

УДК 37

Карлыбаева Арухан Муратовна

Магистр по специальности

«Педагогическая теория и история»

Нукусский государственный педагогический институт им. Ажинияза

Республика Каракалпакстан

СОВРЕМЕННЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В ПЕДАГОГИКЕ

Аннотация

В статье рассматриваются особенности современных инновационных технологий в педагогике. К инновационным технологиям обучения относят: интерактивные технологии обучения, технологию проектного обучения и компьютерные технологии.

Ключевые слова: *дискуссия, мозговой штурм, учебное сотрудничество, метод.*

Karlybaeva Arukhan Muratovna

Master's degree

"Pedagogical Theory and History"

Nukus State Pedagogical Institute named after Ajiniyaza Republic of Kara-

kalpakstan

MODERN INNOVATIVE TECHNOLOGIES

IN PEDAGOGY

Annotation

The article discusses the features of modern innovative technologies in pedagogy. Innovative learning technologies include: interactive learning technologies, project learning technology and computer technology.

Key words: *discussion, brainstorming, academic collaboration, method.*

Реформа в образовании приобрела инновационная деятельность и она направлена на введение различных педагогических новшеств. Они охватили все стороны дидактического процесса: формы его организации, содержание и

технологии обучения, учебно-познавательную деятельность. К инновационным технологиям обучения относят: интерактивные технологии обучения, технологию проектного обучения и компьютерные технологии [2].

Технологии интерактивного обучения рассматриваются как способы усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимоотношений и взаимодействий педагога и учащихся. Сущность их состоит в том, что они опираются на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение. При этом процесс обучения организуется таким образом, что учащиеся учатся общаться, взаимодействовать друг с другом и другими людьми, учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа производственных ситуаций, ситуационных профессиональных задач и соответствующей информации.

В интерактивных технологиях обучения существенно меняются роли обучающего и обучаемых, а также роль информации. Все технологии интерактивного обучения делятся на неимитационные и имитационные. В неимитационной технологии не рассматриваются построения моделей изучаемого явления или деятельности. В основе имитационных технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование [5].

Рассмотрим некоторые формы и методы технологий интерактивного обучения: проблемная лекция предполагает постановку проблемы, проблемной ситуации и их последующее разрешение. В проблемной лекции моделируются противоречия реальной жизни через их выражение в теоретических концепциях. Среди смоделированных проблем могут быть научные, социальные, профессиональные, связанные с конкретным содержанием учебного материала. Постановка проблемы побуждает учащихся к активной мыслительной деятельности, к попытке самостоятельно ответить на поставленный вопрос, вызывает интерес к излагаемому материалу, активизирует внимание обучаемых [4].

Семинар-диспут предполагает коллективное обсуждение какой-либо проблемы с целью установления путей ее достоверного решения. Семинар-

диспут проводится в форме диалогического общения его участников. Он предполагает высокую умственную активность, прививает умение вести полемику, обсуждать проблему, защищать свои взгляды и убеждения, лаконично и ясно излагать мысли. Функции действующих лиц на семинаре-диспуте могут быть различными [3].

Учебная дискуссия — один из методов проблемного обучения. Она используется при анализе проблемных ситуаций. С целью вовлечения в дискуссию всех учащихся целесообразно использовать методику учебного сотрудничества. Данная методика основывается на взаимном обучении при совместной работе учащихся в малых группах. Основная идея данного метода: учащиеся объединяют свои интеллектуальные усилия и энергию для того, чтобы выполнять общее задание или достичь общей цели [7].

Технология работы учебной группы при учебном сотрудничестве может быть следующей:

- ✓ постановка проблемы;
- ✓ формирование малых групп распределение ролей в них, пояснения преподавателя об ожидаемом участии в дискуссии;
- ✓ обсуждение проблемы в микрогруппах;
- ✓ представление результатов обсуждения перед всей учебной группой;
- ✓ продолжение обсуждения и подведение итогов [6].

Метод "Мозговой штурм" ставит своей целью сбор большего количества идей, освобождение учащихся от инерции мышления, активизацию творческого мышления, преодоление привычного хода мыслей при решении поставленной проблемы.

Дидактическая игра выступает важным педагогическим средством активизации процесса обучения в профессиональной школе. В процессе дидактической игры обучаемый должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности. В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие.

Игровое проектирование является практическим занятием, в ходе которого разрабатываются инженерные, конструкторские, технологические, социальные и другие виды проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых.

Технология проектного обучения способствует созданию педагогических условий для развития креативных способностей и качеств личности учащегося, которые нужны ему для творческой деятельности, независимо от будущей конкретной профессии.

Использованные источники:

1. Инновационная деятельность педагога // https://studwood.net/1073788/pedagogika/innovatsionnaya_deyatelnost_pedagoga
2. Салманов К.М. инновационные технологии обучения как средство коммуникативной культуры учащихся // Материалы X Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» <https://scienceforum.ru/2018/article/2018006603>
3. Семинар-диспут и учебная дискуссия // <https://neudov.net/4students/otvety-po-pedagogike/seminar-disput-i-uchebnaya-diskussiya/>
4. Сравнительная характеристика интерактивных технологий // <https://helpiks.org/9-66009.html>
5. Сысоева Е.Ю. интерактивная компетентность преподавателя вуза как необходимость педагогической реальности // Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: проблемы, перспективы, технологии Материалы VI Международной научно-практической конференции. 2019.- С.307-310.
6. Прошина А.Н. Использование интерактивных технологий в высшей школе как условие интенсификации образовательного процесса // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры.- 2013.

7. Технологии развития инновационной деятельности педагога в обучении// https://studref.com/658238/pedagogika/tehnologii_razvitiya_innovatsionnoy_deyatelnosti_pedagoga_obuchenii