

# ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Савельева М.Г., к.п.н., доцент, УдГУ

---

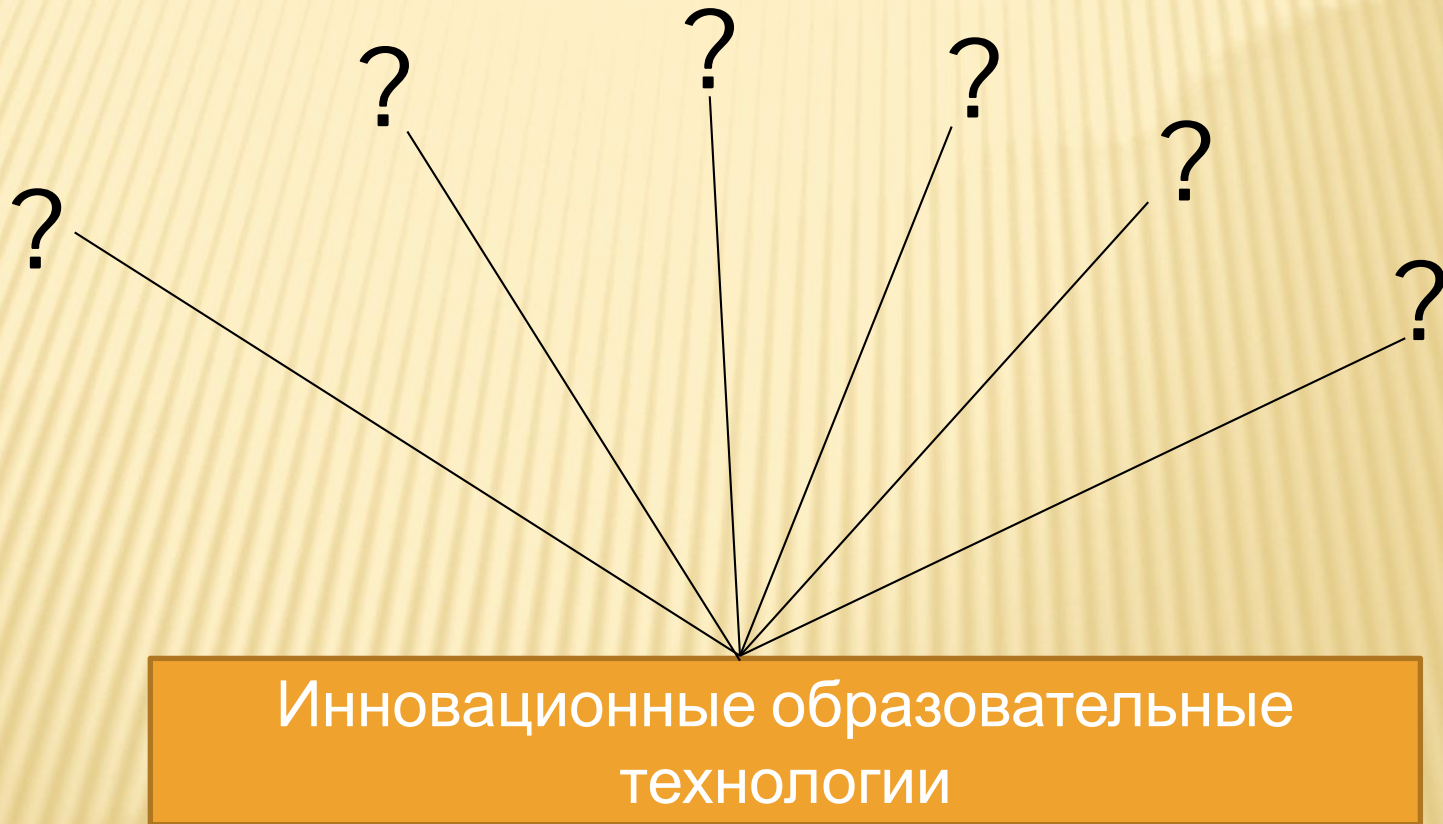
# АКТУАЛИЗИРУЮЩИЕ ЗАДАНИЯ

- ? Придумайте синонимичный ряд к понятию «инновационные технологии»
- ? Таблица З-Х-У

Знаю	Применяю	Хочу узнать	Узнал	Буду использовать

# АКТУАЛИЗИРУЮЩИЕ ЗАДАНИЯ

? «Дерево предсказаний»



# Образовательная экосистема 21-го века

Отвечают на вопрос «Зачем?»

Мотивируют

Запускают образовательный процесс

Теоретически обосновывает образовательный процесс

Поддерживает образовательный процесс

Предоставляет новые возможности

**ЦЕННОСТИ**

**Педагогика**

**Содержание**

**Технология**

Практико-ориентированно, даётся в контексте конкретной социокультурной ситуации

Система должна непрерывно обновляться

---

**ПОЧЕМУ ТЕХНОЛОГИИ ПРИШЛИ  
В ОБРАЗОВАНИЕ?**

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД В ОБРАЗОВАНИИ

---

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве

- ? Образование становится массовым производственным процессом
- ? Стандартизация системы контроля качества образовательных результатов
- ? Предметно-информационный подход (чему учить) сменяется системно-деятельностным (как учить)
- ? Изменение контингента учащихся, их когнитивных и личностных качеств

# НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ СТУДЕНТОВ – ПОКОЛЕНИЕ «Z»

---

1. Не прогнозируют последствия своих действий и риски;
2. Приучены не к конспектированию и чтению учебников, а к поиску информации в Интернете и выполнению тестовых заданий, основанных на принципе «угадай-ка»;
3. Живому контакту предпочитают виртуальное общение в социальных сетях, не умеют вслух выражать свои мысли;.



4. Готовы перерабатывать информацию короткими порциями, представленную легко, доступно и наглядно.
5. Преобладает «клиповое» мышление, информация имеет достаточно прикладной смысл, но поверхностное значение («иметь об этом представление»);
6. Ждут положительное подкрепление за малейшее достижение.



