

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБРАЗОВАНИЯ

### СОДЕРЖАНИЕ

|   |    |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ  | 2  |
| I. ПРОБЛЕМА АКТИВНОСТИ ЛИЧНОСТИ В ОБУЧЕНИИ      | 4  |
| II. ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ВИДАМ ЗАНЯТИЙ   | 6  |
| 1. АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ НА ИМИТАЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ   | 6  |
| 2. АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ НА НЕИМИТАЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ | 8  |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ                                      | 11 |
| ЛИТЕРАТУРА                                      | 12 |

## ВВЕДЕНИЕ

Ключевыми вопросами, характеризующими любой учебный процесс независимо от уровня образования (от дошкольного до дополнительного профессионального), являются следующие: *кого учить, как учить, чему учить, кто учит?*

Представим обобщенную модель учебного процесса (рис. 1).



Рис. 1

Из схемы видно, что определяющими являются технологии обучения (*как учить?*).

Среднее специальное (профессиональное) образование требует перестройки традиционного учебного процесса по ряду причин, а именно:

- сжатые временные рамки обучения;
- высокая степень мотивации обучающихся;
- концентрированность содержания обучения;
- развитие коммуникативных способностей к адаптации в условиях неопределенности;
- немедленное использование полученных знаний;
- творческое развитие личности.

Этим объясняется необходимость внедрения в учебный процесс современных технологий обучения (СТО), развивающих творческие способности учащихся и повышающих их заинтересованность в усвоении материала. По результатам многочисленных исследований применение СТО повышает эффективность учебного процесса (материал усваивается на 90%), интенсифицирует его (время изучения учебного материала уменьшается на 30-50%), активизирует, делает его творческим и увеличивает заинтересованность учащихся.

**Технология обучения** – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящих своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

**Педагогическая технология** – содержательная техника реализации учебного процесса (В.П.Беспалько).

**Педагогическая технология** – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков).

**Общие направления современных технологий в образовании:**

- активные методы обучения;
- информационно-компьютерные технологии;
- коммуникационно-информационные технологии.

Появление каждого из этих направлений вызвано необходимостью достижения определенных целей обучения и, соответственно, решения конкретных задач по усовершенствованию учебного процесса на различных его стадиях с учетом социально-экономических потребностей, времени и достижений научно-технического прогресса.

Степень распространенности в использовании, а также эффективность каждого из направлений различна. Одним из наиболее мощных направлений СТО по степени их распространенности и эффективности являются активные методы обучения (АМО).

Активное обучение отличают:

- принудительная активизация мышления, когда обучаемый вынужден быть активным независимо от его желания;
- достаточно длительное время вовлечения обучаемых в учебный процесс, поскольку их активность должна быть не кратковременной или эпизодической, а устойчивой и длительной, т.е. в течение всего занятия;
- самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых;
- постоянное взаимодействие обучаемых и преподавателей.

## **I. ПРОБЛЕМА АКТИВНОСТИ ЛИЧНОСТИ В ОБУЧЕНИИ**

Проблема активности личности в обучении – одна из актуальных в психологической, педагогической науке и в образовательной практике.

Активизации обучения предполагает не увеличение объема передаваемой информации и числа контрольных мероприятий, а создание дидактических и психологических условий осмысленности учения, включения в него учащегося на уровне интеллектуальной, личностной и социальной активности.

**Выделяют 3 уровня активности:**

- Активность воспроизведения — характеризуется стремлением обучаемого понять, запомнить, воспроизвести знания, овладеть способами применения по образцу.
- Активность интерпретации — связана со стремлением обучаемого постичь смысл изучаемого, установить связи, овладеть способами применения знаний в измененных условиях.
- Творческая активность — предполагает устремленность обучаемого к теоретическому осмыслению знаний, самостоятельный поиск решения проблем, интенсивное проявление познавательных интересов.

**Активные методы обучения — это методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом.**

**Активное обучение - это использование такой системы методов, которая направлена не на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.**

Важнейшим средством активизации личности в обучении выступают активные методы обучения (АМО). В литературе встречается и другой термин — «Метод активного обучения» (МАО), что означает то же самое.

Наиболее полную классификацию АМО дала М. Новик, выделяя неимитационные и имитационные активные методы обучения, которые определяют соответственно и форму занятия: **неимитационное или имитационное.**

**Характерной чертой неимитационных занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности.** Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связей между преподавателем и обучаемыми.

