

Сукиасян Александра Михайловна

исполнительный директор

ЧОУ СОШ «Поколение»

г. Волгоград, Волгоградская область

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ: НОВЫЕ ТРЕНДЫ И ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ

Аннотация: в статье рассматривается опыт применения интерактивных образовательных технологий, принципиальная новизна которых состоит в комплексном использовании классических и инновационных методов обучения. Автор подчеркивает, что интеграция инновационных образовательных технологий в систему классического обучения и воспитания позволит реализовать целевые установки педагогической общественности, ориентированные на удовлетворение высоких запросов современного общества к развитию человеческого капитала страны.

Ключевые слова: игровое проектирование, синергия взаимодействия, предметные и социокоммуникативные компетенции.

Игровое проектирование – это личностно-ориентированная инновационная технология, которая позволяет обучать поиску методов и/или способов решения сложной, не имеющей однозначного решения, задачи [1, с. 147]. Проектная деятельность учащихся имеет определенные особенности и ограничения: цели проекта должны быть адекватны возрасту и уровню развития обучаемых; тематика проектов и направление проектной деятельности должны вызывать интерес у участников проектной группы; учитель должен осознавать изменение своей миссии: ему (учителю) отведена роль консультанта, более опытного коллеги, старшего помощника. Игровое проектирование, как самый сложный вид игрового социального имитационного моделирования требует не только создания определенных условий для работы, но и предварительной подготовки учащихся к этому роду занятий. Проекты могут носить исследовательский, информационный, практико-ориентированный характер, но, независимо от целей и

задач, которые ставит учитель, в основе игрового проектирования лежат «три кита»: наличие проблемной ситуации, требующей решения; наличие игровых групп / звеньев, которые осуществляют поиск решения; процедура «защиты проектов». Интерактивный характер метода позволяет:

- обучать школьников приемам и методам эффективного взаимодействия в процессе анализа проблемной ситуации и определении цели проекта;
- освоить технологию игры;
- приобрести навыки сравнительного анализа и самооценки своих индивидуальных качеств/особенностей поведения с качествами партнеров и соперников.

Достоинства метода игрового проектирования:

- формирует навыки совместной работы, как при выполнении простых действий, так и на уровне творчества/коллективной мыследеятельности;
- освоение школьниками игровой технологии развивает творческий потенциал, формирует аналитические и прогностические навыки;
- повышается социокоммуникативная компетентность участников игры;
- исполнение той или иной роли в проекте дает участникам практический опыт решения конкретных задач проекта (разработка идеи, презентация, защита и т. п.), формирует чувство общности задач и ответственности за результат коллективного труда.

Недостатки игрового проектирования

- в практике нередко случаи противоречия интересов участников одного игрового звена;
- несовпадение игровых и педагогических целей;
- сложность определения трудоемкости проекта, который находится на этапе идеи; как результат – невозможность завершить проект вовремя, снижение мотивации участников игры;
- несовпадение притязаний и результатов игрового проектирования из-за завышенной самооценки участников.

Указанные недостатки не снижают ценности метода, а носят «указательный» характер, то есть подсказывают учителю, на что обратить внимание при определении проблематики игры, формировании игровых групп и постановки задачи участникам. Негативные аспекты, обозначенные выше, нейтрализуются применением соответствующих информационно-методических материалов, которые необходимы для успешной организации игрового проектирования. Описание проблемной ситуации, правила игры, бланки оценки результатов, описание ролей игроков, их функций, целей и задач, анкеты, тесты и т. д. – это методические и дидактические материалы, которые служат регулируемыми и измерительными средствами в процессе управления игровым проектированием.

