

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
протокол от 13.02.2026 г. № 6

ВВЕДЕНО В ДЕЙСТВИЕ
Приказ от «14» февраля 2026 г. № 58-ОД
Директор ГБПОУ «ВКМиС им. Н.Сердюкова»
Р.С. Лиховцов



**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ
РЕАЛИЗАЦИЮ МЕРОПРИЯТИЙ ФЕДЕРАЛЬНОГО ПРОЕКТА
«ПРОФЕССИОНАЛИТЕТ» В ГОСУДАРСТВЕННОМ БЮДЖЕТНОМ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ
«ВОЛГОГРАДСКИЙ КОЛЛЕДЖ МАШИНОСТРОЕНИЯ И СВЯЗИ
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА НИКОЛАЯ СЕРДЮКОВА»**

1. Общие положения

1.1. Настоящие методические рекомендации разработаны в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 25.12.2019 № 273-ФЗ;
- Федеральными государственными стандартами среднего профессионального образования;
- приказом Министерства Просвещения Российской Федерации № 762 от 24.08.2022 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования».

1.2. Методические рекомендации предназначены для педагогических и методических работников, реализующих образовательные программы среднего профессионального образования, работников, приходящих с производства, призёров и победителей чемпионатов профессионального мастерства, обеспечивающих реализацию мероприятий федерального проекта «Профессионалитет» в государственном бюджетном образовательном учреждении «Волгоградский колледж машиностроения и связи имени Героя Советского Союза Николая Сердюкова» (далее - колледж или ГБПОУ «ВКМиС им. Н. Сердюкова»).

1.3. Данные рекомендации направлены на методическую поддержку начинающих педагогов.

2. Признаки образовательных технологий, понятие технология в образовании и технология обучения

2.1. Технология в образовании – это комплекс средств и приемов, которые помогают достигать целей и задач обучения. Они включают разнообразные инструменты, методики и системы, которые улучшают образовательный процесс. Технологичность учебного процесса состоит в том, чтобы сделать учебный процесс полностью управляемым.

2.2. Технология обучения – это способ реализации содержания обучения, предусмотренного учебными программами, представляющий систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающую наиболее эффективное достижение поставленных целей.

2.3. Отличие педагогических технологий от методов и приемов обучения в том, что педагогическая технология описывает последовательность приемов и методов, выстраивает технологическую цепочку действий, соблюдение и выполнение которых гарантирует получение запланированных результатов.

2.4. Признаками образовательных технологий (критериями технологичности) являются:

- концептуальность: каждая педагогическая технология должна опираться на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей;
- системность: педагогическая система должна обладать всеми признаками системы - логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью;
- управляемость: педагогическая технология предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов;
- эффективность: современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения;
- воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами;
- содержательность: набор определенных действий обязателен в рамках данной технологии.
- алгоритмизированность: организация и самоорганизация деятельности педагога, направленная на выполнение им проективной и конструктивной функции;

- ситуативность: технология должна быть адаптирована к конкретному учебно-воспитательному процессу;
- динамичность: возможность развития или преобразования технологии.

3. Классификация педагогических технологий

Вид классификации	Виды технологий
В соответствии со структурой образовательного процесса	диагностики; целеполагания; управления процессом освоения учебной информации, применения знаний на практике, поиска новой учебной информации; организации совместной и самостоятельной деятельности субъектов (учебно-познавательной, научно-исследовательской, частично-поисковой, репродуктивной, творческой и т.д.); контроля качества и оценивания результатов образовательной деятельности (технология оценивания качества знаний, рейтинговая технология оценки знаний и др.)
По основным видам и формам деятельности педагогов	задачные; игровые; проектирования; тестирования; сотрудничества преподавателя со студентами; организации групповой работы; организации самостоятельной учебно-познавательной деятельности
По доминирующим методам и принципам организации обучения	проблемные; модульные; дистанционные; развивающие; объяснительно-иллюстративные; программированные; электронное обучение; практико-ориентированное

3.1. Применение педагогических технологий процесс творческий.

3.2. При подготовке к занятию педагогу необходимо определить:

- форму обучения студентов; вид учебного занятия;
- продумать и применить определенные типы, методы, приемы, способы, средства, техники и технологии, которые обеспечат достижение поставленной цели через последовательное решение конкретных задач и требуемое качество выполнения деятельности преподавателя и студентов.

