

Научная статья
УДК 373.1

<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1419-1429>



Внедрение инновационно-образовательных технологий в образовательный процесс для формирования опыта творческой деятельности у учащихся

Валерия Юрьевна Воронина¹ , Любовь Константиновна Фортова^{1,2}

¹ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет
им. Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
600000, Российская Федерация, г. Владимир, ул. Горького, 87

²ФКОУ ВО «Владимирский юридический институт Федеральной службы исполнения наказаний»
600020, Российская Федерация, г. Владимир, ул. Большая Нижегородская, 67Е

*Адрес для переписки: valeria001voronina@yandex.ru

Актуальность. Современные условия развития общества инициируют внедрение в школы новых образовательных задач, предполагается, что обучение должно строиться не только на формировании знаний, но и на организации и развитии опыта творческой деятельности. Именно поэтому следует разнообразить учебный процесс внедрением различных инновационно-образовательных технологий. Это поможет учащимся мыслить по-новому и творчески подходить к решению поставленных задач. Цель исследования – развитие творческих способностей учащихся путем внедрения в образовательный процесс инновационно-образовательных технологий.

Методы исследования. Выбор методов исследования обусловлен особенностями современного педагогического процесса. Данная специфика определила в качестве основополагающих следующие методы: анализ психолого-педагогической и методической литературы, синтез, сравнение, включенное наблюдение, обобщение полученных данных.

Результаты исследования. Применение инновационных технологий дает массу возможностей как учителю, так и ученику. Учитель с их помощью может решить различные образовательные задачи. Ученик может сам, пробуя, ошибаясь и выходя на правильный путь, идти к решению той или иной проблемы, идти к поставленной цели, что, в свою очередь, является предпосылкой формирования творческих качеств личности. Использование предложенных методов благоприятно влияет на учащихся, так как у них развиваются творческие способности, уверенность в себе, самостоятельность, активность, логическое мышление, они избавляются от стереотипов и барьеров. Применение инновационных технологий насыщает процесс обучения необходимыми эмоциями, создает атмосферу для продуктивной работы.

Выводы. Применение инновационных технологий в учебно-воспитательном процессе способствует: расширению общекультурного кругозора учащихся; развитию их интеллектуальных и творческих способностей, исследовательских и организационных умений, деловых и коммуникативных качеств; формированию ценностных ориентаций, гражданской позиции и навыков жизнедеятельности в обществе.

Ключевые слова: творчество, творческие способности, технологии, игровые технологии, проектные технологии, кейс-технологии, проблемное обучение

Благодарности и финансирование. О финансировании исследования не сообщалось.

Вклад в статью: Нераздельное соавторство.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Воронина В.Ю., Фортова Л.К. Внедрение инновационно-образовательных технологий в образовательный процесс для формирования опыта творческой деятельности у учащихся // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Т. 29. № 5. С. 1419-1429. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1419-1429>

Original article

<https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1419-1429>

Implementation of innovative educational technologies in the educational process to develop students' creative activity experience

Valeriya Yu. Voronina¹ *, Lyubov' K. Fortova^{1,2} 

¹Vladimir State University

87 Gorky St., Vladimir, 600000, Russian Federation

²VLI of the FPS of Russia

67E Bol'shaya Nizhegorodskaya St., Vladimir, 600020, Russian Federation

*Corresponding author: valeria001voronina@yandex.ru

Importance. Current conditions of society's development initiate the introduction of new educational tasks at school; supposedly, education must include both knowledge development and the development of creative activity experience. Consequently, it is recommended to enrich the process of education by the implementation of innovative educational technologies. Thus, a new thinking and creative approach to problem-solving among students would be formed. The purpose of the study is to develop students' creative abilities through the implementation of innovative educational technologies in the educational process.

Materials and Methods. The choice of research methods is determined by the peculiarities of studying the historical and pedagogical process. This specificity has identified the following methods as fundamental: analysis of psychological, pedagogical and methodological literature, synthesis, comparison, included observation, generalization of the data obtained.