# ЭВОЛЮЦИЯ ПОНЯТИЯ «ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ»

1. 40-е гг. – сер. 50-х гг. XX века – применение аудиовизуальных средств в учебном процессе
2. сер. 50-х гг. – 60-е гг. XX века – программированное обучение
3. 70-е гг. XX века – появление термина «Педагогическая технология»
4. нач. 80-х гг. XX века – создание компьютерных и информационных технологий обучения

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ** – ЭТО СТРОГО НАУЧНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ТОЧНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ГАРАНТИРУЮЩИХ УСПЕХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ (В.П. БЕСПАЛЬКО)

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ** – ЭТО ОПИСАНИЕ ПРОЦЕССА ДОСТИЖЕНИЙ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ (И.П. ВОЛКОВ)

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ** – ЭТО ПРОДУМАННАЯ ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ МОДЕЛЬ СОВМЕСТНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ПРОЕКТИРОВАНИЮ, ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА С БЕЗУСЛОВНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ КОМФОРТНЫХ УСЛОВИЙ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И УЧИТЕЛЯ (В.М. МОНАХОВ)

# Образовательная технология

**Образовательная технология (технология в сфере образования) – это совокупность научно и практически обоснованных методов для достижения желаемого результата в любой области образования.**

**Понятие «образовательная технология» представляется несколько более широким, чем «педагогическая технология» (для педагогических процессов), ибо образование включает, кроме педагогических, еще и социальные, социально-политические, управленческие, культурологические, психолого-педагогические, медико-педагогические, экономические и другие**

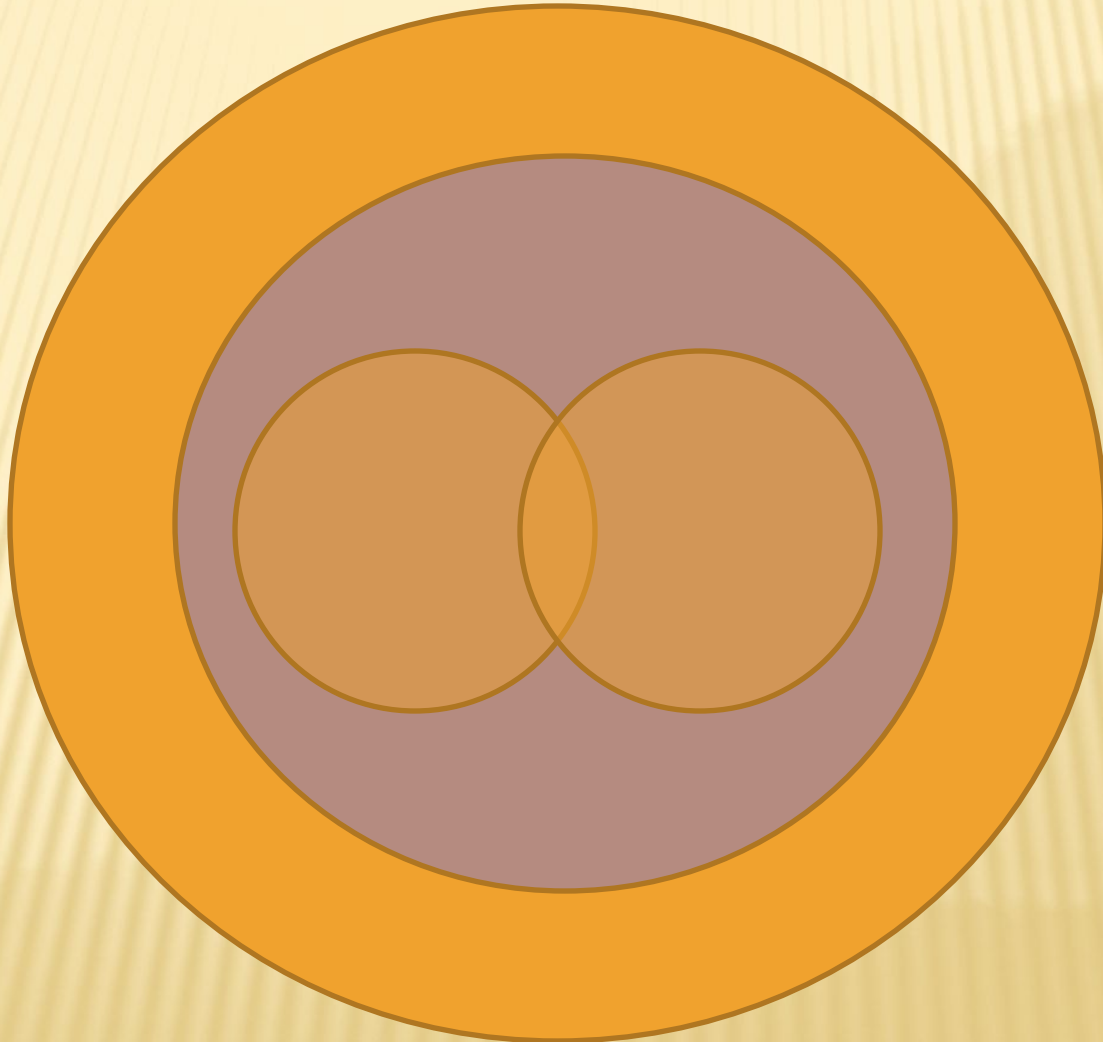
# ВАРИАНТЫ СООТНОШЕНИЯ ПОНЯТИЙ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ» И «ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ»

ОТ - ....

ПТ - ....

ТО - ....

ТВ - ....



**Аспекты  
педагогической  
технологии**

```
graph TD; A[Аспекты педагогической технологии] --> B[Процессуально-описательный]; A --> C[Научный]; A --> D[Процессуально-действенный];
```