3.3. На теоретических занятиях эффективно используют технологию проблемного обучения, игровые технологии, методы «Мозговой штурм» и «Дерево решений», кейс-технологии, симуляционные технологии, интерактивные технологии и др.

4. Понятие проблемного обучения, задачи технологии проблемного обучения

4.1. Проблемное обучение – педагогическая технология, в основе которой лежит самостоятельное разрешение проблемной ситуации. В основе данной технологии лежит проблемная ситуация – некое затруднение, когда человек не может объяснить явление, факт и должен найти его решение. Перед студентами ставится проблемная задача и предлагается ее решить.

4.2. Цель технологии проблемного обучения – усвоение не только результатов познания, но и самого пути, процесса получения этих результатов, формирование познавательной самостоятельности обучаемого, развитие его творческих способностей.

4.3. Задачи технологии проблемного обучения:

- актуализация, закрепление и обобщение полученных знаний, самостоятельное конструирование новых знаний;
- развитие умения высказывать собственные оценочные суждения, аргументировать свою точку зрения, формирование навыков самооценки и самоанализа учебной деятельности;
- воспитание навыков самостоятельной деятельности, навыков коллективного сотрудничества;
- создание условий для развития у обучаемых внимания, наблюдательности, ответственности, критичности, активации мыслительной деятельности, формирования инициативности и нестандартности мышления.

4.4. Плюсы технологии проблемного обучения:

- Стимулирует учебную и практическую деятельность студентов.
- При решении проблемных заданий проявится самостоятельность.
- Решение учебных задач предполагает осуществление поисковых действий, постановку целей, разработку программы действий, контроль. Это важные компетенции в профессиональном обучении.
- При решении проблемных задач и заданий у студентов будут формироваться исследовательские умения, аналитические способы познания, осуществляться изобретательство, оригинальность мышления и самостоятельность.

4.5. Алгоритм решения проблемных задач:

Шаги алгоритма	Содержание	Результаты
Осознание задачи	Обнаружение разрыва между известным и неизвестным, анализ информации, выделение противоречия в ней выбором средств решения, интерпретация в соответствии с общетеоретическими положениями.	Формулировка вопроса, который фиксирует соотношение сообщаемой информации с известными ранее положениями, намечает последовательность путей решения, определяет направление, по которому следует искать ответ.
Решение задачи	Перенос имеющихся знаний в новые условия, способы осмысления неизвестного с позиции уже известного, переработка уже знакомой информации в целях применения ее для практического решения, оценка ситуации и своих возможностей.	Выработка гипотезы и принятие решения.
Проверка решения задачи	Оценка гипотезы, правильности произведенных действий, апробация решения, анализ и оценка достоверности полученных результатов, соответствия их основным теоретическим положениям науки и практике.	Завершение решения задачи, если проверка подтверждает правильность избранной стратегии решения. При обнаружении несоответствия полученных результатов основным критериям достоверности, познавательный процесс продолжается: вносятся

		коррективы, строится новая гипотеза – вновь выстраивается стратегия решения, осуществляется решение проблемы и контроль.
--	--	--

4.6. Технология проблемного обучения формирует исследовательские и творческие позиции студента, стимулирует проявление ими максимальной активности на занятии, провоцирует обучающихся на нестандартные решения. На таком учебном занятии при обсуждении решений формируются навыки взаимодействия студентов. Общение происходит по принципу «здесь» и «теперь» от имени первого лица: «Я считаю, что...», «Я думаю...». Преподаватель и студенты проявляют партнерское общение, при котором учитываются особенности каждого участника.

5. Технологии игрового обучения

5.1. Технология игрового обучения направлена на повышение мотивации и вовлеченности обучающихся, а также на освоение знаний и навыков в интересной форме.

5.2. Цель технологии – создание мотивационной основы для формирования навыков и умений, стимулирования креативности и фантазии через игровые задания и активности, применение знаний на практике через решение реальных или симулированных задач.

5.3. Задачи технологии:

- Формирование коммуникативных и командных навыков (студенты учатся эффективно общаться, сотрудничать с другими людьми и работать в команде).
- Развитие навыков решения проблем. Игровые задания помогают развивать критическое мышление и умение находить решения для различных ситуаций.
- Социализация. Обучаемые взаимодействуют с другими участниками, что помогает преодолеть стеснение и научиться понимать других.

