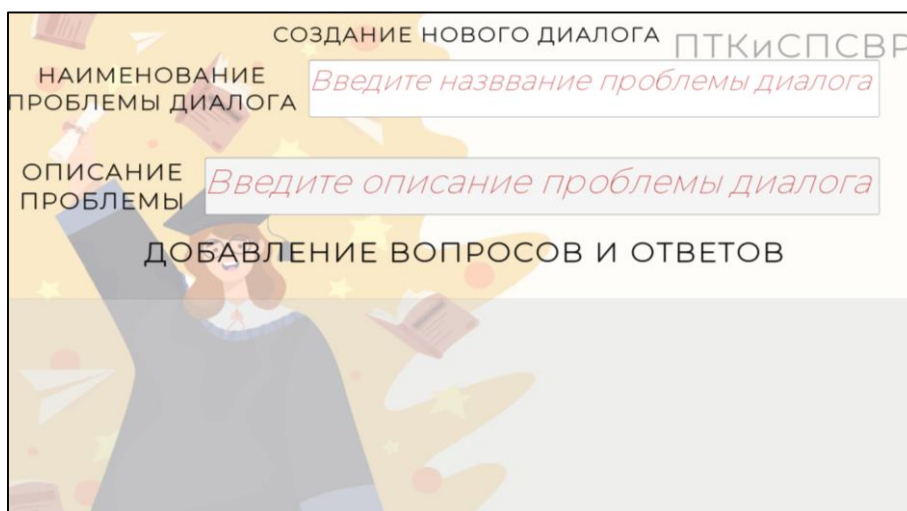


Рис. 6. Сцена «Создание диалога»

После заполнения поля «Название проблемы диалога» и «Описание проблемы диалога», пользователь перейдет в окно создания диалога (добавления реплик и ответов к ним), представленное на рисунке 7.

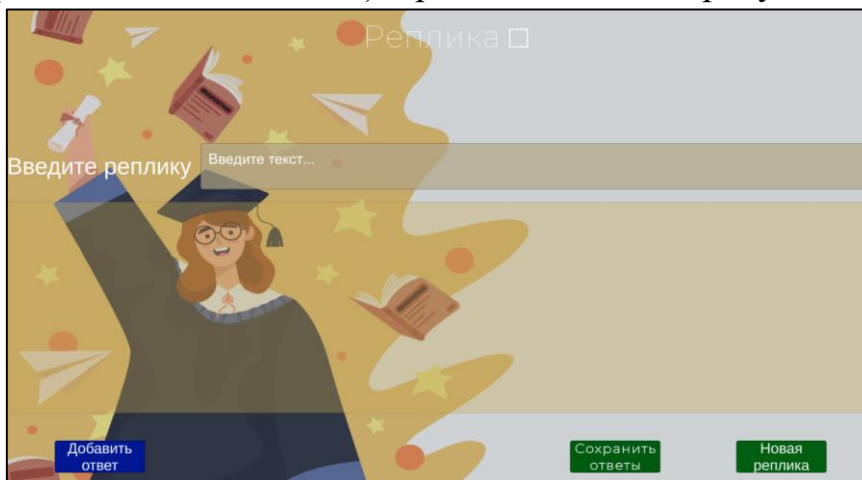


Рис. 7. Окно создания реплик и вопросов к ним

Кнопка «Добавить ответ» добавляет готовый для заполнения шаблон ответа. Окно с добавленным пустым шаблоном представлено на рисунке 8.

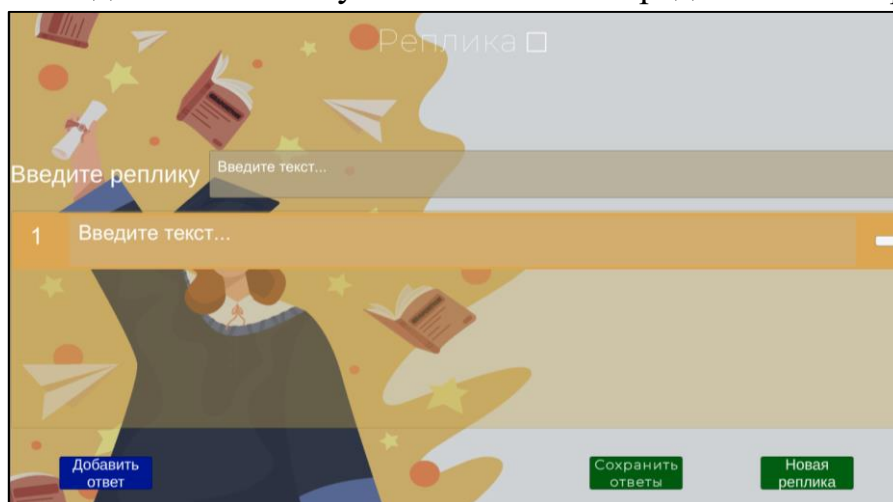


Рис. 8. Окно добавления реплики с шаблоном ответа

При добавлении необходимого количества шаблонов их следует заполнить, после заполнения нужно нажать кнопку «Сохранить ответы» – это добавит ответы в реплику, если программа не обнаружит заполненных шаблонов ответов, или пустое поле с репликой, то добавления ответов не произойдет, а кнопка «Сохранить ответы» станет серой. Данный эффект представлен на рисунке 9.

