

УДК 37.02

**Кривых Наталья Ивановна**

кандидат педагогических наук, доцент, заместитель директора центра непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников ГАОУ АО ДПО «Институт развития образования «Платформа»

**Кривых Людмила Дмитриевна**

кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры английского языка и технического перевода ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет»

**Багринцева Ольга Борисовна**

кандидат филологических наук, доцент, заведующая кафедрой английского языка и технического перевода ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет»

## **СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КАК ПРИНЦИП ЭФФЕКТИВНОСТИ**

*Аннотация:*

*Статья посвящена проблеме необходимости оценки и отбора образовательных технологий с учётом их эффективности и результативности в долгосрочном периоде.*

*Актуальность данной проблемы заключается в том, что тренд «life-long learning» как «учение через всю жизнь», противопоставленное традиционному «учению на всю жизнь», предполагает постоянное развитие*

*личной эффективности сегодняшних студентов, а образовательные технологии, методы и приемы призваны подготовить обучающихся к эффективному реагированию на постоянные изменения.*

*Отбор современных образовательных инструментов через принцип интерактивности меняет логику образовательного процесса (обучение не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение), отвечает требованиям времени и задачам, стоящим перед образовательной системой.*

*Авторами предложены для рассмотрения несколько интерактивных технологий: проблемное обучение, организация проектно-исследовательской деятельности, digital-технологии, контекстное обучение, game-технологии, технологии формирования 4К (критического и креативного мышления, кооперации и коммуникации).*

*Потенциал интерактивных образовательных инструментов позволит будущим специалистам достичь востребованных в XXI веке результатов – сформированных «гибких» компетенций, позволяющих быть конкурентоспособными и проактивными в VUCA-мире.*

*Статья адресована учителям и преподавателям иностранных языков, всем интересующимся методикой обучения иностранным языкам на основе новых технологий.*

**Ключевые слова:**

*инновационные образовательные технологии, современные образовательные интерактивные технологии, инновационные модели обучения, «гибкие навыки», личная эффективность, технология проблемного обучения, технология контекстного обучения, технология организации проектно-исследовательской деятельности, технологии формирования 4К, digital-технологии, game-технологии.*

**Krivykh Natalja Ivanovna**

**Candidate of pedagogical sciences, Associate professor, Deputy director of the Center for Continuous Professional Development of Teachers of the SAEI of AR APE «Institute for the Development of Education «Platform»**

**Krivykh Ludmila Dmitrievna**

**Candidate of pedagogical sciences, Associate professor, an Associate professor of the English language and technical translation department FSBEI HE «Astrakhan State University»**

**Bagrintseva Olga Borisovna**

**Candidate of philological sciences, Associate professor, the Head of the English language and technical translation department FSBEI HE «Astrakhan State University»**

**MODERN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES:  
INTERACTIVITY AS A PRINCIPLE OF EFFICIENCY.**

*Summary:*

*The article is devoted to the problem of the need to assess and select educational technologies, taking into account their effectiveness and efficiency in the long term. The urgency of this problem lies in the fact that the trend of life-long learning, as opposed to the traditional "learning for life", involves the constant development of the personal effectiveness of today's students, and educational technologies, methods and techniques are designed, in general, to prepare to effectively respond to constant change.*

*Modern interactive educational technologies change the stream of the educational way – not from theory to practice, but from new experience to its concept analyzing through using and that matches the demands of time and educational challenges.*

*The authors of the article offer the following approach: problem-learning, project-learning, digital-technologies, context-learning, game-technologies, 4 c developing educational tools.*

*By means of using interactive educational technologies future specialists get the results that are in demand in XXI century – soft skills for proactive and competitive being in VUCA-world.*

*The article is addressed to teachers and lectures of foreign languages who are interested in the methods of teaching foreign languages based on new technologies.*

**Keywords:**

*innovative educational technologies, modern interactive educational technologies, innovative teaching models, soft skills, personal efficiency, problem-learning, context-learning, the technology of scientific project and research, 4c developing technologies, digital-technologies, game-technologies/*

Стремительно развивающееся мировое образовательное пространство диктует необходимость оценки и отбора образовательных технологий с учетом их эффективности и результативности в долгосрочном периоде.

