

Алексей Васильевич Горелый: «Жить – интересно!»

#1 от 25.01.2014



25 января исполняется 80 лет преподавателю кафедры АСУ, профессору, кандидату технических наук А. В. Горелому. Алексей Васильевич – талантливый ученый и педагог, жизнь и устремления которого неразрывно связаны с нашим университетом. Направления его научной деятельности – педагогика, психология высшей школы: развитие интеллекта и творческих способностей учащихся. Ведет курс делового проектирования, способствующий воспитанию будущих специалистов в условиях коллективной, приближенной к профессиональной, деятельности и развитию их творческих способностей.

С 1964 (т. е. с момента основания кафедры) Алексей Васильевич работает на кафедре АСУ. Вот как он сам комментирует свой выбор:

Мне хотелось заниматься прогрессивными проблемами. К тому же тогда, после полета Гагарина, космические исследования были на пике популярности. И основатель кафедры Арег Вагаршакович Дабагян, и я – по натуре своей экспериментаторы, нам интересно все новое, все неизведанное.

А как у Вас возникла идея заняться игровым проектированием?

Когда я впервые познакомился с теорией игр, то сразу решил, что ее надо как можно шире применять в сфере образования. Пришлось набраться наглости и отправиться к заместителю министру образования, чтобы изложить свое мнение. Он особого энтузиазма не проявил и отправил меня в Киевский инженерно-строительный институт, где занимались теорией игр. Там мне на глаза попала стенгазета со статьей профессора В. А. Михельса об игровом проектировании. Эту идею я и привез с собой в Харьков, оставив общее название, но подкорректировав содержание.

И как она развивалась дальше?

У нас в ХПИ мы стали заниматься применением игр в учебном процессе. Широкое развитие получило курсовое дипломное проектирование. Во время существования СССР в Политехе игровым проектированием занималось более 20 кафедр, и когда у нас проводила заседание Комиссия по методам активного обучения, ее члены отметили, что на территории

Советского Союза в нашем вузе самые лучшие результаты по применению этих методов. В ХПИ работала лаборатория высшего инженерного образования, которую я возглавлял. Это было очень интересное время, у меня были прекрасные коллеги – психологи и педагоги. Мы сотрудничали с Киевским инженерным строительным институтом, у которых была своя лаборатория активных методов обучения, обменивались опытом.

К сожалению, после распада СССР дело начало сходить на нет, исчезло финансирование, и только несколько кафедр продолжали развивать эти методы. Сейчас ситуация улучшилась и этим продолжают заниматься 30 кафедр, в том числе и на междисциплинарном, межфакультетском и даже межвузовском уровне (отдельные кафедры НТУ «ХПИ» сотрудничают в этой сфере с Харьковским университетом воздушных сил им. Ивана Кожедуба, Национальным транспортным университетом (Киев).

Алексей Васильевич, какие Вы видите перспективы игрового проектирования? В каком направлении оно должно развиваться дальше?

Во-первых, немного устарело само понятие «игровое проектирование». Сегодня более уместно называть это «коллективные формы образования». В любом случае, это – именно те технологии, которые способны предотвратить кризис самой системы образования, формы, которые позволяют решить проблему мотивации обучения.

Какие мысли и чувства вызывает у Вас предстоящий юбилейный день рождения?

Для меня день рождения – это, в первую очередь, возможность встречи со своими друзьями, возможность устроить для них праздник. Вообще к жизни стоит относиться философски и делать прекрасным каждый свой день, ведь жить – интересно.

Мы поздравляем Алексея Васильевича с 80-летием и желаем ему крепкого здоровья, творческого долголетия и жизненных побед во всех сферах его многогранной деятельности!