

УДК 37.0+378

Ряписова Алевтина Геннадьевна

*Кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой
психологии и педагогики,*

*Новосибирский государственный педагогический университет,
г. Новосибирск. E-mail: algen_69@mail.ru*

ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА¹

В статье анализируется исторически детерминированная закономерность обновления форм организации образовательного процесса в современных условиях модернизации российского образования. Цель статьи – на основе изучения научно-теоретических и методических источников, а также анализа и обобщения инновационной практики составить глоссарий инновационных форм организации образовательного процесса с переводом терминов с иностранных языков, определением сущностных и специфических особенностей, комментариями и примерами.

Составленный глоссарий инновационных форм организации образовательного процесса имеет определенную теоретическую и практическую значимость, может быть использован педагогами образовательных организаций различных уровней образования.

В заключении подчеркивается, что каждая из инновационных форм организует специфическую деятельность студентов, обусловленную образовательными задачами и направленную на развитие определенных профессиональных способностей и личностных качеств. Обоснован вывод о том, что только комплексное использование различных организационных форм обеспечивает высокое качество результатов: чем разнообразнее и богаче по содержанию формы организации образовательного процесса, тем они эффективнее, и наоборот, постоянное применение одних и тех же форм работы снижает эффективность обучения и воспитания молодежи.

Ключевые слова: инновации, компетентностный подход, взаимосвязь содержания и формы, формы организации образовательного процесса, активное обучение, интерактивные формы групповой работы, комплекс разнообразных организационных форм, глоссарий.

¹ Статья подготовлена в рамках исследовательских работ научной школы «Инклюзивное образование как системная инновация: V Всероссийская научная школа с международным участием. Новосибирск, 8–9 ноября 2016 г.» (см. подробнее: <http://incledu.nspu.ru/node/335>).

Ryapisova Alevtina Gennad'evna

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department
of psychology and pedagogy, Novosibirsk State Pedagogical University*

INNOVATIVE FORMS OF ORGANIZING THE EDUCATIONAL PROCESS

The article examines the historically determined pattern of renovation of forms of educational process in modern conditions of modernization of Russian education. The purpose of this article is based on the study of scientific-theoretical and methodological sources, and analysis and synthesis of innovative practices to compile a Glossary of innovative forms of educational process with the translation of terms from foreign languages, defining the essential and specific features, comments and examples.

The compiled Glossary of innovative forms of organization of educational process has a certain theoretical and practical significance and can be used by teachers within educational institutions of various levels of education.

In conclusion it is emphasized that each of the innovative forms of organizing specific activities for students is determined by educational objectives and is designed to develop specific professional abilities and personal qualities. The author concludes that only the integrated use of different organizational forms provides high-quality outcomes: diverse and rich forms of the educational process are more effective; on the other hand, continuous application of the same forms of work reduces the effectiveness of training and education.

Keywords: innovation, competence approach, the relationship of form and content, forms of organization of educational process, active learning, interactive group work, a variety of complex organizational forms, a glossary.

Современные тенденции развития высшего профессионального образования определяют инновационные подходы к организации образовательного процесса. Обновление нормативно-правовых основ в сфере образования, введение ФГОС на всех уровнях образования, разработка профессиональных стандартов вносят существенные изменения в понимание целей образования, в отборе и структурировании содержания и выборе технологий реализации образовательного процесса. Пересмотр содержания высшего образования закономерно влечет за собой обновления

форм организации обучения современных молодых людей. Так, в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» «количество часов, отведенных на занятия лекционного типа в целом по Блоку 1 “Дисциплины (модули)”», должно составлять не более 40 процентов от общего количества часов аудиторных занятий, отведенных на реализацию данного Блока» [14]. Требование реализации компетентностного подхода в современном вузе обусловило внедрение активных и интерактивных форм взаимодействия студентов с преподавателем и друг с другом в рамках не только

традиционной лекционно-семинарской системы обучения, но и при проведении научно-практических конференций, научных школ, форумов, выездных сессий, инструктивно-методических практик, а также при организации самостоятельной работы студентов [4; 6; 8].

Интерактивное обучение (от англ. *interaction* – взаимодействие, воздействие друг на друга) – это специальная форма организации познавательной деятельности, основанная на взаимодействии обучающихся между собой: все участники обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы. Преимущество интерактивных форм организации образовательного процесса заключается в обеспечении высокого уровня взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоционального единения участников [1–3; 5].