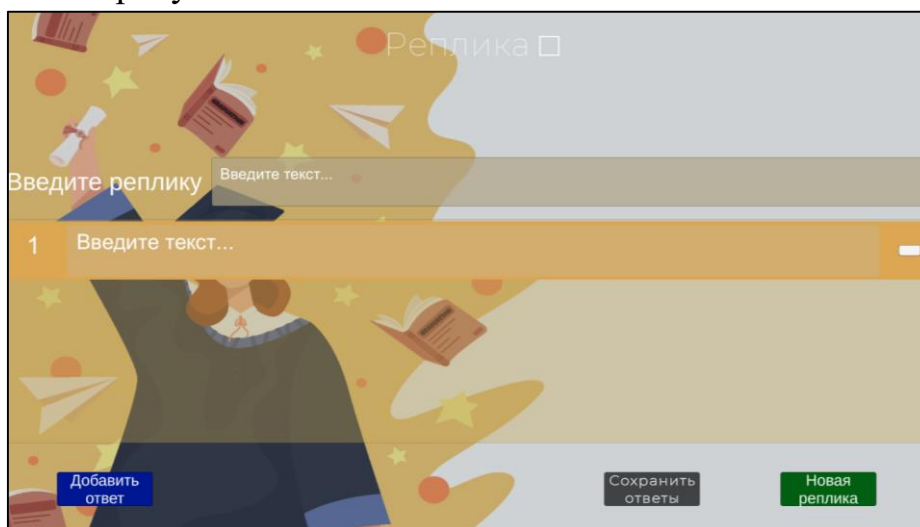


Рис. 9. Попытка добавления незаполненных ответов

Такое же поведение будет наблюдаться у кнопки «Новая реплика», если поля заполнены. Тогда кнопка «Новая реплика» добавит реплику в создаваемый диалог и очистит поля, предлагая создать новую реплику.



Из-за особенностей хранения данных в *Unity*, следует внимательно относиться к добавлению ответов. Сначала необходимо добавить нужное количество пустых шаблонов для ответов, заполнить их, и только после этих действий нажать кнопку «Сохранить ответы».

Если кнопка «Новая реплика» успешно добавила в диалог одну корректную реплику, то появится кнопка «Сохранить диалог». Данный эффект представлен на рисунке 10. При нажатии на эту кнопку произойдет сохранение диалога для дальнейшего использования в программе и переход к главному окну.

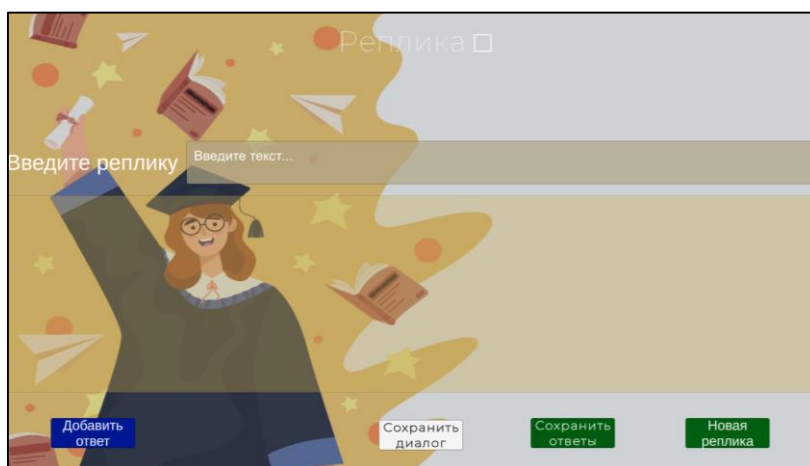


Рис. 10. Окно с кнопкой «Сохранить диалог»

Теперь рассмотрим процесс прохождения диалога. В главном меню (рис. 5) для этого надо нажать на кнопку «Начать». При этом откроется окно прохождения диалога (рис. 11), в котором при нажатии на кнопку «Попробовать решить» начнется процесс прохождения диалога.

