**Статья: «Инновационные педагогические технологии как основа компетентностно-ориентированного подхода при изучении физики»**

**Учитель: Буйневич Ольга Николаевна**

**МБОУ: «Зырянская средняя общеобразовательная школа» Зырянского района, Томской области**

Компетентностно-ориентированный подход базируется на понятии *компетенции как одном из основных показателей реализации ФГОС.*

Компетентностно-ориентированный и модульно-компетентностный подходы  являются фундаментом формирования компетенций как способности человека выполнять определенную группу действий в сфере определенного рода деятельности в реальных условиях.

Компетентностно-ориентированный подход ориентирован на развитие способностей человека реализовывать определенные компетенции, научить его эффективно действовать в условиях реальной обстановки.

Основной принцип компетентностно-ориентированного и модульно-компетентностного подходов - ориентация на значимые общие и профессиональные компетенции в пределах модуля/дисциплины, обеспечивающие качественный результат ее освоения.

Требования к условиям реализации ОПОП  в рамках реализации компетентностного подхода предполагают использование активных и интерактивных форм учебных занятий с применением ЭОР, деловых и ролевых игр, проектов, тренингов, дискуссий. Конечно, активные формы проведения занятий применимы в тесной связи с традиционными образовательными технологиями.

Опираясь на требования ФГОС, цели педагогических инноваций, опирается на компетентностно-ориентированный подход и лежащие в его основе педагогические технологии:

- деятельностно-компетентностные;

- проектные;

- интерактивные;

- дистанционные;

- проблемно-развивающие;

- технологии сравнительной оценки и достижений («портфолио» и т.п.).

**Деятельностно-компетентностные технологии**

Для построения практико-ориентированного образования необходим новый, деятельностно-компетентностный подход (термин введен Ялаловым Ф.Г., доктором педагогических наук, профессором, ректором Нижнекамского муниципального института, г. Нижнекамск Республика Татарстан).

Овладение компетенциями невозможно без приобретения опыта деятельности, т.е. компетенции и деятельность неразрывно связаны. Компетенции формируются в процессе деятельности и ради будущей профессиональной деятельности. В этих условиях процесс обучения приобретает новый смысл, он превращается в процесс учения - научения, т.е. в процесс приобретения знаний, умений, навыков и опыта деятельности с целью достижения профессионально и социально значимых компетентностей. Учение представляет деятельность, в ходе которой студент не только усваивает знания и способы их построения, но и сам создает новые знания, где во главу угла ставится личность, ее самобытность, самоценность, субъективный опыт каждого. По сути дела, речь идет о выработке субъектного опыта деятельности в процессе производственного обучения.

**Интерактивные технологии**

**Обозначают технологии обучения**, основанные на активном взаимодействии с субъектом обучения (педагогом). По существу, это один из вариантов коммуникативных технологий. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью, двусторонним обменом информацией.**Интерактивная модель** своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все студенты активно взаимодействуют между собой. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации. Интерактивную работу можно применять на занятиях усвоения материала (после изложения нового материала), на занятиях по применению знаний, а также делать её вместо опроса или обобщения.

Часто используется работа в парах, особенно *она эффективна на начальных этапах обучения*. Плюс этой работы заключается в том, что все студенты  имеют возможность высказаться, обменяться идеями со своим напарником, а только потом огласить их всей группе.

Интерактивные технологии позволяют в учебно-игровом поле проиграть разнообразные должностные и личностные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в производственной ситуации. **Интерактивная игра** – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития с целью изменения и улучшения моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанном усвоении этих моделей.
При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

**Деловая игра –**это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации.  Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы.

***Формы работы:*** семинар, конференция по обмену опытом, презентации авторских материалов, аукцион идей, интерактивная игра.

**Проектные технологии**

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность студентов - индивидуальную, парную, групповую, которую студенты выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот подход органично сочетается с групповым (cooperative learning) подходом к обучению. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой - интегрирование знаний, умений из различных областей науки, тех­ники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми», т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая — конкретный результат, готовый к внедрению.

*Современная классификация учебных проектов* сделана на основе доминирующей (преобладающей) деятельности студентов:

•***практико-ориентированный проект*** (от учебного пособия до макета утройства);

•***исследовательский проект*** - исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;

•***информационный проект*** - сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудито­рии (статья в СМИ, информация в сети Интернет);

•***творческий проект*** - максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт - альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изо или декоративно-прикладного искусства и т.п.

•***ролевой проект*** - литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

Все проекты, вне зависимости от их типа, неповторимы; направлены на достижение целей; ограничены во времени; предполагают координацию действий исполнителей и руководителя.

