**Социальные технологии обучения**

В современном мире стремительное развитие технологий определяет условия работы как преподавателя, так и учащегося. Именно этот факт способствует созданию таких условий работы, где ребенок проявляет свою самостоятельность и взаимодействует со своими товарищами с целью достигнуть учебных целей при минимальном вовлечении преподавателя. Это не подразумевает обращение или использование новых технических средств. Скорее это проявляется в применении правильных методов и приемов преподавания в процессе преподнесения знаний.

Что же собой представляют методы преподавания в контексте современного образования? Главной целью обучения всегда являлось всестороннее развитие личности, которая умеет учиться и применять изученное на практике.

Социальные технологии – это совокупность методов и приемов, которые позволяют решать различные учебные задачи на занятии при тесном взаимодействии друг с другом при минимальном участии преподавателя. К социальным технологиям относят следующие процессы: ролевая игра, симуляция, технология творческих мастерских, проектная технология, дискуссия, дебаты, диспуты, кейс-технологии. Вышеперечисленные технологии основываются на коммуникации и прямом взаимодействии с учениками. На сегодняшний день они активно используются для изучения гуманитарных дисциплин, таких, как литература, история, иностранные языки и т.п.

Главной целью социальных технологий является создание благоприятных условий для плодотворной работы учащихся в группе, учитывая личностные качества каждого ученика.

Учителю необходимо обращать внимание на индивидуальные особенности каждого ученика при преподнесении учебного материала, так как каждый ученик по-разному осваивает предмет: кому-то необходимо чуть меньше времени на обдумывание задания, кому-то наоборот чуть больше времени, при этом прибегая к дополнительным материалам. Многие ученики испытывают дискомфорт, задавая вопрос при одноклассниках, а некоторые не осознают, что именно они не понимают, поэтому не могут правильно сформулировать вопрос.

В таких случаях обращение к социальным технологиям считается желательным и наиболее оптимальным. Учащихся объединяют в группы, которые состоят из 3-4 человек. Затем им дают задание, которое необходимо выполнить коллективно. При этом учитель должен распределить роли для каждого участника группы. Работа в группах создает такие рабочие условия, в которых каждый ученик несет ответственность за выполнение своей части задания, а в совокупности и за общий результат проделанной работы. В таких командных условиях чуть более слабые ученики стараются тянуться за сильными учениками, не стесняясь задавать уточняющие вопросы по непонятным моментам, ведь от качества работы каждого зависит итог работы всей группы. Сильные ученики в свою очередь стараются детально объяснять и разъяснять любые возникшие проблемные моменты. Таким образом, решая учебное задание сообща, ученики помогают друг другу освоить учебный материал и заполнить имеющиеся пробелы. Опытным путем уже доказано, что учиться коллективно не только легче, но и полезнее.

Суть любой социальной технологии является формирование умения не выполнять вместе задание, а изучать его вместе, то есть активно взаимодействовать друг с другом, обсуждать детали, находить причинно- следственную связь. Поэтому логично догадаться, что в основе социальной технологии лежит именно командная, а не индивидуальная работа. Такая технология признается многими учеными и педагогами со всего мира, так как считается гуманной и целесообразной. Существуют различные способы использования социальных технологий на уроке. Например:

1. Учитель формирует группы учеников до начала занятия. Ему следует учесть, чтобы группа имела оптимальное соотношение сильных, средних и слабых учеников, а также не стоит обходить и гендерную составляющую.
2. Группе предоставляется общее задание, в момент выполнения которого, учитель распределяет роли для каждого из участников.
3. Оценивается работа всей группы, а не каждого из участников. Особое внимание должно уделяться не столько знаниям, сколько приложенным усилиям. Иногда, при желании, преподаватель может предоставить учащимся возможность оценить результаты проделанной работы друг друга.
4. Преподаватель сам определяет ученика, который будет докладывать о прохождении задания. Иногда выбор может пасть на непреуспевающего ученика. Выполненное задание тогда будет считаться успешным, когда слабый ученик правильно изложит результаты командной работы и ответит на все встречные вопросы других групп.

