**КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА**

**КОМПЕТЕНТНОСТНО – ОРИЕНТИРОВАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Н.В. Кувардина преподаватель специальных дисциплин

*ГБПОУ СПО ПО «Пензенский многопрофильный колледж»*

*Отделение коммунального хозяйства и управления земельными ресурсами*

Использование в педагогической практике образовательных технологий стало неотъемлемой частью образовательного процесса. Важным вопросом в данном контексте выступает вопрос о способности преподавателя достаточно эффективно использовать уже имеющиеся инновационные технологии, самостоятельно их создавать.

Компетентный педагог должен «… предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся» (ФГОС СПО и НПО нового поколения).

Для краткой характеристики компетентностно - ориентированных технологий выбраны наиболее эффективные технологии формирования общих и профессиональных компетенций студентов:

1. - проектно-исследовательской деятельности;
2. - «мозговой штурм»;
3. - развития критического мышления;
4. - кейс-стадии;
5. - игрового обучения;
6. - проблемно-деятельностного обучения;
7. - контекстного обучения;
8. - интегративного обучения;
9. - витогенного обучения;
10. - ИКТ;
11. - программированного обучения;
12. - развития индивидуального стиля решения ИТ-задач.
13. **Технология проектно-исследовательской деятельности;**

Эта технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой сути, ориентированных на творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных, физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг под контролем преподавателя, обладающих субъективной или объективной новизной, имеющих практическую значимость

**Цель:**

Научить обучающихся самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этого знания из разных областей, развить способность прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умения устанавливать причинно-следственные связи. Это способствует активному овладению знаниями и умениями, формированию творческих способностей и компетенций, т.е. применение в практической деятельности знаний и умений

**Этапы:**

1. *анализ проблемы* (определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования (использование в ходе совместного исследования методов «мозговой атаки», «круглого стола»);
2. *постановка цели* (выдвижения гипотезы их решения; обсуждение методов исследования (статистических, экспериментальных, наблюдений);
3. *выбор средств ее достижения* (обсуждение способов оформления конечных результатов (презентаций, защиты, творческих отчетов, просмотров);
4. *поиск и обработка информации, ее анализ и синтез* (сбор, систематизация и анализ полученных данных);
5. *оценка полученных результатов и выводов* (подведение итогов, оформление результатов, их презентация);
6. *выводы* выдвижение новых проблем исследования (в самых различных формах, рефлексия)

**Формы работы:** индивидуальная; парная; групповая, коллективная

1. **Технология «мозговой штурм»;**

Технология МШ базируется на психологических и педагогических закономерностях коллективной деятельности. МШ повышает творческую активность учащихся на основе создания благоприятной, доверительной атмосферы путем снятия психологических, педагогических и др. МШ представляет собой форму свободной дискуссии, которая помогает высвободить творческую энергию и, включив учащихся в интерактивную коммуникацию и приобщить их к активному поиску решений поставленной проблемы

**Цель:**

Раскрепощение мыслей и оптимизация условий для творчества на основе снижения критичности человека в отношении своих возможностей. Цель этой технологии - обеспечение процесса генерирования идей учащимися, с последующим их критическим анализом и обсуждением

**Этапы:**

1. Формулирование проблемы в целом и ее аспектов
2. Выделение целей решения проблемы на основе анализа ее различных аспектов.
3. Выбор источников информационного массива по проблеме
4. Отбор предпочтительных (необходимых в первую очередь) источников из информационного массива.
5. Генерация всевозможных идей ("ключи" к проблеме) на основе свободы воображения, не сопровождаемого и не прерываемого критическим мышлением.
6. Отбор идей, которые вероятнее всего ведут к решению на основе логического мышления и сравнительного анализа.
7. На основе критического мышления актуализируются всевозможные пути для проверки отобранных идей.
8. Отбираются наиболее строгие и последовательные способы проверки.
9. Нахождение всех возможных областей применения полученных идей
10. Выбор окончательного решения проблемы
11. Экспертиза

**Формы работы:**

МШ ведѐт специально подготовленный человек (модератор). Его задача — подстегнуть процесс выдвижения идей и поддерживать его непрерывность. Он вселяет в учащихся уверенность в возможности преодоления проблемы. Если предложения иссякают, ведущий заполняет паузу, высказывая собственные идеи. При этом он не должен оказывать сильного давления на участников. МШ представляет собой групповую дискуссию проводимую модератором по заранее разработанному сценарию. Оптимальное количество участников - 8-12 обучающихся, продолжительность мозгового штурма - 1,5-2 часа. Для проведения эффективного мозгового штурма рекомендуется его разделения на два независимых этапа: генерации и анализа

1. **- Технология развития критического мышления;**

Образовательная технология, направленная на развитие стиля мышления обучающихся, основными чертами которого являются критичность, открытость, гибкость, рефлексивность, посредством чтения и письма.