**Отличительной чертой имитационных занятий является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности).**

**Особенность имитационных методов — разделение их на игровые и неигровые.**

**Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым.**

Данная классификация отражена в схеме «Активные методы обучения» (рис.2).

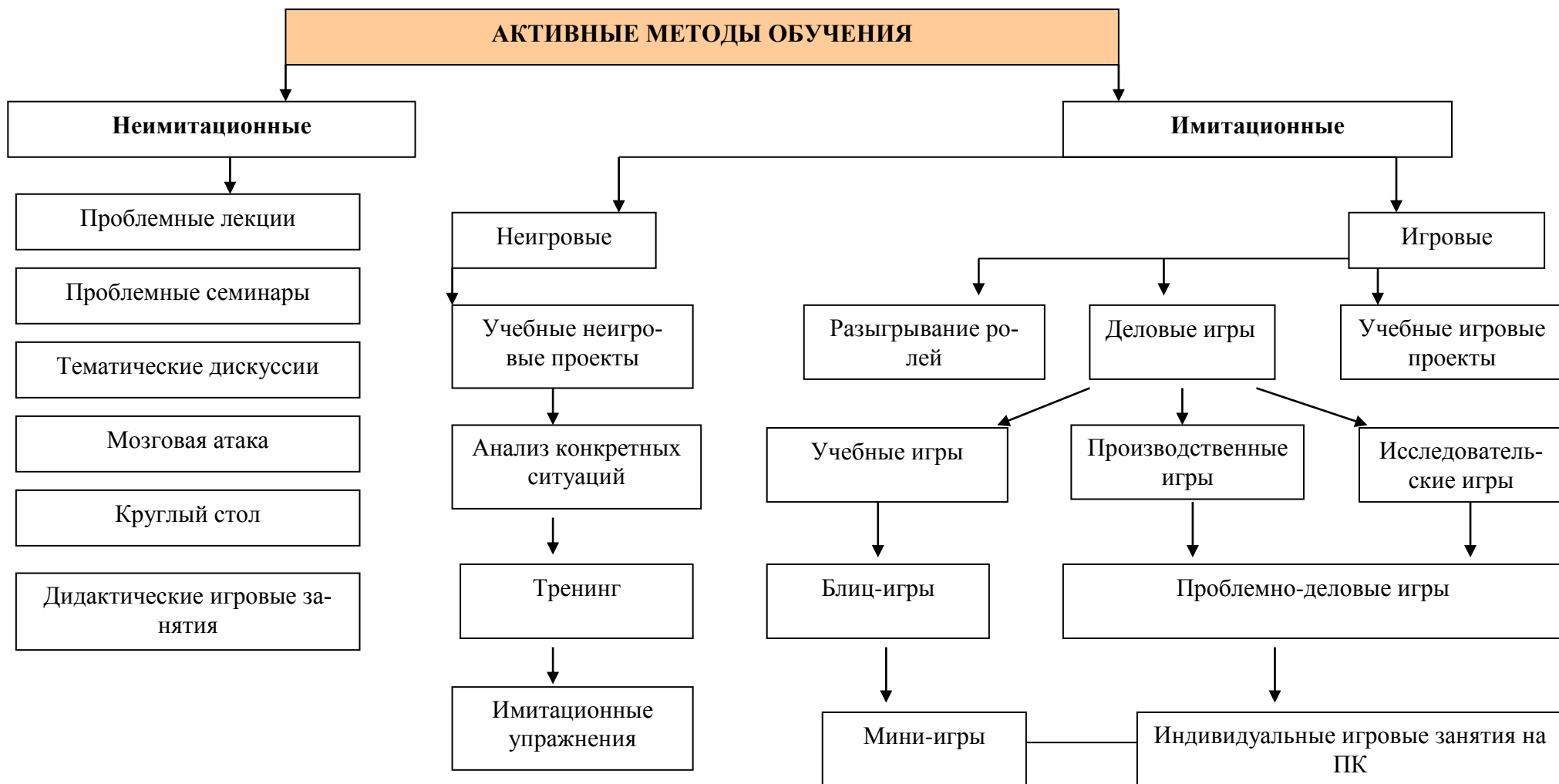


Рис. 2

## II. ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ВИДАМ ЗАНЯТИЙ

К *неимитационным занятиям* относятся традиционные: лекции, семинары, практические занятия и т.д. Характерной чертой таких занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через прямые и обратные связи между обучающими (преподавателями) и обучаемыми (учащимися).

Особенностью *имитационных занятий* является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности).

