

## **СОВРЕМЕННЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ**

В последние годы по мере реформирования системы образования расширяется поиск мер повышения эффективности учебного процесса. Собирательное название - «методы активного обучения» - получили различные способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов. Сюда входят и некоторые педагогические приемы, и специальные формы проведения занятий, которых существует довольно много разновидностей. Все преподаватели нашего колледжа творчески подходят к применению различных дидактических средств для активизации учебно-познавательной деятельности студентов, четко различают разновидности методов активного обучения и умеют их классифицировать. Однако общие задачи подготовки специалиста определяют выбор метода обучения, который зависит также от ряда условий: специфики содержания изучаемого материала, времени, которым располагает преподаватель, особенностей состава студентов, наличия средств обучения.

Для развития творческого профессионального мышления преподаватели колледжа широко используют методы активного обучения: эвристические беседы, учебные дискуссии, поисковые лабораторные работы; для развития познавательных интересов и способностей - самостоятельную работу с дополнительной литературой, анализ производственных ситуаций, решение производственных ситуационных задач. Как правило, каждый метод решает не одну узконаправленную задачу обучения, воспитания или развития, а обеспечивает их решение в комплексе, но в ходе использования того или иного метода усиливается решение то одной, то другой задачи. Преподаватель, выбирая метод обучения, строго учитывает преимущества и недостатки каждого метода.

Использование новых педагогических технологий в среднем профессиональном образовании базируется на общих принципах с учетом и возрастных особенностей студентов.

Достижение результата обучения – формирования компетенций обучающихся – происходит в современных условиях главным образом посредством использования в учебном процессе инновационных технологий.

Инновационным компонентом образовательных технологий является внедрение новых приемов обучения. Признаками инновационного подхода в обучении, в том числе признаками инновационного урока являются: наличие технологической карты урока, разнообразные методы обучения (сочетание различных технологий, в том числе: проектной работы, технологии развития критического мышления, модульной технологии, применение сетевых и электронных средств обучения, технологии развивающего обучения и др.), а также наличие практического опыта деятельности. При этом признаками традиционного урока остаются: триединая цель, план-конспект урока и его фронтальное проведение.

В условиях внедрения ФГОС СПО актуализируются следующие разнообразные инновационные педагогические технологии: информационно-

коммуникационная, технология развития критического мышления, модульная и кейс-технология, здоровьесберегающие технологии. Актуальным сегодня становится метод проектов, поскольку проектная деятельность является обязательной для студентов 1 курса СПО. Использование проектной работы в образовательном процессе не ограничивается только разработкой проектов. Важно учитывать долгосрочные результаты, полученные при разработке мини-проектов. К примеру, формирование общих и профессиональных компетенций происходит постепенно, а мини-проекты (рассчитанные на одно учебное занятие) на начальном этапе дают представление о методике исследовательской работы. Основная инновационная идея, которую воплощает использование проектов – возможность проектирования условий, формирующих самостоятельность студентов, развитие критического мышления, приобретение навыков эффективного сотрудничества и общения со сверстниками, с преподавателем. При этом учитываются возрастные особенности обучающихся, тип их мышления.

Технология проблемного обучения подразумевает постановку учебной проблемы, а с переходом на следующий уровень обучения происходит усложнение материала. Всестороннее развитие и воспитание личности достигается путем использования технологии индивидуального и дифференцированного обучения.

Среди новых и малоиспользуемых технологий в колледже применяются: веб-квесты, скрайбинг, составление ассоциативных (ментальных) карт.

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают студенты, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы студентов с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ студентов в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)».

Скрайбинг – это процесс отображения сложного смысла наиболее упрощенными образами, при котором вырисовывание образов происходит в процессе разбора информации. Термин скрайбинг происходит от английского «описывать». По сути представляет собой прием выступления, презентации с использованием простых и запоминающихся рисунков. Его применение в образовательном процессе основано еще и на том, что большую часть информации человек успешнее запоминает, используя зрительные анализаторы. Графические презентации актуальны не только в образовании, но и в дизайне, маркетинге и на рынке услуг при продвижении товаров.

Если преподаватель стремится заинтересовать аудиторию, привлечь внимание обучающихся и повысить эффективность образовательного процесса, то скрайбинг – это одно из решений.

Главная цель в скрайбинге – предельно доступно представить блок информации. Применять данную технологию можно универсально: процесс визуализации эффективен в преподавании практически всех общеобразовательных и специальных дисциплин. Преподаватель, осваивающий инновационные технологии, в различной степени уже использует технологию скрайбинга, при этом остается лишь совершенствоваться в подаче информации.

Составление ментальной карты – это способ фиксации процесса мышления, наиболее похожий на то, как рождаются и развиваются мысли и идеи в нашем мозгу.

Интеллект-карты (ментальные, ассоциативные) при их использовании в учебном процессе, представляют собой метод активного обучения. Как и скрайбинг, майнд-карты относят к способам визуализации информации. В обучении их применяют для анализа и упорядочения информации, создания новых идей, принятия решений и развития творческих способностей.

Майнд-карты помогают освоить большой объем информации, оформить ее в графической и понятной форме, поскольку облегчают ее обработку и систематизацию. Ментальные карты стимулируют познавательную активность, развивают навыки логического и пространственного мышления, одновременно происходит активизация творческих способностей обучающихся.

В образовательном процессе области применения майнд-карт очень разнообразны: активизация творческих способностей, организация групповой деятельности, изучение нового материала, аннотирование, эффективное конспектирование с запоминанием, формирование системного мышления и целостных взглядов на мир, контроль и коррекция усвоения, повторение, рефлексия, разработка плана написания реферата, деятельности над проектом, анализ учебного раздела, подготовка к зачету по дисциплине, организация работы с «необучаемыми» детьми и т.д.

Преподаватель, использующий ассоциативные карты, решает не только вопрос повышения эффективности образовательного процесса и формирования компетенций. При разработке майнд-карт минимизируется риск плагиата со стороны студентов. «Списать у соседа» майнд-карту невозможно: типы и способы мышления людей не могут совпадать на 100%.

Исходя из выше изложенного - использование в учебном процессе инновационных педагогических технологий позволяет успешно развивать профессиональную компетентность педагога, повышает эффективность образовательного процесса, ведет к формированию компетенций у обучающихся.

Используемые источники:

1. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>, дата обращения 27.10.2017.
2. Губенская О. В. Карты знаний(MindMap) // статья на сайте: Инфоурок, форма доступа: <https://infourok.ru/statya-chto-takoe-mentalnie-karti-znaniumindmap-656471.html>, дата обращения 30.10.2017.
3. Леднёв А. Что такое скрайбинг: рассказываем просто о сложном // статья на сайте: Лайфхакер, форма доступа: <https://lifehacker.ru/>, дата обращения 27.10.2017.
4. Хоменок В.А. Использование инновационных технологий // статья на сайте: Инфоурок, форма доступа: <https://infourok.ru/innovacionnie-tehnologii-v-obrazovanii-1089553.html>, дата обращения 30.10.2017.

**Сведения об авторе:**

Санникова Т.В., преподаватель ГАПОУ СО «Вольский технологический колледж», Почетный работник СПО РФ, г. Вольск, Саратовская область