**Применение современных образовательных технологий как средство развития профессиональной компетентности педагога**

***Игнатова А.А., преподаватель ОГАПОУ «БПК», соавтор Игнатов С.В.***

В современном образовании от преподавателя требуется постоянное совершенствование профессиональных умений и мастерства. Только такой преподаватель будет услышан, а его деятельность окажется успешной.

Бывают моменты когда студентам тяжело усваивать новый материал. Поэтому моей главной задачей является поиск мотивации к обучению. Студенты должны найти более простые пути овладения знаниями и осознать, что они им пригодятся в последующей жизни. В связи с выявленной проблемой поставила для себя следующие задачи:

─ изучить наиболее распространенные образовательные технологии;

─ проанализировать целесообразность их применения на отдельных этапах занятия;

─ предложить ученикам различные подходы к овладению новым материалом;

─ приобрести опыт и навыки работы с используемыми образовательными технологиями;

В своей работе использую элементы технологии проблемного обучения, сотрудничества, игровых технологий, проектный метод, технологию исследовательской деятельности.

На мой взгляд, ***технология проблемного обучения*** позволяет преподавателю удерживать внимание ученика. Ведь выдвинутая проблема подвигнет к поиску путей ее решения, выдвижению гипотез, порой самых неординарных, их обоснованию, проверке и в конечном итоге получению результата. Когда информация проходит по такому пути, она прочно и ненавязчиво усваивается. Причем повышается самооценка студентов, так как они понимают, что были участниками процесса решения проблемы. Данная технология повышает самостоятельность студентов, способствует возникновению осознанной потребности в знаниях. Проблемные ситуации можно создавать при изучении практически любого раздела и темы предмета но и использовать в подготовке самастоятельных пробных занятий на производственной практике.

***Технология сотрудничества:***(на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся)*–* коллективный способ обучения в парах или группах, который развивает навыки мыслительной деятельности, включает работу памяти, повышает ответственность за результативность коллективной работы, позволяет актуализировать полученный опыт и знания, работая в индивидуальном темпе. Организация технологии сотрудничества на занятиях или внеурочной деятельности предполагает единое дело всех участников групп, ориентированное на получение успеха. На каждого из участников группы ложиться обязательство за свою деятельность, а также за тех, кто работает вместе с ним. Обучение в сотрудничестве ориентировано на формирование положительного микроклимата внутри группы. К важным основам обучения в сотрудничестве относятся: одна общая цель, разделение функций в группе; поощрение одно для всех.

В процессе решения проблемных ситуаций предлагаю разделиться на группы, найти решение , представить его вначале в группе , затем поделиться с другими учащимися. Затем возможно провести между группами закрепление в виде вопросов-ответов. В такой ситуации студенты очень внимательно слушают друг друга, пытаются сформулировать вопросы так, чтобы не повториться. В итоге проблема рассматривается и решается осмысленно и глубоко.

В процессе изучения преподаваемых мною предметов ***используется исследовательский метод обучения,***который помогает студенту развивать соответствующие компетенции. Главная моя задача состоит в научении алгоритму ведения исследования, навыкам которые могут быть использованы в исследовании любой сложности. **Научно-исследовательская**, научно-практическая деятельность решает задачи, которые требуют от человека новых качеств: прежде всего способность к творческому мышлению, самостоятельности в принятии решений, инициативности. В своей педагогической деятельности для реализации этих качеств я использую написание рефератов, докладов.

***Методы проектной технологии*** обучения акцентируют внимание на индивидуальной самостоятельной работе и развитии коммуникативных навыков. Самостоятельная работа в проектах является обязательным элементом современного образовательного процесса. Она позволяет устранять все проблемы, пробелы в знаниях, имеющиеся у студентов, позволяет педагогу выявлять талантливых и одаренных детей. Самостоятельная деятельность способствует учебной мотивации, гарантирует переход с уровня воспроизводства материала (репродуктивный подход) к творческому обучению. Собственная работа, без которой не обходится ни один проект, учит школьников планировать свою деятельность. Ребята в рамках технологии проектного обучения получают навыки работы с источниками информации (газетами, журналами, интернетом). Данные умения особенно актуальны с учетом того огромного количества информации, которая ежедневно обрушивается на современного человека.

Применение метода проектов имеет большие преимущества.

**Во-первых**, он способствует успешной социализации выпускников за счет создания адекватной информационной среды, в которой учащиеся учатся ориентироваться самостоятельно.

