###### Современные психолого-педагогические технологии обучения

учителя технологии

второй квалификационной категории

МБОУ «Гимназия № 11 г. Лениногорска»

Бирдина Г.Р.

Г.Лениногорск 2013

###### Современные психолого-педагогические технологии обучения

Содержание

Введение

1. Обучающие игры: их функции, особенности и основные виды

2. Дистанционное обучение

Заключение

Литература

Введение

В общем виде процесс обучения представляет собой процесс управления, т.е.воздействия на педагогическую систему, организацию знаний. Для успешного его осуществления в педагогической науке разрабатываются модели, способствующие оптимальному управлению в педагогических системах. К ним относятся специальные методы (методики)и технологии обучения.

В.П. Беспалькодает следующее определение педагогической технологии: ***Педагогическая технология*** – *это систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса*[[1]](#footnote-2). Отличием педагогических технологий от любых других является то, что они способствуют более эффективному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у учащихся.

В настоящее время существует множество психолого-педагогических технологий, различающихся по целям, задачам, структуре: методики ускоренного обучения (например, 25-й кадр для изучения иностранных языков; метод быстрого обучения навыкам машинописи), групповое обучение, обучающие игры и др. Многие из них используются не только в образовательном процессе, но и в других сферах. Так, например, большое распространение получили тренинги на предприятиях – деловые игры для выработки и стимулирования определенных качеств и навыков сотрудников.

С развитием информационных технологий большими темпами идет становление системы дистанционного образования – обучения через сеть Интернет, что открывает широкие возможности применению новейших психолого-педагогических методик.

Поскольку в настоящее время обучающие игры и дистанционное обучение вызывают особый интерес, именно их мне бы и хотелось рассмотреть в своей работе.

Обучающие игры: их функции, особенности и основные виды.

Обучающие игры занимают важное место среди современных психолого-педагогических технологий обучения. Как метод они получили распространение в 70-е годы 20 века. В настоящее время в зависимости от сферы применения существуют различные модификации обучающих игр. Так, при подготовке офицеров применяются военные игры, для актеров существуют сюжетно-ролевые игры, для бизнесменов и руководителей – специальные тренинги.

Обучающие игры выполняют **3 основные функции**:

* *Инструментальная:* формирование определенных навыков и умений;
* *Гностическая:* формирование знаний и развитие мышления учащихся;
* *Социально-психологическая:* развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры: инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая – в дидактических, последняя – в ролевых играх.

Для повышения эффективности обучающей игры ее технология должна отвечать определенным требованиям:

* + Игра должна соответствовать целям обучения;
  + Имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую (психологическую) ситуацию;
  + Необходима определенная психологическая подготовка участников игры, которая бы соответствовала содержанию игры;
  + Возможность использования творческих элементов в игре;
  + Преподаватель(психолог) должен выступать не только в роли руководителя, но и как корректор и консультант в процессе игры.

Любая обучающая игра состоит из нескольких **этапов:**

* + 1. Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка ее участников;
    2. Организация игрового процесса, включающая инструктаж - разъяснение правил и условий игры участникам - и распределение ролей среди них;
    3. Проведение игры, в результуте которой должна быть решена поставленная задача;
    4. Подведение итогов. Анализ хода и результатов игры как самими участниками, так и экспертами ( психологом, педагогом).

Следует отметить, что в обучающих играх используется не только игровой метод как таковой. В процессе игры можно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить тестирование и опрос, создавать ролевые ситуации. Иными словами, игра органично сочетает и позволяет использовать различные методы – анкетирования, социометрии, «мозгового штурма» и др.

Вместе с тем, в педагогике игровой метод имеет некторую специфику. В процессе обучения игра зачастую используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения.

Исходя из методов, целей и особенностей обучающих игр можно выделить следующие их **разновидности**:

* *имитационные игры* используются в профессиональном обучении при формировании определенных производственных навыков. Участники игры разрабатывают основные этапы своего швейного производства, а также применяют полученные практические навыки по моделированию и пошиву изделий.
* *сюжетно-ролевые.* В их основе лежит конкретная ситуация - жизненная, деловая или иная. Игра в этом случае напоминает театральную постановку, где каждый участник выполняет(играет) определенную роль. Это игры творческие, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности, поэтому в данном случае большое значение играет подготовка участников и разработка сценария игры.
* *инновационные игры.* Их основное отличие от других видов состоит в их подвижной структуре и проведении игры в нескольких обучающе-развивающих «пространствах» - например, с использованием компьютерных программ. Инновационные игры направлены на получение качественно иного знания с использованием новейших педагогических и информационных технологий.

Если вышеперечисленные виды игр различались по методу, то принцип выделения последних – это цель, назначение игры, состоящая в формировании определенных навыков управления конкретной ситуацией.

