

Т. А. Клишина (Минск)

**ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ЯЗЫКОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

С развитием общества меняется и система образования, требования к ней. Можно выделить несколько тенденций, которые влияют на изменения в образовании.

1. Обучение превращается в ежедневную активность, рутину, мы постоянно находимся в процессе изучения чего-то нового. Обучение становится нашей основой, не только в заведениях образования, но и в повседневной жизни.

2. Обучение осуществляется на протяжении всей жизни. В недавнем прошлом обучение занимало определенную часть жизни. Но сегодняшний мир меняется, иногда мы не успеваем за ним, поэтому нам постоянно необходимо обучаться и развиваться, независимо от возрастной категории и профессии.

3. Проектное и проблемно-ориентированное обучение приходит на смену традиционному классическому, происходит его постепенное вытеснение.

4. Большая часть образования переходит в онлайн и виртуальную среду. Происходит смена технологий, добавляются персонификация, моделирование, основанное на использовании искусственного интеллекта. Электронное направление в образовании все больше популяризируется, появляются онлайн-курсы, лекции, вебинары, по окончании которых обучающиеся могут получить свидетельства, сертификаты и т.п. Это направление все больше развивается и наверняка будет востребовано в будущем.

5. Происходит изменение восприятия информации: хорошо воспринимается видеoinформация, подкрепленная интерактивом. Такую информацию учащиеся запоминают быстрее, особенно если это касается сложных процессов и проблем, которые трудно описать и показать на картинках. Продемонстрированные на электронных носителях процессы легче усваиваются, понимаются и запоминаются учащимися.

Существует ряд новых современных образовательных технологий и методик, которые еще предстоит тщательно изучить для применения в образовательной деятельности.

В данной работе мы подробнее рассмотрим ряд инновационных технологии, которые, на наш взгляд, заслуживают особого внимания.

1. *СТИМ-технология*, которая подразумевает смешанную среду обучения и показывает обучающимся, как научный метод может быть применен в повседневной жизни. Аббревиатура STEAM расшифровывается с английского языка, как естественные науки, технология, инженерное искусство, искусство и математика (science, technology, engineering, arts, mathematics). Технология направлена на популяризацию данных наук, на изучение возможностей совмещения изучения естественных наук, инженерии и изучаемого предмета. Преимуществом СТИМ-образования является интегрированное обучение по темам, а не по предметам. Оно соединяет в себе междисциплинарный и проектный подходы, основой для которых становится интеграция естественных наук в технологию, инженерное творчество и математику. Все технологии работают в одном русле, взаимосвязанно и показывают, каким образом можно применить научно-технические знания в реальной жизни. Программа развивает навыки критического мышления и разрешения проблем, необходимые для преодоления трудностей, с которыми учащиеся могут столкнуться в жизни.

Каждый раз, создавая новые продукты, разрабатывая проекты, учащиеся, получая положительный результат, приближаются к своей цели; повышается мотивация, уверенность в своих силах, они получают удовольствие от работы с наукой. Технология отличается активной коммуникацией и командной работой, поскольку учащиеся учатся работать вместе, решать проблемы сообща. Еще одно преимущество данного подхода – это креативное и инновационное подходы к проектам, учащиеся одновременно изучают и применяют на практике научные знания, что непосредственно развивает их творческое мышление. Образование готовит обучающихся к инновациям жизни, технологически развитому миру, который стремительно изменяется, т.е. СТИМ популяризирует изучение естественных наук для того, чтобы и в будущем учащиеся понимали, что им интересно, а также чем они хотят заниматься в перспективе.

Применительно к изучению иностранных языков технология является чрезвычайно значимой, поскольку язык – эта система, которую мы используем не только для общения, как такового, а для получения, обмена, передачи, распространения информации из различных сфер нашей многогранной жизни.

2. *Эджайл технология (Agile)* – это новая система, основанная на объединении процесса обучения, людей и изменений. Основные принципы данной технологии в системе образования следующие: люди и взаимодействия важнее процессов и инструментов; осмысленное научение важнее формальных тестов; сотрудничество между участниками процесса важнее постоянных согласований, переговоров; готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану.

Для того, чтобы изучить сущность системы и понять, для чего нужна данная технология в образовании, необходимо вникнуть в ее историю. Одним из ее основоположников является Walter Shewhart, который изобрел технологию «Plan-Do-Study-Act», когда вся деятельность разбивается на этапы, образуется круговая работа: планируешь, выполняешь, изучаешь результаты своего труда, применяешь их и т.п. Его ученик и последователь W. Edwards Deming изучил данные процессы и применил подходящие разработки в Японии. Далее Hirota Takeuchi, опираясь на опыт наставника, создал и описал использование идей для разработки новых продуктов. Благодаря инновационным разработкам Япония сегодня является лидером по темпам развития и использования бережливых технологий, экономически развитой страной, имя которой связано с успешными технологическими гигантами. Позднее Jeffrey V. Sutherland использовал данную технологию для разработки нового ИТ-продукта. Он создал Scrum, согласно которому участники процесса двигаются вперед вместе, т.е. люди из разных отделов собираются вместе и, благодаря моментальному сотрудничеству, происходит быстрый анализ ситуации здесь и сейчас.

