

ИГРОВАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ СЕТЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ШКОЛ – РЕГИОНАЛЬНЫХ ИННОВАЦИОННЫХ ПЛОЩАДОК

DOI: 10.25629/НС.2018.08.07

КАРМАЕВ А.А., КИМ С.В.

Академия социального управления. Москва

Аннотация. Анализируется игра как новая форма диссеминации передового педагогического опыта в сетевом взаимодействии школ - региональных инновационных площадок Московской области. Рассматривается проблема повышения эффективности информационного взаимодействия участников сетевого взаимодействия с целью диссеминации инноваций в образовании. Предлагается деловая игра «Реактор инноваций Подмосковья» как целесообразная форма информационного взаимодействия участников сетевого взаимодействия школ с целью обмена передовым опытом школьной практики. Суть игры заключается в интерактивном диалоге участников деловой игры внешнего и внутреннего круга, предоставляющей каждому участнику за ограниченное короткое время передать актуальное информационное сообщение о своем инновационном опыте. Интерактанты взаимодействуют в режиме диалога, участники внешнего круга передвигаются по кругу к следующему участнику диалога. Непосредственное общение интерактантов вызывает положительные эмоции и желание совершенствовать свою информацию с целью большей эффективности диалога. Наиболее целесообразными оказались группы по 6 – 12 человек в каждом кругу. Опыт показывает, что после нескольких диалогов информационное сообщение его участник осуществляет гораздо эффективнее и соответственно проходит диалог участника и эксперта. Эксперт, участник внутреннего круга, также сообщает свою информацию об инновационном опыте. Таким образом, осуществляется первичная диссеминация передового инновационного опыта. Побочным, но ценным продуктом игры является получение рейтинга инновационных идей, который составлен на основании мнений участников игры, которое они выражают по ее окончанию. Форма деловой игры «Реактор инноваций Подмосковья» доказала свою актуальность в ходе семинаров, форумов инновационных идей педагогов Подмосковья.

Ключевые слова: диссеминация, региональная инновационная площадка, сетевое взаимодействие школ.

Введение

В Государственной программе Московской области «Образование Подмосковья» на 2017-2025 годы на реализацию пункта «Предоставление субсидий бюджетам муниципальных образований Московской области на закупку оборудования для общеобразовательных организаций муниципальных образований Московской области – победителей областного конкурса на присвоение статуса Региональной инновационной площадки (РИП) Московской области», в 2018 году предусмотрено 50 млн. рублей [1].

Статус региональной инновационной площадки (РИП) в Московской области присваивается на конкурсной основе с 2013 года. В 2018 году *статус региональной инновационной площадки* Московской области имеют 276 общеобразовательных организаций, составляющих 51,7% общего числа организаций, включенных в региональную инфраструктуру инновационной деятельности школ. Деятельность школ-РИП нацелена на развитие сферы образования Подмосковья, переход образовательной организации в инновационный режим развития, диссеминацию инновационного опыта [2].

Анализ заявок 2018 года позволяет сделать выводы о трендах в инновационной деятельности школ Московской области: тренд №1 Увеличение инновационной активности школ Подмосковья почти на 100% (с 183 ед. до 248 ед.); тренд №2 «Внедрение современных моделей воспитания и социализации обучающихся» (наибольшее число инновационных идей представ-

лено по направлению «Разработка и внедрение современных моделей воспитания и социализации обучающихся» (44% заявок); тренд №3 «Инновации направленные на цифровизацию образовательного процесса и использование потенциала технологичной среды», и тренд №4 «Инновации направленные на выявление и поддержку талантливых школьников за счет создания мотивирующей среды». Оценка конкурсных материалов проводится Региональной конкурсной комиссией. Эксперты проводят работу по оценке проектов в онлайн режиме благодаря созданной электронной базе инновационных образовательных проектов на сайте innovation.momos.ru

Деятельность РИП – управленческий «механизм» поддержки активности инновационных процессов в образовании; навигатор формирования содержания и инфраструктуры инновационной деятельности в регионе.

В Московской области организовано сетевое взаимодействие школ-РИП, целью которого является информационное взаимодействие участников образовательных организаций с целью диссеминации передового, инновационного опыта. Сетевое взаимодействие – всегда коммуникация, предполагающая не только прямой обмен информацией, но и косвенный обмен смыслами. Интеллектуально-технологические ресурсы систем сетевого взаимодействия специалистов по образованию (учителей, администраторов) реализуют новые и традиционные подходы привлечения общественности к инновационному движению, аудиту инноваций, диссеминации инновационного педагогического опыта [3].