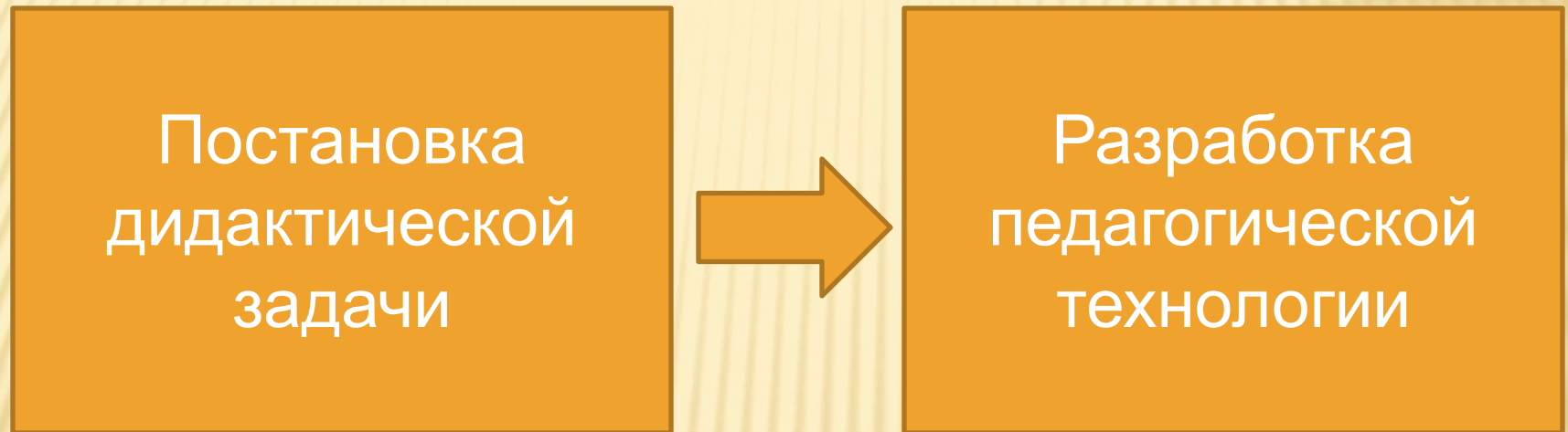
**Процессуально-  
описательный**

**Научный**

**Процессуально-  
действенный**

# ПОСТАНОВКА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ЗАДАЧИ – РАЗРАБОТКА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

---



Что включает в себя постановка дидактической задачи?

Откуда она берется?

# СМЫСЛ ТЕРМИНА «ТЕХНОЛОГИЯ»

1. Технология как любой педагогический процесс
1. Искусство педагога, педагогическая техника
1. Алгоритмическая парадигма (блочно-модульные, игровые, проектные и др. технологии)
1. Вероятностная парадигма (технологии личностно-ориентированного, индивидуально-ориентированного образования)

# ОСНОВНЫЕ КАЧЕСТВА СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость
- Концептуальность



# В ЧЕМ ОТЛИЧИЕ ТЕХНОЛОГИИ ОТ МЕТОДИКИ?

---

1. ПТ основана на закономерностях учебного процесса как результате научного познания, а методика опирается на эмпирический опыт, мастерство и искусство преподавателя
  
1. ПТ отличается отсутствием многих «если»... Она ориентируется на заданный, а не на предполагаемый результат

# Структура педагогической технологии

---

1. Название технологии, отражающее главную решаемую проблему
2. Целевые ориентации технологии (модель развития ученика)
3. Концептуальная основа (идеи, принципы)
4. Содержание деятельности преподавателя и обучающихся (объем, содержание, структура планов, материалов, программ)
5. Процессуальная характеристика (методические особенности, алгоритм деятельности, организационные формы обучения)
6. Учебно-методическое обеспечение (пособия, дидактические материалы, диагностический инструментарий)

# УРОВНИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

---

1. Общепедагогический (ПТ = ПС)

1. Частно-методический (предметный)  
(ПТ = ЧМ)

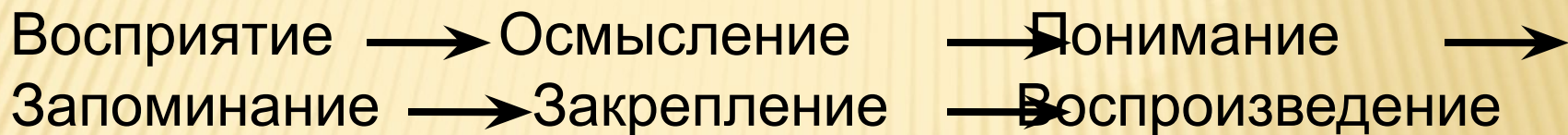
3. Локальный (модульный): решение частных задач – технология повторения, технология самостоятельной работы

# МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ

---

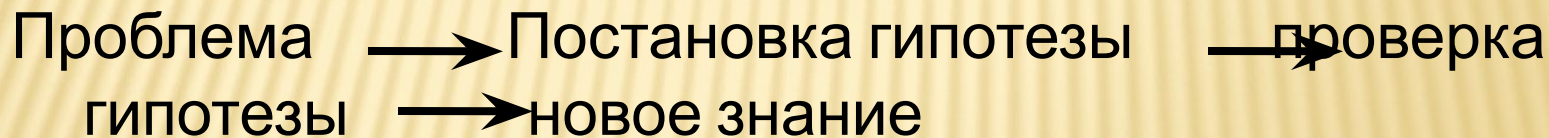
## 1. Получение готового знания

(репродуктивное обучение)



## 2. Открытие нового знания

(продуктивное, активное обучение)



В ЧЕМ ОТЛИЧИЕ ИННОВАЦИОННЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ  
ОТ ТРАДИЦИОННЫХ?

# ЭЛЕМЕНТЫ ИННОВАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Элементы	Как связаны с решением задач современного высшего образования
1. Формирование в учебном процессе позиции «студент – субъект образования»	
2. Овладение студентами способностью к самоопределению в учебном процессе	
3. Структурирование содержания на модульной основе	
4. Использование работы в малых группах	
5. Обучение способам разрешения проблем	
6. Использование приемов самооценки результатов обучения, овладение рефлексивной культурой	

# ТИПЫ ИННОВАЦИОННЫХ ПОДХОДОВ К ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ

---

1. РАДИКАЛЬНЫЕ (ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ СЕТЬ, ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ, ВИРТУАЛЬНЫЕ СЕМИНАРЫ)
2. КОМБИНАТОРНЫЕ (ЛЕКЦИЯ - ДИАЛОГ)
3. МОДИФИЦИРУЮЩИЕ (УЛУЧШЕНИЕ ИМЕЮЩЕЙСЯ МЕТОДИКИ БЕЗ СУЩЕСТВЕННОГО ИЗМЕНЕНИЯ)

# ИННОВАЦИОННЫЕ МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ

---

1. **СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ РЕПРОДУКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ** (ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННОЕ ОБУЧЕНИЕ, БРИГАДНО-ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ)
2. **ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЕ ОБУЧЕНИЕ** (ПОИСК ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ПРИКЛАДНЫХ ПРАКТИЧЕСКИХ СВЕДЕНИИ, РАЗРАБОТКА НОВЫХ КОНЦЕПЦИЙ СПОСОБОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)
3. **МОДЕЛЬ УЧЕБНОЙ ДИСКУССИИ** (ОБМЕН ЗНАНИЯМИ)
4. **ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ** (ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ, ТРЕНИНГИ И ТД.)