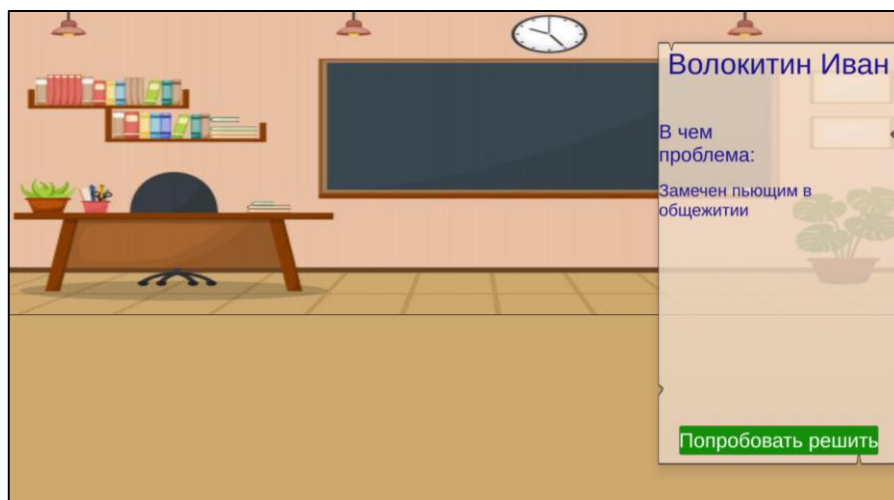


Рис. 11. Сцена прохождения диалога

Процесс прохождения диалога представляет собой анализ реплик и выбора правильного ответа из предложенных. Данный процесс продемонстрирован на рисунке 12.

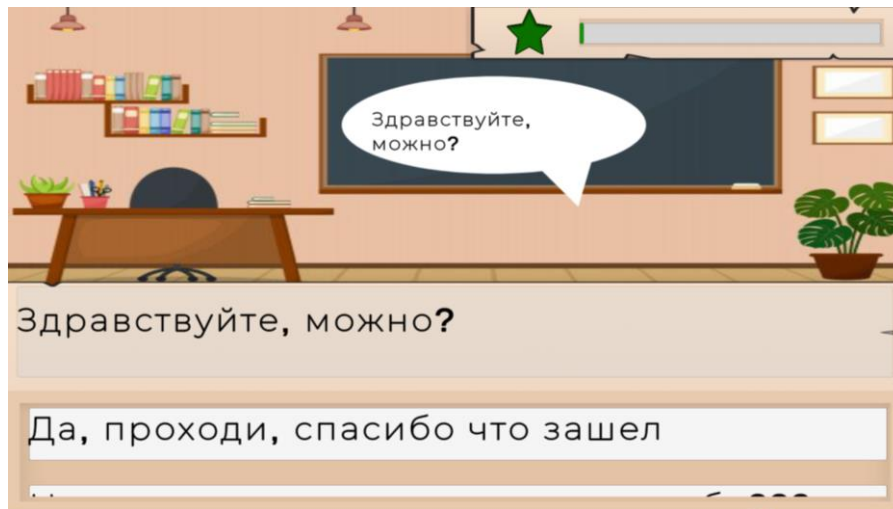


Рис. 12. Процесс прохождения диалога

Корректность, некорректность выбранного ответа отображается справа сверху в шкале зеленого цвета. Если ответ верный, то заполнение шкалы цветом увеличивается. Если нет, - то наоборот, заполнение уменьшается. Финальный вердикт о качестве прохождения диалога выносится в окне финального результата, содержание которого разное в зависимости от успешности прохождения диалога. Это показано на рисунках 13 и 14 соответственно.

