

Инновационные методы обучения в системе современного образования

Кузнецова Кристина Владиславовна¹

¹Должность преподаватель информационных технологий;

Место работы Колледж Университета «Дубна»;

Адрес организации ул. Энтузиастов, 21, Дубна, Московская обл., 141981;

e-mail: kristenkuz96@gmail.com

Аннотация

Во многих учебных учреждениях встает вопрос о том, почему всё, что связано с учебной деятельностью, автоматически вызывает скуку и чувство разочарования — как у учащихся, так и у преподавателей. Эта проблема на сегодняшний день действительно является актуальной.

Одно из главных направлений подготовки студентов как среднего, так и высшего образования является использование в учебном процессе инновационных методов обучения, к которым относятся игровые технологии.

Ключевые слова: образование, информационные технологии, деловые игры, инновация, обучение, игровые технологии.

Innovative teaching methods in the system of modern education

Kuznetsova Christina¹

¹Position information technology teacher;

Place of Employment College of the University "Dubna";

The Address of the st. Enthusiasts, 21, Dubna, Moscow region, 141981;

e-mail: kristenkuz96@gmail.com.

Annotation

In many educational institutions, the question arises as to why everything related to educational activities automatically causes boredom and frustration, both among students and teachers. This problem is really relevant today.

One of the main directions of training of students of both secondary and higher education is the use in the educational process of innovative teaching methods, which include gaming technology.

Keywords: education, information technology, business games, innovation, training, gaming technology.

Введение

В настоящее время происходят существенные изменения в системе образования. Одним из факторов корректировки модели образования является процесс глобализации, которая затрагивает все аспекты современного общества, образовательного процесса, инновационных компьютерных технологий.

Родоначальником теории инноваций считают австрийского экономиста Йозефа Шумпетера. В начале XX века он предпринял попытку систематического анализа

инноваций. Йозеф Шумпетер определяет «инновации как любые изменения с целью внедрения и использования новых товаров, рынков и форм организации компании» [1].

В настоящее время в научной литературе достаточно определений инновации. Английский профессор В.Р. Спенсер дал абстрактное, но наиболее точное понятие инноваций во всех направлениях деятельности человека: «Инновация— это нечто совершенно новое в конкретной ситуации, которое может быть использовано, когда мы осознали это» [2].

Таким образом, инновация— это новое явление для людей, имеющих отношение к этому процессу, созданное человеком и которое может быть использовано непосредственно.

Основная часть

Внедрение инноваций в процесс образования — одна из приоритетных задач государства, заинтересованного в системном экономическом развитии, усилении роли науки и развития личности подрастающего поколения. Основная цель инноваций в образовании — это воспитание личностей, способных достигать успеха в любой области применения способностей. Инновации в системе образования России регламентирует Федеральный закон, принятый 29.12.12, «Об образовании в Российской Федерации» [3]. В частности, внедрение инновационных проектов и программ в образовании регулируется ст. 20 «Экспериментальная и инновационная деятельность в сфере образования».

Формирование молодого специалиста происходит в аудиториях учебного учреждения, в которых оценивается результативность и уровень квалификации будущего специалиста. Существуют активные методы обучения и методы традиционной педагогики.

Традиционная методика предполагает общение преподавателя с учащимися, постоянный контроль выполнения заданий, проверку усвоения учебного материала. Данная модель обучения имеет директивный характер, где результат обучения расценивается как передача знаний за счет четко структурированной подачи учебного материала, где активной стороной выступает преподаватель.

Концептуальные основы того, что можно назвать «активным обучением», были сформулированы еще в начале XX века американским философом и педагогом Джоном Дьюи, который утверждал, что традиционной системе образования, основанной на приобретении и усвоении знаний, нужно противопоставить обучение «путем делания».

Профессор Государственного университета штата Огайо Эдгар Дейл, преподавал студентам один и тот же учебный материал разными способами. После окончания курса лекций проанализировал способность обучаемых воспринимать полученную информацию. Результаты исследований были оформлены в виде «*Dale's cone of experience*»

(известном как конус Дейла). На основании «конуса Дейла» в США была разработана графическая версия «влияния методов обучения на степень усвоения материала», получившая название «Пирамида обучения» [4].