Тренд «life-long learning» как «учение через всю жизнь», противопоставленное традиционному «учению на всю жизнь», предполагает постоянное развитие личной эффективности современных студентов, при этом использование разнообразных образовательных инструментов не всегда отвечает вызовам времени и персональным потребностям указанной целевой аудитории. Готовность к эффективному реагированию на постоянно возникающие проблемные ситуации в условиях неопределенности необходимо

развивать как основополагающую метакомпетенцию выбора с использованием соответствующего пула образовательных технологий, методов и приемов [1].

Таким образом, традиционная технология обучения, построенная на основе классно-урочной организации и объяснительно-иллюстративного способа обучения, не конкурентоспособна, т. к. не является гибкой и не учит гибкости.

Интерактивные образовательные технологии (англ. interaction – взаимодействие) предполагают активность обучающихся в процессе обучения, позволяют максимально конструктивно организовать межличностное познавательное общение и взаимодействие субъектов, служат интенсификации процесса понимания, усвоения и творческого преобразования полученных знаний при решении практических задач, нацелены на формирование вовлекающей, мотивирующей, эмоционально-насыщенной изменяющейся среды и акцентированы на развитии «гибких навыков» (soft skills).

Интерактивное обучение предполагает отличную от традиционной логику образовательного процесса – обучение не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение. Соответственно, отбор современных образовательных технологий, методов и приемов через принцип интерактивности, на наш взгляд, отвечает требованиям времени и задачам, стоящим перед образовательной системой [2].

Учитывая многообразие существующих интерактивных подходов, считаем целесообразным выделить те из них, которые зарекомендовали себя в образовательной практике общеобразовательных организаций с учетом требований ФГОС ОО, а также были апробированы в условиях региональных экспериментальных площадок, в том числе в рамках федеральных проектов «Учитель будущего» и «Цифровая образовательная среда».

Предлагаемыми для рассмотрения в рамках статьи современными интерактивными образовательными технологиями являются технология проблемного обучения, технология контекстного обучения, технология

организации проектно-исследовательской деятельности, технологии формирования 4К, digital-технологии, game-технологии.

1. Технология проблемного обучения обладает огромным образовательным потенциалом, однако ее педагогические возможности не используются в современной образовательной практике в полной мере.

Основы проблемного обучения заложил американский философ и педагог Д. Дьюи [3], а дидактические аспекты проблемного обучения получили раскрытие в работах И. Л. Лернера, М. Н. Скаткина [4; 5]. Проблемное обучение представляет собой процесс обучения через систему проблемных ситуаций, разрешение которых предполагает самостоятельную учебно-познавательную деятельность учащихся по усвоению новых знаний и способов действия при активном взаимодействии учителя и учащихся. Реализация данной модели взаимодействия, с одной стороны, требует от педагога большого педагогического мастерства и времени, с другой – вызывает определенные затруднения у обучающегося, который также тратит значительное количество времени на осмысление проблемной ситуации и поиски путей решения [6, с. 42–43].

2. Технология организации проектно-исследовательской деятельности прочно зарекомендовала себя в образовательной практике, однако необходимо помнить, что если исследовательская деятельность предполагает выполнение учащимися учебных исследовательских задач с заранее неизвестным решением, направленных на создание представлений об объекте или явлении окружающего мира под руководством учителя, то проектная деятельность предполагает наличие проектного замысла по созданию несуществующего объекта/явления и достижение вышеупомянутого замысла учащимися в процессе реализации с представлением итогового продукта [7].

Таким образом, итогом исследовательской деятельности становится получение новых знаний о существующих объектах и явлениях, а итогом проектной деятельности – создание новых объектов и явлений. Утверждение

«проект = продукт» справедливо для понимания специфики технологии организации проектной деятельности.

Многообразие подходов к реализации проектной деятельности в контексте образовательного процесса позволяет педагогу оптимально конструировать занятие с учетом специфики проектных задач и команды проекта. На наш взгляд, большую эффективность демонстрирует agile-команда, чьи действия не блокируются избыточными регламентами со стороны педагога и чья готовность к изменениям на любом этапе реализации проектной деятельности важнее изначальных установок.