Results and Discussion. Innovative technologies implementation creates plenty of possibilities for both teachers and students. Teachers can solve different educational tasks, and students can solve problems on their own through trial and error and reach their goals, which prerequisites the formation of creative qualities of personality. The use of such methods has a positive influence on students because it develops their creative abilities, independence, activity, logical thinking, builds their self-confidence, and helps to get rid of stereotypes and barriers. Innovative technologies implementation adds necessary emotions and creates an atmosphere for productive work.

Conclusion. The application of innovative technologies in educational process contributes to the expansion of students' general cultural outlook; the development of their intellectual and creative abilities, research and organizational skills, business and communicative qualities; the formation of value orientations, civic mindedness and skills of life in society.

Keywords: creativity, creative abilities, technologies, game technologies, project technologies, case technologies, problem-based learning

Acknowledgments and Funding. No funding was reported for this research.

Authors' contribution: Undivided co-authorship.

Conflict of interest. The author declares no conflict of interest.

For citation: Voronina, V.Yu., & Fortova, L.K. (2024). Implementation of innovative educational technologies in the educational process to develop students' creative activity experience. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki = Tambov University Review. Series: Humanities*, vol. 29, no. 5, pp. 1419-1429. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-5-1419-1429>

АКТУАЛЬНОСТЬ

Современные условия развития общества стали диктовать школам новые образовательные задачи, а именно, обучение должно строиться не только на формировании знаний, но и на организации и развитии опыта творческой деятельности. Именно поэтому следует разнообразить учебный процесс внедрением различных инновационно-образовательных технологий. Это поможет учащимся мыслить по-новому и творчески подходить к решению поставленных задач [1, с. 23-41].

Отечественный психолог В.А. Крутецкий высказался по этой проблеме так: «В современных условиях уже нельзя делать главной задачей обучения – усвоение определенной суммы фактов. Важнейшей задачей школьного обучения ставится максимальная активизация познавательной и творческой активности учащихся, развитие у них самостоятельного, творческого мышления. Овладеть фундаментальным понятием – это значит не только знать существенные признаки предметов и явлений, постулаты правил и теорем, а уметь применять эти знания в жизни, на практике при решении задач реальных ситуаций».

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Нами были использованы следующие методы: анализ психолого-педагогической и методической литературы, синтез, сравнение, включенное наблюдение, обобщение полученных данных.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Активизировать активность учащихся в данном случае помогает ряд инновационных

методов в школьном образовательном процессе.

Рассмотрим более подробно основные инновационные методы работы в учебном заведении.

Проектные технологии

Проектная технология – это метод обучения, который дает массу возможностей как учителю, так и ученику. Учитель с помощью данного метода может решить различные образовательные задачи. Ученик может сам, пробуя, ошибаясь и выходя на правильный путь, идти к решению той или иной проблемы, идти к поставленной цели, что в свою очередь является предпосылкой формирования творческих качеств личности [2].

Этот метод позволяет учащимся исследовать свои интересы, развивая при этом критическое мышление, навыки решения проблем и сотрудничества. Работая над проектами, учащиеся могут выражать свои творческие способности различными способами, такими как дизайн презентаций, создание моделей или проведение исследований. Например, когда учащиеся совместно работают над проектом по охране окружающей среды, они могут использовать искусство для иллюстрации своих идей или использовать технологии для создания цифровой кампании. Этот практический опыт развивает их творческие способности и помогает им увидеть реальное применение своих знаний, делая обучение более приятным и эффективным [3].

Игровые технологии

В.Н. Кругликов выделяет в структуре игровых технологий четыре типа игр: игровые ситуации, имитационные, сюжетно-ролевые и деловые игры.

Игровые ситуации – это приемы обучения, связанные с игровой деятельностью. Их отличительные особенности:

- не требуют больших затрат на подготовку и проведение;
- реализуют принцип занимательности;
- легко интегрируются в традиционный урок.

Игровыми ситуациями в обучении являются загадки, шарады, ребусы, кроссворды, скандворды, шуточные эстафеты, имитационные упражнения (например, «Ателье» на уроках технологии).