Практика показывает преобладание семинаров, вебинаров, конференций как форм информационного взаимодействия в сети. Следует отметить целесообразность игровых форм межличностного взаимодействия в обмене идеями, смыслами деятельности. Деловые игры в межличностном и социальном взаимодействии являются значимым технологическим ресурсом для усиления информационного взаимодействия интерактантов. Актуальность статьи обусловлена наличием проблемы поиска эффективной игровой формы сетевого взаимодействия специалистов школ – РИП.

Краткий анализ литературы

Игровые технологии и формы межличностного взаимодействия активно используются в образовании как педагогическое средство. В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко, М.М. Бахтин, Ф.И. Фрадкина, Л.С. Славина, Е.А. Флерина, Д.В. Менджерицкая, В.А. Сухомлинский, Ю.П. Азаров, В.С. Мухина, О.С. Газман и др. Педагогическая игра отличается от прочих целеполаганием, определяющим результат обучения в ходе игры.

Игровые технологии активно применяются в обучении взрослых, в организации продуктивного социального и информационного межличностного взаимодействия. Разнообразие игр позволяет их использовать в разных вариантах форм, в зависимости от задаваемых целей и смыслов игры. К числу наиболее эффективных методов межличностного взаимодействия относится деловая игра [4]. В России первые деловые игры были проведены в 1932 году в Ленинграде. В настоящее время в мире используются более 2000 деловых игр, не считая их модификаций. Разработкой теории и практики деловых игр занимались А.А. Вербицкий, С.А. Габрусевич, Г.А. Зорин, Ю.В. Геронимус, В.Ф. Комаров, Ю.Д. Красовский, М.Н. Крылова, О.Н. Ворошилова, А.М. Смолкин, Н.А. Соловьева, Т.А. Макаренко и другие исследователи. Эффективность игры в межличностном взаимодействии обусловлена тем, что участники действий как бы «проживают» предлагаемые обстоятельства игры, проявляя личную заинтересованность, активные эмоции, позитивный настрой, азарт. В игре человек учится управлять собой, соблюдая определенные правила [5].

Гипотеза исследования заключается в предположении: если будет разработана игровая форма организации сетевого взаимодействия специалистов школ-РИП, то ее внедрение повысит эффективность информационного взаимодействия участников сетевого взаимодействия школ-РИП по диссеминации передового инновационного опыта.

Обсуждение вопроса

Статус РИП – управленческий «инструмент» регионального управления образованием по отбору и диссеминации лучшего инновационного опыта среди других общеобразовательных организаций с целью модернизации образования в регионе. Результатами деятельности РИП являются конкретные модели модернизации образовательной практики в образовательных организациях региона, направленные на обновление содержания, форм, технологий и других ресурсов образовательной деятельности. Результатом деятельности РИП является совершенствование и инновационное развитие как отдельных образовательных сред образовательных учреждений, так и модернизация общего ресурсного комплекса образовательной среды региона.

Социальные эффекты деятельности РИП – ожидаемые или непрогнозируемые ярко проявленные обстоятельства: повышение информационной открытости и инвестиционной привлекательности муниципальных образовательных организаций; повышение качества образовательного процесса по достижению учащимися предметных, метапредметных, личностных результатов; повышение качества профессионального труда педагога, педагогической компетентности новаторов и реципиентов диссеминации новаций; активизация сетевой коммуникации специалистов сферы образования. Система РИП в образовательном пространстве региона обеспечивает системное, содержательное и продуктивное взаимодействие участников инновационной деятельности в сфере образования, диссеминацию позитивных эффектов.

Диссеминация инновации – процесс распространения нового опыта, адекватный конкретным потребностям его реципиентов и имеющий характер «выращивания» («высеивания семян») с учетом условий объекта, региона. *Объект диссеминации* – потенциальный образовательный ресурс, который может обеспечить развитие профессиональной деятельности специалиста по образованию. *Субъекты диссеминации* – прямые пользователи объектов диссеминации – «реципиенты» (педагоги, методисты, управленцы); передающие опыт, – «доноры» (педагоги, методисты, ЦОР сети); профессиональные посредники между донорами и реципиентами опыта, – маркетологи рынка образовательных услуг, консультанты. Эффективность диссеминации передового опыта – интегративный показатель качества соответствия характеристик реализованного опыта педагогической новации прогностическому результату ее применения. Игровые методики используются для интенсификации обучения, повышения его привлекательности для обучающихся.