Чтобы использование социальных технологий считалось эффективным, учителю необходимо создать следующие условия:

* Умение грамотно разделить класс на группы с учетом сложившихся отношений в классе и личностных особенностей каждого;
* Верное использование невербальной коммуникации;
* Обеспечение дополнительными материалами;
* Рациональное использование времени;
* Предоставление времени на самоконтроль и самопроверку во время работы в группе;

Существуют следующие принципы социальных технологий:

1. *Принцип личностного целеполагания.* Такой принцип подразумевает создание благоприятных условий для самоопределения учащихся;
2. *Принцип выбора индивидуальной учебной направленности.* Это значит, что ученик имеет право выбора формы проведения работы на уроке, а также приемов изучения и способы презентации информации;
3. *Принцип межпредметных основ учебного процесса.* Это подразумевает выход за рамки стандартного обучения. Такое возможно при изучении иностранного языка;
4. *Принцип продуктивности обучения.* Как правило, ученики в конце занятия приходят к творческому продукту;
5. *Принцип образовательной рефлексии.* Это коллективное оценивание результативности принятых действий.

Также существуют различные виды социальных технологий:

Проектная технология состоит из самостоятельного исследования, изучения и анализа социальной проблемы, с использованием поисковой работы.

Проектное обучение является полезным инструментом по формированию учебной деятельности учащихся, потому что оно:

* *Ориентированно на личность*. Это означает подбор темы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей личности. Правильно подобранная тема активизирует стремление развиваться и социализироваться;
* *Самомотивируемо*. Степень выполнения задания прямо пропорционально степени увлеченности этим заданием.
* *Познавательно*. Дает возможность делать вывод на собственном опыте и на опыте других.
* *Продуктивно*. Результат собственной деятельности удовлетворяет учеников.

Чтобы проектная технология была успешна, преподавателю необходимо пробудить интерес учеников и побудить их к участию в проекте, а также подобрать такие слова, которые бы мотивировали на дальнейший успех и веру себя и собственные силы.

Что же для этого необходимо? Необходимо использовать различные виды проектов, а также взаимозаменять их для поддержания интереса учеников. Итак, виды проектных технологий бывают:

* *Исследовательские проекты.* Представляют собой четкую структуру работы с последующим результатом;
* *Творческие проекты*. Полная свобода действий и проявления креатива, исключая детализацию задания;
* *Информационные проекты*. Это проект, состоящий из большого пласта информации;
* *Игровые проекты.* Подразумевает применение ролей для решения учебной задачи;
* *Межпредметные проекты*. Охватывают несколько предметов, как правило два или три. Такой проект имеет точно сформированные задачи, а также определенные формы предоставления промежуточных и итоговых результатов;

Этапы, через которые необходимо пройти каждому учителю, решившемуся использовать социальные технологии для проведения занятия:

1. Преподаватель предоставляет своим ученикам возможность выбрать понравившуюся им тему.
2. Преподаватель вовлекает учеников в беседу. Дети аргументированно объясняют выбор темы и ее актуальность;
3. Преподаватель анализирует выбранную тему;
4. Преподаватель направляет и контролирует процесс поиска:

- для детей младшего и среднего возрастов формируется источники информации, которые находятся в дополнительных материалах;

-для детей старших классов поиск источников осуществляется самостоятельно, без контроля преподавателя;

Если выбранная тема оказалось сложной для понимая ученикам старшей школы, то в таком случае им тоже необходимо прибегнуть к списку источником информации, составленному учителем;

1. Преподаватель оказывает помощь в определении цели и этапов проекта;

В заключении можно сделать вывод, что использование проектной работы, как одного из методов способствующего развитию коммуникативных навыков на уровне иностранных языков, а также использование других проектов социальных технологий, помогают учителю разнообразить проектное обучение и сделать его увлекательным и захватывающим для учеников любого возраста.