Термин «форма» пришел в педагогику из философии. Традиционное философское понятие формы заключается в определении ее как способа выражения содержания. Благодаря форме содержание обретает внешний вид, становится приспособленным к использованию. Формы организации образовательного процесса – это варианты организации целесообразной, согласованной деятельности педагога и обучающихся, которые определяют композиционное построение процесса освоения содержания образования, средства,

методику подготовки, проведения учебных занятий и воспитательных дел и их педагогического анализа [11].

Взаимосвязь содержания и формы многозначна. Например, новое содержание образования обуславливает создание новых форм для его освоения. Так, в 1920-е годы в стране усиленно велась революционная пропаганда, и в соответствии с этим в сфере образования возникли такие формы, как агитбригады, политбюро, политинформации, агитлистки и др. А 1980–1990-х годах в нашей стране стали возникать неформальные клубы, дискотеки, круглые столы, что стало вестником демократизации общества в целом и системы образования в частности. Так исторически можно объяснить причины рождения, развития и даже отмирания педагогических форм в соответствии с особенностями времени [10].

В основе организации образовательного процесса лежат исторически складывающиеся многообразные формы человеческого общения в процессе различных видов деятельности (профессиональной, общественной, досуговой, познавательной и т. д.). Они, конечно, не переносятся напрямую в сферу образования, а подвергаются тщательному отбору, педагогической обработке и переработке, что обеспечивает возможность создания эффективных форм обучения и воспитания. Любой реальный педагогический акт осуществляется путем функционирования различных видов деятельности педагога и обучающихся, различных способов их взаимодействия. Поэтому преподавателям важно знать и теоретические аспекты

качественного разнообразия инновационных форм, и технологические приемы и способы их реализации на практике.

Ниже представлен глоссарий инновационных форм организации образовательного процесса с переводом терминов с иностранных языков, определением сущностных и специфических особенностей, комментариями и примерами, которые составлены на основе изучения научно-теоретических и методических источников, а также анализа и обобщения инновационной практики [2; 4; 7; 9; 12–13].

Аналитическая сессия – сессия – (от лат. *sessio* – заседание) собрание для обсуждения текущих событий или результатов деятельности; аналитика (от др.-греч. ἀναλυτική – искусство анализа) – это форма организации групповой мыследеятельности с целью ретроспективного анализа (плюсы и минусы) явления или процесса, связанного с установлением сущности, причин и тенденций как отдельных фактов, событий, так и деятельности в целом. Основное содержание аналитической сессии составляют исследование элементов образовательного процесса путем логической переработки информации и оценка эффективности и качества его результатов.

Бенчмаркинг (*benchmarking*, от англ. *benchmark* – ориентир, эталон) – процесс определения, изучения и понимания лучших примеров эффективного функционирования с целью оптимизации собственной работы; включает в себя два процесса: оценивание и сопоставление; может рассматри-

ваться как деятельность по долгосрочному обдумыванию стратегии развития, основывающаяся на лучшем опыте партнеров и конкурентов на отраслевом, межотраслевом, национальном и межнациональном уровнях.

Бэкграунд (от англ. *background*) – сжатое изложение основного содержания; краткая форма изложения базовой информации, дающая представление о ключевых идеях; включает основные сведения об исходных данных, предпосылках, ходе и результатах деятельности; выступление в качестве дополнения, поддержки, иллюстрации и др. «на фоне» главных участников.

Вебинар (от англ. *webinar*) – разновидность веб-конференции, организация общения в режиме реального времени и проведение онлайн-встреч, во время которых каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через интернет.

Воркшоп (от англ. *workshop* – мастерская, практикум) – это форма организации учебной деятельности, участники которой получают новые знания и навыки в процессе динамической групповой работы; интерактивность, эффективное общение – важнейший принцип воркшопа. Главная цель – получение индивидуального решения конкретных задач каждого его участника; в воркшопе нет слушателей и наблюдателей; подразумевает минимум или даже полное отсутствие теории и максимум практики; процесс обучения основан на личных переживаниях и полученном опыте каждого из участников.

Геймификация – использование в обучении игровых элементов, таких как игра с уровнями, соревновательность, возможность набирать опыт и делиться им, получать награды; эмоциональная включенность в процесс обучения позволяет успешно решать математические и экономические задачи и позитивно влияет на качество образовательных результатов.

