

Тюменева Татьяна Сергеевна

аспирант кафедры музыкального образования,
музыковедения и инструментального исполнительства
Института культуры Московского городского
педагогического университета

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИННОВАТИКА И ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК АКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

Аннотация:

Статья посвящена роли инновационных процессов в системе высшего образования. Отмечается, что более интенсивное внедрение педагогических новшеств и инноваций в обучение позволит поднять уровень развития специалистов в соответствии с вызовом времени. Раскрывается содержание понятия «педагогическая инноватика» (педагогическая неология, педагогическая аксиология, педагогическая праксиология). Как активная и эффективная форма обучения в вузе рассматривается деловая игра, которая требует высокого уровня мастерства и опыта педагога.

Ключевые слова:

новшество, инновация, инновационная педагогическая деятельность, педагогическая инноватика, педагогическая неология, педагогическая аксиология, педагогическая праксиология, педагогические новшества, деловая игра, активные, эффективные формы обучения, вуз.

Tyumeneva Tatiana Sergeevna

PhD student, Musical Education, Music Studies
and Instrument Performance Subdepartment,
Institute of Culture,
Moscow City Teachers' Training University

EDUCATIONAL INNOVATIONS AND BUSINESS GAME AS AN ACTIVE FORM OF TRAINING IN A HIGHER SCHOOL

Summary:

The article discusses the role of innovation processes in the higher education system. It is noted that the more rapid introduction of educational innovations will raise the professional level of experts in accordance with the challenges of time. The author defines the content of the educational innovation concept (pedagogical neology, pedagogical axiology, pedagogical praxeology). As an active and effective form of training in higher schools the paper considers a business game that requires a high level of skill and experience of a teacher.

Keywords:

novation, innovation, innovative teaching activities, educational innovation, pedagogical neology, pedagogical axiology, pedagogical praxeology, business game, active and effective forms of training, higher school.

Основу инновационного развития составляет творческий и целенаправленный поиск новых идей для внедрения их в педагогическую практику в целях успешной реализации в системе образования. На сегодняшний день общество понимает необходимость распространения и применения нововведений, необходимых для того, чтобы уровень развития специалистов соответствовал вызову времени. Нет готового сценария, по которому педагог может предусмотреть все непредвиденные ситуации для решения педагогических задач. Но для этой цели необходимо внедрять педагогическую инноватику, чтобы с научно обоснованных позиций управлять современными процессами в образовании, рассматривая их в единстве традиций и инноваций. Традиции в системе образования обеспечивают целостность и устойчивость системы образования, для которой характерен некоторый консерватизм. Инновации, в свою очередь, необходимы для развития системы образования. Самым лучшим временем для формирования нового, гибкого мышления является период обучения в вузе, потому что это время активного развития личности студентов, ее интеллектуального и нравственного потенциала. О вопросах педагогической инноватики пишут П.Ф. Курбушко и Л.И. Назарова [1, с. 39]. В своей книге «Педагогическая инноватика» они рассматривают **инновацию** как деятельность, подразумевающую единство процессов создания, освоения и применения педагогических новшеств. Эти процессы являются предметом изучения педагогической инноватики. По мнению авторов, можно выделить следующие этапы в структуре жизненного цикла любой инновации:

1. Возникновение.
2. Быстрый рост в борьбе с консерваторами.
3. Зрелость – проникновение.
4. Освоение – проникновение.
5. Насыщение – освоенность многими людьми.
6. Рутинизация – длительное применение новшеств.
7. Кризис – исчерпанность возможностей для применения.
8. Иррадиация – новшество модернизируется и воспроизводится.

Поток научной информации удваивается каждые пять лет, что заставляет обновлять содержание обучения, общеобразовательные программы. Увеличивающийся объем знаний и границы учебно-воспитательного процесса порождают проблему современной дидактики – *проблему базового образования и его ядра* – необходимого минимума знаний. Общество всегда требует творческой личности, что предполагает творческий характер освоения знаний, а также больших затрат времени. Педагогическая инноватика включает в себя три теоретических блока:

1. Педагогическая неология, учение о создании нового в системе образования.
2. Педагогическая аксиология, учение о восприятии нового.
3. Педагогическая праксиология, теория применения педагогических новшеств.

Также в состав педагогической инноватики входит прикладная часть, система рекомендаций по изучению инновационных процессов в системе образования и управлению ими.

Педагогическая неология является классификацией педагогических новшеств по степени их новизны. Новизна – это основной результат творческого процесса и кропотливого труда и основной критерий оценки педагогических исследований. Неология решает следующие задачи:

1. Раскрывает сущность, специфику и источники появления нового в педагогике.
2. Разрабатывает типологии нового в педагогике.
3. Определяет критерии и степени новизны.
4. Выявляет благоприятные условия для становления, развития и утверждения нового в педагогике, как отечественной, так и зарубежной.
5. Раскрывает связи неологии с другими науками и направлениями.
6. Определяет роль педагогической неологии в кругу других педагогических исследований.