5.4. Виды игровых технологий:

- Ролевое обучение. Студенты берут на себя роли определенных персонажей или специалистов в определенной ситуации.
- Деловая игра – технология активного обучения, которая предполагает создание различных ситуаций, направленных на решение определенной учебной задачи. В игре участники моделируют профессиональную или иную деятельность, поведение по заданным или вырабатываемым правилам. Тема игры должна быть приближена к изучаемым учебным темам. В процессе взаимодействия будет происходить обучение студентов разнообразным способам решения проблемы, обучающиеся овладеют навыками работы в команде, проявят свои творческие способности. Суть метода заключается в том, что часть обучающихся берет на себя определенные темы роли и разыгрывают решение поставленной задачи.

Деловая игра включает в себя следующие этапы:

- | | |
|---------------------|---|
| Разработка игры: | выбор темы; разработка сценария (цель, задачи, описание проблемы, план игры, описание игры, содержание игры, описание ролей действующих лиц), содержание инструктажа для участников, подготовка материального обеспечения |
| Ввод в игру: | формирование группы, формулировка цели занятия, постановка проблемы, описание ситуации, распределение ролей, определение регламента, выдача пакетов материалов, проведение консультаций. |
| Проведение игры: | групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия. |
| Анализ и обобщение: | вывод из игры, анализ действий групп, рефлексия, оценка и самооценка, выводы и обобщения. |

Примеры деловых игр для студентов: «Успешное трудоустройство», «Мой личный бюджет», «Я – профессионал», «Выбираем стратегию решения конфликта», «Моя карьера», «Моя профессия – мое любимое дело» и т.д.

При выборе игровых методов важно учитывать индивидуальные особенности студентов (преподаватель может предложить различные уровни сложности заданий в рамках одной игры, чтобы каждый студент мог проявить свои способности).

Применение игровых технологий в системе СПО способствует повышению мотивации студентов — когда студенты участвуют в игре, они более вовлечены в процесс, испытывают удовольствие от обучения и стремятся достигать поставленных целей. Также игровая форма обучения может помочь преодолеть страх перед ошибками, так как в игровом процессе ошибки воспринимаются как часть обучения.

6. Технология «Мозговой штурм»

6.1. Технология «мозговой штурм» (мозговая атака) используется в системе среднего профессионального образования для стимулирования творческой активности обучающихся, направленной на решение проблемы или задачи. Преподаватель подбирает проблему, не имеющую однозначного решения, и предлагает участникам в установленный срок высказать как можно большее количество вариантов решения.

6.2. Суть технологии: команда накидывает идеи по поставленному вопросу, при этом участникам запрещено критиковать озвученные мысли. В конце из полученного списка участники собирают самые удачные идеи, которые можно протестировать на практике.

6.3. Правила «мозгового штурма»:

- Количество идей важнее качества. При обсуждении нужна реальная ситуация штурма, а именно «набрасывание» как можно большего количества идей. Принимаются любые, не запрещенные законом, идеи.

- Критика запрещена! Участники предлагают даже то, что кажется невозможным. Никто не опровергает чужие идеи. Идет штурм.

- Результат штурма - конкретные решения. Команда обсуждает все предложения после штурма и определяет, что выбрать в работу, а что отложить на будущее.

6.4. Мозговой штурм может быть самостоятельной технологией, а может быть элементом учебного занятия.

6.5. Мозговой штурм может использоваться на теоретических и на практических занятиях.

7. Технология «Дерево решений»

7.1. «Дерево решений» — метод интерактивного обучения, который представляет собой схему или диаграмму, в которых отражены варианты возможных действий в конкретной ситуации и возможные результаты каждого действия.

7.2. Суть метода:

Ствол — проблема, которая требует решения.

Ветви — пути решения проблемы.

Листья — результаты, к которым приведут пути.

7.3. Технологию «Дерево решений» можно применять при разных формах работы, в том числе и при групповой: количество ветвей (решений) неограниченно, поэтому обучающиеся могут дополнить ответы друг друга и видеть более эффективные способы решения проблемы.

7.4. Главное в применении данного метода – позволить высказывать любые предположения, любые варианты решения сложной ситуации. В качестве «дерева» может выступать таблица, схема, кластер.