Сущность метода имитационной игры состоит в погружении учащихся в процесс имитации определенного вида деятельности.

Под деловой игрой понимает групповое упражнение по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную производственную обстановку. Именно данный тип игровой деятельности приобретает особенное значение в старших классах, поскольку связан с профессиональным самоопределением учащихся [4].

В педагогике выделены особенности деловой имитационной игры:

- разработка достаточно подробного сценария игровой деятельности включает планирование конкретных ситуаций, которые могут возникнуть на производстве в процессе осуществления какой-либо деятельности;
- разделение учащихся по ролям – обязательный атрибут деловой игры.

Рольные игры также предусматривают достаточно подробный сценарий, однако они не привязаны к конкретной профессиональной деятельности. Следовательно, цели и задачи ролевых и деловых игр могут существенно отличаться [5].

Несмотря на существенные различия, все игровые технологии имеют много общего между собой.

Так, например, игры любого типа имеют в обучении одни и те же функции: диагностирующую, коррекционную, развивающую, рефлексивную (функция самооценки), обучающую, воспитательную.

Игровые технологии стали мощными инструментами в образовании, особенно для развития творческих способностей учащихся.

Эти технологии побуждают учащихся критически мыслить и внедрять инновации, ориентируясь в различных сценариях и целях. Например, когда учащиеся участвуют в обучении на основе игр, они должны сотрудничать, принимать решения и исследовать различные точки зрения, что повышает их творческие способности [6; 7].

В целом, использование игровых технологий не только делает обучение более приятным, но и развивает важные навыки, которые жизненно важны для творческого самовыражения и решения проблем в реальных ситуациях.

Технология «Критическое мышление»

Критическое мышление предусматривает внимание к аргументам и их логическое осмысление.

Понятие «критическое мышление» включает в себя:

- аналитическое мышление (умение анализировать информацию, подбирать необходимые аргументы, сравнивать и сопоставлять факты и явления);
- самостоятельное мышление (умение мыслить самостоятельно, независимо от внешних влияний и предубеждений строить свое собственное понимание мира, способность анализировать и синтезировать информацию, оценивать достоверность и достаточность данных, выявлять противоречия и ошибки, самостоятельно принимать обоснованные решения);
- социальное мышление (умение воспринимать и интерпретировать информацию о других людях и ситуациях, принимать решения и формировать свои отношения на основе этой информации).

Технология «Мозговой штурм»

Метод мозгового штурма изобрел Алекс Осборн, совладелец крупной американской компании в 40-х гг. прошлого века.

Мозговой штурм имеет широкий спектр применения: в обучении, на работе, в бизнесе и т. д. Уже существует множество видов данной образовательной технологии:

- брейнрайтинг (метод записи на листке идей, которые не произносятся вслух);

– мозговая атака на доске (на доске записывается задача, любой участник может записать на листке и прикрепить на доску идею пути решения задачи);

– мозговой штурм по-японски (единый подход к выявлению и решению проблемы);

– многоступенчатый мозговой штурм (работают 2 команды: генераторы идей и те, кто оценивает результаты работы) и др.

Предлагаем подробно рассмотреть этапы классического мозгового штурма. Сначала учитель должен поставить четкую проблему перед учащимися. Затем наступает этап создания банка идей. Примерное время на генерацию идей учащихся 10–15 мин. Очень важно дать возможность всем учащимся высказать свое мнение, критика других учеников при этом не допускается.

Когда все идеи уже сформулированы, наступает этап анализа идей, который заключается в коллективном анализе и критике всех предложений. В идеале в каждой идее надо найти что-то значимое, положительное, усовершенствовать и рассмотреть возможность ее применения.

Последний этап мозгового штурма – обработка результатов. Из всех рассмотренных идей учитель вместе с учащимися выбирает самую практичную, интересную, эффективную, делает выводы и подводит итоги мозгового штурма.