# Компоненты интерактивного конструкта

**ПРОСТРАНСТВО**  
**СТРУКТУРА**

**НАГЛЯДНОСТЬ**  
**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**

**РФ** – ФРОНТАЛЬНАЯ РАБОТА  
(ПОЛУЧЕНИЕ НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ) → **ЗНАНИЕ**

**РИ** – ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА  
(КОНТРОЛЬ УСВОЕНИЯ) → **ПОНИМАНИЕ**

**РП** – ПАРНАЯ РАБОТА  
(ЗАКРЕПЛЕНИЕ, ВЗАИМООБУЧЕНИЕ) → **ПРИМЕНЕНИЕ**

**РМГ** – РАБОТА В МАЛЫХ ГРУППАХ  
(СОТРУДНИЧЕСТВО, ВЗАИМОДОПОЛЬНЕНИЕ) →  
**АНАЛИЗ**

**РУГ** – РАБОТА В УЧЕБНОЙ ГРУППЕ  
(ЛИДЕРСТВО, ТВОРЧЕСТВО) → **СУЖДЕНИЕ**

---

***ПОЧЕМУ ВОЗНИКЛА НЕОБХОДИМОСТЬ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ  
ПРОЦЕССЕ ВУЗА ИНТЕРАКТИВНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ?***

# ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СТАНДАРТЫ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ (ФГОС ВПО)

---

- ? **Компетентностный подход**
- ? Модульная система организации образовательных курсов
- ? Представление учебного времени в условных единицах (ECTS)
- ? Увеличение объема и роли самостоятельной работы студентов
- ? **Широкое применение активных методов обучения**
- ? Широкий спектр оценочных средств

---

***В ЧЕМ ОТЛИЧИЕ АКТИВНЫХ И  
ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
ОБУЧЕНИЯ?***

**МЫ СКЛОННЫ ЗАПОМИНАТЬ**

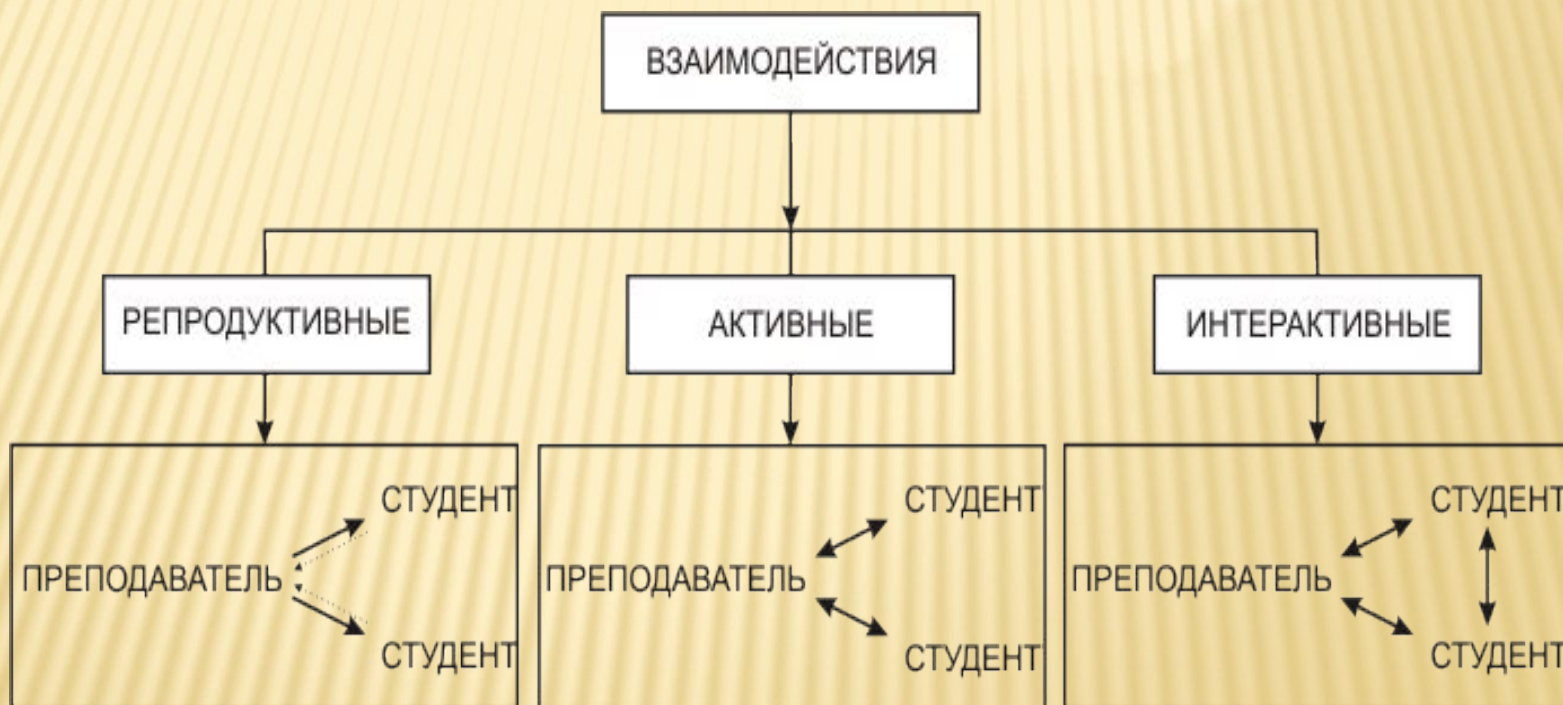
**СТЕПЕНЬ ВОВЛЕЧЕННОСТИ  
УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕСС  
ПОЗНАНИЯ**