8. Кейс-технология

8.1. Кейс-технология (casestudy, кейс-метод, разбор конкретных ситуаций) – один из способов применения в практике профессионального образования педагогических технологий, основанных на комплектовании наборов (кейсов) текстовых учебно-методических материалов по какой-то выделенной теме и заданий по конкретной проблемной ситуации в ней.

8.2. Кейсы передаются обучающимся для самостоятельного изучения (с возможностью консультации у преподавателя) и решения задания с последующим коллективным/групповым обсуждением темы и вариантов для выработки наиболее рациональных и творческих предложений.

8.3. Отличие данной технологии от других способов организации групповой работы заключается в том, что здесь акцентирована необходимость профессиональной компетентности, специальных знаний для решения различных ситуаций. Кроме того, интегрированы такие методы познания, как: моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, игровые методы, которые выполняют специфические функции. За счет этого у студентов совершенствуются навыки поиска и анализа информации, аргументации собственного мнения и учета альтернативных точек зрения товарищей, важности принятия решений, командных методов работы.

8.4. Сравнительный анализ кейс-технологии и традиционного обучения:

Критерий сравнения	Кейс-технология	Традиционное обучение
Цель	Ориентация на УЧЕНИЕ чему-либо. Развитие умений самостоятельно принимать решения и находить ответы на проблемные вопросы	Ориентация на ИЗУЧЕНИЕ чего-либо. Передача обучающимся определенного набора знаний
Направленность на результат	Важным результатом является сам ПРОЦЕСС получения знаний	Важным результатом является конечный ИТОГ работы
Практическая направленность	Кейс метод ориентирован на РЕШЕНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ	Традиционные методы ориентированы на ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ
Роль педагога	ПЕДАГОГ-НАБЛЮДАТЕЛЬ	ПЕДАГОГ-РУКОВОДИТЕЛЬ
Интерактивность метода	Ситуации ПОГРУЖЕНИЕ И ВОВЛЕЧЕНИЕ студентов в процесс обучения обеспечивает эффективное усвоение материалов.	При изучении нового материала акцент делается на ОВЛАДЕНИЕ готовым знанием

8.5. Основой кейса могут стать самые различные виды ситуаций:

- конкретные, существующие реально в любой организации;
- базовые (организационные, управленческие, поведенческие, педагогические, финансовые и т.д.);
- ситуация-проблема, требующая оперативного и оптимального решения;
- ситуация-оценка, имеющая предполагаемое решение, которое следует оценить «правильно-неправильно» и предложить свое решение;
- ситуация-иллюстрация, включаемая в качестве факта в лекционный материал;
- ситуация-тренинг – банк стандартных или других ситуаций, используемых для отработки профессиональных умений;
- классическая ситуация, взятая из литературы, практики или искусственно сконструированная;
- «живая» ситуация, взятая из жизни студентов, но имеющая неизвестное для данной группы решение, которое необходимо найти;
- разбор корреспонденции – работа с реальной входящей и исходящей корреспонденцией;
- ситуация с предлагаемым нормативным документом, регламентирующим порядок действий, меру прав и обязанностей;
- стандартная ситуация – типичная, часто повторяющаяся, имеющая одни и те же причины;

- критическая ситуация – нетипичная, неожиданная, разрушающая планы; наносящая материальный или моральный ущерб; требующая экстренного и радикального вмешательства;
- экстремальная ситуация – уникальная, не имеющая в прошлом аналогов; приводящая к негативным изменениям или разрушению каких-либо систем; влекущая за собой нравственные или материальные потери; требующие привлечения незапланированных и непредусмотренных материальных и человеческих ресурсов.

Кейсы можно классифицировать по различным основаниям, например

По источнику исходной информации:

- «полевые»/ «живые» - основаны на материале реальной проблемы, имеющей решение в реальности;
- «кресельные» - смоделированы, вымышленные или предполагаемые ситуации.

По степени сложности:

- низкая сложность – структурированный кейс, иллюстрирующий на занятии теоретический материал и предполагающий поиск ответов на поставленные вопросы;
- средняя сложность – небольшое описание ситуации, требующее обсуждения во время занятия;
- высокая сложность – ситуации-проблемы, предполагающие проведение исследовательской работы от нескольких дней до нескольких месяцев с представлением и защитой предлагаемых решений.