Мозговой штурм проходит в интенсивном, быстром темпе, время на уроке для учащихся пролетает незаметно. Учителю необходимо следить за регламентом и сообщать учащимся, сколько времени у них осталось. Учащиеся, понимая, что время ограничено, стараются придумать большее количество идей в сжатые сроки. Это помогает учащимся быстрее активизироваться, включиться в работу, проявить свои творческие способности [8].

Данный метод считается простым, доступным учащимся, эффективным, даже в том случае, если учащиеся не очень компетентны. В ходе данного метода срабатывает системный эффект, то есть происходит увеличение силы решений от объединения усилий

учащихся и возможности развивать идеи друг друга.

Использование метода мозгового штурма благоприятно влияет на учащихся, так как у них развиваются творческие способности, уверенность в себе, самостоятельность, активность, логическое мышление, они избавляются от стереотипов и барьеров [9].

Кейс-технологии

Кейс-метод – это не отдельный метод познания, а фактически система методов, или образовательная технология, которая включает не только методические, но и организационные аспекты.

Отличительные черты кейсов состоят в следующем:

а) в центре кейс-метода стоит проблема, а не предмет (например, решение проблемы нехватки на местном унитарном предприятии в условиях экономического кризиса);

б) кейс подразумевает рассмотрение конкретного объекта, а не просто общих теоретических ситуаций (таким объектом может быть любое предприятие или организация, если дело касается экономики);

в) учащиеся должны проявлять собственную активность, которая послужит катализатором протекания психических процессов;

г) поливариантность решения проблемы (то есть не существует однозначно правильных и неправильных решений, просто есть более или менее эффективные).

Кейс-технологии обучения являются ответом на современную образовательную реформу. Обучение через кейсы носит подчеркнуто практический характер и развивает все типы способностей учащихся, формирует их умение видеть и самостоятельно решать практические задачи.

Использование кейсов в отечественном образовании позволяет достичь следующих результатов:

1) позволяет научить учащихся применять теоретические знания на практике в условиях, максимально приближенных к реальности;

2) создает предпосылки для принятия эффективных управленческих решений;

3) содействует всемерному развитию личности учащихся и всех типов его способностей.

Применение кейсов одновременно насыщает процесс обучения необходимыми эмоциями, создает атмосферу азарта и соревновательности, при этом деятельность учащихся носит конкретный, практический характер. Они разрабатывают собственные концепции решения проблемных ситуаций и в процессе дискуссии выбирают наиболее подходящие из них. Можно утверждать, что добытые таким образом знания, умения и навыки будут иметь для них значимость личного открытия (достижения) [10; 11].

Существует классификация, адаптированная для российского образования еще в начале 2000-х гг. (Н. Федяниным, В. Давиденко):

1) (highly structured) структурированный кейс отличается сжатым изложением информации, предельным формализмом описываемой ситуации, а для его решения обычно требуется простейший алгоритм действий (формула или модель);

2) «маленькие наброски» (short vignettes) – до десяти страниц текста и 1–2 страниц приложений; здесь появляются ключевые понятия поднимаемой проблемы, а для вынесения решений требуется некий практический опыт;

3) наиболее сложны большие неструктурированные «кейсы» (long unstructured cases) объемом до 50 листов – ситуация описывается подробно, с большим количеством деталей (иногда ненужных, иногда – сбивающих с толку), их решение требует определенного опыта управленческих решений на производстве (их чаще всего используют на более высоких образовательных ступенях – в вузовской подготовке и при повышении квалификации кадров).

В отдельную категорию можно выделить также разбирающий «первооткрывательский кейс» (ground breaking cases), целью которого является выбор нового решения проблемы.

Существует и другая классификация кейсов – по основанию ведущего типа дея-

тельности учащихся (И.Х. Багирова, Б.С. Бурыкин):

1) практические кейсы, которые отражают реальные жизненные ситуации;

2) обучающие кейсы, основной задачей которых выступает обучение;

3) научно-исследовательские кейсы, ориентированные на осуществление исследовательской деятельности.

С нашей точки зрения оба рассмотренных подхода могут быть использованы в современном образовательном процессе в зависимости от конкретной педагогической ситуации.

