

учебных недель общеобразовательной организации следует распределять учебную нагрузку по классам: А) младшие классы (с 1 по 4) – пятидневная учебная неделя, Б) средние классы (с 5 по 8) – чередование пятидневной и шестидневной учебной недели по четвертям, В) старшие классы (с 9 по 11) – шестидневная учебная неделя».

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ВНЕДРЕНИЯ ИННОВАЦИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Т. С. Худякова

студентка 3 курса по направлению «Педагогическое образование» Института физики, технологии и экономики Уральского государственного педагогического университета

В настоящее время система образования модернизируется, требует новых знаний, тенденций. Структура образования адаптируется к запросам и потребностям личности.

Современное общество предъявляет новые компетенции к выпускникам школ. Для того, чтобы соответствовать темпам развития социума и не отставать от них, ученик должен быть вовлечен в такую деятельность, в ходе которой у него приобретаются навыки изобретать, воспринимать новый материал, быть открытыми и способными правильно выражать собственные мысли, формулировать свои интересы и осознавать свои возможности, четко и красиво говорить, не бояться отстаивать свою точку зрения.

Инновационное обучение – процесс и результат образовательной деятельности, которая стимулирует инновационные изменения в существующей системе²³¹. Такой тип обучения не только поддерживает существующие традиции образования, но и ведет к ответной реакции на возникающие как перед отдельным человеком, так и перед обществом проблемные ситуации.

Инновации относятся к формированию нового содержания образования, разработке и реализации новых технологий обучения²³². Сферой инноваций в образовании является и сфера применения методов, средств освоения новых программ, создания условий для самоопределения личности, изменения взаимоотношений между ними, создание творческих инновационных педагогических коллективов²³³.

²³¹ Олешков М. Ю. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. М.: Компания Спутник+, 2006. С. 40.

²³² Дьячкова М. А. Педагогические инновации как условие реализации ФГОС в образовательном процессе вуза // European Social Science Journal. 2014. № 7-3 (46). С. 69-72.

²³³ Сальников В. А. Инновационное обучение: личностно-ориентированный подход // Высшее образование в России. 2010. № 11. С. 25.

Одним из методов инновационного обучения является деловая игра. Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности на основе моделирования системы отношений, характерных для данной специальности²³⁴.

Игра для человека значит очень многое – это и средство познания нового материала, и способ отдыха. Сравнительно недавно в современном обществе стали проводиться деловые игры, направленные на получение новых знаний в нестандартной, экспериментальной форме. Деловая игра затрагивает многие аспекты современной жизни, она имитирует поведение человека в конкретной, оговоренной заранее, ситуации. Нельзя точно предугадать в какую сторону будет развиваться сюжет деловой игры, потому что каждое занятие происходит по-разному и зависит от коллектива.

В условиях деловой игры учащиеся демонстрируют полученные теоретические знания при решении определенной задачи. Студенты сами выбирают правильный путь, развивают навык принятия решения, исследуют свои способности. Деловая игра позволяет проявить весь спектр умений и навыков учащихся, применить на практике пройденный материал. В отличие от лекционной подачи материала в деловой игре усваивается на 50 % больше материала, что позволяет сократить сроки обучения при большем эффекте усвоения материала²³⁵. Применение деловой игры позволяет также оценить уровни овладения компетенциями, такими, как профессиональная направленность (мотивы, ценностные ориентиры), профессионально важные качества (наблюдательность, контактность, креативность), профессионально значимые психофизиологические свойства (энергизм, реактивность)²³⁶.

Участники деловой игры показывают, как они умеют работать в команде, умеют ли помогать друг другу или действуют в одиночку. Можно увидеть, кто из участников является лидером, кто берет на себя ответственность за работу остальных студентов, кто из игроков принимает активное участие в обсуждении и выдвигает версии ответов на вопросы.

Обычно деловая игра проводится в виде дискуссии. Участникам заранее дается тема, чтобы подготовиться и активно участвовать в обсуждениях. В начале непосредственно самой игры, участникам объявляются руководители игры, задачи ее проведения и программа действий. Игроки разделены на группы и имеют свои роли,

²³⁴ Олешков М. Ю. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. М.: Компания Спутник+, 2006. С. 37.

²³⁵ Чеглакова Л. С. Применение деловых игр в подготовке специалистов экономических профилей // «Концепт»: научно-методический электронный журнал. 2012. С. 2.

²³⁶ Иванов А. И. Деловая игра как оценочное средство реализации компетентностного подхода в образовании // Среднее профессиональное образование. 2012. № 7. С. 35.

оговоренные заранее. Основной блок проведения деловых игр включает в себя погружение в игру, непосредственно игровой процесс, в ходе которого идет обсуждение различных вопросов, работа в группах. Завершающий этап состоит из подведения итогов деловой игры, оценки, насколько результативно коллектив участвовал в обсуждении, а также, выступления руководителя игры.

Деловые игры позволяют воспитать в человеке решительность, инициативность, помогают человеку творчески мыслить, что очень важно в современных экономических условиях.

«Хотя технологии не управляют нашим обучением, технологии действительно ведут к изменению»²³⁷. Инновации затрагивают многие аспекты образования, но они не меняют сути образовательного процесса. Новые технологии как бы «подстраиваются» под традиционное обучение, дополняют его, делая интереснее, запоминающейся, креативнее весь процесс обучения²³⁸. Именно в такой связи традиционного и инновационного обучения школьники могут проявить свои скрытые способности, выразить свое мнение по тому или иному вопросу.

ПРОБЛЕМА РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

М. А. Дьячкова

*кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики
Института педагогики и психологии детства Уральского
государственного педагогического университета,*

Е. Д. Зверева

*студентка 4 курса по направлению «Психолого-педагогическое
образование» Института педагогики и психологии детства
Уральского государственного педагогического университета*

Познание человеком возможно благодаря познавательным действиям, относящимся к различным психическим процессам: восприятию, памяти, вниманию, воображению, мышлению. Каждый процесс обеспечивает определенную сторону познания человеком окружающего мира. Так, восприятие доставляет первоначальные сведения о предметах, явлениях действительности, разнообразных внешних качествах, создает их образы. Память эти образы сохраняет,

²³⁷ Innovation In Education and Development [Электронный ресурс]. URL: <http://www.col.org/PCF4/innovation.html> (дата обращения: 05.05.2016).

²³⁸ Дьячкова А. В., Дьячкова М. А. Преподавание экономики в школе: комплементарность традиционных и инновационных технологий // European Social Science Journal. 2016. № 4. С. 275-279.