**Антонова Оксана Николаевна**

БПОУ Омский авиационный колледж

имени Н.Е. Жуковского

преподаватель

Омск

**Маслакова Лариса Михайловна**

БПОУ Омский авиационный колледж

имени Н.Е. Жуковского

преподаватель

Омск

**Интерактивные технологии ивент - индустрии**

Кто постигает новое, лелея старое, тот может быть учителем...

Конфуций

Необходимость изучения педагогических технологий педагогами профессионального обучения продиктована практикой обучения – переходом от привычной парадигмы «передачи знаний» к более сложной «выработке аналитических способностей» с тем, чтобы самостоятельно формулировать проблемы и находить пути их эффективного решения.

Суть изменений состоит в том, чтобы перейти от простой передачи знаний, умений и навыков в процессе обучения, необходимых для существования в современном обществе, к формированию и развитию профессиональной (технологической) компетентности, готовности действовать и жить в быстро меняющихся условиях, участвовать в планировании социального развития. Использование педагогических технологий позволяет обрести педагогу новые возможности воздействовать на традиционный процесс обучения и повышать его эффективность. В связи с этим, современному педагогу необходимо свободно ориентироваться в существующих образовательных технологиях, осуществлять их выбор с учетом условий, в которых придется работать.

Педагогические технологии в колледже – это способы, методы взаимодействия педагогов и студентов, обеспечивающие эффективное достижение результатов педагогической деятельности.

Инвестиции в человеческий капитал, развитие человека – необходимое условие прогресса современного общества. Будущее зависит от стремления к самосовершенствованию, использованию своих талантов, формирования мотивации к инновационному поведению.

В связи с новыми подходами современное общество ставит перед образовательными организациями задачу подготовки выпускников, способных: ориентироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем, чтобы на протяжении всей жизни иметь возможность найти в ней свое место.

Лидирующие позиции занимают такие способности личности, как владение информационными технологиями, социальная активность, свободная ориентация в социуме, толерантность к окружающим, высокая мобильность и способность непрерывного следования образовательным маршрутом в течение всего жизненного цикла человека.

Использование педагогических технологий в учебном процессе способствует четкому определению конечной цели, разработке объективных методов контроля, определению структуры и содержанию учебно-познавательной деятельности обучающихся.

С развитием инновационных подходов в образовании и современными запросами молодежной студенческой среды появляются новые технологии, методы и формы проведения занятий в СПО.

* Интерактивные технологии event-формата

Ивент (англ. Event) формат относится к общеметодическим инновациям, так как однозначно можно сказать, что это новый нестандартный подход к ранее применяемым интерактивным технологиям. При этом он является универсальной образовательной технологией, так как изначально был разработан и предназначен для маркетинга и сферы IT-технологий, но очень быстро и с успехом стал применяться в других гуманитарных дисциплинах.

Молодые люди ищут новые формы общения. Для этого есть как минимум несколько причин:

1. Новое поколение хочет использовать инструменты, которые привыкли применять в повседневной жизни. Power point/Keynot, «Телеграм», Messenger, WhatsApp, Google Docs и другие, которые позволяют организовать коммуникацию всех участников аудитории.

2. Изменились инструменты подачи материалов, сбора идей и вопросов.

3. Появился запрос на обратную связь между процессом реализации деятельности и его результатом.

4. Структура «приходим, садимся, слушаем, общаемся» становится все менее актуальной, так как не все студенты готовы взять на себя активность. У студентов появляются новые запросы, поэтому и происходит смещение интереса в сторону нестандартных форм мероприятий, нестандартных сценариев взаимодействия и, как следствие, требуются нестандартные формы организации учебного процесса. Эти инновационные, интересные и

современные интерактивные форматы отвечают их потребности самореализации. Одним из таких форматов и является event-формат.

Ивент (англ. Event) означает «случай, мероприятие, событие».

**1.Панельная дискуссия** – обсуждение определенной темы группой студентов перед аудиторией по типу научных, деловых или академических конференций.

Группа студентов высказывает свои личные точки зрения по заданной проблеме. Круг тем соответствует учебной программе, также могут быть выбраны темы, связанные с будущей профессиональной деятельностью студентов, важно, чтобы тема дискуссии была актуальна и интересна учащимся.

В формате панельной дискуссии обсуждение обычно ведет педагог, он направляет дискуссию и задает вопросы аудитории, старается сделать обсуждение информативным и интересным, нацеленным на результат.

Поэтому важна форма проведения «дискуссии», которая позволит не только обменяться мнениями и поспорить, но и выработать конечную идею, содержащую вклад и мысли всех, кто в ней участвовал. Конечной точкой является то, что студенты видят результат своей работы.

**Открытая дискуссия -** Открытая дискуссия —способ общения в группах. Каждый может выступить, когда захочет, и говорить столько, столько захочет.

Дискуссия – это в первую очередь диалог, открытое взаимодействие студентов между собой, обсуждение поставленного перед ними вопроса и выработка в процессе обсуждения решения.

