**ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ**

Первоначально термин "педагогическая технология" связывался лишь с применением в обучении технических средств и средств программированного обучения. В 1970-е гг. это понятие стало трактоваться более широко, и к "педагогическим технологиям" в англоязычных странах начали относить все, что касается совершенствования учебного процесса. [2] Существует множество определений, разных авторов, но говоря простыми словами можно сказать, что педагогические технологии – это совокупность разнообразных методов обучения, применение которых позволяет педагогу создать условия для решения следующих образовательных задач: 1) повышение интереса обучающихся к учебным занятиям и к тем проблемам, которые включены в содержание учебного занятия; 2) увеличение результативности обучения, так как происходит соотношение теоретических знаний с личным опытом обучающихся; 3) формирование навыков практической деятельности посредством приближения учебного процесса к реальным жизненным ситуациям; 4) формирование личной позиции студента, умения отстаивать свою точку зрения; 30 5) развитие коммуникативных навыков у студентов, т.е. умение эффективно общаться, способность понимать собеседника, и быть понятым, умение договариваться, достигать своей цели непосредственно через общение. Рассмотрим некоторые из них. Мы постарались отобрать современные и актуальные педагогические технологии, которые чаще всего используются и применяются не только в учебном, но ив воспитательном процессе. Квиз - технология Квиз (от англ. quiz) – означает соревнование. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая "викторина". Викторина имеет взаимосвязь с тестом. Викторина – это краткосрочный тест, который проводится в игровой форме, где участники соревнуются друг с другом, отвечая на вопросы, направленные на углубленное изучение и понимание не по конкретному предмету, а в любой предметной области. В то время как тест является более длительным, содержит теоретические и практические вопросы, направленные на проверку и закрепление знаний по предмету. Квиз можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся викторину по пройденному материалу. Технология сотрудничества Технология сотрудничества рассматривается в мировой педагогике как наиболее успешная альтернатива традиционным методам. Методами работы являются совместная деятельность, поиск, всевозможное сотрудничество педагога и обучающихся. Основная идея этой технологии – создать условия для активной совместной деятельности обучающихся в разных учебных ситуациях. Технология сотрудничества представляет собой большой блок вариантов организации обучения и направлена на установление диалога между участниками образовательного процесса. Например, выполнить задание по "цепочке" – прочитать текст по абзацам, решить задачи; составить кроссворд по темам, изготовить опорные схемы для решения задач определенного типа, подготовить ответы на вопросы по новому материалу и т.д. Питч-шоу Технология Питч – шоу - это технология краткой презентации нестандартного решения какого-либо вопроса. Например, на занятии по устройству автомобиля преподаватель задает проблемную ситуацию по решению технической задачи, ответ обучающегося должен быть краткий, четкий, обоснованный, почему его решение лучше аналогичных и продемонстрировать как это будет работать. Проектная технология Проектное обучение– это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным осязаемым практическим результатом Одним из элементов такой методики является проектная дискуссия, которая основана на методе подготовки и защиты проекта по определенной теме. Примером применения проектной технологии непосредственно в нашей образовательной организации является индивидуальный проект, курсовой проект. Информационно-коммуникационные технологии ИКТ – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего использования информации в интересах ее пользователей. [3] Применение ИКТ способствует достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой, а также представить имеющийся опыт и выявить его результативность. 31 Также активно используется в образовательном процессе, например, работа с образовательным порталом и сайтом колледжа, с электронным журналом Дневник.ру, участие во всероссийских или международных дистанционных конкурсах и олимпиадах и т.д. Технология развития критического мышления (ТРКМ) ТРКМ- технология обучения, которая ставит задачу научить критически мыслить – обсуждать, оценивать, выявлять и решать проблемы. Может рассматриваться как разновидность проблемного обучения. Цель технологии: обеспечить развитие критического мышления посредством интерактивного включения учащихся в образовательный процесс. Элементы технологии развития критического мышления (на занятиях по математике): 1. Приём «Верные и неверные утверждения» или «Верите ли вы». Этот прием может быть началом урока. Обучающиеся, выбирая «верные утверждения» из предложенных преподавателем, описывают заданную тему. Затем просьба к обучающимся установить, верны ли данные утверждения, обосновывая свой ответ. Например, верно ли, что: Прямоугольник – это четырёхугольник, в котором есть прямой угол. Смежные стороны прямоугольника – это длина и ширина. Периметр – это произведение сторон прямоугольника. Диагональ – это отрезок, соединяющий две вершины прямоугольника. Площадь прямоугольника равна произведению всех его сторон. 