Критическое мышление - открытое рефлексивное оценочное мышление

**Цель:** Развитие интеллектуальных способностей обучающегося, позволяющих учиться самостоятельно; формирование категориального аппарата мышления, характеризующегося:

-осознанием обучающимся многозначности позиций и точек зрения,

-преодолением эгоцентризма мышления,

-рефлексией альтернативности принимаемых решений,

-умением адекватно интерпретировать получаемую информацию

**Этапы:**

* 1. evocation (вызов, пробуждение),
  2. realization (осмысление новой информации),
  3. reflection (рефлексия)

**Формы работы:** Технология может использоваться для организации индивидуальной, групповой, коллективной учебной работы учащихся

1. **- Технология кейс-стадии (ситуационный анализ)**

Это интерактивные технологии

Основными источниками содержания кейсов выступает общественная жизнь (сюжет, проблема, фактологическая база); образование (цели, задачи, методы обучения и воспитания); наука (методология)

Метод анализа ситуации, предполагающий осмысление реальной ситуации, описание которой отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы

**Цель:**

Формирует интерес и позитивную мотивацию обучающихся, обеспечивает их эмоциональную включенность в учебный процесс и эффективно способствует их профессионализации

**Этапы:**

1. Введение: постановка задачи; название учреждения; имена и должности главных персонажей.
2. Проблема: краткое описание (с позиций разных участников событий).
3. Материалы для решения (научные, методические, статистические, нормативные, юридические, литературные)

**Формы работы:** индивидуальная, подгрупповая (5-6 человек, выбирается модератор, который по истечении времени докладывает о результатах работы группы)

1. **- Технология игрового обучения;**

Технология ориентирована на использование знаний в новой ситуации, в которой усваиваемый обучающимися материал, проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. В жизни обучающихся игра выполняет такие важные функции как: развлекательную, коммуникативную, самореализации, диагностическую, коррекционную, терапевтическую, социализации.

Педагогические игры – это группы методов и приемов организации педагогического процесса, который является средством психологической подготовки учащихся к будущим жизненным ситуациям. Существенным признаком педагогической игры является четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленно-стью. В зарубежной педагогике понимание игры включает «любое соревнование или состязание между играющи-ми, действия которых ограничены определенными условиями, правилами) и направлены на достижение опреде-ленной цели (выигрыша, победы, приза)»

**Цель:**

* усвоение нового и закрепление старого материала, формирование общих учебных умений, развитие творческих способностей;
* формирование познавательных мотивов и интересов;
* передача целостного представления о предметах, явлениях с учѐтом эмоционально-личностного восприятия;
* 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;
* обучение методам моделирования, в том числе математического и социального проектирования

**Этапы:**

1. Подготовка игрового реквизита.
2. Подготовка участников, выразивших желание и готовность играть.
3. Ознакомление участников с правилами игры.
4. Организация игрового хронотопа (игрового пространства) и временных рамок игры.
5. Реализация сюжета игры.
6. Подведение итога игры как результата игровых действий достигнутых игроками в соответствии с принятыми правилами

**Формы работы:** Формы работы зависят от типа игры. В процессе игры можно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации.

1. **- Технология проблемно-деятельностного обучения**

Сегодня под проблемным обучением понимается такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством преподавателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Ведется интенсивное изучение и внедрение элементов деятельностных технологий, которая включает:

* анализ производственных ситуаций;
* решение ситуационных производственных задач;
* деловые игры;
* «погружение» в профессиональную деятельность (в разных вариантах);
* моделирование профессиональной деятельности в учебном процессе;
* контекстное обучение;

1. **- Технология контекстного обучения**

**Основу контекстного обучения** составляет теория деятельности, в соответствии с которой усвоение социального и профессионального опыта осуществляется в результате активной деятельности. Средством работы является контекст — система условий. В ситуацию включаются внешние условия, субъект обучения, люди, с которыми объект обучения контактирует.

Технология контекстного обучения состоит из базовых форм и промежуточных.

Базовые формы:

— учебная деятельность с ведущей ролью лекций и семинаров (осуществляемая передача и усвоение информации);

— квазипрофессиональная деятельность воплощаемая в играх, факультативах, спецкурсах;

— учебно-профессиональная - научно-исследовательская работа студентов, производственная практика, стажировка, дипломное и курсовое проектирование.