Опыт применения игрового проектирования в практике школы «Поколение» г. Волгограда позволяет утверждать, что поведение в игре «как в жизни», эмоциональный настрой участников, способность «войти» в игровой процесс повышает мотивацию к обучению и творческому развитию личности ребенка. Механизм обратной связи, который учитель может запустить разными способами, дает учителю возможность проверить степень достижения учебных целей при использовании игрового проектирования: освоение и понимание учебного материала; внешняя и внутренняя мотивация к учебе; готовность обучаться и обучать партнеров по игре в процессе реализации проекта и т. п. [2, с. 117]. Все вышесказанное подтверждается результатами констатирующего и формирующего экспериментов. Эксперимент проводился в группах учащихся, при этом ставились определенные задачи:

- определить уровень знаний по вопросам использования интернета в повседневной жизни школьника;

- выполнить оценку уровня готовности учащихся к использованию своих теоретических знаний в практической работе;

- оценить способность учащихся анализировать, оценивать сложившуюся проблемную ситуацию и находить (синтезировать) пути решения возникших проблем.

Результаты констатирующего эксперимента приведены в таблице 1–1; шкала оценивания выбиралась по оценочному подходу: 1 – низкий уровень предметных и социокоммуникативных компетенций; 2 – средний уровень; 3 – высокий уровень.

Таблица 1–1

Результаты констатирующего эксперимента, полученные в ходе игрового проектирования по теме «Безопасный интернет»

Субъект	Критерии формирования компетенций						Итого
	Знание	Понимание	Применение	Анализ	Синтез	Оценка	
ИП1–1	2	1	1	2	1	1	8
ИП1–2	1	1	1	1	1	2	7
ИП1–3	1	1	2	1	1	1	7
ИП1–4	1	1	1	1	1	1	6
ИП2–1	1	1	1	1	2	1	7
ИП2–2	1	1	1	1	2	2	9
ИП2–3	1	2	1	1	1	1	7
ИП2–4	1	2	1	1	1	1	7
ИП3–1	1	1	1	1	2	1	7
ИП3–2	1	1	1	1	1	1	6
ИП3–3	1	2	1	1	2	1	8
ИП3–4	1	1	1	2	1	1	8
Всего	13	15	13	14	16	14	87

Примечание. 1–6 – низкий; 7–13 – средний; 14–18 – высокий.

Очевидно, что участники эксперимента, обладая определенным комплексом знаний и навыков по их применению, не ориентированы на деятельность, связанную с анализом сложной ситуации и поиском оптимальной стратегии поведения. Использование методики игрового проектирования, как инструмента позволяет реализовать личностно-ориентированный подход в процессе формирования аналитических, предметных, социокоммуникативных компетенций учащихся, сделать оценку творческого потенциала ребенка и его готовности к самосовершенствованию, создать условия для творчества и самореализации. В ходе формирующего эксперимента, результаты которого приведены в таблице 1–2, удалось получить подтверждение гипотезы о ценности и значимости при-

менения методов игрового социального имитационного моделирования в практике личностно-ориентированного обучения.

Таблица 1–2

Результаты формирующего эксперимента, полученные в ходе игрового проектирования по теме «Безопасный интернет»

Субъект	Критерии формирования компетенций						Итого
	Знание	Понимание	Применение	Анализ	Синтез	Оценка	
ИП1–1	3	2	3	3	2	1	14
ИП1–2	2	3	3	1	2	3	14
ИП1–3	3	3	2	3	2	2	15
ИП1–4	3	2	1	2	2	2	12
ИП2–1	2	3	3	2	3	3	16
ИП2–2	3	2	3	3	3	2	16
ИП2–3	2	3	3	2	2	3	15
ИП2–4	2	3	3	2	2	1	13
ИП3–1	1	2	3	2	3	2	13
ИП3–2	2	3	1	2	1	2	11
ИП3–3	3	3	3	2	2	1	14
ИП3–4	2	2	1	3	1	2	11
Всего	28	31	29	27	25	24	164

Игровое проектирование предоставляет учителю палитру методологических преимуществ, одним из которых является эмоционально окрашенное общение, способствующее укреплению связей «каждого с каждым», «каждого со всеми», «всех со всеми». Для успешной работы педагога в формате игрового социального имитационного моделирования необходимо создание определенных условий, в том числе учитель:

- должен быть готов и способен исполнять разные «роли» в игре: от организатора до фасилитатора;

- имеет опыт структурированного диалога и организации межгруппового взаимодействия, которое в игре является важным условием субъект-субъектных отношений; активное межгрупповое взаимодействие должно быть направлено на решение поставленной задачи, достижения цели проекта, реализацию твор-

ческих замыслов участников проекта, что требует от учителя умения поддерживать мотивацию участников игры и определенную динамику процесса;

– способен отказаться от стереотипов мышления, которые могут свести игру «на нет» из-за того, что в учебно-воспитательном процессе произойдет возврат к авторитарному стилю, стереотипным приемам проверки знаний и т. п.