**Технология творческих мастерских**

Творческая мастерская – это система обучения, которая была разработана преподавателями «Французской группы нового образования». У истоков этого движения стояли такие знаменитые психологи, как Поль Ланжевен, Анри Валлон, Жан Пиаже. Творческая мастерская – это ничто иное, как детально продуманная модель педагогической работы с учениками, которая подразумевает проведение занятия таким образом, чтобы ученики самостоятельно или коллективно пришли к выводу.

Главной целью такой технологии является обеспечение необходимых рабочих условий, которые влияют на личностное саморазвитие учеников. В основном, данная технология основана на формирование способов работы, а не на предоставлении готовой информации. Иными словами, ученики должны сами находить необходимую информацию через исследования и анализ материалов.

Основные принципы построения педагогической мастерской:

1. Основой педагогической мастерской является духовная деятельность, а именно слово.
2. Равноправие всех участников.
3. Отсутствие соперничества.
4. Пристальное внимание уделяется самому процессу, а не результату.
5. Взаимозаменяемость индивидуальной и коллективной работы. Такое чередование формирует продуктивную для работы атмосферу, а также чувство единения и взаимопонимания.
6. Отсутствие критики.

Технологические этапы построения мастерской имеют следующий порядок:

1. *Индукция.* Преподаватель настраивает на работу и сообщает проблему, которую требуется решить;
2. *Самостоятельная работа учеников*. Ученики формируют и высказывают предполагаемые решения;
3. *Коллективная работа учеников*. Ученики обмениваются своими идеями;
4. *Социализация*. Ученики анализируют работы друг друга, дают оценки, по возможности добавляют свои правки;
5. *«Разрыв».* Ученики сравнивают свои работы с информацией в видео, презентациях и аудио-текстах;
6. *Рефлексия*. Ученики оценивают результаты самостоятельной и коллективной работы;
7. *Панель*. Ученики и преподаватель обсуждают результаты занятия;

Снизу приводится пример проблемной ситуации, которую озвучивает учитель, используя технологию творческих мастерских, перед просмотром фильма об Ульяме Шекспире: *«Представьте, что у вас есть возможность поговорить с Шекспиром. Напишите 3 вопроса, получите ли вы ответы после видео».*

Также возможен и другой вариант: *«Просмотрите карту Лондона, проложите кратчайший маршрут от Хайд Парка до Трафалгарской площади, посетив максимальное количество достопримечательностей».*

Использование технологии творческих мастерских влияет на развитие учащихся, а также способствует развитию творческих навыков, коммуникативных навыков и гибкости мышления.

**Ролевая игра**

Ролевая игра – это педагогический метод обучения, главной целью которого является социализация личности, то есть ученик на собственном опыте «проживает» гипотетические ситуации. Ролевая игра является разновидностью социальных технологий, к которым часто обращается учитель, чтобы увеличить степень усвоения учебного материала. Еще одной важной характеристикой ролевой игры является то, что именно такой метод взаимодействия с детьми формирует социальное сознание ребенка, так как ребенок сопоставляет себя со взрослым человеком и перенимает его поведение и отношение в рамках специально созданных им условиях.

Ролевая игра – это форма моделирования ребенком социальных отношений. Например, это проявляется в импровизации и любых других действиях, не подчиненных жестким правилам, которые необходимо соблюдать. Но, несмотря на это, ученики должно вести себя в соответствии с ролями, которые они играют. В ролевых играх дети могут вести себя достаточно свободно. При это, следуя правилам данной технологии, они могут выстраивать различные взаимоотношения с тем, с кем посчитают нужным. Ключевым является то, что дети принимают решения абсолютно самостоятельно, при этом учатся находить компромиссы для дальнейшей совместной работы.