Важным этапом проектно-исследовательской деятельности является этап представления результатов. Эффективным здесь оказываются форматы «Печа-Куча» (формат «Печа-куча») – это искусство представления кратких докладов, специально ограниченных по форме и продолжительности, по сути, мини-презентация, сопровождаемая 20 слайдами, на каждый из которых отводится 20 секунд) и «Питч-презентация» (короткий рассказ, состоящий из 100–150 слов или занимающий одну минуту, т. е. время поездки на лифте с потенциальным инвестором) о концепции продукта, проекта, позволяющий «продать идею/продукт». Данные форматы готовят сегодняшнего учащегося к реальной жизни и формируют навыки самопозиционирования для дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Digital-технологии, пожалуй, представляют собой самый актуальный образовательный инструмент в условиях прогрессирующего выхода в онлайн-пространство. Ключевыми здесь являются технология смешанного обучения (англ. blended learning) и модель «Перевернутый класс», которые изменяют как сознание участников, так и организационный формат. Если в традиционном обучении в классе педагог предьявляет/излагает материал, а учащиеся его воспринимают и выполняют ряд действий, направленных на усвоение для последующего выполнения домашнего задания на закрепление усвоенного уже вне рамок класса, то «перевернутое обучение» задает иную технологическую тональность. Изложение материала и практическая его отработка меняются

местами, обучающиеся знакомятся с теоретическим материалом самостоятельно до занятия (при просмотре видеолекций, иных материалов), а в классе педагог поддерживает работу учащихся, сопровождает практическую деятельность по усвоению материала, консультирует и поясняет «проблемные места».

4. Технология контекстного обучения (англ. CBL – context-based learning method) предполагает использование ситуации в контексте, получение практического опыта специалиста в рамках профессионального контекста данной отрасли/сферы, решение профессиональных кейсов [8]. Понятно, что данная технология рекомендована прежде всего для системы профессионального вузовского образования. Вместе с тем она может быть использована и в системе школьного образования: элективы и иные активности профориентационной направленности, внеурочная деятельность и организация событий на развитие гибких навыков, необходимых для профессий будущего, осознания межпредметных связей и метапредметных понятий и явлений.

5. Технологии 4К объединены, разумеется, не только одной начальной буквой (англ. creative thinking, critical thinking, communication, cooperation), но и новым видением образования, изложенным во время Всемирного экономического форума (2015). Суть состоит в следующем: навыки XXI века включают фундаментальную грамотность (ответ на вопрос «Как учащиеся применяют базовые навыки для решения повседневных задач?»), компетенции (ответ на вопрос «Как учащиеся соответствуют сложным вызовам?») и качества личности (ответ на вопрос «Как учащиеся соответствуют меняющемуся окружению?»).

Понятие фундаментальной грамотности включает языковую, математическую, естественно-научную, финансовую, культурную и гражданскую грамотность, а также ИКТ-грамотность. К значимым качествам личности относятся любознательность, инициативность, настойчивость, адаптивность, лидерство, социальная и культурная осведомленность. Однако именно компетенции 4К (критическое мышление, креативность, коммуникация, кооперация) составляют ключевое ядро навыков XXI века:

критическое мышление – умение анализировать события, ставить под сомнение поступающую информацию, формулировать обоснованные выводы, выносить собственные оценки, менять (при необходимости) собственные убеждения и применять полученные результаты для разрешения проблем;

креативное мышление – умение оценивать ситуацию с разных сторон, генерировать идеи, нестандартно мыслить и выдвигать необычные решения для реализации идей, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в изменяющихся обстоятельствах, в том числе, в условиях дефицита ресурсов;

коммуникация – умение достигать договоренностей, удерживать собственную позицию и согласовывать позиции интересантов, умение увлечь аудиторию и донести ценность своей позиции, «продать идею»;

кооперация – умение продуктивного взаимодействия в совместной деятельности, когда усилия участников объединяются, а личный вклад и успешность роли сказываются на итоговом продукте и успешности общего проекта.

