# Современные образовательные технологии

Образовательная технология — системный метод проектирования, реализации, оценки, коррекции и последующего воспроизводства учебно-воспитательного процесса. В учреждениях среднего профессионального образования используется широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе.

Для выбора технологии требуется перестроить традиционно сложившийся стереотип деятельности преподавателя. Поэтому так актуальны сегодня современные образовательные технологии, которые направлены на организацию деятельности студентов, на развитие через эту деятельность их умений, личных качеств, общих и профессиональных компетенций.

Выбор технологий обучения преподаватель осуществляет, руководствуясь, прежде всего, своим педагогическим опытом, уровнем владения педагогическим инструментарием, требованиями ФГОС СПО. Ориентация технологий обучения на самостоятельную, исследовательскую работу, развитие творческих качеств у обучающихся требует перестройки оценки качества усвоенных знаний, навыков и способностей. В современном обществе, когда речь идет о качестве подготовки выпускников, на первый план выходят потребности работодателя, которые связаны, в основном, с профессиональными требованиями к подготовке выпускников, с их умениями применять свои знания в реальных профессиональных ситуациях. Для решения этой проблемы, необходимо вовлекать каждого студента в активную познавательную и творческую деятельность. Этого можно добиться, используя современные педагогические технологии, необходимые для активной мыслительной деятельности, развития коммуникативной компетенции студентов, технологии, основанные на сотрудничестве, сотворчестве, где преподаватель выступает в роли партнера, координатора, консультанта.

Для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования умений эффективным является использование игровых технологий.

В игре воссоздаются условия ситуаций, какой—то вид деятельности, общественный опыт, а в результате складывается и совершенствуется самоуправление своим поведением. В современном профессиональном образовании, делающей ставку на компетентностный подход, игровые технологии используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии;

- как элемент педагогической технологии;

- в качестве формы урока или его части;

- его внеклассной работе.

Место и роль игровой технологии, ее элементов в учебном процессе во многом зависят от понимания преподавателем функции игры.

Результативность дидактических игр зависит от:

- систематического их использования;

- целенаправленного построения их программ, сочетания их с обычными дидактическими упражнениями.

В игровую деятельность входят:

- игры и упражнения, формирующие умение выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;

- игры развивающие умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умения владеть собой, быстроту реакции, адаптации, смекалку и др.

Игра по­зволяет обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Такие игры подразделяются на имитационные, операционные, ролевые и др.

В имитационных воспроизводиться деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделе­ния. Имитироваться могут события, конкретные виды деятельности людей (деловое совещание, обсуждение плана, проекта, проведение беседы и др.).

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики измерения теодолитом горизонтальных углов, решения задач, введения записи полевых журналов и составления абрисов. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей.

Технология всех деловых игр состоит из нескольких этапов:

1. Подготовительный. Включает разработку сценария — условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц.

2.Ввод в игру. Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

3.Процесс игры. С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они ухо­дят от главной цели игры.

4.Анализ и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися сво­их решений и выводов. В заключение преподаватель конста­тирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

В учебной игре обучающийся выполняет деятельность, сочетающую в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в ситуации, приближенной к реальным условиям будущей работы. Игра позволяет студентам раскрепоститься интеллектуально и эмоционально, проявить творческую инициативу.

Список литературы:

1. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие для учреждений СПО / М. Н. Гуслова, 4-е изд., испр. — М.: ИЦ Академия, 2013. — 208 с.

2.. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. — М.: Народное образование, 2008. — 256 с.