---

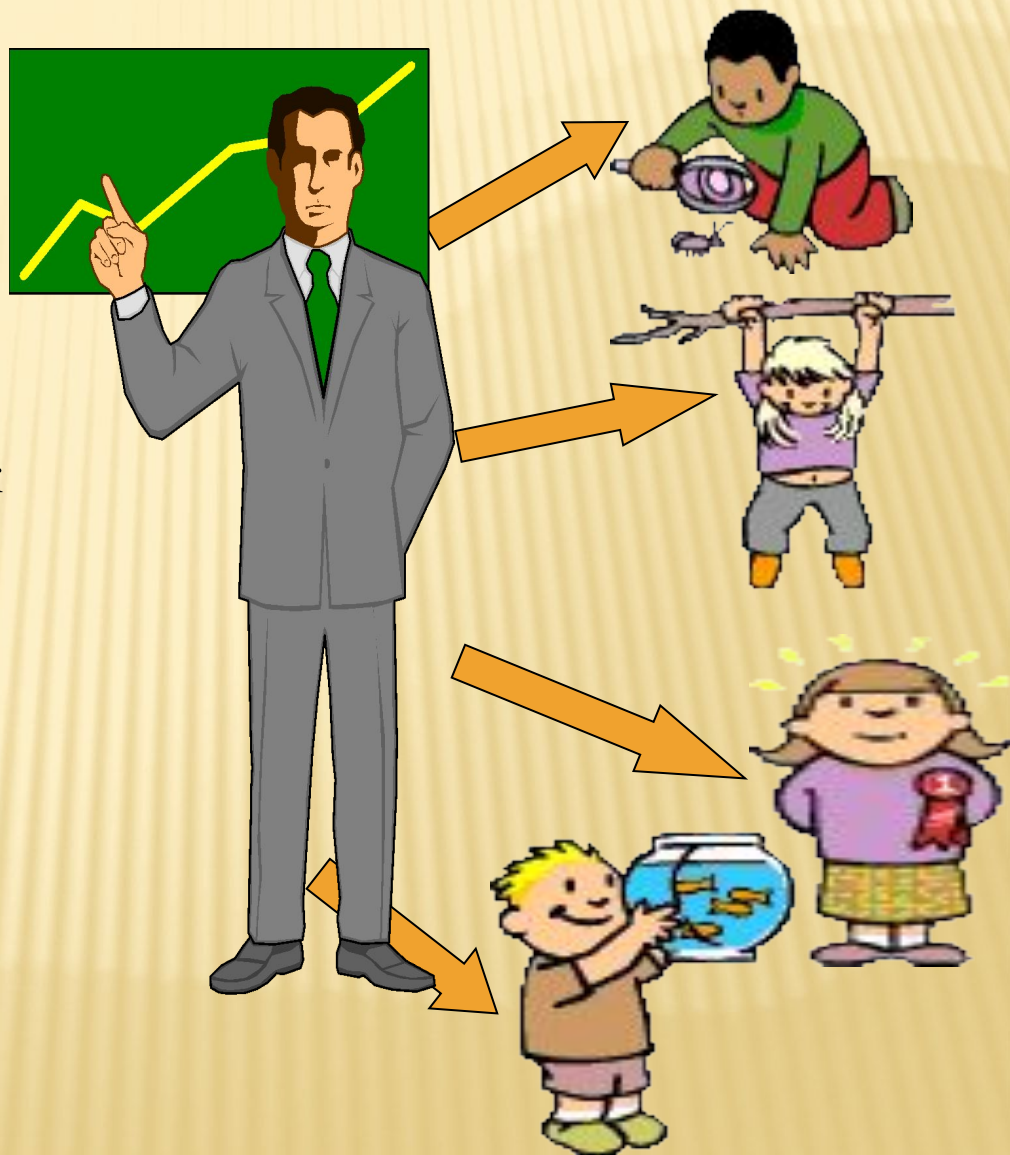
***НА ЧЕМ ОСНОВАНА РЕАЛИЗАЦИЯ АКТИВНЫХ  
И ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ?***

# ВИДЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ И СТУДЕНТОВ В РАЗЛИЧНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ



# Репродуктивные технологии

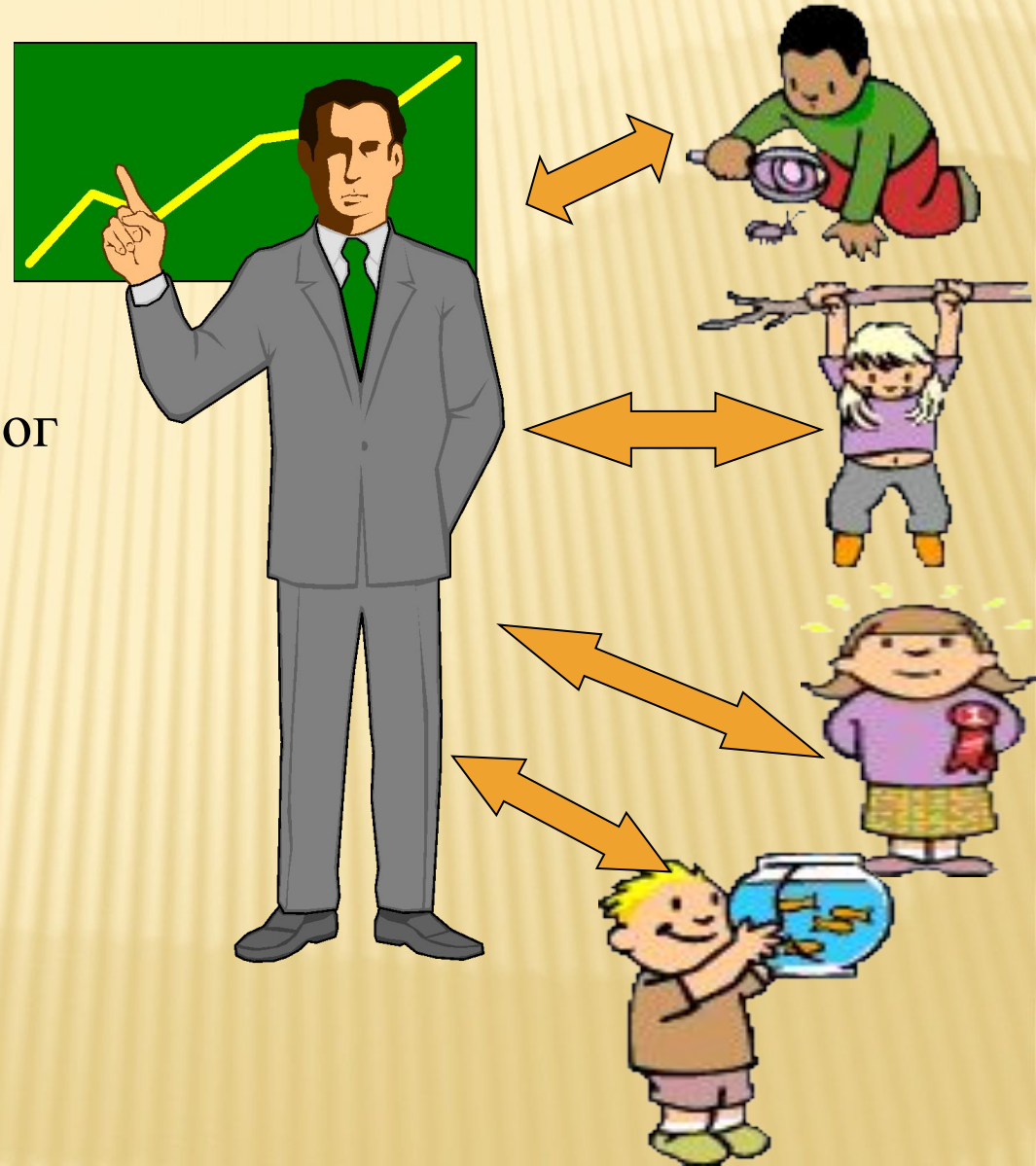
Учащийся выступает в роли "объекта" обучения, должен усвоить и воспроизвести материал, который передается ему педагогом – источником правильных знаний. Обычно это происходит при применении таких методов, как лекция-монолог, чтение, демонстрация и опрос обучающихся; однонаправленное воспроизводство информации студентом для преподавателя.





