

all-Russian scientific and practical conference. Tambov, 2019, pp. 578–582. Available at: https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=620775.

УДК 371.3

*Миронова С. П., кандидат педагогических наук, доцент
ФГАОУ ВО «РГППУ», г. Екатеринбург*

*Mironova S. P., Candidate of pedagogical sciences, associate Professor
Federal State Autonomous Educational Establishment of Higher Education
"RSVPU", Yekaterinburg*

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ КАК СПОСОБ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

MODERN TECHNOLOGIES IN EDUCATION AS THE WAY OF TRANSFORMING PEDAGOGICAL REALITY

Аннотация: Рассматривается проблема использования в профессионально-образовательном пространстве современных педагогических технологий. Признаки инновационного подхода к образовательному процессу проявляются в различных видах деятельности, в том числе в организации обучения на основе деловой игры, игровой и кейсовой технологий.

Ключевые слова: инновационные педагогические технологии, технологизация обучения, игровая технология.

Abstract: The problem of using modern pedagogical technologies in the professional and educational space is considered in the article. Signs of the innovative approach to the educational process are shown in various types of activities, including the organization of training based on business games, game and case technologies.

Key words: innovative pedagogical technologies, the technologization of learning, games technology.

Исследование инновационной деятельности в сфере образования представлено в работах отечественных ученых как средство преобразования педагогической действительности. Современная образовательная практика остро ставит проблему использования в профессионально-образовательном пространстве педагогических технологий. При этом, инновационные технологии в процессе включения в образовательную практику могут представлять различные вариации.

Педагогическая технология (по определению ЮНЕСКО) – это систематический метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов, взаимодействия между ними для выявления наиболее эффективной формы образования.

М. В. Кларин подчеркивает системную совокупность и порядок функционирования личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения образовательных целей с помощью педагогической технологии [5].

По мнению Д. В. Чернилевского, это – комплексная интегративная система, включающая упорядоченное множество операций и действий, обеспечивающих педагогическое целеопределение, содержательные, информационно-предметные и процессуальные аспекты, которые направлены на усвоение систематизированных знаний, приобретение профессиональных умений и формирование у обучаемых личностных качеств, задаваемых целями обучения [8].

Исследователь В. М. Монахов предложил собственную трактовку понятия «педагогическая технология». Это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением условий, комфортных для преподавателя и студентов [7].

Современная педагогическая деятельность демонстрирует освоение широкого спектра новаций: использование информационных технологий, технологизация обучения, методическое обеспечение инноваций, проектирование. Специфической чертой современного образования является интенсивность накопления знаний и формирование новых научных направлений. Это предъявляет серьезные требования к уровню подготовки специалистов, а в условиях информационного взрыва, необходимости усвоения больших объемов информации, актуальной становится проблема

самообразования, процесс обучения современного человека становится непрерывным.

Система непрерывного образования, использование инновационных технологий обучения изменили современную модель образования. Применение современных информационных технологий, в том числе компьютерных технологий, дает возможность в полной мере раскрыть педагогические и дидактические функции новых методик, реализовать их достоинства [6].

Образовательные ориентиры, сформулированные в 1990-е гг. ЮНЕСКО, признали основными типами современного образования поддерживающее обучение и инновационное обучение.

Поддерживающее обучение направленно на сохранение и воспроизводство существующей культуры, социального опыта.

Инновационное обучение предполагает внесение изменений в существующую культуру, социальную среду.

Современные исследователи Н. С. Данакин, А. К. Зайцев, В. И. Курбатов, О. В. Курбатова и др. отмечают, что технологизация деятельности современного человека, развития и функционирования общества и всего социального пространства актуализировала вопрос определения сущности социальных технологий как общественного явления [4, с. 11].

Технологический процесс обучения предъявляет определенные требования: постановку диагностической цели, контроль эффективности процесса обучения, достижение цели и конечного результата.