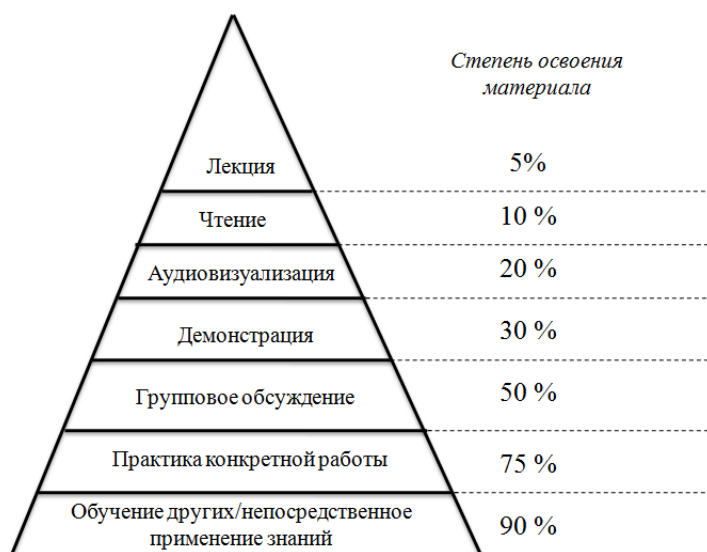


Рисунок 1. Пирамида обучения

«Пирамида обучения» демонстрирует зависимость между методами обучения и степенью усвоения материала, тем самым становится понятно, что прочитывание студентам лекций является менее эффективным методом обучения и позволяет осваивать около 5% информации (рисунок 1). В то время как активное обучения, включающее в себя вовлечение участников в образовательный процесс путем активности позволяет добиться лучших результатов [4].

Главная цель инновационных процессов в образовании – это изменение роли участников образовательного процесса. Процесс начинается с причины, затем появляется цель инновации, на основании чего формируется список задач и разрабатывается содержание и т. д.

Структура внедрения инноваций вытекает из теории новшеств в производственной сфере и включает следующие элементы:

1. Появление идеи;
2. Планирование;
3. Создание (освоение на практике);
4. Внедрение.



Рисунок 2. Изменение роли участников образовательного процесса

В процессе модернизации, развития информационных технологий и методов обучения стало возможным сделать преподавателя не только носителем информации, но и руководителем, инициатором самостоятельной работы студентов. Тем самым в процесс образования внедряются инновационные методы обучения: дискуссии, кейс-стади, метод мозгового штурма, викторины, деловые игры и т.д. (рисунок 2).

Внедрение перечисленных выше методов необходимо для активизации творческого потенциала студентов и их желания обучаться.

Задачи интерактивного обучения можно распределить следующим образом:

1. Повысить интерес обучающихся к учебной деятельности;
2. Приблизить процесс обучения к практике повседневной жизни путем формирования коммуникаций, быстроменяющимся условиям, навыкам решения конфликтов;
3. Научить приемам получения новых знаний.

Более подробно в работе рассмотрен метод деловой игры, ведь именно игры являются не только активными методами обучения, но и методами поиска новых способов деятельности, что позволяет осуществлять поиск путей решения определенных проблем.

Наибольшая эффективность деловых игр по сравнению с традиционными формами обучения достигается как за счет полного воссоздания реальных условий

профессиональной деятельности, так и за счет более полного личностного включения обучаемого в игровую ситуацию [4].

Также деловая игра служит накоплению управленческого опыта, близка к реальному, и по существу заменяет опыт лабораторным, причем с помощью деловых игр это удастся сделать несколько лучше, чем при других методах познания. Во-первых, игра реально имитирует существующую действительность; во-вторых, создает динамичные организационные ситуации; в-третьих, более интенсивно побуждает к решению возникающих задач и достижению намеченных целей.

Основой эффективного обучения в данном случае выступает трансляция теоретического материала для студентов, производственная практика и имитация рабочего пространства в рамках деловой ситуации (рисунок 3).

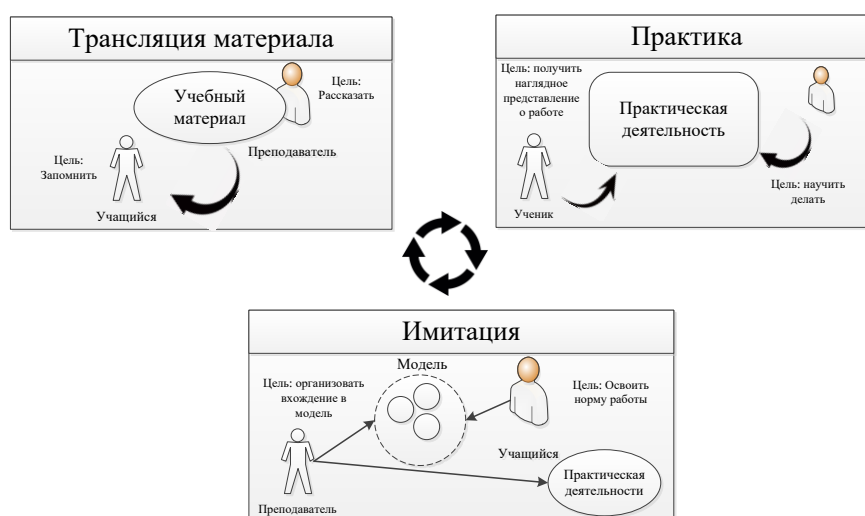


Рисунок 3. Процесс инновационного активного обучения

При анализе учебного процесса в средних профессиональных учреждениях, был схематично отображен классический и активный метод подготовки специалистов по общей образовательной программе.