По формату использования:

- исполнительный кейс (объем до 1 страницы) – для иллюстрации теоретического материала и/или проверки имеющихся знаний и умений, что не требует предварительной подготовки обучающихся;
- тематический кейс (объем до 1-2 страницы) – для разбора ситуации в рамках дискуссии, что требует предварительной подготовки студентов;
- полноформатный («гарвардский») кейс (объем: 15-25 страниц) – содержит большой объем информации, которую нужно изучить, проанализировать индивидуально или группой в течение нескольких дней с презентацией полученных результатов;
- VUCA-кейс (антикризисный кейс: объем 2-5 страниц) – для формирования умений принятия решений в условиях неполноты, противоречивости и разнородности информации;
- междисциплинарный кейс (объем 1-2 страницы) – для решения проблем, находящихся на стыке различных сфер профессиональной деятельности, что требует применения знаний и умений из различных дисциплин и научных областей.

При проектировании кейса важно помнить, что его можно идентифицировать по нескольким основаниям (например, он может быть одновременно «живой», полноформатный и междисциплинарный).

Текст кейса может быть представлен в различных формах:

- текст на бумажном или электронном носителе из нескольких предложений или изложенный на множестве страниц, содержащий описание одного события в одной организации или историю развития нескольких организаций или даже отрасли за многие годы;
- видео, аудио, мультимедиа или комбинированная форма представления информации о ситуации.

Работа с кейсом может быть организована на различных уровнях:

1-й уровень – применяя кейс-метод впервые, используют несложные «живые» кейсы с ясно обозначенным смыслом, дающие возможность обучающимся «увидеть», что происходит в действительности в условиях производства, при работе различных организаций, на учебной практике, при выполнении лабораторной работы или практического занятия.

2-й уровень – при повторном использовании кейс-метода студентам предлагается ситуация средней сложности, с которой они работают индивидуально, фиксируя решение в табличной, графической или текстовой форме. Затем заслушиваются 2-3 варианта решения, после чего

преподаватель анализирует их. Если среди ответов не было правильного решения, приводится оптимальное.

3-й уровень – при наличии опыта работы обучающихся по этой технологии учебное занятие проводится с соблюдением основных принципов использования различных видов кейс-методов. Наибольший интерес на этом этапе представляют «живые» сложные кейсы, в которых обучающиеся ставят перед фактом – есть ситуация, есть ее симптомы. Причины проблемы прямо не обозначены, они должны быть выявлены самостоятельно и найдены варианты решений для каждой из них с учетом возможных последствий и рисков. Чем напряженнее ситуация, чем большей срочности принятия решения она требует, тем интереснее работа с кейсом.

9. Симуляционные технологии

Симуляционные технологии – это современные технологии обучения и оценки практических навыков, умений и знаний, обоснованные на реалистичном моделировании, имитации той или иной производственной ситуации. Для этого используются различные учебные модели – биологические, механические, электронные, виртуальные и другие.

Цель обучения с использованием симуляционных технологий – приобретение и усвоение практических навыков, максимально приближенных к реальным ситуациям.

Задачи симуляционных технологий:

1. Формирование практических навыков. Симуляционное обучение позволяет снизить риск профессиональных ошибок и предотвратить возникновение стрессовых ситуаций при первых самостоятельных действиях.

2. Отработка нестандартных ситуаций и сложных манипуляций (моделирование реальных ситуаций в формате учебных постановочных задач дает возможность отследить всю цепочку событий, провести детальный анализ всех ключевых проблем.

3. Повышение эффективности обучения. Симуляционные технологии позволяют обучать специалистов новым высокотехнологичным методикам, а также осваивать новые процедуры в рамках уже практикуемых методик.

4. Объективная оценка результатов обучения. Использование метода симуляции дает возможность провести аттестацию студентов и специалистов, объективно определяя уровень их профессиональной квалификации.

5. Повышение эффективности клиент-ориентированного общения. Симуляционные методики позволяют оценить действия обучающихся в условной обстановке.

6. Подготовка конкурентноспособных специалистов. Симуляционные технологии способствуют повышению уровня мотивации студентов, развитию их творческой составляющей, формированию устойчивого интереса к обучению

Принципы технологии симуляционного обучения:

– Этапность. Практические умения усваиваются последовательно, от простого к сложному, с повторением на более высоком уровне реалистичности.

– Модульность. Образовательная программа делится на модули, которые строятся на основе достижения определенного уровня знаний или практических навыков. Переход возможен при условии освоения умения.