* *организационно-деятельностные.* В них акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. С точки зрения методов здесь больше внимания уделяется диалогу, общению участников и другим формам групповой работы.
* *деловые тренинги –* этот вид подробнее будет рассмотрен ниже*.*

Эта классификация не является окончательной и может быть продолжена. Следует также отметить, что формы обучающих игр отличаются разнообразием и могут сочетаться и взаимодополнять друг друга– например, может быть ролевая деловая игра, инновационно-имитационная и т.д. Ярким примером сферы применения такого вида игр является обучение иностранному языку. В этом случае в играх сочетаются различные методы, направленные на совершенстование навыков владения языком.

Одной из наиболее эффективных методик выступает *деловая игра*. В процессе ее моделирования определяется проблемная ситуация, и цель игры состоит в поиске путей ее разрешения. Деловые игры применяются как в образовательной, так и деловой сферах.

В целом в процессе деловой игры у ее участников формируется и закрепляется механизм поиска решения проблемы. Кроме того, она оказывает корректирующее влияние на психологию учащихся, т.к. лишена психологической напряженности, присущей традиционным формам обучения и ориентирует участников на более полное восприятие учебного процесса.

* ***«Эффективная коммуникация»*-** пример психологического тренинга[[2]](#footnote-3)

Оновная цель тренинга состояла в обучении участников навыкам эффективного общения, т.е.такого, от которого сам человек и его слушатели получали бы удовлетворение.

В процессе тренинга участники усвоили основные принципы вербального и невербального общения, получили не только коммуникативные навыки, но и навыки «обратной связи»(умение слушать), научились элементам переговорного процесса и поведению в конфликтной ситуации общения. Все это было достигнуто благодаря использованию различных психологических методов: тестов, упражнений, групповых обсуждений и самотосятельной работы. Особое место отводилось формированию личностной позиции, усвоению психологических моделей. Каждый этап тренинга - игра или психологическая методика - сопровождался анализом высококвалифицированного психолога-ведущего. Использование этих и других технологий способствовало органичному сочетанию теории и практики и делало сам тренинг динамичным.

В результате тренинг помог участникам научиться правильно оценивать себя и других, эффективно строить общение с другими людьми как в повседневной жизни, так и в деловых ситуациях и, конечно, любить сам процесс общения.

Завершая рассмотрение деловых игр, отметим, что они обучают:

* сопоставлять свое мнение с мнением других;
* оценивать свои амбиции и возможности, уровень авторитета и степень доверия со стороны коллектива;
* находить выход из конфликтных ситуаций в деловой сфере и межличностном общении;
* осозновать свои поведенческие и психологические установки;
* выполнять различные функциональные роли и др.

Итак, роль обучающих игр в образовании и психологии чрезвычайно важна. В педагогике они являются неотъемлемой составляющей развивающего обучения, которое основывается на развитии активности, инициативы, самостоятельности учащихся. Говоря о роли деловых игр, известный отечественный педагог и психолог М.И.Махмутов отмечал, что значение этой технологии состоит в развитии познавательной, социальной и профессиональной активности учащихся, формирования у них навыков участия в деловых играх[[3]](#footnote-4).

О результатах применения обучающих игр в целом свидетельствуют многочисленные исследования отечественных специалистов, которые отмечают, что эта технология позволяет повысить эффективность обучения в среднем в **3 раза**.

На современном этапе глобализации и развития компьютерных технологий игры и другие психолого-педагогические методики и технологии могут успешно применяться в виртуальном пространстве. Проблеме дистанционного образования как новейшей технологии обучения посвящена следующая часть работы.

Дистанционное обучение

Подобно тому, как ранее изобретение пера и бумаги вывело развитие образования на новый уровень, информационные технологии стали новой революцией в современном обществе. В обучении телекоммуникации и компьютерные технологии открывают дорогу новым формам представления информации и передачи знаний. Ведущей из таких форм становится образование в сети Интернет, именуемое дистанционным.

«***Дистанционное обучение*** – это комплекс образовательных услуг, предоставляемых широким слоям населения в стране и зарубежом с помощью специализированной информационно-образовательной среды, базирующийся на средствах обмена учебной информацией на расстоянии (компьютерная связь, спутниковое телевидение и т.п.).»[[4]](#footnote-5)Особенностью дистанционного обучения является, во-первых, обособленость (удаленность) учащегося от преподавателя; во-вторых, самостоятельность – это некий вариант заочного обучения; и, в-третьих, активная интеграция информационных средств и ресурсов в процесс обучения. Так, например, система Tandem[[5]](#footnote-6)позволяет найти партнера по изучению одного из европейских языков и выступает посредником в обучении, предлагая определенную методику организации процесса общения.