Деловые игры направлены не столько на решение учебных задач, сколько на решение проблемных вопросов, повышение эффективности коммуникации в целом. Коммуникация – взаимодействие коммуникантов с целью обмена информацией. Передача информации осуществляется в формах: монолог, диалог, полилог. Виды коммуникаций по количеству коммуникантов: интроперсональная (личностная), межличностная (два коммуниканта), групповая, массовая. Средства коммуникации: вербальные и невербальные движения и эмоции коммуникантов, условия среды. Виды коммуникаций по цели сообщения: познавательная, убеждающая, экспрессивная, суггестивная, ритуальная. Цель познавательной коммуникации – расширить информационный фонд партнера, передать информацию, прокомментировать инновационные сведения [6]. Условия среды коммуникации – лекции, семинары, беседы, интервью, др. Коммуникативные средства: речевая культура, комментарий, аргументация и доказательство, сравнительный анализ, резюмирование и др. Ожидаемый результат – освоение новой информации, применение ее на практике, внедрение инноваций. Уровни коммуникации: императивный, манипулятивный, формальный, гуманистический, игровой, деловой, духовный [7].

Деловой уровень коммуникации отличается повышенной концентрацией партнёров на обсуждении конкретных проблем, поэтому эмоциональный фон делового общения связан не с

интересом к индивидуальности партнёра, а с вниманием к информации, которую он сообщает. Отличительный признак делового уровня коммуникации – искренний интерес к обсуждаемой информации [8].

В процессе исследования была поставлена задача разработки определенной формы игры, цель которой – обмен идеями (инновационными) между интерактантами в короткий промежуток времени, позволяющий кратко представить инновационный проект команды школы – РИП. Результатом разработки стал вариант деловой игры, которую назвали «Реактор инновационных идей». Апробация данной игры показала целесообразность ее использования в непосредственном социальном и информационном межличностном взаимодействии специалистов школ- РИП с целью диссеминации инновационного опыта. Рассматриваемая игра относится к виду деловых игр, реализуется сотрудничество как вид межличностного взаимодействия, организация проходит в форме коротких встреч, диалога интерактантов, с элементами интервью.

Описание игры. Суть игры - метод коротких встреч: участники внешнего и внутреннего круга (эксперты и спикеры) обмениваются своими сообщениями по три минуты (сначала спикеры сообщают свою тему за 3 минуты, затем эксперты сообщают свою инновационную идею за три минуты. После этого все спикеры (внешнего круга) переходят (пересаживаются) к следующему эксперту по кругу («Реактора инноваций»). Практика показала продуктивность работы экспертов и спикеров, которые прошли шесть встреч между собой, далее в игру вступают следующие группы экспертов и спикеров.

В рамках одного раунда игры эксперт от РИП:

1) рассказывает участнику внешнего круга идею своего проекта РИП (три минуты) по вопросам:

- Как называется инновация?
- Зачем нужна эта идея на практике? На какие дефициты и потребности детей, родителей, педагогов, управленцев эта идея направлена?
- Каковы ожидаемые результаты, эффекты от реализации инновации?
- Как это работает (алгоритм)?

2) дает стандартизированный буклет своей идеи с интернет-ссылкой на страницу и ее QR-кодом, где можно оставить отзыв об идее.

Участник внешнего круга взамен рассказывает им свою идею по тем же вопросам (3 минуты). Участник внешнего круга проходит несколько тактов игры, встречаясь с экспертами РИП и выходит из игры, получая сертификат участника деловой игры.

В статье представлены аналитические данные проведения рассматриваемой игры «Реактор инноваций» в течение четырех дней в рамках площадки РИП в условиях Московского международного салона образования 2018 (ММСО 2018). Участники – специалисты РИП Московской области (376 человек) приняли участие в игре и отразили свое мнение об игре в специальной анкете на сайте innovation.momos.ru.

Первая диаграмма иллюстрирует распределение ответов участников (из 100% респондентов) на вопрос: Насколько игра «Реактор инноваций» была Вам полезна?

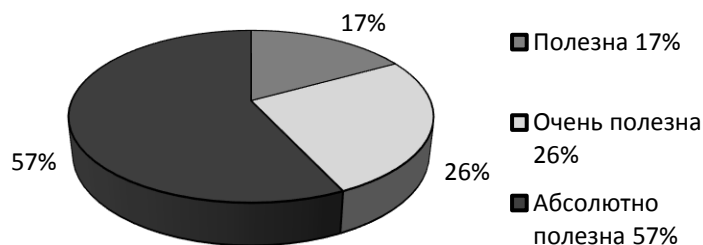


Диаграмма 1 – распределение ответов участников (из 100% респондентов) на вопрос: Насколько игра «Реактор инноваций» была Вам полезна?

Вторая диаграмма иллюстрирует распределение результатов оценки игры от 0 до 10 баллов (из 100% респондентов).