На рисунке 4, в верхней его части, представлен метод подготовки в виде модели «Как есть», в котором видно, что учащиеся проходят теоретический и практический курс и на основе данного курса проходят производственную практику.

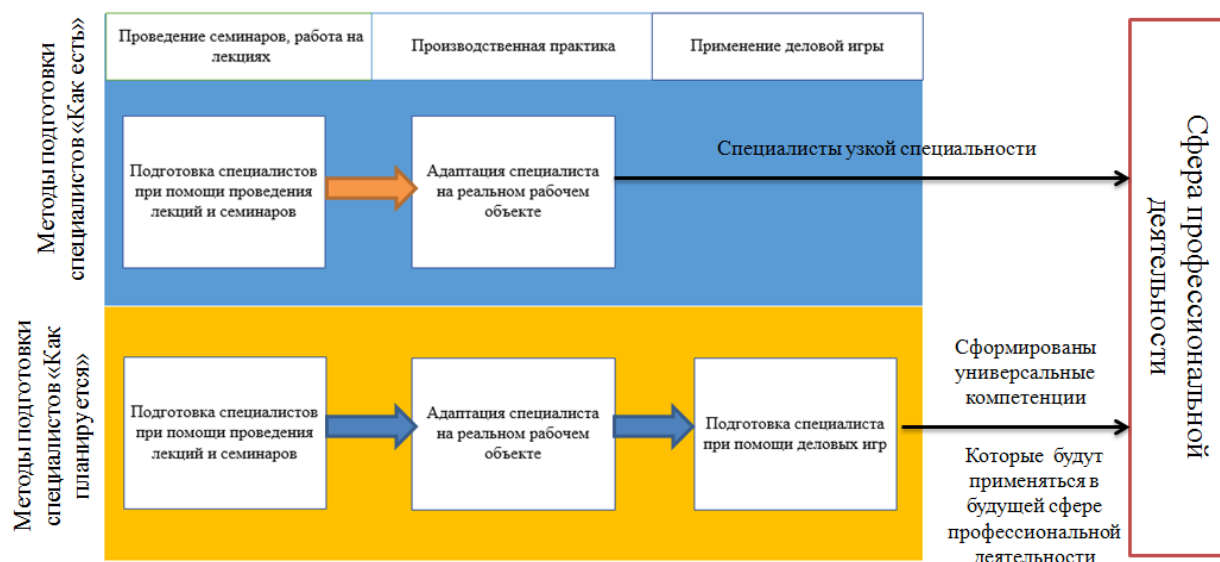


Рисунок 4. Подготовка специалистов по общей образовательной программы для средних профессиональных учреждений

Так же на рисунке 4, в нижней его части, изображен метод подготовки в виде модели «Как планируется», то есть учащиеся проходят теоретический и практический курс и на основе данного курса проходят производственную практику, и все это закрепляют с помощью активного метода обучения – деловой игрой. На выходе у студентов будут сформированы универсальные компетенции, которые они будут применять в будущей профессии.

Заключение

Одной из активных форм работы, направленных на развитие и включение студентов в образовательную деятельность и повышения их мотивации, является использование инновационных методов обучения. Деловая игра является одним из таких методов и применяется для решения комплексных задач, усвоения и закрепления материала, развития творческих способностей и самостоятельности обучающихся.

Список литературы

1. Нугуманова Г.Н. Введение в инноватику: учебное пособие. – Казань, 2013. – 108с.
2. Инновации – определение, классификация, стадии [Электронный ресурс] - <https://cyberleninka.ru/article/v/innovatsii-opredelenie-klassifikatsiya-stadii>;
3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] - <http://xn--273--84d1f.xn--p1ai/zakonodatelstvo/federalnyy-zakon-ot-29-dekabrya-2012-g-no-273-fz-ob-obrazovanii-v-rf>;
4. Инновации в бизнес-образовании [Электронный ресурс] - <http://hrm.ru/db/hrm/35589DC567CAEF52C32575F0006E7507/print.html>