Инновационный подход в образовании проявляется в организации обучения на основе деловой игры, игровой и кейсовой технологий.

Игровая технология предполагает включение в учебный процесс имитационных игр, тренингов и упражнений, требующих максимальной активности обучающихся, использование технологии игрового проектирования. Востребованной является технология мастер-класса или творческая лаборатория преподавателя, а также тренинги, на которых разыгрываются инсценировки, анализируются видеозаписи.

Ряд ученых считают, что во время лекции студентами усваивается около 20 % информации, при дискуссионном обучении – 75 %, во время деловой игры почти 90 %. Поэтому, в настоящее время в образовательном процессе наиболее эффективными технологиями считаются дискуссионная и игровая.

Игровая технология обучения тесно связана с ситуациями, моделированными в рамках интерактивных методов: имитация, деловая игра, сценарии ролевой игры, инсценировки и др. [там же, с. 20].

По мнению О. И. Горбич, можно выделить следующие структурные элементы игровой технологии [2]:

- *установка*, позволяющая настроить участников на победу в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли;
- *задачи*, способные заинтриговать участников;
- *сопровождение*, которое помогает ввести участников в игровую ситуацию;
- *правила*, направленные на выполнение участниками действий в определенной последовательности.

Большинство игр, которые используются в учебном процессе, являются интерактивными, все решения принимаются участниками сначала индивидуально, затем в малых группах, после чего обсуждаются в межгрупповой дискуссии.

Интерактивными (от англ. *interaction* – взаимодействие) являются такие обучающие и развивающие интенсивные технологии, которые построены на целенаправленной, специально организованной групповой и межгрупповой деятельности. Важной является обратная связь между всеми участниками, способствующая взаимопониманию и коррекции учебного и развивающего процессов, индивидуальному стилю общения, рефлексивному анализу или дебрифингу («здесь и сейчас») [4, с. 21].

Интерактивное обучение основано на собственном опыте участников, во время тренинга обучающиеся занимаются самостоятельным поиском информации, применяют различные игровые и креативные средства. При этом

меняется роль преподавателя, его задача – внешнее управление игровым процессом обучения, создание условий для поиска эффективных решений реальных проблем, новой информации, ее анализ, диагностика и прогнозирование [там же, с. 21–22].

Интерактивные технологии выявляют познавательную активность обучающихся, что является важным для достижения планируемых результатов в соответствии с поставленными целями, а также помогают осуществить самостоятельные индивидуальные и групповые практические действия по решению проблемы.

Деловая игра (кейс-стади) – инновационный образовательный метод, который позволяет студентам адаптироваться к классическому учебному процессу и может применяться в ходе изучения нескольких дисциплин (с использованием сквозного кейса). Метод «кейс-стади» – это анализ конкретных ситуаций: ознакомившись с проблемой и самостоятельно ее оценив, обучающийся диагностирует ее и предлагает свои варианты решения.

Инновационные оценочные средства позволяют педагогу достичь нескольких целей [1]:

- увеличить показатели достоверности результатов итогового контроля;
- сформировать условия для развития и оценки компетенций;
- увеличить самостоятельность в процессе обучения за счет развития навыков самоконтроля и самооценки;
- внедрить единые критерии оценивания;
- создать эффективную систему оценивания качества обучения в вузе.

Таким образом, деловая игра является альтернативным методом итогового контроля на основе кейс измерителей, разработанных на базе итоговых аттестационных деловых игр. Деловая игра дает возможность оценить соответствие заявленным в учебном плане компетенций, сформированным по итогам обучения, а также оптимизировать и корректировать учебные планы и программы согласно результатам итоговой аттестации [там же]. Деловая игра,

способна определить уровень подготовленности и отражает степень овладения компетенциями.

Деловые игры и кейсовые технологии выявляют мотивацию студентов к принятию самостоятельных решений, формированию профессиональных навыков, умению отстаивать свое мнение, а также помогают в работе с большим объемом информации [там же].

