**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ**

**ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ»**

Социально-экономические изменения, происходящие в современном обществе, не могли не сказаться на системе образования и его содержании. Методологические основы образования изменились в связи с формированием образовательной парадигмы, ориентированной на личность, где значимыми являются индивидуально-психологические и личностные особенности человека. На заседании Совета по науке и образованию, состоявшемся в декабре 2014 года, Владимир Путин отметил необходимость изменения структуры образовательного процесса с целью подготовки практико-ориентированных выпускников. В настоящее время модернизация происходит на всех уровнях профессионального образования. Инновационный (компетентностный) подход в образовании активизирует поиск современных образовательных технологий и методов подготовки будущих специалистов. Педагогические технологии-это совокупность последовательных действий педагога, направленных на достижение ожидаемого результата. «Образовательные технологии связаны с обработкой содержания образования – последовательность усвоения основных знаний, умений и навыков, их отражение в учебных текстах; рациональные способы усвоения учебной информации; дидактическая коммуникация между преподавателем и студентом» [3, с. 155].

Образовательные технологии, таким образом, предполагают рефлексию (постоянный анализ целей, задач процесса и результатов), поскольку содержат в себе не только педагогическое воздействие преподавателя, но и ответные учебные действия студента. В настоящее время существует целый ряд личностно-ориентированных технологий. Давайте сосредоточимся на некоторых из них.

1. Игровые технологии.

Немецкий психолог К. Гросс в конце прошлого века, изучая игру, называл ее «начальной школой», которая помогает ребенку узнать, что происходит в окружающем его мире. С. Л. Рубинштейн трактовал игру как «первичную основу практики», а А.Н. Леонтьев считал, что мотив игры кроется не в результате, а в содержании самого игрового процесса. По мнению ведущих педагогов и психологов всего мира, игра не только воссоздает социальный опыт, но и служит оптимизации как процесса социальной адаптации личности, так и дуализации личности в обществе [2].

Т. Ф. Башкирева, говоря о внедрении интерактивных методов-дик в учебный процесс студентов различных профилей среднего профессионального образования, назвала этот вид игры «обучающей игрой». Автор выделяет три основные функции данного вида игры:

- инструментальные, формирующие образовательные и профессиональные навыки;

- гностические, направленные на совершенствование процесса познания через развитие умственной деятельности;

- социально-психологические, развивающие коммуникативные навыки. Исследователь уверенно рекомендует выбирать определенный тип игры в случае приоритетного выбора какой – либо из функций, а именно: «инструментальная функция наиболее эффективно реализуется в игровых упражнениях, гностическая в дидактических играх, социально-психологическая в ролевых играх» [1, с. 27].

Особенность деловых игр заключается в том, что они выполняют все вышеперечисленные основные функции. О. А. Чиркова предлагает использовать игровые технологии для формирования профессиональных и социальных навыков первокурсников учреждений среднего профессионального образования, учитывая, что в этот период они знакомятся с аспектами своей будущей профессии. Деловая игра, по мнению этого автора, моделирует систему отношений практической деятельности и содержит ее объективную цель [9].

2. Кейс-технология, или метод кейсов.

Метод анализа случаев, происшествий (от латинского casus – запутанный или необычный случай) используется уже около ста лет в процессе обучения за рубежом. В Гарвардской школе бизнеса его активно используют для практических занятий в области менеджмента и маркетинга. В нашей стране эта технология под названием «метод инцидентов» была известна преподавателям экономических дисциплин еще в 20-х годах прошлого века. К сожалению, в дальнейшем метод не нашел своего широкого применения. В настоящее время назрела острая необходимость внедрения кейс-метода в практику российского образования, поскольку данная технология направлена на формирование профессиональных компетенций, способствующих преодолению кризиса всей образовательной системы [8].

Кейс-технология предполагает решение составленных преподавателем кейсов, включающих вопросы проблемного характера, задания на аудио-и видеофрагменты и др. Кейсы максимально приближены к реалиям современной жизни и направлены на выработку практических решений. Метод кейса является интерактивным и, в отличие от традиционных методов обучения, ориентирован на обучение, а не на обучение, так как предназначен для развития исследовательской деятельности по выработке решений. Студент видит возможность проявить свою инициативу, индивидуальность, развить и обосновать собственную идею, используя теоретические знания в практических целях [1].

3. Проектная технология.

Проектная технология, формирующая социальную компетентность студентов, учит их организовывать самостоятельную проектную деятельность, которая является основным средством совершенствования в профессии, так как включает в себя целеполагание, планирование, а также самоорганизацию, самоконтроль и самооценку. Технология проектной деятельности способствует развитию таких личностных качеств студентов, как ответственность, добросовестность, целеустремленность, целеустремленность и др. [9].