**Имитационные методы делятся на игровые и неигровые.** Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым. Они дают наибольший эффект при усвоении материала, так как в этом случае учебный процесс существенно приближается к практической производственной деятельности, что обеспечивает высокую степень мотивации и активности учащихся.

### 1. АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ НА ИМИТАЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ

#### ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ЗАНЯТИЯ

*Деловая игра* – это имитационное моделирование профессиональных процессов и профессиональной деятельности в условных ситуациях с целью изучения и решения возникших проблем.

**По типу деловые игры могут быть: учебными, производственными, исследовательскими, проблемными, блиц- и мини-игры.**

В игре привлекают поставленная задача и трудности ее преодоления, радость открытия и ощущения преодоления препятствия. Именно поэтому у всех людей независимо от возраста игра вызывает интерес.

Цели игры:

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов, воспитание системного мышления будущего специалиста;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментов;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- углубление и закрепление профессиональных ЗУНов учащихся;
- возможность проявить интеллектуальные, нравственные и эмоциональные качества.

Режим игры:

1. Подготовительный этап.
2. Игровой этап.
3. Заключительный этап.

Деловые игры характеризуются рядом обязательных признаков:

- наличие профессиональной проблемы и задачи;
- наличие общих целей всего игрового коллектива;
- наличие нескольких ролей;
- наличие неопределенности в обстановке, учет вероятностного характера некоторых факторов и т.д.;
- динамичность изменения обстановки и наличие обратной связи, зависящей от решений участников игры в предыдущие моменты времени и влияющей на изменение обстановки – в последующие;
- наличие системы стимулирования, реализующей следующие основные функции:
  - побуждать каждого из участников деловой игры действовать как в жизни;
  - подчинять интересы того или иного участника игры общей цели коллектива;
  - давать объективную оценку личного вклада каждого участника игры в достижение общей цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива. Так, если цель достигнута, то по количеству набранных баллов должно быть ясно, кто из участников внес больший вклад, т.е. приложил больше знаний, энергии и инициативы;
- объективность оценки результатов игровой деятельности. Оценка действий участников игры может производиться экспертно (на основании опыта, здравого смысла, интуиции), жестким (формализованные действия, в основном расчеты) или комбинированным методом, предусматривающим сочетание экспертных и формализованных оценок.

**Основная цель проведения деловых игр – дать практику принятия решений в условиях, приближенных к реальным.**

### ***Индивидуальные игровые занятия на ПК***

Отличительной особенностью этих занятий является наличие только одного участника игры, который взаимодействует с ПК, реализующим алгоритм реакции на решение играющего. В этом алгоритме должны быть представлены признаки деловых игр, кроме наличия различных ролей и взаимодействия участников. *При этом следует отметить, что решение на ПК в диалоговом режиме различных расчетных и других вариантных задач, результат которых может быть достигнут с помощью формальных действий, не является игровым занятием.*

***Разыгрывание ролей*** – имитационный игровой метод активного обучения, характеризующийся следующими основными признаками:

- наличие задачи и проблемы, распределение ролей между участниками их решения (например, может быть имитирована производственная ситуация);
- взаимодействие участников игрового занятия, обычно посредством проведения дискуссии. Каждый из участников может в процессе обсуждения соглашаться или не соглашаться с мнением других;
- ввод преподавателем в процессе занятия корректирующих условий. Так, преподаватель может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направлять обсуждение в другое русло и т.д.;
- оценка результатов обсуждения и подведение итогов преподавателем.

Этот метод наиболее эффективен при решении отдельных, достаточно сложных профессиональной задачи, оптимальное решение которой не может быть достигнуто формализованными методами. Решение подобной задачи является результатом компромисса между несколькими участниками, интересы которых неиндентичны.

Разыгрывание ролей требует для разработки и внедрения значительно меньших затрат времени и средств, чем деловые игры. При этом оно является весьма эффективным методом решения определенных профессиональных задач.

**Учебные проекты.** Учебные и образовательные проекты рассматриваются как совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы и способы деятельности, направленные на достижение общего результата.

Таким образом, учебный проект – это нежестко сформулированное задание, нацеленное на достижение наглядно самостоятельно-групповой творческой деятельности.

**По типу проекты могут быть исследовательские, творческие, информационные, игровые.**

Взаимодействие и сотрудничество преподавателя с учащимися начинается уже с постановки задачи проекта. Его нежесткая, изложенная в самых общих чертах формулировка сразу вовлекает учащегося в творческий процесс по доопределению задачи. При этом происходит принятие цели проекта, что обеспечивает и поддерживает мотивацию самостоятельной деятельности.