Анализируя полученные результаты, можно сделать вывод, что игровое проектирование обеспечивает достижение основных целей обучения: ознакомление с предметной областью, знакомство с основными понятиями, терминами; формирование умения составить описание или пересказ; освоение и готовность применять основные правила / понятия / процедуры в практике проектирования; формирует и развивает познавательный интерес, который является «движущей силой» образовательного процесса [3]. Интересной, в контексте данного исследования представляется анализ функций познавательного интереса через призму игровой деятельности (табл. 1–3).

Таблица 1–3

Функций познавательного интереса и компоненты игровой деятельности

Функции познавательного интереса	Компоненты игровой деятельности
Образовательная	Поиск информации и способов решения новых задач; формирование системы знаний; совершенствование навыков изложения полученных знаний с использованием устной и письменной формы
Воспитательная	Активизация деятельности, формирование готовности к развитию и совершенствованию, обучение позитивному взаимодействию в игровой группе, само- и взаимоконтролю; приобретение социального опыта
Развивающая	Учет индивидуальных особенностей обучающихся, проявление творчества; определение роли каждого участника; формирование готовности к изменению формата ролевого участия; обучение приемам коллективной мыследеятельности, адаптации к условиям и правилам игры
Когнитивная	Обмен идеями, знаниями, опытом; формирование оценочного отношения, личностных позиций; самоопределение и самооценка; улучшение восприятия себя; научение поведению в конфликтной ситуации

Необходимо отметить также, что системное применение игрового проектирования в практике образовательной деятельности современной школы оказывает позитивное влияние на профессионализм учителя. Инноватика в школе носит профессионально-личностный характер, так как включает игротехническую и социально-психологическую подготовку. Нам видится две стратегии по адаптации педагогической общественности к идеям инновационного преобразования процессов обучения и воспитания. Первая стратегия – это эвристический подход, то есть 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 обучение учителя в процессе тренингов, интерактивных игр в ходе которых рефлексия ;по поводу деятельности» обеспечивает совершенствование профессиональных и формирование игротехнических компетенций.

Такой подход представляется более перспективным с позиций целостности восприятия учебного материала, его соответствия выбранной форме изложения, а использование в игровом проектировании оценочных характеристик предоставляет учителю возможность использовать игру, как средство проектирования пространства. Следовательно, процесс обучения и его планируемый результат выступают не только как процессы усвоения системы научных знаний и умений, но и как формирование у обучающихся познавательного опыта, достигаемого с помощью проблемно-поисковой деятельности. Все это является показателем достигаемого более высокого в обучении уровня умственного развития и, соответственно, пробуждает познавательный интерес к игровому проектированию.

Резюме. Концептуально-методологическая основа образовательных технологий, в основе которых лежит идея интеграции методов игрового социального имитационного моделирования и традиционных методов обучения способствует совершенствованию формы, контента и результатов образовательного процесса, повышает эффективность научно-педагогической деятельности учителя-

практика, обеспечивает формирование интеллектуального ресурса в рамках жизненного цикла образовательного процесса.

Список литературы

1. Клименко И.С. От технологии 2С к технологии 2Д: монография / Saarbrücken: Palmarium Academic Publishing. – 2014. – 284 с.
2. Клименко И.С. Деловые игры, имитационные упражнения, кейсы: учебник. – М.: КДУ; Добросвет, 2019. – 128 с.
3. Вартумян А.А. Экспериментальное исследование процесса личностно-ориентированного обучения в системе высшего профессионального образования / А.А. Вартумян, И.С. Клименко // Системный синтез и прикладная синергетика: сб. научных тр. по материалам VIII Всероссийской научной конференции. – Ростов н/Д; Таганрог: Изд-во Южного федерального университета, 2017. – 444 с.