Диалоговая лекция (от греч. *Διάλογος* – разговор, беседа; от лат. *lectio* – чтение) – это работа двух преподавателей, читающих лекцию по одной и той же теме и взаимодействующих на проблемно-организованном материале как между собой, так и с аудиторией. Внешний диалог протекает в виде диалогического общения двух лекторов и слушателей, внутренний диалог – самостоятельное мышление формируется при наличии опыта активного участия в различных формах внешнего диалога.

Дигитализация образования (от англ. *digitalization* – перевод информации в цифровую форму) – цифровая трансмиссия информационных данных; развитие цифровых библиотек и цифрового книгоиздания, использование в обучении ресурсов медиасреды.

Кванториум (от англ. *quantum* – количество (сущ.); значительный, существенный (прил.); от лат. *quantum satis* – сколько потребуется; столько, сколько достаточно) – это форма организации дополнительного образования, предусматривающая различное содержание инновационной деятельности (квантов) по интересам,

включает реализацию как индивидуальных, так и групповых (командных) проектов; это форма организации творческой деятельности в сфере инноваций и современных технологий с целью практических решений актуальных задач.

Квест (от англ. *quest* – поиск) – разновидность игрового обучения (пришедшая из компьютерных игр), способ построения сюжета: путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Квест представляет собой интерактивную историю с главным героем (управляемым игроком), который на своем пути к цели встречает множество персонажей, они могут помогать либо, наоборот, мешать прохождению; важнейшими элементами игры в жанре квест являются повествование и исследование мира, а ключевую роль играет решение головоломок и задач, требующих от участников умственных усилий.

Кейс-стади (*case-study*, от англ. *case* – случай, ситуация, *study* – изучение, обучение) – метод интерактивного обучения, предполагающий в ходе организованной дискуссии осмысление реальной жизненной ситуации, отражающей не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирующей определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы; цель – совместными усилиями участников группы проанализировать конкретную ситуацию и выработать практическое решение, результат – оценка предложенных алгоритмов

и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы; метод кейс-стади эффективен для формирования коммуникативных компетенций.

Коворкинг (*co-working*) – определенное пространство (среда), оборудованное необходимым инвентарем, которое используется для совместной работы и/или взаимодействия с целью того, чтобы делиться знаниями, обмениваться идеями и работать над определенными проектами; проводить конференции, семинары, мастер-классы. Образовательный коворкинг получил распространение как форма организации дополнительного образования, например непрерывного образования взрослых в условиях дополнительного профессионального образования. Историко-краеведческий коворкинг-центр представляет собой помещение, разделенное на три зоны (интерактивную, презентационную и выставочную), где школьники могут подготовиться к уроку или олимпиаде, принять участие в квесте, почитать интересную книгу из мобильной библиотеки.

Коллаборация (от англ. *collaborative learning* – включение, сотрудничество, участие) – смещение акцента от коммуникации с конкретным преподавателем (лектором, экспертом) и получения знаний от него в аудитории к широкому использованию разнообразных источников информации (книг, Всемирной сети и т. д.) для создания коллективного всеобщего знания; сетевое взаимодействие.

Краудсорсинг (англ. *crowdsourcing*; *crowd* – толпа и *sourcing* – использование ресурсов) – это новый подход

в методологии решения комплексных задач (процесс разбивается на составляющие – более мелкие части) с мобилизацией ресурсов добровольцев и использованием их интеллектуального потенциала и координацией деятельности посредством информационных технологий, за счет чего стоимость и время достижения результата радикально снижаются.

Круглый стол – форма организации публичного обсуждения актуальных вопросов (чаще практического характера) в рамках более крупного мероприятия (конференции, съезда, симпозиума); все участники обсуждения равноправны; цель обсуждения – обобщить идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы; круглый стол успешно выполняет информационно-пропагандистскую роль, но не служит инструментом выработки конкретных решений.

Мастер-класс (от англ. *master* – искусный специалист, мастер и *class* – курс обучения) – форма организации краткосрочного курса повышения квалификации, который проводит известный специалист для начинающих; по целям: обучающий (овладение изучаемым материалом) и демонстрационный (демонстрация идей, возможностей или достижений в обозначенной сфере).