*Работа над учебным проектом помогает превратить процесс обучения в результативную созидательную творческую работу.*

## ИМИТАЦИОННЫЕ НЕИГРОВЫЕ ЗАНЯТИЯ

**Анализ конкретных ситуаций (case-study)** является одним из наиболее эффективных и распространенных методов организации познавательной деятельности. Ситуация – это совокупность фактов и данных, определяющих то или иное явление. В этом качестве любая характерная профессиональная си-



туация может служить объектом для анализа и обучения. Возможны случаи, когда ситуация помимо материала для анализа содержит и проблемы, требующие решения. Этому методу присущи следующие основные признаки:

- наличие конкретной ситуации для заданного момента времени;
- разработка соревнующимися группами или отдельными лицами вариантов решения ситуации;
- обсуждение разработанных вариантов разрешения ситуаций с возможным предварительным рецензированием, публичная их защита и т.д.;
- подведение итогов и оценка результатов преподавателем. Анализ и разрешение ситуации осуществляется методом разбора.

Наиболее целесообразен данный метод при рассмотрении отдельной организационной, экономической или управленческой задачи. Возможные варианты решения могут быть количественно или экспертно оценены, что позволяет, в конечном счете, принять наиболее целесообразные из них.

Различают четыре вида ситуаций по их назначению в учебном процессе: ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения, ситуации-оценки, ситуации-проблемы.

*Ситуация-проблема* (СП) представляет определенное сочетание факторов из реальной жизни. Участники являются действующими лицами, «актерами», пытающимися найти решение или прийти к выводу о его невозможности.

*Ситуация-оценка* (СО) описывает положение, выход из которого в определенном смысле уже найден. Проводится как бы критический анализ ранее принятых решений. Дается мотивированное заключение по поводу происшедшего события. Слушатели выступают в роли сторонних наблюдателей.

*Ситуация-иллюстрация* (СУ) поясняет какую-либо сложную процедуру или ситуацию, относящуюся к основной теме и заданную преподавателем. Она в меньшей степени стимулирует самостоятельность в рассуждениях. Это – примеры, поясняющие излагаемую суть, хотя и по поводу их может быть позволено сформулировать вопрос или согласие, но в этом случае СИ уже перейдет в СО.

*Ситуация-упражнение* (СУ) предусматривает применение уже принятых ранее положений и предполагает очевидные и бесспорные решения поставленных проблем. СУ способствует развитию определенных навыков (умений) учащихся в обработке или обнаружении данных, относящихся к исследуемой проблеме. СУ носит в основном тренировочный характер, помогает в приобретении опыта.

Известно несколько методов работы по анализу конкретных ситуаций:

- ролевое разыгрывание конкретной ситуации (КС), представленной преподавателем и изученной участниками заранее. Такое занятие может перевести СП в ролевую игру;
- коллективное обсуждение КС, предложенной преподавателем в устной или письменной форме. Это возможно если текст КС невелик и учащийся может его легко воспринять.

**Имитационное упражнение** характеризуется признаками, сходными с теми, которые присущи методу конкретных ситуаций.

Специфическая черта имитационного упражнения – наличие заранее известного преподавателю (но не учащимся) правильного или наилучшего (оптимального) решения проблемы. Поэтому имитационное упражнение оказывается более простым, чем метод конкретных ситуаций, а результат в определенном смысле запрограммированным. Пример имитационного упражнения – своеобразный экзамен на знание тех или иных правил, методов, инструкций. Так, преподаватель может задать группе учащихся вопрос о мерах, которые они должны принять при определенных условиях. Ответы могут быть индивидуальными или коллективными (учащихся разделяют на небольшие группы), но правильный ответ во всех случаях заранее известен преподавателю.

**Тренинг** (англ. *training* от *train* — обучать, воспитывать) — направлен на получение знаний, приобретение навыков, воспитание участников тренинга.

**Тренинг, направленный только на получение знаний**, называется также иногда семинаром. На семинаре учащиеся получают информацию и знания в определённой области или по определённому вопросу.

**Тренинг, направленный, в основном, на получение навыков**, называется **практическим тренингом** или просто **тренингом** (практический тренинг невозможно представить без приобретения знаний). На практическом тренинге учащиеся развивают умения, приобретают навыки и получают знания о том, как лучше и эффективнее их использовать.