– Ориентированность на результат. Образовательный процесс ориентирован на формирование критического мышления студентов для самостоятельной работы.

– Мультидисциплинарность. Принцип осуществления комплексного подхода к работе.

Некоторые преимущества симуляционного обучения:

- обретение опыта в виртуальной среде без риска допустить грубую ошибку;
- объективность оценки достигнутого уровня мастерства;
- возможность неограниченного числа повторов отработки навыка;
- проведение тренинга в удобное время, независимо от работы производства;
- возможность отработки действий при неординарных и непредвиденных обстоятельствах;

- передача части функций преподавателя виртуальному тренажеру;
- повышение эффективности обучения специалистов новым высокотехнологичным методикам, а также освоение новых действий в рамках уже практикуемых методик;
- уменьшение уровня стресса при первых самостоятельных манипуляциях.

Алгоритм работы в условиях технологии симуляционного обучения

Этап	Содержание этапа
Теоретическая подготовка	Обучающиеся изучают материал по теме, что позволяет сформировать у них представление о процессе
Вводный контроль	Проводится заранее в дистанционной форме для определения уровня знаний участников и, при необходимости, внесения изменений в ход занятия
Брифинг	Вводная часть занятия, где преподаватель знакомит обучающихся с целями и задачами, инструктирует по технике безопасности и эксплуатации симуляционного оборудования
Симуляционная часть	Основной этап, на котором происходит отработка практических навыков
Дебрифинг	Анализ опыта, приобретенного участниками в ходе выполнения задания. Обучаемые обсуждают ошибки и как избежать их в будущем.
Завершение тренинга	Включает обратную связь от обучающихся о прошедшем занятии

Виды симуляционных технологий

Компьютерные симуляторы	Программы, которые используются для тренировки и обучения. Например, авиасимуляторы обучают пилотов управлению в сложных условиях.
Симуляция виртуальной реальности (VR)	Позволяет пользователям погружаться в другие миры, создавая эффект присутствия.
Математическое моделирование	Основано на формальных математических алгоритмах, позволяет анализировать и предсказывать поведение систем на основе математических уравнений.

Примеры практических занятий с применением симуляционных технологий

1. Симуляционные манекены в медицинском образовании, которые имитируют различные физиологические состояния пациента и реагируют на действия студентов (меняют частоту пульса, дыхания, демонстрируют признаки заболеваний и т.д.).
2. Симуляторы кранов и экскаваторов в инженерии и строительстве, которые позволяют студентам изучать управление сложной техникой в безопасных условиях.
3. Экономические симуляторы и деловые игры в области бизнеса и менеджмента, которые помогают студентам попробовать себя в роли руководителей компаний, принимать стратегические решения и анализировать их последствия.

Компьютерные симуляции

Другим инновационным способом организации самостоятельной работы студентов являются симуляции (интерактивные имитаторы реальных ситуаций), которые считаются одними из самых эффективных и современных практических учебных технологий электронного обучения. Симуляция – это помещение людей в «фиктивные, имитирующие реальные» ситуации с целью обучения или получения оценки проделанной работы, это обучение действием или в действии.

Качественная симуляция включает три структурных компонента:

1) хорошо продуманная рабочая модель профессиональной среды. Модель как структурный компонент симуляции предлагает ключевые варианты типов поведения и взаимодействий с другими людьми;

2) сценарий процесса симуляции направлен на развитие интуиции, поиска альтернативного нестандартного пути решения проблемы;

3) наставник (ментор), который использует стратегию скэффолдинга, основной характеристикой которой является «угасающая помощь» со стороны преподавателя в ходе самостоятельной работы студентов. «Скэффолдинг» - это метафора, описывающая особый тип процесса инструктирования, которая имеет место в ситуациях взаимодействия преподавателя (или другого более осведомленного источника) и студентов по решению учебных задач. «Угасающая помощь» со стороны преподавателя в начале обучения может быть частой и содержательной, а к завершению курса значительно уменьшается или вообще отсутствует.

Структурные компоненты симуляции

Компоненты	Модель	Сценарий	Ментор
Направленность действий	Специфика профессиональной среды и действия, соответствующие поведению в данной среде	Преодоление критических ситуаций, ошибок	Студент
Функция преподавателя	Установление динамично развивающихся связей между составляющими процесса обучения	Создание обучающих ситуаций, которые провоцируют студента на ошибку	Сопровождение студента, оценка необходимости применения своевременной помощи (стратегия скэффолдинга)

В зависимости от вида симуляций, ментором может быть не только человек, но и сам компьютер (виртуальный ментор).