Так как ролевая игра подразумевает распределение ролей, то снизу будет приведен список разновидностей существующих ролей, которые принимают на себя дети в процессе общения:

* роль взрослого;
* роль профессии обобщенного типа;
* роль детей;
* роль этнографическая;
* роль семейная;
* роль сказочного характера;

Ни одна игра не обходится без правил. С их помощью ребенок испытывает радость от того, что действует верно и выигрывает. Игра с правилами формирует две необходимые способности у ребенка, которые могут ему пригодиться не только в школе, но и в повседневной жизни:

1. Выполнение правил тесно связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации;
2. Игра развивает коммуникативный навык;

**Какие же функции может выполнять ролевая игра?**

1. *Мотивационно-побудительную функцию.*

Ролевая игра стимулирует любопытство и желание исследовать неизведанное, а также, в виду тесного взаимодействия в процессе игры, ребенок может узнать больше о своем друге или однокласснике, так как человек по-настоящему проявляет свой характер только оказавшись в незнакомой ситуации;

1. *Обучающую функцию*. Такая форма педагогического взаимодействия способствует развитию речевых навыков.
2. *Воспитательная функция.* Взращивание таких качеств, как трудолюбие, отзывчивость, взаимопомощь и самостоятельность, а также умение проявлять инициативу и отстаивать свою точку зрения.
3. *Ориентирующую функцию.* Позволяет ученику временно исполнить роль другого человека. Это помогает увидеть себя с другой стороны и определить дальнейшие жизненные приоритеты.
4. *Компенсаторную функцию.* Все дети стремятся скорее стать взрослыми. Ролевая игра предоставляет им возможность реализовать свои желания и стать чуть взрослее, пусть даже вымышлено.

**Как же обучить детей использованию ролевых игр?**

На сегодняшний день школьники разных возрастов, начиная с младшего и заканчивая старшим, очень разобщены. Предметом, который способствует отдалению учеников друг от друга, а именно от общения, является интернет. Почти все свободное время они проводят в социальных сетях или просто исследуют просторы интернета. Это все приводит к тому, что дети теряют навык общения, поэтому не могут приобрести игровые умения в стенах школы.

В такой ситуации преподаватель должен оказать помощь ученикам и помочь им овладеть навыком командной игры.

**Принципы организации ролевых игр**

*1-й принцип:*

Для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, преподавателю необходимо начать играть вместе с ними.

Учитель не должен ждать, когда у учеников опытным путем накопится игровое умение. Он должен организовать процесс игры таким образом, чтобы ученики сразу стали использовать более сложные и инновационные способы построения игры.

*2-й принцип:*

Организация игры должна быть построена таким образом, чтобы сначала дети усваивали новый, более сложный способ построения игры. Но чтобы этого добиться, учителю необходимо исходить из количества учеников в группе. Практиковать такое желательно в небольших группах.

Как правило, дети более подвижны и уже с ранних лет проявляют стремление к совместной деятельности, поэтому с этого периода их проще вовлечь в командный игровой процесс. Нелегкой задачей оказывается объяснить детям правила игры, ибо они могут нарушать их или забывать во время игры. Таким образом любая ролевая игра может осуществляться без контроля преподавателя только в небольших группах.

*3-й принцип:*

При формировании игровых умений у ребенка учителю необходимо побудить ученика оценить игры в соответствии с его интересами и желаниями.

Ролевая игра всегда должна быть направлена на формирование самостоятельности принятия решений.

Использование ролевых игр позволяет ученикам улучшать свои коммуникативные навыки, а также развить эмоциональную память, которая влияет на развитие памяти. Кроме того, все ученики учатся самостоятельности и совершенствуют свои личностные качества.

**Кейс-технология**

Кейс-технология — это вид современной социальной технологии обучения, в основе которой лежит проблема и ее анализ. Кейс-технология является той технологией, которая соединяет в себе ранее перечисленные виды социальных технологий: ролевые игры, метод проектов и творческие мастерские. Что это значит?