**Тренинг, направленный на воспитание**, часто называется **вводным**. На таком тренинге учащимся прививаются правила поведения и культура общения, принятая внутри коллектива, формируется система представлений и ценностей профессиональной этики, деонтологические навыки и т.д (в зависимости от темы тренинга).

## 2. АКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ НА НЕИМИТАЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ

Основные активные методы обучения на неимитационных занятиях.

**Проблемная лекция** активна в том случае, если творческая работа слушателей реально обеспечивается контрольными вопросами, обсуждением и другими способами.

Ее определяющий признак – постановка и разрешение учебных проблем с различной степенью приобщения к этому слушателей. Новое знание выглядит истинным не только в силу авторитета преподавателя, но и в силу доказательств его истинности системой рассуждений. Коммуникация с учащимися строится таким образом, чтобы подвести их к выводам, сделать соучастниками в разрешении спорных вопросов.

**Семинар и тематическая дискуссия** являются активными, если гарантируется вовлечение всех слушателей в качестве докладчиков или выступаю-

щих, а весь коллектив учащихся вовлекается в творческое обсуждение поставленных вопросов.

**Мозговая атака** (др. название **брейнсторминг** или **мозговой штурм**) – это динамичный и эффективный метод коллективного обсуждения какой-либо проблемы, где каждый участник имеет право свободно высказать свое мнение.

При мозговой атаке происходит разделение во времени трех этапов решения проблемы:

- спонтанной генерации идей;
- конструктивной критики и проработки предложенных идей с целью отбора наилучших или наиболее приемлемых;
- проектирование решений на основе отобранных идей.

**Дидактические игровые упражнения** – разновидности развлекательных игр (викторины, конкурсы, состязания и пр.) – взаимоактивный метод обучения в виде упражнений, в которых в качестве игрового выступает учебный материал. Игровые упражнения способствуют вовлечению участников в учебный процесс и установлению хороших взаимоотношений, снимают психологическую и физическую нагрузку.

**Круглый стол** – это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, научить культуре ведения дискуссии. **Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляет дискуссия.** Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др. Наряду с активным обменом знаниями, у учащихся вырабатываются умения излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения.

При организации «круглого стола» нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс общения происходил «глаза в глаза» (неслучайно это расположение участников принято на переговорах). Преподаватель также располагается в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Необходимость использования активных методов обучения диктуется современными требованиями к подготовке медицинского работника, умеющего, используя свои знания, самостоятельно делать выводы, исходя из представленных данных, и нести ответственность за качество своей работы.

Практика показала, что разумное и целесообразное использование на занятиях активных методов, форм, технологий, правильное их сочетание, без уклона в какую-либо сторону, значительно повышает развивающий эффект обучения, создает атмосферу напряженного поиска, вызывает у учащихся и преподавателей массу положительных эмоций и переживаний, обеспечивает активизацию учебного процесса и повышение качества обучения.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Анцибор М.М. Активные формы и методы обучения. Тула, 2002
2. Беспалько В.П. Программированное обучение. – М., 2002.
3. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М., 2001.
4. Бордовская Н.В. Педагогика. – М., 2000.
5. Брушменский А.В. Психология мышления и проблемное обучение. – М., 2003.
6. Гузеев В.В. Образовательная технология – М., 2003
7. Гузик Н.П. Учить учиться. - М., 1991.
8. Занков Л.В. Наглядность и активизация учащихся в обучении. – М., 1960
9. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М., 2003.
10. Коджаспирова Г.М. Технические средства обучения. Педагогика. - М., 2004.
11. Кукушин В.С. Педагогические технологии. Ростов-на-Дону. 2002.
12. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения, М., 2004.
13. Лизинский В.М. Приемы и формы в учебной деятельности. М., 2004.
14. Накипбекова Р.У. Освоение новых образовательных технологий преподавателями клинических дисциплин. // Білім, 2007, №5.
15. Орлов А.А. Основы профессионально-педагогической деятельности. М., 2004.
16. Подласый И.П. Педагогика. 100 вопросов и ответов. – М., 2004.
17. Подласый И.П. Педагогика. – М., 2003.
18. Сластенин А.С. Педагогика. – М., 2004.
19. Смирнов С.А. Педагогика. Теории, системы, технологии. – М., 2006.
20. Харламов И.Ф. Педагогика. – М., 2003.
21. Шауханов А.А. Технологическая культура учителя как предпосылка качества обучения. // Білім, 2009, №1.
22. Шлаков С.А. Игры учащихся. – М., 2004.
23. Яковлев И.М. Методика и техника урока. – М., 2003.