4. Интегративная технология (интеграция учебных дисциплин).

Целью использования данной технологии является объединение различных учебных дисциплин (двух, трех и даже пяти) в одном или нескольких классах, что имеет логическое обоснование. В результате у студентов формируется единая научная картина мира, они осознают взаимосвязи и особенности взаимного влияния различных отраслей научного знания в структуре науки, что формирует их индивидуальные мировоззренческие установки. В системе среднего профессионального образования интеграция классифицируется по методам и направлениям обучения. В теоретических планах различных специальностей профессиональные модули объединяют дисциплины одной направленности, например, экономические. Т. Ф. Башкирева делится своим опытом организации интегративного изучения дисциплин экономического цикла с помощью таких методов активного обучения, как решение кроссвордов, презентаций, тестирование (при этом тесты содержат вопросы по нескольким дисциплинам) и др. [1].

5. Информационные технологии. Общество третьего тысячелетия принято называть обществом информационных технологий, которые активно используются на всех уровнях современного образования. «В настоящее время совокупность знаний и умений в области компьютерных навыков и компьютерных информационных технологий переместилась на одно из первых мест в иерархии свойств качественного образования» [6, с. 62].

## Социальный заказ общества в настоящее время заключается в потребности в таких специалистах, которые способны «активно участвовать в качественно новом этапе развития современного общества, связанном с информатизацией» [4, с. 51].

## Для реализации концепции развивающего обучения в настоящее время актуальна задача разработки методологических подходов к использованию новых информационных технологий. Такая разработка направлена на развитие у студентов, в частности, умения самостоятельно находить стратегии решения как теоретических, так и практических задач, способствуя тем самым развитию их творческого потенциала [4].

Несомненно, эффективность использования технологий зависит от всех участников образовательного процесса и, прежде всего, от личностных и профессиональных качеств педагога. Личность человека во многом формируется под влиянием профессиональной деятельности. «Личностное развитие учителя рассматривается как процесс, активно преобразующий самого учителя и, как следствие, его профессиональную деятельность» [7, с. 113].

Таким образом, личностно-ориентированный подход в современном образовании актуален и для педагогического коллектива. Использование современных образовательных технологий является важным условием развития индивидуально-психологических и личностных особенностей студентов, которые всегда остаются основными субъективными факторами, обеспечивающими успешность обучения [5].

**Список информационных источников**

1. Башкирева Т. Ф. Опыт применения активных и интерактивных методик при преподавании экономических дисциплин // Среднее профессиональное об-разование. – 2015. – №3. – С. 26–29.

2. Ибашян К. Ф. Игровая деятельность как средство воспитания культуры общения // Высшее образование XXI века: материалы всеросс. науч.-практ. конф. / под общ. ред. проф. В. Н. Скворцова. – СПб.: ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2005. – С. 47-50.

3. Казанская В. Г. Педагогическая психология: учеб. пособие. – СПб.: Пи-тер, 2003. – 366 с.

4. Касымова А. Х. Информационные технологии в сфере образования // Среднее профессиональное образование. – 2015. – №2. – С. 51–53.

5. Маклаков А. Г., Чесновицкая Е. А. Социально-психологические детерми-нанты успешности обучения учащихся средних классов общеобразовательной школы: ретроспективное исследование // Вестн. Ленингр. гос. ун-та им. А.С. Пушкина. – 2013. – №3. – Т. 5. – С. 38–48.

6. Николаева С. А. Информационные технологии в процессе обучения как важный фактор повышения качества образования // Высшее образование XXI века: материалы всерос. науч.-практ. конф. / под общ. ред. проф. В. Н. Скворцова. – СПб.: ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2005. – С. 62–65.

7. Панова Н. В. Личностно-профессиональное развитие педагога в совре-менном образовании // Проблемы становления профессиональной зрелости педагога в условиях непрерывного образования: сб. науч. тр. Вып. 2: Акмеоло-гия профессиональной деятельности педагога / под науч. ред. В. Н. Максимо-вой. – СПб.: ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2010. – С. 106–115.

8. Стеганцев А. В. Компетентностный подход: от профессионального обра-зования к образованию профессионалов [Электронный ресурс]. – URL: http://stiogantsev.ru/st/biz\_komp-podhod.html

9. Чиркова О. А. Педагогические условия формирования социальной ком-петентности обучающихся рабочим профессиям / // Среднее профессиональ-ное образование. – 2015. – № 3. – С. 39–41.