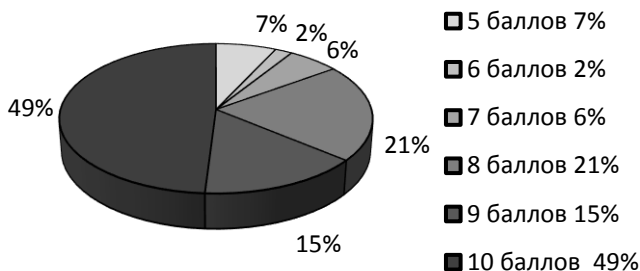


Диаграмма 2 – Распределение результатов оценки игры от 0 до 10 баллов (из 100% респондентов)

Третья диаграмма иллюстрирует мнение участников об инновационных проектах (идеях), которые их больше всего заинтересовали.

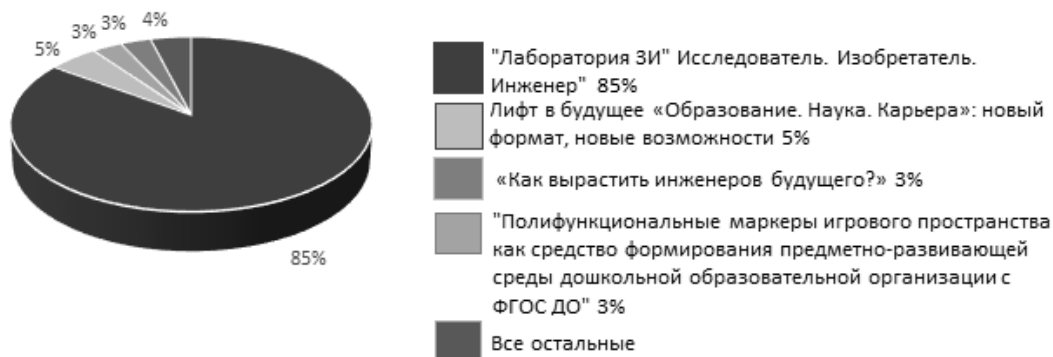


Диаграмма 3 – Мнение участников об инновационных проектах (идеях)

Итоговые выводы и положения

1. Разработка и реализация деловой игры «Реактор инноваций» является продуктивным вариантом игровой формы организации межличностного взаимодействия между участниками сетевого взаимодействия, которые имеют возможность личной заинтересованной реальной беседы на значимую тему.

2. Аналитика мнений участников игры показала высокий позитивный настрой интерактивов, нацеленных на сотрудничество в передаче данных и смысла информации об инновациях.

3. Игровая форма сетевого взаимодействия школ-РИП доказала свою продуктивность как актуальный технологический инструментарий диссеминации инноваций за счет активной формы сотрудничества «донора» и «реципиента».

4. Наличие четких правил проведения игры обеспечило мотивированность и вовлеченность игроков в процесс информационного обмена - в достижение непосредственного результата постижения смысла инновационных идей.

5. Опосредованный результат проведения игры – выявление рейтинга инноваций, тенденциозного мнения участников о наиболее привлекательном инновационном проекте школ-РИП.

Литература:

1. Государственная программа Московской области «Образование Подмосковья на 2014-2018 годы», утвержденная постановлением Правительства Московской области от 23.08.2013 №657/36, на основании приказа министра образования Московской области от 25.06.2012 № 2915 «О развитии инновационной инфраструктуры в системе образования Московской области».
2. Школы – победители 2016 года областного конкурса муниципальных общеобразовательных организаций Московской области, разрабатывающих и внедряющих инновационные образовательные проекты /сост. Л.П. Стрельницкая, Е.А. Голованева; под общ.ред. А.М. Моисеева, А.А. Кармаева. АСОУ, 2016, 72 с.
3. Кармаев А.А., Ким С.В., Ерофеева М.А., Белоус Е.Н. Инновационный потенциал сетевого взаимодействия профессионального сообщества // Человеческий капитал, 2017, №8 (104), С. 13-21.
4. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. М.: Знание, 1989. 208 с.
5. Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры. Новосибирск: Наука; Сибирское отделение, 1989. 272 с.
6. Конечкая В.П. Социология коммуникации. М., 1997. С. 7-9.
7. Соловьева Н.А., Макаренко Т.А. Применение деловых игр со студентами педагогических специальностей // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. Т. 19. С. 191–195. URL: <http://e-koncept.ru/2015/95211.htm>.
8. Панфилова А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности. СПб., 1999. С.11-23

Кармаев Александр Алексеевич. E-mail: k180474@gmail.com.