Педагогическая аксиология предшествует применению педагогического новшества. С помощью педагогической аксиологии проводится научная экспертиза, которая определяет, насколько новшество является ценным для педагогической науки и практики. Аксиология, учение о ценностях (введена в 1902 г. французским философом П. Лапи), исследует две группы ценностей:

- педагогические явления;
- научно-педагогические явления, теории, идеи, принципы и другие результаты научно-педагогической деятельности. Общий критерий оценки педагогических явлений сводится к результату: если идея или теория обучения приближается к поставленной цели, то ее содержание обладает большой социально-педагогической ценностью. Анализ и оценку новшества осуществляют по следующим параметрам:

1. Актуальность инновации, степень ее соответствия запросам учебного процесса.
2. Результативность инновации.
3. Творческая новизна.
4. Методическая разработанность инновационной идеи.
5. Заинтересованность преподавателей.
6. Временные и материальные затраты, а также организационные условия для освоения новшества.

Педагогическая праксиология – это деятельность по применению педагогических инноваций. Ее задача состоит в раскрытии наиболее эффективных методов применения педагогических новшеств, в том числе в процессе *внедрения* – преобразования практики на основе результатов исследования. Внедрение разделяют на три вида: обязательное (регламентировано документами), избирательное (выбор рекомендации), инициативное. Праксиология, учение об эффективности человеческой деятельности, была основана в 1975 г. польским ученым Т. Котарбинским, который вывел общие законы рациональной деятельности и правила такой деятельности.

Для успешной реализации процесса инновационной педагогической деятельности необходимо внедрение новшеств на основе проведения занятий в активных формах и методах. В 1996 г. в МСХА доценты И.П. Готовцева, И.Н. Осокина и И.Д. Сапрыгин осуществили попытку систематизировать и классифицировать известные к тому времени активные методы и формы обучения. Одним из таких методов является **деловая игра**. Она применяется как самостоятельная организационная форма обучения студентов на последних курсах обучения. *Цели деловой игры следующие:*

- Сдача зачета по дисциплине.
 - Получение экспертных оценок.
 - Закрепление теоретических знаний, умений и навыков, полученных на лекциях.
 - Выработка умений дискутировать и аргументировать по вопросам, связанным с профессиональной деятельностью.
 - Выработка умений самостоятельно отстаивать свои убеждения.
- Правила *деловой игры* заключаются в следующем:

Для проведения деловой игры необходимо наличие сценария с распределением ролей. Основная задача преподавателя – умело спланировать игру, разработать методическое обеспечение и поддерживать необходимую интригу во время игры. Деловая игра проводится с учетом десяти требований, предъявляемых к ней. Основными докладчиками в игре выступают руководители подгрупп, которые несут ответственность за решения, принятые в подгруппе по конкретным задачам в соответствии с профессиональной ролью. В конце деловой игры подводятся итоги, и педагог оценивает работу в игре каждого студента, пользуясь поддержкой руководителей подгрупп. Выбор темы для игры должен быть связан с учебной программой по той дисциплине, по которой получены знания. При этом цель любой учебной игры следует представить следующим образом: образовательная цель, развивающая цель, воспитывающая цель. Образовательные цели определяют уровень компетентности специалиста, развивающие цели определяют развитие способностей, осуществляемых при учебной деятельности студентов, воспитывающие цели игры определяются формированием и развитием таких черт личности, как сознательность, целеустремленность и предприимчивость.

Место игры в учебном процессе, цели ее использования, содержание игры – все это части определенной педагогической системы. На основе этого студент в процессе обучения овладевает двумя видами деятельности – образовательной и профессиональной. Деловая игра как активная форма обучения помогает приблизить условия занятий к конкретной практической деятельности, что немаловажно для будущих специалистов. Она не подменяет собой традиционные формы обучения, а дополняет их. Включение деловой игры в учебный процесс подразумевает предварительное тщательное изучение теоретического материала лекций и является также завершающим этапом процесса обучения.

Традиционные методы и формы обучения не всегда в достаточной мере активизируют творческое мышление студентов. *Применение деловых игр позволяет*: повысить эффективность процесса обучения, уменьшить отводимое на изучение некоторых дисциплин время, активизирует процесс обучения, делает его более творческим, увлекательным, увеличивает заинтересованность обучаемых, вынуждает студента быть настолько активным, что эта активность может быть сопоставима с активностью педагога. Важным является также включение студента в обстановку, приближенную к реальной, соответствующую ей. Деловая игра позволяет формировать не только профессиональные навыки, но и такие необходимые специалисту качества, как деловитость, исполнительность, честность, инициативность, принципиальность.

Применение активных форм и методов обучения в учебном процессе требует высокого уровня мастерства и опыта педагога. Таким образом, можно утверждать, что, применяя активные формы и методы работы в образовательном процессе, педагог сам достигает высокого уровня мастерства, подготавливая высокоорганизованных, всесторонне развитых и творческих специалистов.

Ссылки:

1. Курбушко П.Ф., Назарова Л.И. Педагогическая инноватика: теория и практика : учебно-практическое пособие. М., 2011. 40 с.

References:

1. Kurbushko, PF & Nazarova, LI 2011, *Educational Innovation: Theory and Practice: A practical guide*, Moscow, 40 p.