Разработка сценария деловой игры может быть представлена как образовательный проект, базирующийся на классических подходах проектного управления: планирование, выделение целей, оценка рисков и будущих результатов, распределение ответственных и т. п. [3].

Важно отметить, что инновационный подход по сравнению с традиционной системой образования, направлен на изменение личности обучающегося, раскрытие его природных способностей. Инновационные технологии развивают у студентов умение находить мотивацию своим действиям, самостоятельно ориентироваться в получаемой информации, формирует творческое, нешаблонное мышление.

Список литературы

1. Гладких И. В. Методические рекомендации по разработке учебных кейсов // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия: Менеджмент. 2005. Вып. 2. С. 169–194.
2. Горбич О. И. Игровые технологии // Первое сентября. Русский язык. 2009. № 23. С. 3–12. URL: <http://rus.1september.ru>.
3. Демченко С. А., Казарова А. В. Деловая игра как метод итоговой аттестации выпускников вуза // Дискуссия : политематический журнал научных публикаций. 2017. № 4 (78). С. 106–111.
4. Миронова С. П., Ольховская Е. Б., Сапегина Т. А. Инновационные технологии в профессиональной подготовке бакалавров : монография. Екатеринбург : Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2019. 171 с. URL: <http://elar.rsvpu.ru/978-5-8050-0640-2.pdf>.
5. Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта. М. : Знание, 1989. 77 с.
6. Коржуев А. В., Попков В. А. Современная теория обучения: общенаучная интерпретация. 2-е изд. М. : Академический Проект, 2009. 184 с.

7. Монахов, В. М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса. Волгоград : Перемена, 1995. 152 с.

8. Чернилевский Д. В., Морозов А. В. Креативная педагогика и психология. 2-е изд., испр. и доп. М. : Академический проект, 2004. 559 с.

1. Gladkikh I. V. Methodological recommendations for the development of training cases. Bulletin of the Saint Petersburg University. Series: Management, 2005, vol. 2, pp. 169–194.

2. Gorbich O. I. Game technologies. First of September. Russian language, 2009, no. 23, pp. 3–12. Available at: <http://rus.1september.ru>.

3. Demchenko S. A., Kazarova A. V. Business game as a method of final certification of University graduates. Discussion: polythematic journal of scientific publications, 2017, no. 4 (78), pp. 106–111.

4. Mironova S. P., Olkhovskaya E. B., Sapegina T. A. Innovative technologies in professional training of bachelors: monograph. Yekaterinburg: Publishing house of Russian state vocational pedagogical University, 2019. 171 p. Available at: <http://elar.rsvpu.ru/978-5-8050-0640-2.pdf>.

5. Clarin M. V. Pedagogical technology in the educational process. Analysis of foreign experience. Moscow: Znanie, 1989. 77 p.

6. Korzhuev A. V., Popkov V. A. Modern theory of education: General scientific interpretation. 2nd ed. Moscow: Academic Project, 2009. 184 p.

7. Monakhov V. M. Technological bases of design and construction of educational process. Volgograd: Peremena, 1995. 152 p.

8. Chernilevsky D. V., Morozov A. V. Creative pedagogy and psychology. Moscow: Academic project, 2004. 559 p.

УДК 377.131:004.771

Осипенко А. А., преподаватель

БПОУ ОО «Омский колледж профессиональных технологий», г. Омск

Osipenko A. A., teacher of the

Budgetary Vocational Educational Establishment of Omsk region "Omsk College of professional technologies", Omsk

**ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА В СИСТЕМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ БПОУ ОО
«ОМСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»**

**ACTIVITY MANAGEMENT OF PARTICIPANTS OF EDUCATIONAL
PROCESS IN THE SYSTEM OF DISTANCE LEARNING AT THE OMSK
PROFESSIONAL TECHNOLOGICAL COLLEGE, ORPEI**