Данная технология обучения не констатирует проблему, а позволяет ученикам самостоятельно определить ее, исходя из предоставляемой информации. Когда ученики поняли в чем заключается проблема описанного кейса, им необходимо самим найти решений этой проблемы.

Исходя из значения английского слова «case» - дело, случай, кейс-технология означает ни что иное, как совокупность учебно-методических материалов на различных носителях (печатных, аудио-, видео- и электронные материалы), которые выдаются студентам для индивидуальной работы.

Существуют следующие этапы работы с кейс-технологией:

* Самостоятельная работа с составляющими кейса: определение проблемы, альтернативы решения проблемы, рекомендуемые действия решения.
* Работа в небольших группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений.
* Презентация результатов небольшой группы на совместном обсуждении (в рамках класса, то есть учебной группы).

Кейсы готовятся учителем в так называемом пакете, включающем в себя:

1. Вводный кейс. Подробные сведения о проблеме, явлении, ситуации.
2. Информационный кейс. Детально изложенная дополнительная информация по проблеме.
3. Стратегический кейс. Развитие умения анализировать неизвестную среду и принятие мер по ее устранению.
4. Исследовательский кейс. Результат проведенного исследования предоставляется в форме изложения.
5. Тренинговый кейс. Упрочение и полное усвоение ранее используемых навыков.

Главным преимуществом использования кейс-технологии в образовательном процессе является то, что его можно использовать *дистанционно*. Не стоит забывать, что каждый ребенок индивидуален и к каждому необходимо подобрать своей темп обучения, будь то ускоренный или замедленный. Также стоит обратить внимание на то, что не все дети способны работать в коллективе на начальном этапе.

В таком случае преподаватель прибегает к:

* Предоставлению возможности работы с материалом, состоящего из гиперссылок;
* Предоставлению звукового сопровождения учебного материала;
* Предоставлению визуальной поддержки: яркие иллюстрации, схемы, текст с выделенными ключевыми пунктами, а также видео фрагменты и мультимедиа;

Только спустя время, после персональной подготовки, ученик с индивидуальным темпом обучения может стать чуть смелее и влиться в коллектив со своими идеями и мыслями.

Суть данной технологии состоит в постоянной социализации учеников, так как на каждом из этапов кейс-технологии им необходимо тесно взаимодействовать друг с другом, а также принимать общие решения и проводить творческую работу.

Использование кейс-технологии помогает улучшить умение анализировать сложившуюся ситуацию, оценивать альтернативы и определять наиболее подходящий вариант решения проблемы или ситуации. Если в период обучения такой подход применяется не однократно, то у учащихся вырабатывается устойчивый навык решения проблемы.

Подводя итоги всему вышеизложенному, можно заключить, что современные социальные технологии являются неотъемлемой частью любого обучения и вызывают симпатию у детей разных возрастов.

Социальные технологии обеспечивают:

* Психологический комфорт (отсутствие страха и желание обсудить проблематичные ситуации в классе);
* Социализацию (развитие коммуникативных навыков);
* Деятельный подход (проявление творческих навыков и развитие креативного мышления);
* Развитие разного рода компетенций (прагматическая, когнитивная, информационная и социальная компетенции, которые обеспечивают становление всесторонне развитой личности);
* Решение неординарных задач и готовность проявить себя частью команды.

Важность социальной технологии обучения очевидна и неоспорима, так как она решает три главные задачи обучения: развивает образовывает и воспитывает. Кроме этого, использование социальных технологий усиливает мотивации и повышает интерес к изучению предмета, стимулируя учащихся на проявление коммуникативной активности, развитие навыков и умений самостоятельной работы, креативного мышления. В совокупности всех данных факторов социальные технологии обучения необходимо отнести к неотъемлемому методу преподавания на занятиях сегодня.