**Во-вторых**, актуальность тем исследования, возможность ярко, наглядно познакомить с результатами своих поисков широкую аудиторию позволяют организовать процесс познания, поддерживающий деятельностный подход к обучению на всех его этапах.

**В-третьих**, обучающиеся осваивают технологию проведения исследования, которая включает в себя следующие этапы:

1. выявление проблемы исследования;
2. постановка цели и задач;
3. формулировка гипотез исследования;
4. определение методов сбора и обработки данных,
5. сбор информации;
6. аналитическая работа;
7. корректировка поставленных задач и хода исследования;
8. дальнейший поиск информации;
9. анализ новых фактов;
10. обобщение;
11. оформление результатов исследования;
12. обсуждение и транслирование полученных результатов.

**В-четвертых**, выбирая проблему исследования и решая конкретную задачу внутри группы, ученики исходят из своих интересов и степени подготовленности.

**Для повышения профессиональной компетенции педагога можно использовать современные образовательные технологии, основанные на деятельностных формах познания.**

В частности, **интерактивные технологии** обеспечивают процесс обучения в формах совместной деятельности обучающихся: все участники образовательного процесса обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и своё собственное поведение.

Интерактивное обучение позволяет более полно реализовать целый комплекс методических, дидактических, педагогических и психологических принципов, делает процесс обучения более интересным и творческим, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.

Одной из форм проектной деятельности является образовательный Веб-квест. 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 учащихся с ним находится на различных веб-сайтах.

**Веб-квест,**  является новым средством использования технологий в целях создания занятия ориентированного на студентов вовлеченных в учебный процесс и поощряющим их критическое мышление.

**Веб-квест является веб-проектом**, в котором все материалы, с которыми работают учащиеся, исходят из Интернета. Дизайн Веб-квеста предполагает рациональное планирование времени , сфокусированного не на поиске информации, а на её использовании.

**Веб-квест способствует**: поиску Интернет информации, развитию мышления студентов на стадии анализа, обобщения и оценки информации, развитию компьютерных навыков студентов и повышению их словарного запаса. Так как многие буквально "без ума" от компьютера Веб-квест также является забавным методом, как обучения, так и учения.

**Как работает Веб-квест?** Прежде чем разделить студентов на группы, веся группа знакомится с общими сведениями по изучаемой теме, тем самым погружается в проблему предстоящего проекта. Преподаватель отбирает ресурсы сети Интернет и классифицирует их так, чтобы каждая группа ознакомилась лишь с одним проблемным аспектом темы. После изучения, обсуждения и полного понимания конкретной проблемы в каждой первичной группе студенты перегруппировываются так, чтобы во вновь образованных группах было по одному представителю из каждой первичной группы. В процессе обсуждения все учащиеся узнают друг от друга уже все аспекты обсуждаемой проблемы. При таком обсуждении студенты должны высказывать свое собственное мнение, делать выводы, прогнозировать дальнейший возможный ход действия (если это приемлемо). В ходе решения веб-квеста через изучение материала и его обсуждение обучающиеся должны ответить на один общий вопрос дискуссионного характера. Веб-квест – это не что иное, как сценарий организации проектной деятельности студентов по любой теме.

**В основе веб-квеста лежит индивидуальная или групповая работа студентов**(часто с распределением ролей) по решению заданной проблемы с использованием интернет-ресурсов, подготовленных автором – преподавателем. Веб-квест – это не простой поиск информации в сети. Учащиеся, работая над заданием, собирают, анализируют, обобщают информацию, делают выводы, формируя и защищая собственную точку зрения. Творческий процесс преобразования информации из разных источников способствует развитию мышления и дает основу прочных знаний.

**Итак, Веб-квест**– это формат занятия с ориентацией на развитие познавательной, исследовательской деятельности студентов, на котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет.

Веб-квест является одним из популярных и современных видов образовательных интернет-технологий.

**Виды веб-квестов**

Веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

Целью **краткосрочных** проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным Веб-квестом может занимать от одного до трёх занятий. Они могут быть легко использованы на школьных уроках по многим предметам.

**Долгосрочные** Веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным Веб-квестом, студент должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным Веб-квестом может длиться от одной недели до месяца, может быть, или даже учебный год.

**Некоторые дополнения:**

Веб-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников.

Дополнительную мотивацию при выполнении Веб-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и действовать в соответствии с ними.