Непрерывное образование (от англ. *lifelong learning* – обучение длинной в жизнь) – организация образовательной деятельности на протяжении всей жизни; подразумевает, что все люди способны к обучению, к развитию своих потенциальных возможностей, получению знаний, причем

в любом возрасте. Преимущества: обновление знаний, новый опыт, умение решать актуальные проблемы, понимание текущей ситуации в своей области, предвидение развития ситуации, способность правильно оценивать новую информацию и перспективы в своей области, профессиональное и интеллектуальное развитие, востребованность на рынке труда.

Открытый микрофон – порядок и процедура свободного пользования микрофоном всех желающих на собраниях, конференциях, митингах и т. п.; как форма взаимодействия наиболее полезна на этапе подведения итогов работы; особенностью проведения является строго ограниченное время, поэтому необходимо придерживаться регламента, выступления участников должны быть лаконичными по форме и глубокими, конструктивными по своей сути; часто используемые обороты: «Прошу слова, так как...», «Я хочу сказать по поводу...», «У меня возникли мысли в связи с ...» и др.; формирует умение выступать перед аудиторией, высказывать свое отношение к событиям, способствует развитию полемических навыков.

Панельная дискуссия (от лат. *discussio* – рассмотрение, исследование) – одна из форм дискуссии, на которой несколько приглашенных экспертов выступают с кратким сообщением, излагая аудитории свои позиции, после чего модератор предлагает остальным участникам задавать вопросы; как правило, участники панельной дискуссии излагают разные

точки зрения по поводу обсуждаемого предмета; открытое обсуждение подразумевает обмен мнениями по заданной теме, а также получение ответов со стороны экспертов на интересующие участников вопросы.

Пленарное заседание (от англ. *plenary*) – заседание, которое происходит с участием всех членов организации; в научных конференциях, конгрессах и симпозиумах пленарное заседание, как наиболее представительная часть, открывает и заканчивает работу; на пленарное заседание выносятся основные доклады, включая выступления приглашенных гостей, происходит отчет руководителей секций, принятие общих решений (резолюций).

Проект образовательный (от лат. *projectus* – брошенный вперед, выступающий вперед) – метод интерактивного обучения, который предусматривает деятельность исследовательского и комплексного характера всех участников группового взаимодействия, имеющую общую цель и согласованные способы получения оформленного образовательного продукта за определенный промежуток времени; тема проекта должна соответствовать актуальным потребностям и возможностям обучающихся, а полученный результат иметь практическую значимость; преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта; выполнение проекта предполагает самостоятельное приобретение знаний в процессе решения практических задач, требующих интеграции зна-

ний из различных предметных областей, развитие познавательных навыков, умений ориентироваться в информационном пространстве, формирование коммуникативных компетенций.

Скетчинг (от англ. *sketching* – набросок, зарисовка, эскиз) – способ визуализации мыслей и чувств с помощью техники скоростного рисунка, которая позволяет несколькими штрихами передать самую суть изображаемого явления, образно отразить основные идеи и передать эмоции. Применение данного способа самовыражения в процессе взаимодействия развивает наблюдательность, творческие способности, умение видеть главное в объекте, понимать его суть.

Управляемая дискуссия (от лат. *discussio* – рассмотрение, исследование) – обсуждение какого-либо вопроса в собрании, «думание сообща»; управляемая дискуссия – управляемый процесс публичного обсуждения какого-либо спорного вопроса, проблемы. Двумя важнейшими характеристиками дискуссии, отличающими ее от других видов спора, являются публичность (наличие аудитории) и аргументированность. В ходе управляемой дискуссии участники стремятся выработать единое мнение, достигнуть соглашения по обсуждаемому вопросу и прийти к конкретному результату.

Форсайт (от англ. *foresight* – видение будущего) – это технология, которая позволяет участникам группового взаимодействия договориться по поводу образа будущего, своих действий по поводу этого будущего

и своего желаемого будущего; участники форсайта оценивают вероятности и риски возникновения тех или иных условий и проектируют свою текущую деятельность таким образом, чтобы усилить положительные тренды и увеличить вероятность желаемых событий и погасить отрицательные, нежелательные тренды; результатом форсайт-сессии является карта будущего, т. е. визуализация с помощью образов и схем, позволяющая увидеть различные способы и пути достижения желаемого результата.