Какое же значение могут выполнять в дистанционном обучении психолого-педагогические технологии? В виртуальном пространстве они также могут выполнять функцию активизации процесса обучения, но на качественно ином уровне: они должны отвечать требованиям виртуальной среды и сочетаться с информационными технологиями. Последнее утверждение вызывает острую полемику среди специалистов тех стран, где новейшие технологии давно интегрированы в образовательный процесс[[6]](#footnote-7). Для них важным является вопрос, какое влияние оказывает использование современных технических и информационных средств на учащихся.

Вот как оценивают использование новейших технологий в обучении французские специалисты[[7]](#footnote-8).

Новейшие технологии, по их мнению, имеют следующие **преимущества**:

* способствуют повышению мотивации обучения;
* являются источником информации, стимулируют самообразование, формируют навыки самостоятельной, сосредоточенной деятельности;
* повышают информативность, интенсивность, результативность образования;
* способствуют его диверсификации, использованию игрового и скоростного обучения.

Вместе с тем, многие специалисты далеки от идеализации роли новейших технологий и даже ставят их использование под сомнение. Так, например, японский педагог С.Судзуки считает, что ЭВМ, с одной стороны, помогают развивать интеллект учащихся, но, сдругой стороны, не обеспечивают прочного закрепления знаний. Французский педагог Л.Легран, рассматривая феномен мотивации учащихся при работе с компьютером, предлагает проанализировать, является ли возникающая при этом игра учебной[[8]](#footnote-9). Кроме того, компьютерные занятия имеют и негативные последствия – невроз, снижение зрения и др.

В целом иностранные специалисты сходятся во мнении, что необходим комплексный подход к анализу новейших средств обучения, подразумевающий качественную подготовку/переподготовку учителей, а также сотрудничество ученых, педагогов и специалистов в области новейших технологий.

Все эти проблемы являются актуальными при анализе дистанционного образования, поскольку оно выступает сферой, польностью связанной с применением информационных технологий.

Одним из главных принципов дистанционного обучения является его доступность – каждый желающий может при опредленных условиях стать «виртуальным студентом». Однако, здесь возникает еще одна проблема: как оптимально сочетать доступность с высоким качеством? Вот как видит возможные пути решения этой проблемы один из отечественных специалистов[[9]](#footnote-10). Для совершенствования качества в сравнении с традиционными формами обучения программа дистанционного образования должна включать следующие принципы:

* Баланс системы «качество – доступность» может буть достигнут при сочетании эффективного финансирования, при котором средства идут на создание образовательного пространства (информационных ресурсов и учебного материала), с оптимальной орагнизацией процесса обучения. Последнее подразумевает разработку специализированного программного обеспечения, обеспечивающего поиск информации в сети, а также создание дополнительных ресурсов – электронных баз данных, библиотек и ссылок на необходимые источники.
* Учебно-методическая работа преподавателей предполагает выход на новый уровень – сотрудничество со специалистами по психологии и информационным технологиям, а также со студентами и пользователями Интернет.
* В виртуальном пространстве особое значение имеет постоянное совершенствование и обновление ресурсов, поэтому образование “on line” должно быть в некотором смысле универсальным. Это требует использования в обучении активизирующих методов и технологий. В дистанционном образовании большую роль играют виртульные семинары, конференции и форумы, электронная переписка с преподавателями. Не теряют своей актуальности психолого-педагогические технологии: моделирующие программы, предназначенные для проведения деловых игр в сети, виртуальные психологические тесты и опросы, коллективная работа в сети (например, с использованием телемостови телеконференций) могут успешно дополнять виртуальное образование, повышать его качество и интерес к нему.
* Важной проблемой виртуального обучения является критерий оценки знаний. Дистанционное образование во многом самостоятельный процесс, поэтому в задачи преподавателей входит формирование активного отношения молодежи к учению. В связи с этим необходимо не только внедрение тестового контроля, но и оценки самостоятельности и активности студента.
* Учебная программа должна быть максимально гибкой - учащийся должен иметь право выбора наиболее доступной и удобной для него формы обучения. В виртуальном пространстве большую роль играют мотивация и заинтерисованность учащегося, и если обучающие технологии не будут это учитывать, возникает опасность его «потери»– студент в любой момнет может перейти к конкуренту или вернуться к традиционным формам обучения.

Итак, дистанционное образование создает широкие возможности применению обучающих и информационных технологий, подразумевает их совместное применение. Вместе с тем, на современном этапе его организация образует целый комплекс нерешенных проблем. Даже самые лучшие и передовые технологии – как информационные, так и психолого-педагогические – без адекватной организации учебного процесса могут оказать обратное, порой разрушительное, воздействие, поэтому для качественного и доступного образования недостаточно просто внедрить их в процесс обучения, необходим творческий подход к делу, создание налаженной системы организации учебной работы преподавателей и студентов.