Эджайл-технология схожа с философией, которая не отрицает процессы и инструменты, документацию и т.п., но люди и их взаимодействие, полученный продукт, сотрудничество и готовность к изменениям являются приоритетными для нее. Положения Эджайл универсальны и могут быть применены в любой сфере жизнедеятельности, и конечно в образовании: *приноси ценность людям своей работой, сотрудничай в команде и с потребителями, отвечай на изменения в мире*. В основе системы – процесс обучения, люди и изменения. Важно грамотно эти понятия применять в образовательном процессе. К сожалению, большинство современных школ не отвечает данным принципам, деятельность учителя нередко состоит из множества тестов и проверок, где критерием оценивания являются не изменения в мышлении и знаниях, а результаты контрольных работ. Большая часть взаимодействия внутри школы неэффективна, настоящее сотрудничество между учителями, а также их вовлечение в коллектив практически отсутствует.

EduScrum – образовательная технология Agile, в рамках которой учащиеся решают сложные динамичные проблемы. Продуктивно и креативно достигая целей обучения и развиваясь лично, обучающиеся оказываются непосредственными участниками процесса и двигаются вперед согласно своим мыслям и целям. Ключевая идея *EduScrum* – сопричастность учащихся к своему обучению, вовлеченность, ответственность. Необходимо выстраивать процесс таким образом, чтобы обучающиеся взяли на себя часть ответственности за образовательный процесс, получая информацию из практического опыта, делали выводы и эти выводы использовали в своей работе. Основные принципы технологии – прозрачность, проверка и адаптация. Первый принцип предполагает, что все участники процесса четко понимают требования к работе, термины, понятия и т.п. Проверка необходима для оценивания ситуации, в которой находится учащийся на пути следования по своему маршрутному листу; она помогает оценить качество и скорость своей работы. Адаптация помогает участникам оценить ситуацию, скорректировать деятельность, если это необходимо.

Весь процесс работы делится на *спринты*, в каждом из которых команды-участники на небольших совещаниях планируют цель на две-три недели, и работают над достижением результата. По окончании спринта учащиеся анализируют эффективность своей деятельности; что было успешно или непродуктивно, оптимизируют работу следующего спринта, проводят личную рефлексию. Эджайл – это набор ценностей, а именно: открытость, уважение, преданность, смелость, сфокусированность, которые помогают участникам образовательного процесса эффективно ставить новые цели и достигать их.

Эджайл-технология подходит и для применения ее отдельных элементов, определенных методов, например *парное преподавание* (совместно подготовленная тема), *пользовательские истории* (объяснение сложного материала доступным языком другим участникам образовательного процесса), *стэндап* (мини-совещания, где происходит обмен важной информацией, участники делятся переживаниями, успехами и т.п.). Важно осознание того,

что эта технология нужна и полезна, она делает процесс максимально гибким, происходит сплочение коллектива, учащиеся получают результат и удовольствие от процесса обучения.

К сожалению, не существует идеальной технологии, несмотря на огромное количество их достоинств, имеют место и некоторые недостатки, обратная сторона медали использования современных образовательных технологий. На наш взгляд, исследовательская деятельность учащихся не всегда эффективна и усложняется по некоторым причинам: например, они часто берут готовые работы из Интернета, плохо анализируют информацию, некритически относятся к источникам получения данных. При применении новых систем повышается эмоциональная нагрузка и на учащегося, и на учителя. Кроме того, возрастают требования к учителю; большинство технологий требуют достаточно много времени для подготовки и проведения, что не всегда возможно в рамках преподаваемого предмета.

Подводя итог, необходимо отметить, что положительных моментов в использовании современных образовательных технологий все же больше, чем отрицательных. Использование инноваций повышает учебную мотивацию, дает возможность заняться самообразованием, исследовательской деятельностью, что важно для всестороннего развития личности. С их помощью учителю легче культивировать познавательные способности учащихся, так как они самостоятельно находят материал по теме проекта, обрабатывают его, предоставляют результат своей работы другим учащимся класса. Использование игровых технологий дает возможность овладеть учебным материалом в занимательной форме, а использование групповых технологий позволяет развивать познавательную самостоятельность учащихся, их коммуникативные умения и интеллектуальные способности посредством взаимодействия в выполнении групповых заданий и самостоятельной работы. Создается психологически комфортная среда, учащиеся учатся ставить перед собой лично значимые цели, развивают презентативные навыки и т.п.

Выходя на новый уровень обучения, инновационные технологии способствуют достижению максимального результата, необходимого и применимого в жизни учащихся, находящихся в психологически комфортной среде и получающих при этом радость и удовольствие от образовательного процесса.