Эдьютейнмент (*edutainment*, от англ. *education* – образование и *entertainment* – развлечение) – формат организации обучения, который предусматривает сочетание обучения и развлечений; образование посредством развлечения. Это способ научить чему-то людей (в том числе детей), слабо мотивированных на получение знаний; одновременное обучение и удовлетворение любопытства, ведущее к глубокому увлечению изучаемым предметом. Это форма учебного процесса в условиях ситуаций, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. Эффективность обеспечена тем, что снимает нежелательное давление на психику, поскольку серьезные темы обсуждаются в несерьезном тоне.

Предполагается, что составленный глоссарий инновационных форм организации образовательного процесса имеет определенную теоретическую и практическую значимость, мо-

жет быть использован педагогами образовательных организаций различных уровней образования.

Необходимо заметить, что формы организации образовательного процесса должны функционировать в тесном взаимодействии и обеспечивать достижение цели – профессиональное и личностное развитие студента, становление профессиональной компетентности. Особенность описанных форм обусловлена тем, что каждая из них организует специфическую деятельность студентов, направленную на удовлетворение не только потребностей и интересов, но и на развитие определенных профессиональных способностей и личностных качеств. Ни одну из рассмотренных форм не следует признавать универсальной или противопоставлять другим, так

как каждая из них решает специфические задачи. Только сочетание различных форм взаимодействия обеспечивает высокое качество образовательных результатов. Причем чем разнообразнее и богаче по содержанию формы организации образовательного процесса, тем он эффективнее. И наоборот, постоянное применение одних и тех же форм работы снижает эффективность обучения и воспитания [10–11].

Планирование системы разнообразных вариантов совместной деятельности педагогов и обучающихся должно осуществляться не только с учетом направлений подготовки студентов, но и авторской интерпретации понимания развивающего влияния обучения на формирование общекультурных и профессиональных компетенций студентов.

Список литературы

1. *Абрамова И. Г.* Активные методы обучения в системе высшего образования. – М.: Гардарики, 2008. – 118 с.
2. *Активные* и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие / сост. Т. Г. Мухина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. – 97 с.
3. *Вербицкий А. А.* Активное обучение в высшей школе. – М.: Велби, 2001. – 104 с.
4. *Глузман А. В.* Инновационные технологии обучения в системе университетского педагогического образования [Электронный ресурс]. – URL: http://iee.org.ua/files/conf/conf_article39.pdf (дата обращения: 13.11.2016).
5. *Гулакова М. В., Харченко Г. И.* Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация [Электронный ресурс] // Концепт. – 2013. – № 11 (ноябрь). – URL: <http://e-koncept.ru/2013/13219.htm> (дата обращения: 13.11.2016).
6. *Двуличанская Н. Н.* Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Электронный ресурс] // Наука и образование: научное издание МГТУ им. Н. Э. Баумана. 2011. № 4. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-metody-obucheniya-kak-sredstvo-formirovaniya-klyuchevyh-kompetentsiy> (дата обращения: 13.11.2016).
7. *Мишагина О. М.* Инновационные формы проведения занятий в вузе // Научный поиск. – 2015. – № 3.1. – С. 34–38.

8. *Образовательные стратегии и технологии обучения при реализации компетентностного подхода в педагогическом образовании с учетом гуманитарных технологий: методические рекомендации.* – СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2008. – 108 с.
9. *Панфилова А. П.* Инновационные педагогические технологии: активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.
10. *Педагогика:* в 5 ч.: Ч. 2: учебно-методический комплекс: учебное пособие / авт.-сост. А.Г. Ряписова. – Новосибирск: НГПУ, 2007. – 144 с.
11. *Педагогика:* в 5 ч.: Ч. 3: учебно-методический комплекс: учебное пособие / авт.-сост. А.Г. Ряписова. – Новосибирск: НГПУ, 2007. – 152 с.
12. *Селевко Г. К.* Энциклопедия образовательных технологий: в 2-х т. – М.: НИИ школьных технологий. – 2006. – Т. 1. – 816 с.
13. *Ступина С. Б.* Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учеб.-метод. пособ. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с.
14. *Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» [Электронный ресурс].* – URL: http://минобрнауки.рф/документы/7995/файл/7225/Prikaz_1_1426_ot_04.12.2015.pdf (дата обращения: 15.11.2016).