Ким Светлана Викторовна. SPIN: 5616-7804. E-mail: svetlanakim@inbox.ru.

Дата поступления 25.04.2018

Дата принятия 10.08.2018

GAME FORM OF ORGANIZATION OF NETWORK INTERACTION OF SCHOOLS – REGIONAL INNOVATION PLATFORMS

DOI: 10.25629/HC.2018.08.07

KARMAEV A.A., KIM S.V.

Academy of Public Administration. Moscow

Abstract. The game is analyzed as a new form of dissemination of advanced pedagogical experience in the network interaction of schools – regional innovation platforms of the Moscow region. The problem of increasing the effectiveness of information interaction between participants in the network interaction with the aim of disseminating innovations in education is considered. The business game "Innovation Reactor of the Moscow Region" is proposed as an expedient form of information interaction between participants in the network interaction of schools with the aim of sharing advanced experience of school practice. The point of the game is the interactive dialogue between the participants in the business game of the external and internal circle, which allows each participant to communicate a relevant short message about their innovative experience within short and limited period of time. Interactants interact in a dialogue mode, participants in the outer circle move around in circles to the next participant in the dialogue. The direct communication between the interactants causes positive emotions and a desire to improve their information with a view to more effective dialogue. The most expedient were groups of 6 to 12 people in each circle. Experience shows that after several

dialogues the information message of is performed much more efficient by the participant and, accordingly, the dialogue of the participant and the expert passes. An expert, a member of the inner circle, also communicates his information about the innovative experience. Thus, primary dissemination of innovative experience is carried out. A secondary but valuable product of the game is to get a rating of innovative ideas, which is based on the opinions of the participants in the game, which they express at the end of it. The form of the business game "Innovation Reactor of the Moscow Region" proved its relevance in the course of seminars, forums of innovative ideas of teachers of the Moscow region.

Key words: dissemination, regional innovation platform, networking of schools.

References:

1. Gosudarstvennaja programma Moskovskoj oblasti "Obrazovanie Podmoskov'ja na 2014-2018 gody", utverzhennaja postanovleniem Pravitel'stva Moskovskoj oblasti ot 23.08.2013 №657/36, na osnovanii prikaza ministra obrazovanija Moskovskoj oblasti ot 25.06.2012 № 2915 "O razvitii innovacionnoj infrastruktury v sisteme obrazovanija Moskovskoj oblasti" [The state program of the Moscow region "education of Moscow region for 2014-2018", approved by the government of the Moscow region from 23.08.2013 №657/36, on the basis of the order of the Minister of education of the Moscow region from 25.06.2012 № 2915 "on the development of innovative infrastructure in the education system of the Moscow region"].

2. Shkoly – pobediteli 2016 goda oblastnogo konkursa municipal'nyh obweobrazovatel'nyh organizacij Moskovskoj oblasti, razrabatyvajuwih i vnedrjajuwih innovacionnye obrazovatel'nye proekty [Schools-winners of the 2016 regional competition of municipal educational organizations of the Moscow region, developing and implementing innovative educational projects]. In A.M. Moiseev, A.A. Karmaev (eds.). ASOU, 2016, 72 p.

3. Karmaev A.A., Kim S.V., Erofeeva M.A., Belous E.N. Innovacionnyj potencial sete-vogo vzaimodejstvija professional'nogo soobwestva [Innovative potential of network interaction of professional community]. *Chelovecheskij kapital*, 2017, no. 8 (104), pp. 13-21. (In Russ.).

4. Geronimus Ju.V. *Igra, model', jekonomika* [Game, model, economy]. Moscow: Znanie, 1989, 208 p.

5. Komarov V.F. *Upravlencheskie imitacionnye igry* [Management simulation games]. Novosibirsk: Nauka; Sibirskoe otdelenie, 1989, 272 p.

6. Koneckaja V.P. *Sociologija kommunikacii* [Sociology of communication]. Moscow, 1997, pp. 7-9.

7. Solov'eva N.A., Makarenko T.A. Primenenie delovyh igr so studentami pedagogicheskikh special'nostej [Application of business games with students of pedagogical specialties]. *Koncept*, 2015, Vol. 19, pp. 191–195. URL: <http://e-koncept.ru/2015/95211.htm>.

8. Panfilova A.P. *Delovaja kommunikacija v professional'noj dejatel'nosti* [Business communication in professional activities]. St. Petersburg, 1999, pp. 11-23.

Karmaev Aleksandr Alekseevich. E-mail: k180474@gmail.com.

Kim Svetlana Viktorovna. SPIN: 5616-7804. E-mail: svetlanakim@inbox.ru.

Date of receipt 25.04.2018

Date of acceptance 10.08.2018