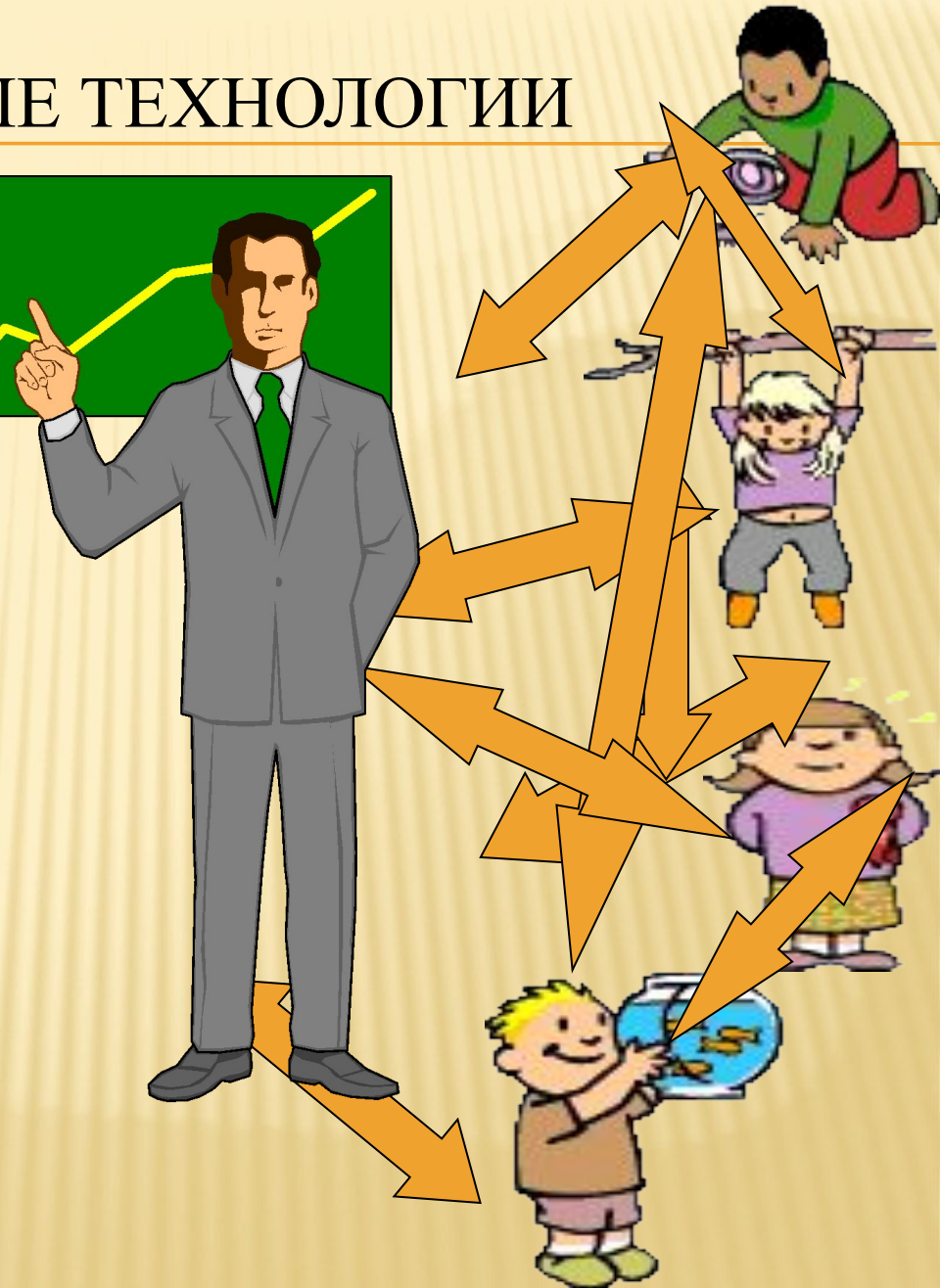
# АКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Обучающийся является "субъектом" обучения, выполняет творческие задания, вступает в диалог с преподавателем.  
Основные методы: дискуссии, игры, разбор ситуаций.