Любая образовательная технология предусматривает определенные издержки применения. Для того чтобы проанализировать положительные и отрицательные стороны применения кейсов, рассмотрим табл. 1.

На основании табл. 1 можно утверждать, что минимизировать отрицательные стороны применения кейс-технологий может постоянная переподготовка педагогического состава. От личности педагога и его компетентности зависит и уровень эффективности обучения практически в любых обстоятельствах.

Положительные эффекты от кейс-технологий весьма многочисленны, особенно в отношении обучения различным социальным наукам – экономике, технологии, праву и т. д. Именно этим обусловлена сегодняшняя популярность кейсов в отечественном образовании [12].

Проблемное обучение

Проблемное обучение – это такая система организации обучения, сущность которой сводится в каждом случае к созданию такой ситуации, которая вынуждает учащегося самостоятельно искать решение (В. Оконь).

В педагогике проблемное обучение рассматривает как тип обучения, основанный на диалектическом противоречии между имеющимися у учащегося знаниями и новыми данными, которые требуется доказать. Таким образом, движущей силой проблемного обучения выступает противоречие, в которое вступают субъективная позиция учащегося и

объективная необходимость в исследовании определенных объектов или явлений.

Под проблемным обучением следует полагать такой тип обучения, при котором усвоение содержания образования осуществляется в процессе относительно самостоятельного решения учащимися системы определенного типа познавательных задач. Самостоятельность обучаемых в процессе осуществления такого обучения все же не является абсолютной и происходит под чутким руководством педагога, который осуществляет функцию коррекции и контроля деятельности учащихся.

Проблемное обучение как система состоит из более мелких структурных звеньев, определяющих его структуру: это проблемная ситуация, проблемная задача и методы проблемного обучения [13].

Проблемная ситуация – это некое затруднение, возникающее у учащихся в случае, когда имеющиеся у него сведения не позволяют объяснить возникновение определенного явления, или процесса, требующего исследования. Таким образом, учащиеся вынуждены искать некий новый, неизвестный

для себя способ разрешения данного противоречия. Данное обстоятельство является катализатором мыслительных процессов учащихся, что служит важным фактором с точки зрения формирования познавательного интереса. Однако следует учитывать тот факт, что подобная ситуация должна иметь отношение к зоне ближайшего развития учащегося, иначе она будет бесцельной, а значит, и бесполезной с точки зрения педагогики.

М.И. Махмутовым описаны примерные варианты дидактических проблемных ситуаций, среди них наиболее популярными являются:

- необходимость теоретического обоснования неизвестных фактов или явлений;
- ситуации, связанные с применением теоретических знаний на практике;
- поиск новых возможностей применения уже известных практических умений и навыков;
- анализ и объяснение нестыковок бытовых и научных представлений об определенных процессах или явлениях;
- выдвижение новых гипотез и их эмпирическое обоснование;

Таблица 1

Плюсы и минусы кейс-технологии

Table 1

Pros and cons of case technology

Положительные черты кейсов	Отрицательные черты кейсов
– в отличие от тех же игр или проектов не требует значительных затрат на организацию; – учащимся знания не даются в готовом виде; – у учащихся формируется коммуникативная компетенция; – эмоциональная (занимательная) атмосфера обучения; – у учащихся формируется опыт решения реальных проблем; – у учащихся формируются навыки самопрезентации; – у учащихся формируются навыки ведения диалога, дискуссии, полемики при условии приведения адекватных аргументов своей позиции; – гибкость и вариативность формулировки заданий и возможности для дифференциации обучения	– первоначально с непривычки учащиеся могут слишком долго вести обсуждение и не прийти к конкретным итогам; – недостаток компетентности по исследуемым вопросам также может поставить их в определенный тупик; – далеко не каждый преподаватель способен грамотно организовать обсуждение кейсов так, чтобы они отвечали всем поставленным перед ним целям и задачам

Источник: составлено авторами.
Source: compiled by the authors.