**Сессия вопросов-ответов** – это один из наиболее простых и удобных форматов, который может быть применен как отдельный образовательный блок на занятии: это может быть блок повторения изученного ранее материала, лексический или тематический блок.

Стоит учитывать, что этот метод предполагает жестко ограниченный формат общения:

вопрос – ответ.

**Аквариум** Техника проведения дискуссии, в ходе которой часть студентов обсуждает вопрос, а остальные наблюдают и анализируют ход обсуждения. Дает студентам возможность освоить новый материал и выработать мнение по дискуссионным вопросам.

**2. Квиз** (от английского – quiz) — это игра, которая состоит из вопросов, рассчитанных на логику, эрудицию и интуицию.

**Научный стэм (Science Slam)**— это новый формат состязания, призванный упростить понимание серьезных научных результатов широкой публикой. Студенты рассказывают о своих достижениях доступно и оригинально.

**Питч-сессия**– это короткое представление (7-10 минут) проекта для привлечения внимания к инновационному продукту или технологии.

**Хакатон (Hackathon)**

Образовательный хакатон —соревнование, на котором участники решают различные задачи, разрабатывают новые концепции и технологии, обмениваются опытом и учатся друг у друга. Педагогический хакатон сочетает в себе теоретические и практические компоненты, направленные на овладение студентами критического мышления, навыками публичных выступлений, работой с большим объемом информации.

**3.Квест** является инновационным и широко применяемым методом игровых технологий в педагогике. Квест (англ. quest) представляет собой выполнение проблемного задания с элементами игры. По способу решения задач квесты классифицируют:

• на линейные (предполагающие последовательное решение задач, каждая задача дает возможность решать следующую);

• штурмовые (в которых участник сам выбирает способ решения задачи с помощью контрольных подсказок);

• кольцевые (это линейный квест с участием нескольких команд, стартующих из разных точек).

Квест имеет ряд существенных преимуществ перед другими методами, совершенствует навыки поиска необходимой информации и ее дальнейшего системного анализа, мотивирует к учебной и познавательной деятельности, знакомит с материалом, который позволяет студентам развивать логическое и критическое мышление, развивает творческий подход при выполнении проблемных и творческих заданий, способствует установлению межпредметных связей.

**4. Work Shops** —. это мастер-класс специалиста для студентов.

Формат обучающего мероприятия, которое помогает участникам получить знания и сразу применить их на практике для формирования определенных навыков.

**5.Блиц-доклад** (англ. Lightning talk) – короткое выступление. В отличие от полноразмерных докладов, блиц-доклады обычно длятся пять минут и не всегда сопровождаются презентацией на экране. Они объединяются в сессии блиц докладов по темам.

Основная задача – увлечь слушателей, сохраняя интригу до самой кульминации выступления. Данный формат учит студентов четко, ясно и кратко излагать главные мысли.

**6.Печа-куча (**Pecha Kucha) – один из самых популярных современных форматов у молодежи.

Краткость, динамичность, наполненность, неофициальность и легкая подача информации – ее сильные стороны. Печа-куча – это технология выступления, в которой спикер показывает всего лишь 20 слайдов презентации и отводит на каждый по 20 секунд. Важно, чтобы презентация была динамичной. Как правило, после доклада проводится небольшой брейк для обмена мнениями.

**7.Фейл-конференция** (Fail Conf). В основе технологии лежит значение английского слова fail — «провал». Участники делятся своими провалами и ошибками.

Цель event’а заключается в анализе чужого отрицательного опыта. Спикеры рассказывают о своих неудачах, поражениях и ошибках, аудитория задает вопросы, порой неудобные. Выступающие должны быть к этому готовы. Он максимально активизирует речевую (социолингвистическую), компетенции, так как основан на психологическом моменте, заключающемся в том, что отрицательный опыт более интересен, чем положительный, поэтому вызывает повышенную активность.

Внедрение любой инновации в образовательный контент – сложный и длительный процесс. Этот ­процесс включает создание, испытание, анализ полученных результатов и их корректировку, после чего становится возможным его применение.

Интерактивные технологии формата event в данном случае не являются исключением.

Литература

1. Губаренко И. В., Городова Д. В. Интерактивные технологии обучения в формировании профессиональной компетентности специалиста нового времени // Наука. Искусство. Культура, 2013. № 2. С. 209–214.
2. Дубровская Е. С., Захарова-Саровская М. В. Квест на уроке иностранного языка: теоретические аспекты и практические рекомендации // Культурно-языковая среда: реалии и перспективы : материалы Междунар. конф. по иностр. яз. Новосибирск, 2018. C. 36–38.
3. Литвинко Ф. М. Коммуникативная компетенция как методическое понятие // Коммуникативная компетенция: принципы, методы, приемы формирования. Минск, 2009. Вып. 9. URL: https://www.stud24. ru/literature/kommunikativnaya-kompetenciya-principymetody-priemy/52212-180048-page1.html (дата обращения: 13.04.20).