2. Прием «Составление кластера». Кластер – прием систематизации материала в виде схемы (рисунка), когда выделяются смысловые единицы текста. Правила построения кластера очень простые. Рисуем модель Солнечной системы: звезду, планеты и их спутники. В центре располагается звезда – это наша тема. Вокруг нее планеты – крупные смысловые единицы или я их называю ключевые слова. Соединяем их прямой линией со звездой. У каждой планеты свои спутники, у спутников свои. Система кластеров охватывает большое количество информации. Прием «Составление кластера» можно использовать как на стадии вызова, так и на стадии рефлексии, т. е. может быть способом мотивации к размышлению до изучения темы или формой систематизирования информации при подведении итогов. В зависимости от цели организовывается индивидуальная самостоятельная работа обучающихся или коллективная – в виде общего совместного обсуждения. 3. Прием «Таблица ЗХУ». Прием «ЗХУ» применяется с использованием схемы: Знаем – Хотим узнать – Узнали – Осталось узнать. 4. Приёмы постановки вопросов. «Толстый» и «Тонкий» вопрос (этап контроля знаний). Составьте вопросы по теме, по тексту. 5. Концептуальная таблица. (Сравнительный анализ) Тема «Функции». Обобщающий урок. 10 класс. Можно попросить учащихся заполнить таблицу, работая в группах. Затем провести обсуждение и сравнение результатов. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) ТРИЗ – это теория решения изобретательских задач. В основе лежит постулат: технические системы развиваются по определенным законам, эти законы можно выявить и использовать для создания алгоритма решения изобретательских задач. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор обучающимся темы, материала и вида деятельности. Обучающиеся учатся выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия Суть ТРИЗ технологии — найти нестандартное и оптимальное решение проблемы минимальными усилиями. Цель ТРИЗ технологии — развитие фантазии и гибкого мышления, воспитание творческой личности, готовой к решению сложных задач эффективными способами. Для решения ТРИЗ-задач используются различные методы, среди них: 32 -метод мозгового штурма -синектика (сравнение и нахождение сходства в предметах и явлениях) -морфологический анализ (выявление всех возможных способов решения) -метод фокальных объектов (установление ассоциативных связей с различными объектами) -метод Робинзона (нахождение применения, казалось бы, совсем ненужному предмету) и др. Вот несколько примеров ТРИЗ-задач, которые можно найти в повседневной жизни: чем забить гвоздь, если дома нет молотка? Что приготовить на ужин, если забыл зайти в магазин, а скоро должны приехать гости? Как найти нужную информацию, если нет доступа в Интернет? Подобные задачи нам часто приходится решать в различных местах — дома, на улице, на пути в колледж или на работу. Например, (Теория решения изобретательских задач) в проектной деятельности Игровые технологии Игровые технологии – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо. [1] Игровые технологии используются: - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; -в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); - как технологии внеклассной работы Виды игр: дидактические, ролевые, деловые Выделяют следующие виды дидактических игр: Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. Ролевая игра - это эффективный метод обучения учащихся практическим навыкам работы, она используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепление и развитие творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. В ролевой игре участникам предлагается примерить на себя роль другого человека или «разыграть» определенную проблемную ситуацию. Для обозначения методик этого типа также используются близкие названия (имитации, деловые игры, моделирование). Эти методики способствуют развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях, воспитанию понимания, сочувствия к другим людям Пример ролевых игр: 1. Сходное или различное. Цель: активизация совместной речевой деятельности, тренировка навыков и умений выражения в иноязычной речи сходства и различий. 2. Какие различия? Цель: комплексная тренировка вопросно-ответного взаимодействия с включением элементов рассуждения. 3. Уикэнд. Цель: активизация навыков и умений дискутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на иностранном языке. 33 4. Восстановление рассказа. Цель: формирование связного монологического или диалогического текста и активизация соответствующих навыков и умений. Деловая игра – это разновидность игровых технологий, которую отличает продуктивная совместная деятельность всех участников, деловое общение, интеллектуальная конкуренция. Деловая игра, приближая учебную обстановку к жизненной, развивает в человеке те качества, которые востребованы в реальной социальной практике: умение работать в команде, сотрудничать, согласовывать свои личные интересы с коллективными. Внедрение деловых игр в обучение – важный фактор повышения качества образования и подготовки обучающихся к самостоятельной жизни в информационном обществе. Таким образом, главное, что характеризует применение педагогических технологий в обучении – это принципиально иные основания учебного процесса, особый способ постановки педагогических целей, заключающийся в том, что эти цели формулируются как предполагаемый результат деятельности учеников в виде конкретных умений. Далее идёт специальная переработка содержания и собственно организация учебного процесса. Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологий невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на педагогическом уровне, всегда будет гласным ориентиром познавательный процесс в его развивающем состоянии.