По комплексности проекты могут быть *монопроектами* и *межпредметными*.

***Монопроекты***реализуются в рамках одной учебной дисциплины или одной области знания.

***Межпредметные*** - выполняются во внеурочное время под руко­водством специалистов из разных областей знания.

По характеру контактов проекты бывают — *внутригрупповые, внутриколледжные, региональные*и*международные.* Два после­дних, как правило, реализуются как телекоммуникационные проекты, с использованием возможностей Интернета и средств современных компьютерных технологий.

По продолжительности различают:

• минипроекты - укладываются в одно занятие или его часть;

• краткосрочные -4-6 занятий;

• недельные, требующие 30-40 часов; предполагается сочетание урочных и самостоятельных внеурочных форм работы; глубокое погружение в проект делает проектную неделю оптимальной формой организации проектной работы;

• долгосрочные (годичные) проекты как индивидуальные, так и групповые; выполняются, как правило, во внеурочное время.

Виды презентации проектов: научный доклад, деловая игра, демонстрация видеофильма, экскурсия, научная конференция, инсценировка, театрализация, защита на Неделе студенческой науки, реклама, пресс-конференция и др.

**Дистанционные технологии**

[**ДИСТАНЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**](http://www.informio.ru/publications/id697/Innovacionnye-pedagogicheskie-tehnologii-kak-osnova-kompetentnostno-orientirovannogo-podhoda) — образование, которое полностью или частично осуществляется с помощью компьютеров и телекоммуникационных технологий и средств. Субъект дистанционного образования удалён от педагога, и/или учебных средств, и/или образовательных ресурсов.

[ДИСТАНЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ](http://www.informio.ru/publications/id697/Innovacionnye-pedagogicheskie-tehnologii-kak-osnova-kompetentnostno-orientirovannogo-podhoda) осуществляется с преобладанием в учебном процессе дистанционных образовательных технологий, форм, методов и средств обучения, а также с использованием информации и образовательных массивов сети Интернет.

**Проблемно-развивающие технологии**

Специфическими функциями проблемно-развивающей технологии обучения являются: формирование критического мышления студентов; формирование умений и навыков активного речевого общения; организация деятельности преподавателя по построению диалоговых конструкций и их реализации в процессе обучения.

Данная технология очень интересна, с успехом может использоваться на занятиях иностранного языка, литературы, гуманитарных дисциплин общеобразовательного цикла.

**Формы занятий:**

- занятия, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике: исследование, изобретательство, анализ первоисточников, комментарий, мозговая атака, интервью, репортаж, рецензия;

- занятия с имитацией публичных форм общения: пресс-конференция, аукцион, бенефис, митинг, регламентированная дискуссия, панорама, телепередача, телемост, рапорт, "живая газета", устный журнал;

- заниятия, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций: суд, следствие, дебаты в парламенте, цирк, патентное бюро, ученый совет;

- заниятия, имитирующие общественно-культурные мероприятия: заочная экскурсия в прошлое, путешествие, литературная прогулка, гостиная, интервью, репортаж;

- перенесение в рамки заниятия традиционных форм внеклассной работы: КВН,  "Что? Где? Когда?", "Эрудицион" и др.

**Технологии «портфолио»**

Цель создания портфолио обучающегося может сводиться к **доказательству прогресса в обучении по результатам, приложенным усилиям, по материализованным продуктам учебно-познавательной деятельности и т.д.**

Таким образом, акцент смещается с того, что студент не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по данной теме, данному предмету, в интеграции качественной оценки. И, наконец, **акцент переносится с оценки обучения на самооценку.**

Кроме «накопительной», портфолио выполняет **моделирующую функцию**, отражая динамику развития студента; его отношений, результатов его самореализации; демонстрирует стиль учения, показывает особенности общей культуры, отдельных сторон интеллекта; помогает студенту проводить рефлексию собственной учебной работы; служит формой обсуждения и самооценки результатов работы студента.

Можно сказать, что любой портфолио, независимо от его вида, представляет собой одновременно**форму, процесс организации и технологию** работы студентов с продуктами их собственной творческой, исследовательской, проектной или познавательной деятельности, предназначенными для демонстрации, анализа и оценки, для развития рефлексии, для осознания и оценки ими результатов своей деятельности.

В рамках компетентностно-ориентированного подхода портфолио может служить показателем качества и динамики учебных достижений по видам профессиональной деятельности.

Суммируя вышеизложенное, можно сделать вывод, что комптентностно-ориентированный подход обладает всеми признаками системности и может являться основой для развития современного российского  образования.

**Литература**

1. Реализация компетентностного подхода в образовательном процессе: Научные труды СГА. – М.: Изд-во СГУ, 2009. -146 с., с.38-45