**Современные образовательные технологии в системе СПО**

В связи с пандемией появилась некая неопределенность, что будет завтра. Образованием занимаются все помимо педагогов: и ученые, и экономисты, и бизнесмены, и медицинские работники. Развивается общество и вместе с ним развивается и образование в тех требованиях, которые предъявляет общество в системе образования.

Говоря о современном образовании, каждый преподаватель должен владеть на уровне опытного современного пользователя информационными коммуникациями (компьютерами и гаджетами), т.к. большая часть работы переведена в электронный формат (ведение документации, заполнение различных дневников, организация проведения тестирования в системе Moodle, online или offline и др. Очный режим продолжается, но дистанционный режим остался. Педагоги должны быть к этому готовы и вылаживать информацию на определенные платформы (ютуб каналы, обучающие платформы и т.д.).

На сегодняшний день современный слоган гласит – «Образование через всю жизнь». Обучение становится повседневным и нас к этому подвергает весь технологический процесс. Появляются новые сферы деятельности, которые требуют изменений. Меняются приоритетные области развития и многие профессии вымирают и взамен им приходят современные новые профессии, либо существующие профессии видоизменяются. Соответственно нужно постоянно обучаться для того, чтобы идти в ногу со временем в рамках этой профессии. Наверняка вы уже заметили, что наши повседневные действия стали уже цифровыми: телефон не кнопочный, а сенсорный, память телефона больше, в телефонах есть почта, чат, банковские услуги, платежи, коммунальные услуги и т.д., следовательно, обучение становится нашей доминирующей активностью (социальные сети и т.д.). И мы с вами (педагоги) будем постоянно находиться в процессе обучения. Что касается повседневного обучения, чтобы повседневное образование было эффективным, необходимо продумывать и интерактивные способы получения этой информации (презентации, игры – offline или геймификация).

Суть *геймификации* состоит в использовании игровых элементов для достижения неигровых целей. Это позволяет достигать поставленных целей, придает традиционному процессу обучения большую легкость, гибкость и привлекательность. Важно понимать, что геймификация не ставит задачу создать полноценную игру, а только использует определенные игровые фрагменты. Пока мы к этому не готовы, готовы только единицы. Опять же всё зависит от сферы, там, где мы производим процесс обучения.

Так как, появляются новые сферы знаний, появляются и новые образовательные технологии. Понятие технология, в том числе и педагогическая технология, – пришло к нам от производства. И поэтому, раз технологии меняются везде и кругом, то и в образовании эти технологии тоже меняются. И соответственно во главе угла, когда мы открываем на сегодняшний день наши ФГОС стандарты, там прописано приоритетными технологиями либо формами обучения являются *проектные*, либо *проблемные технологии* обучения. Конечно же проектное обучение полностью соответствует требованиям современности, поэтому доля проектного обучения в образовательном стандарте будет нарастать и может быть по некоторым образовательным организациям будет выдавливать нашу классическую модель. Но опять же, всё будет зависеть от образовательной организации, от готовности самих обучающихся и от готовности самого педагогического состава перейти на это проектное обучение. Это означает, что работа во время обучения становится более открытой, увеличивается и поле взаимодействия преподаватель – ученик, а также взаимодействие между обучающимися. Но необходимо помнить, что проекты могут быть индивидуальными и групповыми.

На сегодняшний день, говоря о проектном обучении и о проблемно-ориентированном, мы должны говорить и о *кейс технологиях*, потому что они приближены к жизни непосредственно (например, врач решает кейсы каждый раз, когда ставит пациенту диагноз и назначает лечение, юрист решает кейс, разбираясь в перипетиях дела и предлагая клиенту наилучший выход, менеджер решает кейсы на всех этапах бизнес-процесса: какой продукт запустить, где его продавать, как привлечь покупателей, каких поставщиков и партнеров выбрать). И в первую очередь, когда мы говорим о кейс технологиях или проблемно-ориентированных, мы имеем ввиду командную работу, которая легко осуществляется, когда идет распаковка того или иного кейса.

Данные технологии конечно же актуальны и востребованы на сегодняшний день, но опять же, нельзя сказать, что проблемное и проектное обучение либо кейс уйдут совершенно и мы не будем применять никаких лекционных занятий. Это не так. В любом случае всё зависит от преподавателя, насколько он готов внедрять эти современные новые технологии, насколько он готов уйти от классической системы обучения и перейти на новую систему обучения.

В мире цифровых и технологических возможностей недостаточно уметь пользоваться технологиями, важно понимать, как с помощью технологий можно улучшить свою жизнь, повысить профессиональные возможности и качественно выполнять свою работу.

**Библиографический список:**

1. <https://cloud.mail.ru/public/37PL/4jTgLLP9Y>
2. <https://cloud.mail.ru/public/3z8p/5LGA9HUGh>

Автор: Межина Наталья Флюровна, преподаватель, областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Черемховский медицинский колледж им. Турышевой А.А.»