В целом можно выделить три основных типа обучающих симуляций:

- симуляции, развивающие быстроту ответной реакции;
- симуляции, помогающие развить способность решать профессиональные задачи;
- симуляции, направленные на выработку способности оценивать полученную информацию и соответственно распоряжаться ею.

Сложные проверки, контроль и технологии оценки встроены в инструментальные средства симуляций и являются точны отображением эффективности обучения. Интернет в образовании играет роль источника информации, средства для получения учебной информации, обучения. Самостоятельная работа как путь к саморазвитию личности, ее новые формы, компьютерная грамотность, иностранный язык, в частности, английский (75 % информации в Интернете на английском языке), становятся современными средствами получения образования.

Организация обучения в колледжах и техникумах требует различных стратегий преподавания, каждая из которых предполагает набор определенных форм и методов обучения:

- информационная стратегия реализуется, как правило, в лекционно-семинарской форме с использованием монологических, но в тоже время «контекстных», подразумевающих включенность обучающихся, методов трансляции знаний (вербальные, наглядные, демонстрационные методы обучения);
- проблемная стратегия ориентирована на диалог и/или полилог, обсуждение, дискуссию, обмен мнениями, исследование;
- социально-ролевая стратегия интегрирует и сочетает широкий комплекс методов.

Выбор той или иной стратегии обусловлен, в первую очередь, конечной целью обучения и конкретными задачами студентов.

10. Технология «Дебаты»

Дебаты – образовательная технология, которая представляет собой структурированный процесс обмена мнениями, в ходе которого участники обсуждают заранее определённую тему, придерживаясь установленных правил. Этот метод сочетает элементы ораторского искусства, аргументированной дискуссии и критического мышления.

Дебаты могут использоваться как форма целого урока или как элемент урока. Такие занятия можно интегрировать в основные уроки, факультативы или внеклассные мероприятия.

Основная цель дебатов — формирование навыков анализа, обоснования точки зрения и убеждения аудитории.

Некоторые цели применения технологии:

- Развитие критического мышления — анализ информации, постановка вопросов и выработка аргументов. Участники учатся распознавать манипуляции, оценивать достоверность фактов и предлагать взвешенные решения.

- Формирование коммуникативных навыков — умение слушать и слышать собеседника, точно выражать свои мысли, взаимодействовать друг с другом в группе.

- Социализация — дебаты помогают участникам адаптироваться к условиям современного общества, предполагающего умение конкурировать, вести полемику, отстаивать свои интересы.

- Реализация поисковых и исследовательских задач — дебаты учат навыкам исследования: формулировать проблему, анализировать её с различных точек зрения, аргументировано излагать точку зрения.

Некоторые виды учебных дебатов:

Проблемные — обучающиеся не ограничиваются фактами одной темы, а используют обширный материал, привлекают все известные источники информации, в которых поднимается общественно важная проблема. Требуют длительной подготовки, их хорошо использовать на повторительно-обобщающих уроках истории и обществознания.

Экспресс-дебаты (мини-дебаты) — чаще всего это элемент урока, когда подготовка осуществляется непосредственно на занятии по материалам учебника, специально подготовленным документам или по лекции учителя. Используются для активизации познавательной деятельности обучающихся или для закрепления нового материала, актуализации знаний.

Мини-дебаты под рубрикой «Что было бы, если...» — для формирования навыков выбора вариантов ответов на поставленный вопрос на занятиях.

Методика проведения

Классический формат учебной дискуссии — формат парламентских дебатов, адаптированный для обучающихся.

Две команды — «утверждающая» и «опровергающая» — получают заранее оговорённую тему и определённое время на подготовку.

Цель каждой стороны — убедить аудиторию и судей в правоте своей позиции, используя чёткую аргументацию и риторические приёмы.

Дискуссия проходит в несколько этапов:

Вступительные речи — стороны представляют свои позиции, основные аргументы и задают общий тон обсуждению.

Основная часть — команды детализируют свои доводы, отвечают на вопросы и опровергают заявления оппонентов.

Заключительные речи — участники подводят итоги, делая акцент на ключевых моментах своих аргументов.