Промежуточные формы — это любые формы — традиционные и новые, отвечающие специфике целей и конкретному содержанию обучения.

1. **- Технология интегративного обучения**

Это развивающая система непрерывного обучения.

Одним из таких путей является разработка интегративной образовательной системы "Школа - СПО – Вуз

Системообразующим фактором интегративной образовательной системы "Школа - СПО — Вуз" является ее целостность на основе интеграции государственных образовательных программ, сквозных учебных планов уровнево - ступенчатой подготовки, что следует реализовать на основе интеграции целей и задач среднего и профессионального образования.

1. **- Технология витогенного обучения;**

Витагенное обучение («vita» - от лат. жизнь) – обучение, основанное на актуализации жизненного опыта личности, ее интеллектуально-психологического потенциала в образовательных целях.

Основная идея витагенного обучения состоит в формировании отношений сотрудничества между преподавателем и учащимся. С этих позиций учитель — не столько информатор, сколько соучастник, вдохновитель, умеющий не столько вести за собой, но и обладающий способностью сострадать, сопереживать успехам и неудачам. Смысл витагенного образования — формирование социального образа человека, неповторимой личности, т.е. индивидуальности. Витагенное образование использует ресурсы индивидуума, скрытые в подсознании. Опора на подсознание в витагенном обучении — это, прежде всего, творчество и фантазии обучающегося в самых разных проявлениях, интуиция, т.е. способности воспринимать мир и принимать решения на основе «чутья», без участия сознания, на уровне одномоментного постижения. Интуиция, как и фантазии, отражает витагенный опыт, актуализация которого является прекрасным инструментом для организации образовательного процесс

1. **Технология ИКТ**

*Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ)* – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации. Важнейшим современным устройствами ИКТ являются компьютер, снабженный соответствующим программным обеспечением и средства телекоммуникаций вместе с размещенной на них информацией

Дидактические задачи, решаемые с помощью ИКТ:

* Совершенствование организации преподавания, повышение индивидуализации обучения;
* Повышение продуктивности самоподготовки обучающихся;
* Индивидуализация работы самого преподавателя;
* Ускорение тиражирования и доступа к достижениям педагогической практики;
* Усиление мотивации к обучению;
* Активизация процесса обучения, возможность привлечения учащихся к исследовательской деятельности;
* Обеспечение гибкости процесса обучения.

1. **Технология программированного обучения**

Программированное обучение — это относительно самостоятельное и индивидуальное усвоение знаний и умений по обучающей программе с помощью компьютерных средств обучения. В традиционном обучении ученик обычно читает полный текст учебника и воспроизводит его, при этом его работа по воспроизведению почти никак не управляется, не регламентируется. Главная идея программированного обучения – это управление учением, учебными действиями обучающегося с помощью обучающей программы.

Цель концепции заключается в стремлении повысить эффективность управления процессом обучения на базе кибернетического подхода. В своей основе программированное обучение подразумевает работу слушателя по некоей программе, в процессе выполнения которой, он овладевает знаниями. Роль преподавателя сводится к отслеживанию психологического состояния слушателя и эффективности поэтапного освоения им учебного материала, а, в случае необходимости, регулированию программных действий. В соответствии с этим были разработаны различные схемы, алгоритмы программированного обучения — прямолинейная, разветвлённая, смешанная и другие, которые могут быть реализованы с использованием компьютеров, программированных учебников, методических материалов и др.

1. **Технология развития индивидуального стиля решения ИТ-задач**

Это методология развития индивидуального стиля деятельности, методология деятельностного подхода, реализуемая через решение практико-ориентированных задач.

* Ориентация процесса обучения на приобретение учащимися опыта решения задач реальной практической ИТ-деятельности.
* Организация обучения, направленного на усвоение методов решения ИТ-задач, способов применения компьютерного инструментария для ее решения, выработку индивидуального стиля решения ИТ-задач
* Организация обучения информационным технологиям в интегративной связи с другими учебными дисциплинами и реальной жизнью
* Оценивание успешности обучения информационным технологиям в интегративной связи с общим анализом учебной деятельности учащегося и анализом его личностного развития в информационно-технологической сфере

**Цель:** Организация обучения информационным технологиям, ориентированного на становление и развитие ИТ-компетентности (способности решать ИТ-задачи)

**Этапы:**

1. **Мотивационный этап -** направлен на осознание учащимися личностной значимости приобретаемых знаний и умений, он предполагает акцентирование внимания учащихся на приоритетно важных направлениях учебной работы, направленной на становление их способности решать эту ИТ-задачу

**2. Освоения практических способов решения задачи -** усвоение общих способов решения ИТ-задачи, выработка умений репродуцировать на практике основной способ (способы) ее решения.