б. Огромным образовательным потенциалом обладают игровые технологии. Мы объединили различные виды игровых технологий, методов и приемов в кластер game-технологии, поскольку данное название максимально точно отражает специфику метафоры игры XXI века и включает стратегию edutainment-обучение (education + entertainment) через развлечение, геймификацию как использование игровых элементов для достижения неигровых учебных задач. Кроме того, к вышеуказанному кластеру относится отдельная технология оценки результатов для формирующего оценивания (PBL-модель, англ points – баллы, badges – значки, ачивки, leader-boards – рейтинговые таблицы, таблицы лидеров), а также различные игровые форматы (онлайн и офлайн): симуляции – имитационное моделирование, ролевые учебные игры, деловые игры, компьютерные игры-тренажеры, игры-тренинги/сюжетные игры-экшн и настольные игры на развитие «гибких» навыков.

В английском языке игра по правилам (game) отличается от игры как самодостаточного и самоценного процесса (play – игровая деятельность), однако, чтобы игра оставалась игрой, ее участники должны быть вовлечены в самодостаточный и самоценный процесс – играть в игру [9].

При выборе игровых технологий педагогам целесообразно учитывать классификации педагогических игр (по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде) [10].

Модель организации образовательного процесса через дидактическую игру (по М. В. Кларину) предполагает четыре хода:

первый – введение игрового сюжета/постановка игровой задачи/создание проблемной ситуации;

второй – ход игры, развертывание игрового действия, проживание проблемной ситуации в ее игровом воплощении, взаимодействие учащихся с элементами игровой реальности, друг с другом по игровым правилам;

третий – подведение игровых итогов (объявление игровых результатов, подсчет баллов и т. п.;

четвертый – обучающее обсуждение хода и результатов игры, игровых действий и переживаний участников, анализ игровой/моделируемой ситуации, выводы для реальности, учебно-познавательные итоги игры [11].

Игровые челленджи перерастают в жизненные вызовы, принять и адекватно ответить на которые способна личность, обладающая не только знаниями, умениями и навыками, но и сформированными компетенциями, что еще раз подчеркивает значимость выхода в образовательном процессе в пространство метафоры игры.

Отбор современных образовательных технологий, работающих на результат в долгосрочной перспективе, будет эффективным, если в его основу будет положен принцип интерактивности. Потенциал интерактивных образовательных технологий, рассмотренных в статье, достаточен для

формирования гармоничной личности профессионала будущего с учетом предъявляемых требований к скилл-сету.

**Ссылки:**

1. Асмолов А.Г. Психология и социальное конструирование реальности // Психолог и общество: диалог о взаимодействии». М., 2008. С. 6–7.
2. Нечаев М.П., Романова Г.А. Интерактивные технологии в реализации ФГОС. 5–11 классы. М.: ВАКО, 2016. 208 с.
3. Дьюи Д. Психология и педагогика мышления / Пер. с англ. Н.М. Никольской. М.: Совершенство, 1997. 208 с.
4. Лернер И.Я. Методы обучения / Дидактика средней школы: учебное пособие / под ред. М.Н. Скаткина. М.: Просвещение, 1982. С. 181–215.
5. Лернер И.Я., Скаткин М.Н. О методах обучения // Советская педагогика. 1965. № 3. С. 115–127.
6. Даутова О.Б., Иваньшина Е.В., Ивашедкина О.А., Казачкова Т.Б., Крылова О.Н., Муштавинская И.В. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС. СПб.: КАРО, 2015. 176 с.
7. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. М.: Педагогика, 1981. 241 с.
8. Дмитренко Т.А. Современные технологии обучения иностранному языку в системе высшего образования. М.: МПГУ, 2020. 164 с.
9. Кларин М.В. Инновационные модели обучения. Исследование мирового опыта. М.: Луч, 2018. 640 с.
10. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. 174 с.
11. Леонтович А.В., Саввичев А.С. Исследовательская и проектная работа школьников. 5–11 классы. М.: ВАКО, 2016. 160 с.