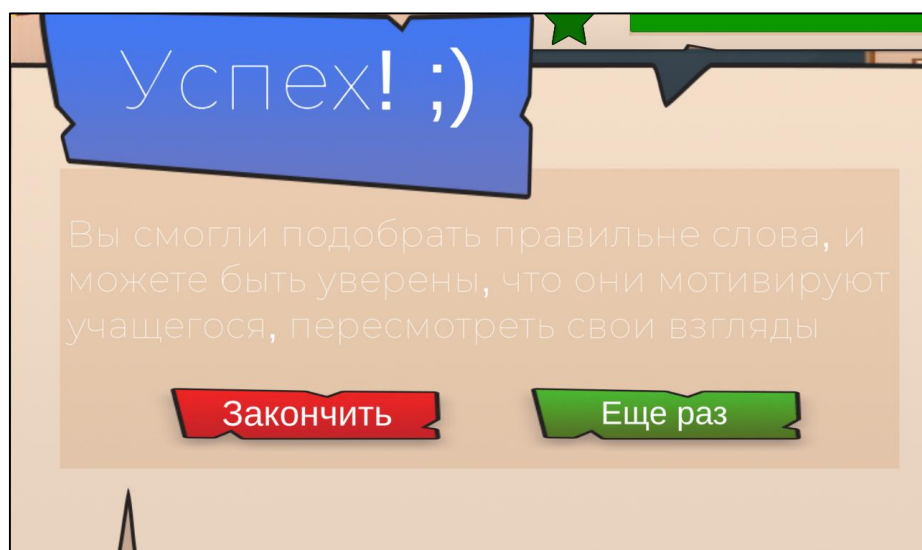


Рис. 13. Успешное прохождение диалога

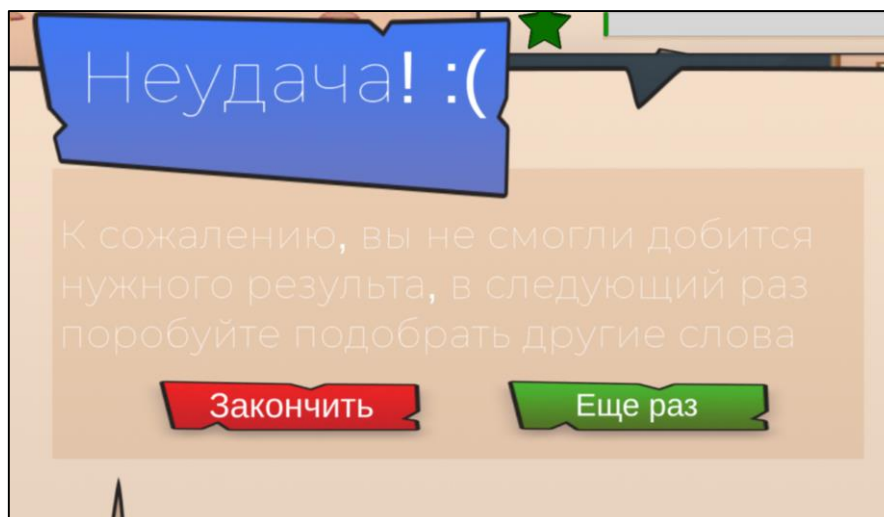


Рис. 14. Провальное прохождение диалога

Кнопка «Закончить» вернет пользователя в главное окно программы (см. рис. 5). А кнопка «Еще раз» запустит прохождение другого диалога, загруженного в программу.

Ресурс прост в использовании и имеет удобный интерфейс. Данный тренажер будет удобен для использования, как и действующими кураторами, так и студентами педагогических специальностей. Тренажер в виде, удобном для скачивания, находится на ссылке: <https://drive.google.com/drive/folders/1h71NH39N56lBHDnm1GEHmPWqw3rjKnZO?usp=sharing>.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Демидко, М.Н. Информатизация образования : должен меняться не инструментарий, а модель образования / М.Н. Демидко, О.В. Славинская // Вестник МГИРО. 2018.и№ 1(33). С. 56–60.
2. Единый квалификационный справочник должностей служащих «Должности служащих, занятых в образовании» (с изм. и доп.). Вып. 28 : [утв. постановлением М-ва труда и социальной защиты Респ. Беларусь от 21.10.2011 № 105].
3. Инструкция об организации работы куратора студенческой группы учреждения, обеспечивающего получение высшего образования : [утв. постановлением М-ва образования Респ. Беларусь от 26.04.2006 № 41.
4. Об организации классного руководства и работы куратора учебной группы в учреждениях образования : инструктивно-методическое письмо М-ва образования Респ. Беларусь от 29.11.2012 № 11-01-07/П755.
5. ОСВО 1-08 01 01-2018. Образовательный стандарт высшего образования. Высшее образование. Первая ступень. Специальность 1-08 01 01 «Профессиональное обучение (по направлениям)». Квалификация зависит от направления

специальности : [утв. постановлением М-ва образования Респ. Беларусь от 22.12.2018 № 124.

6. Славинская, О.В. Воспитательные возможности занятий по педагогике (на примере специальности 1-08 01 01 «Профессиональное обучение (по направлениям)») / О.В. Славинская // Теория и методика профессионального образования : сб. науч. ст. Минск : РИПО, 2018. Вып. 5. Ч. 1. 2018. С. 175–184.

7. Славинская, О.В. Осмысление технологий медиадидактики «цифровыми мигрантами» / О.В. Славинская, М.Н. Демидко // Вестник МГИРО. 2018. № 2 34). С. 82–88.

8. Славинская, О.В. Педагогическая психология : электронный образовательный ресурс для направления специальности 1-08 01 01-07 «Профессиональное обучение (информатика)» / О.В. Славинская [Электронный ресурс]. Минск : БГУИР, 2022. Режим доступа : <https://lms.bsuir.by/login/index.php>. Дата доступа : 15.05.2022.