- анализ, сравнение и сопоставление фактов и явлений, лежащих в основе проблемных ситуаций;
- обобщение всех известных по проблеме фактов и данных, способных объяснить имеющиеся противоречия;
- ознакомление учащихся с научными фактами, которые привели к постановке тех или иных научных проблем;
- синтез знаний из различных наук и учебных предметов, способный устранить кажущиеся противоречия в определенных явлениях или предметах;
- изменение формулировки заданий [14, с. 340-360].

Проблемная ситуация заложена в основу *проблемной задачи*, под которой следует понимать учебное действие, результативность которого заключается в решении заложенных проблемной ситуацией противоречий.

Далеко не любая проблемная задача способна достигать поставленных перед собой дидактических целей. Так, существуют три важных критерия, которым дидактическая проблемная ситуация должна обязательно соответствовать:

- 1) наличие определенного познавательного либо практического затруднения, являющегося важным фактором развития творческого (дивергентного) мышления учащихся;
- 2) разрешение противоречий, заложенных в данной ситуации, должно служить усвоению новых знаний, умений и навыков, заложенных содержанием базовых учебных программ;

- 3) наличие вполне конкретного познавательного либо практического интереса для учащихся.

ВЫВОДЫ

Данные методы обучения в контексте педагогической технологии проблемного обучения призваны достигать следующих дидактических целей:

- обеспечивает формирования особого способа мышления (научного, творческого);
- способствует прочному усвоению традиционных ЗУН;
- формирует творческий подход к применению изученного материала;
- развивает общеучебный интерес и формирует устойчивую познавательную направленность личности учащихся;
- способствует формированию навыков самоорганизации, самообучения и самовоспитания, что является важным фактором в контексте современных целей и принципов образования, которые стоят перед современной образовательной системой ФГОС II поколения, поскольку данные компетенции будут способствовать успешной профессиональной самореализации учащихся [15; 16].

Применение данных технологий в учебно-воспитательном процессе способствует: расширению общекультурного кругозора учащихся; развитию их интеллектуальных и творческих способностей, исследовательских и организационных умений, деловых и коммуникативных качеств, формированию ценностных ориентаций, гражданской позиции и навыков жизнедеятельности в обществе.

Список источников

1. Бронников С.А., Бронникова Э.П. Передовой педагогический опыт в современных условиях. Уфа: Биро, 2009. 340 с. <https://elibrary.ru/qybucb>
2. Воронина В.Ю. Учебные задания как средство формирования опыта творческой деятельности у учащихся в процессе обучения технологии // Актуальные проблемы технологического и экономического образования: материалы 7 Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Владимир: Изд-во ВлГУ, 2022. С. 41-49. <https://elibrary.ru/glztvi>
3. Дорошенко Ю.И. О применении метода проектов в технологическом обучении // Письма в энциклопедия. 2013. № 6. Ст. 2007. <https://elibrary.ru/rpkibn>

4. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. М.: Форум, 2009. 176 с. <https://elibrary.ru/qwxoib>
5. Коротичкая В.В. Использование деловых игр при изучении экономических дисциплин // Аллея науки. 2018. Т. 2. № 4 (20). С. 875-878. <https://elibrary.ru/xohrdn>
6. Евпова Е.В. Применение блиц-игр в процессе экономического образования // Вестник Воронежского государственного университета: Серия: Проблемы высшего образования. 2014. № 3. С. 40-42. <https://elibrary.ru/skcmcp>
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Альманах института коррекционной педагогики. 2017. № 28 (1). С. 1-33. <https://elibrary.ru/yizhnr>
8. Жгарова Ю.А. Применение метода «мозговой штурм» в образовании // Теория и практика образования в современном мире: материалы 6 Междунар. науч. конф. Ю.А. Рязанцева. СПб.: Заневская площадь, 2014. С. 13-15. <https://elibrary.ru/trdxar>
9. Мандель Б.Р. Интерактивные занятия в школе: и снова о мозговом штурме // Школьные технологии. 2015. № 5. С. 115-124. <https://elibrary.ru/xgvuop>
10. Громова А.П. Современные образовательные технологии. Кейс-метод // Наука и образование в XXI веке: сб. науч. тр. по материалам Междунар. науч.-практ. конф.: в 34 ч. Тамбов: Изд-во Консалтинговая компания Юком, 2014. Ч. 13. С. 51-53. <https://elibrary.ru/sapdzd>
11. Кутумова А.А. Кейс-метод в формировании профессиональных компетенций // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2014. № 28. С. 30-34. <https://elibrary.ru/sgyjmf>
12. Дударева Н.В., Унегова Т.А. Методические аспекты использования метода «Case study» при обучении учащихся математике // Педагогическое образование в России. 2014. № 8. С. 242-246. <https://elibrary.ru/snjvwb>
13. Ситаров В.А. Проблемное обучение как одно из направлений современных технологий обучения // Знание. Понимание. Умение. 2009. № 1. С. 148-157. <https://elibrary.ru/jyaerf>
14. Махмутов М.И. Избранные труды: в 7 т. Т. 1: Проблемное обучение: Основные вопросы теории. Казань: Магариф – Вакыт, 2016. 423 с.
15. Воронина В.Ю., Фортнова Л.К. Развитие творческого потенциала подростков при дистанционном обучении // Научный поиск: личность, образование, культура. 2023. № 2 (48). С. 3-6. <https://doi.org/10.54348/SciS.2023.2.1>, <https://elibrary.ru/uzuwis>
16. Воронина В.Ю., Новикова Л.В. Формирование творческой деятельности у учащихся общеобразовательной школы // Актуальные проблемы технологического и экономического образования: материалы 8 Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Владимир, 2024. С. 63-67. <https://elibrary.ru/fqkdx>

References

1. Bronnikov S.A., Bronnikova E.P. (2009). *Advanced Pedagogical Experience in Modern Conditions*. Ufa, Biro Publ., 340 p. (In Russ.) <https://elibrary.ru/qybucb>
2. Voronina V.Yu. (2022). Educational tasks as a means of forming the experience of creative activity among students in the process of learning technology. *Materialy 7 Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem «Aktual'nye problemy tekhnologicheskogo i ehkonomicheskogo obrazovaniya» = Proceedings of the 7th All-Russian Scientific-Practical Conference with International Participation "Relevant Problems of Technological and Economic Education"*. Vladimir, Vladimir State University Publ., pp. 41-49. (In Russ.) <https://elibrary.ru/glytzyi>
3. Doroshenko Yu.I. (2013). Application of the project method in the in the teaching of technology. *Pis'ma v Ehmissiya. Offlain*, no. 6, art. 2007. (In Russ.) <https://elibrary.ru/rpkibn>
4. Fedorova L.I. (2009). *Game: Didactic, Role-Playing, Business. Solving Educational and Professional Problems*. Moscow, Forum Publ., 176 p. (In Russ.) <https://elibrary.ru/qwxoib>
5. Korotitskaya V.V. (2018). Use of business games in the study of economic disciplines. *Alleya Nauki*, vol. 2, no. 4 (20), pp. 875-878. (In Russ.) <https://elibrary.ru/xohrdn>
6. Evpova E.V. (2014). Using quiz games in economic education. *Vestnik VGU: Problemy vysshego obrazovaniya = Proceedings of Voronezh State University. Series: Problems of Higher Education*, no. 3, pp. 40-42. (In Russ.) <https://elibrary.ru/skcmcp>