В заключении автор статьи и вышеизложенного подхода к эффективному внедрению информационных технологий в образовательный процесс делает выводы, аналогичные высказываниям иностранных специалистов: улучшить качество и доступ к образованию можно за счет интеграции усилий ученых, преподавателей и специалистов в различных областях.

Заключение

Проанализировав два типа современных психолого-педагогических технологий, можно сделать следующие выводы.

Обучающие игры представляют собой действенные технологии, которые находят применение как в обучении, так и во многих других сферах деятельности. В педагогике они способствуют активизации учебного процесса, пробуждение творческого начала учащихся. При

подготовке специалистов психологические тренинги с использованием игрового метода позволяют, в игровых ситуациях найти решение проблемам, часто имеющим место в жизни, повысить заинтерисованность участников, а также создают открытую атмосферу общения.

Несмотря на популярность, игра остается одним из сложных и спорных понятий философии и психологии. До сих пор ведутся споры о том, каково ее предназначение, какие задачи выполняет присутствие этого "излишества" в человеческом бытии. "Игра в бисер" Г.Гессе, "Человек играющий" (Homo ludens) Й.Хейзинги – все эти явления свидетельствуют о том, что именно посредством необыкновенного, неочевидного с точки зрения прагматического смысла осуществляется основное человеческое предназначение, состоящее в возможности подняться к вершинам духа, оторваться от телесных потребностей и земного существования. Именно в игре создается нечто новое, чего не было раньше.

Одной из самых новейших образовательных технологий является дистанционное обучение, позволяющее в домашних условиях при помощи компьютера или телекоммуникаций получить высшее образование или пройти курсы иностранного языка в университете или школе, находящемся в другой стране. Однако, развитие дистанционного образование порождает и ряд проблем, связанных с качеством преподавания и использованием современных информационных средств в обучении.

В виртуальном образовании также стоит вопрос об эффективной организации учебного процесса, повышении заинтерисованности учащихся, и здесь большую роль могут играть психолого-педагогические технологии, применяемые и в традиционном обучении: сетевые игры, виртуальные семинары, тренинги, совместные коллективные проекты и др Два типа технологий – информационные и обучающие – могут (и должны) успешно сочетаться, способствуя диверсификации процесса обучения, развитию творческого потенциала и познавательных стремлений личности, что и является смыслом образования в целом.

Ж.-Ф.Лиотар в своей работе «Состояние постмодерна», говоря о знании в информационных обществах, отмечал, что в эпоху постмодерна актуальным становится получение доступа к информации. В этом случае роль образования сводится к разработке междисциплинарного подхода и обучению «приемам» получения знаний. Можно сказать, что возможности дистанционного образования в полной мере отражают эти принципы. Необходимо лишь, чтобы была в полной мере обеспечена соответствующая методологичекая и управленческая база для его успешного функционирования.

**Литература**

1. Ж.-Ф.Лиотар.Состояние постмодерна.СПб, 1998
2. Якунин В.А. Педагогическая психология. СПб, 2000
3. Бадмаев Б.Ц. Психология и методика ускоренного обучения.М,1998
4. Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии обучения. /Материалы научной конференции. СПБ,1996
5. Захарова И.Г.Информационные технологии для качественного и доступного образования// Педагогика, №1,2002
6. Nouvelles technologies – réussir la révolution?// Le Monde de l’éducation, №287 (12), 2000

1. См: Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии обучения. СПб, 1996,Ч.2 с.33 [↑](#footnote-ref-2)
2. По материалам тренинга, проводимого ЗАО «Тим Трейнинг Россия» для компании JTI,2000г. [↑](#footnote-ref-3)
3. См.: там же, с.33-34 [↑](#footnote-ref-4)
4. Цит.по: там же, Ч.2,с.120 [↑](#footnote-ref-5)
5. См.: www.rsu.ru [↑](#footnote-ref-6)
6. Особое развитие дистанционное обучение получило в европейских странах (Германии и Франции) и в Канаде. [↑](#footnote-ref-7)
7. См.: Nouvelles technologies – reussir la revolution?// Le Monde de l’education, №287 (12), 2000,с.20-32 (пер.с франц.: Новейшие технологии – успешная революция?//Мир образования) [↑](#footnote-ref-8)
8. Мнения специалистов приводятся по материалам указанной выше статьи. [↑](#footnote-ref-9)
9. Здесь и далее см.: И.Г.Захарова. Информационные технологии для качественного и доступного образования// Педагогика, №1,2002, с.27-33. [↑](#footnote-ref-10)