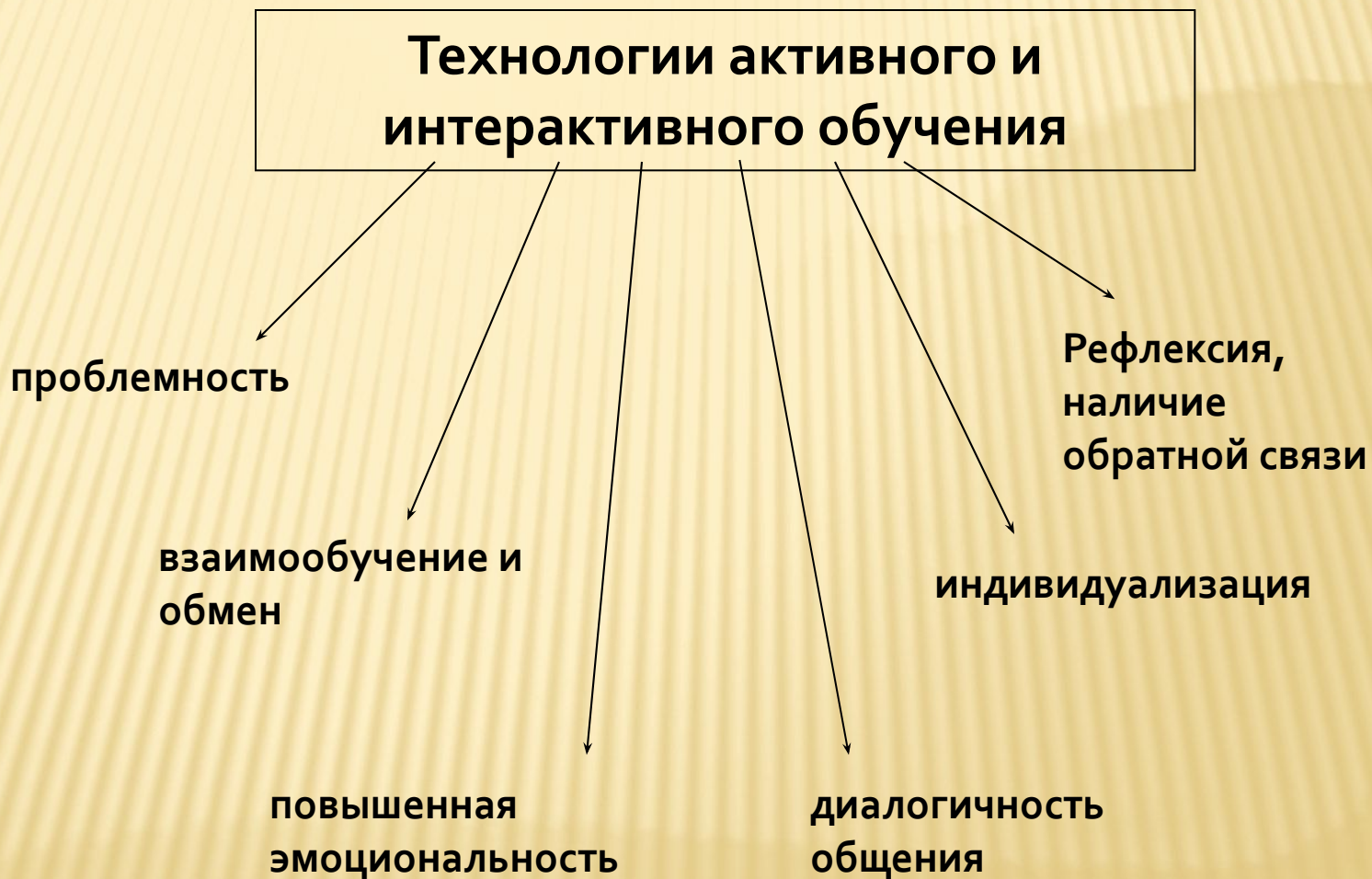


# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Термины "интерактивные методы", "интерактивное обучение" пришли к нам из английского языка ("interactive": "inter" означает "между", "меж"; "active" – от "act" – действовать, действие). Таким образом, термин "интерактивное обучение" – обучение, построенное на взаимодействии. Это и есть сущность интерактивных технологий: **обучение происходит во взаимодействии всех обучающихся, включая педагога.**



# ПРИЗНАКИ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ



---

***ВОЗМОЖНОСТИ АКТИВНЫХ И  
ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В КОНТЕКСТЕ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ  
ПО РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ВПО***

- ? инструменты формирования общекультурных и профессиональных компетенций
- ? инструменты контрольно-оценочной деятельности преподавателя

***КАКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ОТНОСЯТСЯ К  
РЕПРОДУКТИВНЫМ, АКТИВНЫМ И  
ИНТЕРАКТИВНЫМ?***

## **Информирующая стратегия:**

- ? Лекция с элементами эвристической беседы
- ? Лекция-дискуссия
- ? Лекция с обратной связью
- ? Лекция-консультация

## **Проблемно-дискуссионная стратегия:**

- ? Дискуссия (дебаты)
- ? Модерация (мозговой штурм, точечные вопросы и т.д.)
- ? Кейс-метод

## **Игровая стратегия:**

- ? Ролевая, деловая игра, тренинг, мастер-класс

# АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

## НЕИМИТАЦИОННЫЕ

Проблемные лекции

Проблемные семинары

Тематические дискуссии

Мозговая атака  
(штурм, эстафета)

МАСТАК-технология

Групповая консультация

Педагогические  
игровые упражнения

Презентация

Олимпиада

Научно-практическая  
конференция

Лабораторные опыты

## ИМИТАЦИОННЫЕ

### НЕИГРОВЫЕ

Имитационные  
упражнения

Групповой  
тренинг

Индивидуальный  
тренаж

Учебный тренажер

Автоматизированные  
обучающие системы  
(АОС)

Ситуационные  
методы  
(case study)

Кейс-технологии

Анализ  
конкретных ситуаций

### ИГРОВЫЕ

Разыгрывание  
ролей

Деловые  
игры

Игровое  
проектирование

Игровые занятия на  
машинных моделях

Искусственные  
образовательные среды

Компьютерные  
деловые игры

Учебные

Полноформатные

Блиц-игры

Мини-игры

Проектировочные

Исследовательские

Оргдеятельностные  
игры

Поисково-  
апробационные

Иновационные

**Примеры использования  
активных  
и интерактивных  
технологий на занятиях**



Методы коллективного генерирования идей и конструктивной их проработки в целях решения проблемы



- Мозговая атака
- Мозговой штурм
- Мозговая эстафета

## Этапы решения проблемы:

- генерация идей;
- конструктивная критика и проработка предложенных идей с целью отбора наилучших;
- проектирование решений на основе отобранных идей.

# СИТУАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ (CASE STUDY)

<b>Анализ конкретных ситуаций</b>	Предполагает анализ обучающимися предложенной <i>конкретной ситуации</i> , как совокупности фактов и данных, определяющих то или иное явление, имевшее место в практике
<b>Кейс-технология</b>	Включает порядок рассмотрения, анализа кейса, поиск решения, выработку экспертной оценки, опирающейся на определенные критерии. <i>Кейс</i> – разновидность производственной или экономической ситуации, специально сформулированной преподавателем для анализа, решения, оценки обучающимися

# КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ

---

## По форме представления:

- ✓ Печатные
- ✓ Видео

## По объему печатной информации:

- ✓ Большие (10-50 и более стр.)
- ✓ Средние (3-10 стр.)
- ✓ Малые (1-3 стр.)
- ✓ Мини (0,25 стр.)

# МЕТОДЫ ИГРОВОГО СОЦИАЛЬНОГО ИМИТАЦИОННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ (ИСИМ)

<b>Вид метода ИСИМ</b>	<b>Специфические особенности</b>
Деловые игры	Применяются с целью дать практику принятия решений в условиях, приближенных к реальным. В оценке результатов игры преобладает фактор качества принятых решений
Разыгрывание ролей (ролевые игры)	Учебные цели и система оценки результатов в основном ориентированы на качество «исполнения» игровых ролей
Игровое проектирование	Учебные цели и система оценки деятельности в основном ориентированы на качество выполнения конкретного проекта и представления результатов проектирования

---

***КАК РЕАЛИЗОВАТЬ АКТИВНЫЕ И  
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА  
РАЗНЫХ ВИДАХ ЗАНЯТИЙ?***

# РЕКОМЕНДУЕМЫЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПО ВИДАМ ЗАНЯТИЙ

## Лекционные занятия

- Проблемные лекции
- Педагогические игровые упражнения

## Практические занятия

- МАСТАК-технология
- Тематические дискуссии
- Педагогические игровые упражнения
- Презентация
- Олимпиада
- Научно-практическая конференция
- Имитационные упражнения
- Групповой тренинг
- Ситуационные методы (анализ конкретных ситуаций, кейс-технологии)
- Разыгрывание ролей
- Деловые игры
- Игровое проектирование

# РЕКОМЕНДУЕМЫЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПО ВИДАМ ЗАНЯТИЙ

## **Семинарские занятия**

- Проблемные семинары
- Тематические дискуссии
- Мозговая атака (штурм, эстафета)
- Презентация
- Ситуационные методы (анализ конкретных ситуаций)

## **Лабораторные работы и деловые игры**

- Учебные деловые игры
- Индивидуальный тренаж (учебный тренажер, автоматизированные обучающие системы)
- Игровые занятия на машинных моделях (искусственные образовательные среды, компьютерные деловые игры)
- Лабораторные опыты

## ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ:

### ~~ПРОБЛЕМНЫЕ ЛЕКЦИИ, ПРОБЛЕМНЫЕ СЕМИНАРЫ~~

Традиционное  
обучение



«Школа памяти»

Проблемное  
обучение



«Школа мышления»

**Проблемное обучение** представляет собой способ организации активного взаимодействия обучающихся с проблемно представленным содержанием обучения, мотивирующим познавательную деятельность обучающихся.

«**Проблема**» может быть сформулирована на основе материалов истории науки, социальной практики, в контексте предстоящей профессиональной деятельности



# ПРОБЛЕМНЫЕ ЛЕКЦИИ И СЕМИНАРЫ

## Проблемная лекция

Важнейшим показателем «проблемности» лекции является **наличие познавательной проблемы**. Лекция характеризуется **проблемным изложением материала**: преподаватель ставит вопрос или формулирует проблемную задачу и показывает варианты ответов или способов решения, а студенты наблюдают за поиском и определяют свое отношение к полученному материалу.

## Проблемный семинар

Важнейшим показателем «проблемности» семинара является **наличие познавательной проблемы**. Семинар предполагает **активное вовлечение студентов в процесс обсуждения и решения поставленной проблемы**, процесс поиска решения направляется и контролируется преподавателем.

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОБЛЕМНЫХ ЛЕКЦИЙ И СЕМИНАРОВ

## Проблемная лекция

- 1. Перечень «проблемных» вопросов для рассмотрения и последующего обсуждения (и их временной регламент);*
- 2. Наглядные пособия (слайды, раздаточные материалы), отражающие не только теоретические положения дисциплины, но и фактографические данные, иллюстрирующие реальную практику в рассматриваемой области);*
- 3. Подборка актуальных статей, материалов для рефлексивного чтения*

## Проблемный семинар

- 1. Перечень «проблемных» вопросов для дискуссии и способ организации дискуссии;*
- 2. Перечень практических заданий обучающимся по подготовке к семинару и требования к представлению результатов их выполнения;*
- 3. Перечень рекомендуемых информационных источников;*
- 4. Подборка актуальных статей, материалов для рефлексивного чтения*

# КОНТУРНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА «ШАГ В НАУКУ»<sup>1</sup>

---

Задачи деловой игры:

- ознакомление студентов с возможностями и механизмом осуществления научно-исследовательской работы в вузе;
- получение студентами первичных навыков выполнения научно-исследовательских работ;
- развитие взаимодействия с преподавателями кафедры, факультета в рамках НИРС

---

<sup>1</sup> Зарукина Е.В. Методы активизации научно-исследовательской работы студентов в вузе // Совершенствование учебно-методической работы в университете в условиях перехода на двухуровневую подготовку: материалы учебно-методической конференции 6-7 февраля 2008 г. – СПб.: СПбГИЭУ, 2008. – с.126-130

# УЧАСТНИКИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ И ИХ РОЛЕВЫЕ ФУНКЦИИ

Участники	Ролевые функции
Студенты (I-III курсов)	Проектные команды по 3-5 человек
Преподаватели кафедр, ответственные за НИРС	Представители организаций, финансирующих научные разработки (например, Министерство образования и науки РФ, региональное Правительство и т.п.)
Аспиранты кафедр, студенты старших курсов, имеющие опыт участия в научно-исследовательской деятельности	Научные консультанты

# ФОРМА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РАЗРАБОТАННЫХ РЕШЕНИЙ

Команда № <input type="text"/>	Состав команды:
Название проекта	
Обоснование проекта	
□ Актуальность проблемы	
□ Анализ существующего опыта решения проблемы	
□ Предлагаемые пути решения проблемы, цели и задачи проекта	
□ Ожидаемый результат	