7. Vygotskii L.S. (2017). The game and its role in the mental development of the child. *Al'manakh instituta korrektsionnoi pedagogiki = Almanac of the Institute of Special Education*, no. 28 (1), pp. 1-33. (In Russ.) <https://elibrary.ru/yizhnr>
8. Zhgarova Yu.A. (2014). Application of the brainstorming method in education. *Materialy 6 Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii Yu.A. Ryazantseva «Teoriya i praktika obrazovaniya v sovremennom mire» = Proceedings of the 6th International Scientific Yu.A. Ryazantsev Conference "Theory and Practice of Education in the Modern World"*. Saint Petersburg, Zanevskaya ploshchad' Publ., pp. 13-15. (In Russ.) <https://elibrary.ru/trdxar>
9. Mandel' B.R. (2015). Interactive in school: again arguing about the brainstorming. *Shkol'nye tekhnologii = Journal of School Technology*, no. 5, pp. 115-124. (In Russ.) <https://elibrary.ru/xgvuop>
10. Gromova A.P. (2014). Modern educational technologies. Case method. *Sbornik nauchnykh trudov po materialam Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii v 34 chastyakh «Nauka i obrazovanie v XXI veke» = Collection of Scientific Works on the Proceedings of International Scientific-Practical Conference in 34 parts "Science and Education in 21st Century"*. Tambov, Consulting company Ucom Publ., pt 13, pp. 51-53. (In Russ.) <https://elibrary.ru/sapdzd>
11. Kutumova A.A. (2014). Case method in development of professional competences. *Problemy i perspektivy razvitiya obrazovaniya v Rossii*, no. 28, pp. 30-34. (In Russ.) <https://elibrary.ru/sgyjmf>
12. Dudareva N.V., Unegova T.A. (2014). Methodical aspects of the case study method in teaching mathematics in a secondary school. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii = Pedagogical Education in Russia*, no. 8, pp. 242-246. (In Russ.) <https://elibrary.ru/snjvwb>
13. Sitarov V.A. (2009). Education through problem solving as a trend in modern educational technologies. *Znanie. Ponimanie. Umenie = Knowledge. Understanding. Skill*, no. 1, pp. 148-157. (In Russ.) <https://elibrary.ru/jyaerf>
14. Makhmutov M.I. (2016). *Selected Works: in 7 vol. Vol. 1: Problem-Based Learning: Basic Issues of Theory*. Kazan, Magarif – Vakyt Publ., 423 p. (In Russ.)
15. Voronina V.Yu., Fortova L.K. (2023). Development of the creative potential of adolescents in distance learning. *Nauchnyi poisk: lichnost', obrazovanie, kul'tura = Scientific Search: Personality, Education, Culture*, no. 2 (48), pp. 3-6. (In Russ.) <https://doi.org/10.54348/SciS.2023.2.1>, <https://elibrary.ru/uzuwis>
16. Voronina V.Yu., Novikova L.V. (2024). Skills development of creative activity for general education school students. *Vserossiiskaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya s mezhdunarodnym uchastiem «Aktual'nye problemy tekhnologicheskogo i ehkonomicheskogo obrazovaniya» = Proceedings of the 8th All-Russian Scientific-Practical Conference with International Participation "Relevant Problems of Technological and Economic Education"*. Vladimir, Vladimir State University Publ., pp. 63-67. (In Russ.) <https://elibrary.ru/fqfkdx>

Информация об авторах

Воронина Валерия Юрьевна, старший преподаватель кафедры технологического и экономического образования, Владимирский государственный университет им. Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых, г. Владимир, Российская Федерация.

<https://orcid.org/0009-0005-4776-2103>
valeria001voronina@yandex.ru

Information about the authors

Valeriya Yu. Voronina, Senior Lecturer of Technology and Economic Education Department, Vladimir State University, Vladimir, Russian Federation.

<https://orcid.org/0009-0005-4776-2103>
valeria001voronina@yandex.ru

Фортова Любовь Константиновна, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры психологии личности и специальной педагогики, Владимирский государственный университет им. Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых; профессор кафедры государственно-правовых дисциплин, Владимирский юридический институт Федеральной службы исполнения наказаний, г. Владимир, Российская Федерация.

<https://orcid.org/0000-0002-7991-6390>
flk33@mail.ru

Поступила в редакцию 07.08.2024
Одобрена после рецензирования 13.10.2024
Принята к публикации 17.10.2024

Lyubov' K. Fortova, Dr. Sci. (Education), Professor, Professor of the Psychology of Personality and Special Pedagogy Department, Vladimir State University; Professor of the State and Legal Disciplines Department, VLI of the FPS of Russia, Vladimir, Russian Federation.

<https://orcid.org/0000-0002-7991-6390>
flk33@mail.ru

Received 07.08.2024
Revised 13.10.2024
Accepted 17.10.2024