Веб-квест может касаться одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.

Формы Веб-квеста также могут быть различными.

* Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
* Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
* Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
* Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
* Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

**Характеристики веб-квестов**

Веб-квест можно считать идеальным, если:

В веб-квесте присутствует некий «крючок», позволяющий студентам сохранять интерес к выполняемой работе на протяжении всех её этапов. Таким «крючком» может быть запутанный сюжет, загадка, детектив, поиск «сокровищ» или какая-либо другая деятельность в форме игры. Эти «крючки» являются важным мотивирующим фактором, и будет очень хорошо, если вы используете ваше воображение в создании стимулов для учащихся;

Веб-квест содержит материалы, соответствующие способностям учащихся.  Информационное богатство сети предоставляет отличный способ обеспечить ресурсами и возможностью полноценного участия в командной работе учащихся с разными уровнями способностей;

* ·выполнение задания Веб-квеста предполагает совместную деятельность. Оценка вклада члена команды в общее дело со стороны учащихся также является хорошим мотивирующим фактором;
* в качестве материалов используются разнообразные форматы мультимедиа-источников, таких как фотографии, карты, анимацию, видео и звук. Не секрет, что зрительная память способствует лучшему усвоению информации, поэтому использование визуальных ресурсов сети – еще один способ удерживать интерес учащихся;
* Веб-квест прост в использовании. Навигация по разделам Веб-квеста должна быть интуитивно понятной, учащиеся должны иметь возможность легко перемещаться из одного места в другое. Это одна из причин привлекательности Веб-квестов, созданных в виде веб-страниц.
* Веб-квест разработан с учетом его интеграции с другими видами учебных материалов по изучаемой теме;

Веб-квест содержит встроенный механизм оценки. Оценка дает учащимся хороший ориентир на то, как работа должна быть выполнена.

И в завершение, хочу сказать, что задачей своей дальнейшей деятельности считаю углубление и совершенствование этих форм работы со студентами.

Таким образом, современные технологии позволяют получать практические решения на основании интеллектуальных сведений. Технологии включают способы осуществления деятельности и особенности участия в ней человека. Каждый вид деятельности является или технологией, или искусством. Использование образовательных технологий в образовательном процессе делает процесс обучения более эффективным и понятным для обучающихся.

**Список используемой литературы**

1. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании.– М.: изд-во РАО, 1994 г.
2. Громов Г.Р. Очерки информационной технологии.– М., 1993г.
3. Информатизация общего среднего образования: Научно-методическое пособие / под ред. *Д.Ш.Матроса*.– М.: Педагогическое общество России, 2004г.
4. Зорина Н.А. Проблемно-развивающее обучение иностранному языку. – Гродно. 2000.
5. Пассов Е.И., Кузовлёв В.П., Царькова В.Б. Учитель иностранного языка. Мастерство и личность. – М.: Просвещение. 1993.
6. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. 2000, №№ 2,3.
7. Быкова Е. А. «Использование икт на уроке.

**Интернет-источники**

1. [http://www.sch2000.ru/](https://www.google.com/url?q=http://www.sch2000.ru/&sa=D&ust=1463770294354000&usg=AFQjCNEZzV8cQxPsdcysJswv6S5OiJitqw) - Центр системно-деятельностной педагогики «Школа 2000…».
2. [http://netedu.ru/](https://www.google.com/url?q=http://netedu.ru/&sa=D&ust=1463770294355000&usg=AFQjCNEEjrxNN3QfKJd8Wq4fz1HuBcA33A) - Портал "Сетевое образование. Экспертиза. Учебники".
3. [https://sites.google.com/site/konstruktoruroka/home](https://www.google.com/url?q=https://sites.google.com/site/konstruktoruroka/home&sa=D&ust=1463770294356000&usg=AFQjCNGP5jep7d1zKUGEqW_-nDqlt7d17w) - Цифровой конструктор урока (разработчик Селихова Татьяна Юрьевна.)
4. [http://www.openlesson.ru/](https://www.google.com/url?q=http://www.openlesson.ru/&sa=D&ust=1463770294358000&usg=AFQjCNGaXJDruSdqxr4J-ReVl8v863oLtA)
5. [https://urok.1sept.ru/articles/subjects/1](https://www.google.com/url?q=https://urok.1sept.ru/articles/subjects/1&sa=D&ust=1463770294358000&usg=AFQjCNELLr2eOouEgM614W1UoUR3wWAxBA) -Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»