**3. Рефлексии практических способов решения задачи -** обобщение основных подходов к решению ИТ-задачи; соотнесение предложенного учащимся способа решения ИТ-задачи с общими способами ее решения

**4. Презентации умений решать задачу -** приобретение учащимися опыта решения ИТ-задачи в вариативных ситуациях. Приобретение способности вносить новации в выбор средств, необходимых для решения задачи, в приемы эффективной работы с компьютерным инструментарием, становление индивидуального стиля технологической деятельности решения ИТ-задачи

**5. Реализации знаний и умений -** приобретение обучающимися способности вариативно решать задачу, вносить индивидуальные новации в способы ее решения, решать задачу в нестандартных ситуациях, становление индивидуального стиля решения ИТ-задачи

**Формы работы:**

**на первом этапе -**Одной из форм организации работы на этом этапе может являться самооценка учащимися способности решать ИТ-задачу. В листах самооценки фиксируются основные аспекты решения конкретной ИТ-задачи. Вопросы анкеты сформулированы таким образом, чтобы учащийся мог осознать, что конкретно он должен научиться делать при изучении темы

**на втором этапе** - Выяснение значимой проблемы, описание которой представлено в условии ИТ-задачи;

Анализ эффективного варианта ИТ-деятельности в описываемом случае, исходя из требований задачи (способы, операции, используемые компьютерные средства и др.)

Выбор и обоснование оптимального варианта профессиональной ИТ-деятельности

**на третьем этапе -** Обобщение, систематизация способов решения определенной ИТ-задачи; рефлексия структуры деятельности, которая приводит к решению данной ИТ-задачи

**на четвертом этапе -** Выяснение сущности ИТ-задачи и постанов-ка цели ее решения; выбор соответствующих средств ИТ-деятельности с учетом реальных условий, обозначенных в тексте задачи (имеющиеся технические и технологические ресурсы, характеристика учащихся и др.)

**на пятом этапе -** Выяснение сущности ИТ-задачи и постановка индивидуальной цели ее разрешения; разработка индивидуального плана действий по решению задачи; выбор соответствующих средств ИТ-деятельности с учетом реальных условий, обозначенных в тексте задачи (имеющиеся технические и технологические ресурсы, характеристика учащихся и др.)

**Список литературы:**

1. Андрейченко З.М.-заместитель директора по научно-методической работе Региональный многопрофильный колледж, г. Ставрополь, статья «Применение компетентностно-ориентированных технологий в процессе внедрения ФГОС нового поколения», 2013
2. Гоголева И.И., Коваль Н.М., Лецких Л.А., Пастухова И.П. Использование кейс-метода в образовательном процессе и методической работе ссуза. – М., 2001
3. Инновационные подходы к деятельности преподавателя в системе профессионального образования // общ.ред В.Н. Гурова. - Ставрополь, Литера, 2008
4. Капустин Н.П. Педагогические технологии адаптивной школы. – М.: Издательский центр «Академия», 1999
5. Е.А. Марковская, И.В. Муштавинская, И.Б. Мылова и др.; под науч. Ред. И.Б. Мыловой. Инновационные технологии Петербургской современной школы: концептуальный анализ: Методическое пособие / – СПб.: СПб АППО, 2010. – 36с.– (Петербургский опыт общего образования) - ISBN 978-5-7434-0388-2
6. Обучающие семинары: методическая поддержка компетентностного обучения /авт.-сост. Т.В. Хуртова. -  Волгоград, Учитель, 2008
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998.
8. Степанов С.В. Условия перевода методической работы на уровень методического сервиса // Современные проблемы образования: опыт и перспективы: Матер. регион. научно-практич. конф. – Ставрополь: Изд-во СГУ, 2001
9. Степанов С.В. Методическая служба: опыт моделирования // Современные образовательные технологии. – Тверь: ТГУ, 2003
10. Теория и практика образовательной технологии. – М.: НИИ школьных технологий, 2004
11. Хуторской А.В. Методика личностно-ориентированного обучения // Как обучать всех по-разному. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2005

Аннотация

В статье приведены примеры компетентностно – ориентированных инновационных образовательных технологий для организации учебной работы с обучающимися, с которыми преподаватели смогут не только ознакомиться, но и творчески применять при проведении учебных занятий.