

## Современные педагогические технологии

### *тезаурус*

**Технология** – это продуманная система воплощения цели в конкретный предмет или действие.

**Педагогическая технология** – техника реализации учебного процесса (В.П. Беспалько).

**Педагогические технологии** – это:

- совокупность приёмов – область педагогического знания, отражающего характеристики глубинных процессов педагогической деятельности, особенности их взаимодействия, управление которыми обеспечивает необходимую эффективность учебно-воспитательного процесса;
- совокупность форм, методов, приёмов и средств передачи социального опыта, учебного материала, а также техническое оснащение этого процесса;
- совокупность способов организации учебно-познавательного процесса или последовательность определённых действий, операций, связанных с конкретной деятельностью педагога и направленных на достижение поставленных целей (технологическая цепочка).

### **Информационно-коммуникационная технология**

Применение ИКТ способствует достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой, а также представить имеющийся опыт и выявить его результативность.

Достижение заявленной выше цели планируется через реализацию следующих задач:

- использовать информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе;
- сформировать у обучающихся устойчивый интерес и стремление к самообразованию;
- формировать и развивать коммуникативную компетенцию;
- направить усилия на создание условий для формирования положительной мотивации к учению;
- дать обучающимся знания, определяющие их свободный, осмысленный выбор жизненного пути.

### **Технология развития критического мышления**

Что понимается под критическим мышлением? Критическое мышление – тот тип мышления, который помогает критически относиться к любым утверждениям, не принимать ничего на веру без доказательств, но быть при этом открытым новым идеям, методам. Критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения. Критическое мышление, таким образом, по сути – некоторая тавтология, синоним качественного мышления.

#### Некоторые методические приёмы развития критического мышления:

##### 1. Приём «Кластер».

Кластер (от англ. «скопление, пучок, рой») – это графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними. Кластер представляет собой изображение, способствующее систематизации и обобщению учебного материала. Кластер можно составлять индивидуально, в группах или всем классом. Этот приём позволяет обучающимся свободно размышлять над какой-либо темой, дает доступ

к собственным знаниям, пониманию или представлениям об определенной теме, а также развивает память и пространственное мышление.

## 2. Мозговой штурм.

Мозговой штурм – поток вопросов и ответов или предложений и идей по заданной теме, при котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма.

## 3. Интеллектуальная разминка.

## 4. Приём «Составление синквейнов».

Синквейн (от француз. «пять») – стихотворение из 5 строк на заданную тему, составляемое по определенным правилам.

## 5. Метод контрольных вопросов.

## 6. Приём «Взаимоопрос».

## 7. Приём «Перепутанные логические цепочки».

## 8. Приём «Перекрёстная дискуссия».

### ***Проектная технология***

Чрезвычайно важно показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Для этого необходима проблема, взятая из реальной жизни, знакомая и значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания, новые знания, которые еще предстоит приобрести. Педагог может подсказать источники информации, а может просто направить мысль обучающихся в нужном направлении для самостоятельного поиска. Но в результате они должны самостоятельно и совместными усилиями решить проблему, применив необходимые знания подчас из разных областей, получить реальный и ощутимый результат. Вся работа над проблемой, таким образом, приобретает контуры проектной деятельности.

Цель технологии – стимулировать интерес обучающихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и, через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.

Суть проектной методики заключается в том, что обучающийся сам должен активно участвовать в получении знаний. Проектная технология – это практические творческие задания, требующие от обучающихся их применение для решения проблемных заданий, знания материала на данный исторический этап. Являясь исследовательским методом, она учит анализировать конкретную историческую проблему или задачу, создавшуюся на определенном этапе развития общества. Овладевая культурой проектирования, обучающийся приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач.

### ***Технология проблемного обучения***

Под проблемным обучением понимается такая организация занятий, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей. Технология проблемного обучения предполагает организацию под руководством педагога самостоятельной поисковой деятельности обучающихся по решению учебных проблем, в ходе которых у обучающихся формируются новые знания, умения и навыки, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление и другие личностно значимые качества.

В качестве проблемных заданий могут выступать учебные задачи, вопросы, практические задания и т. п. Однако нельзя смешивать проблемное задание и проблемную

ситуацию. Проблемное задание само по себе не является проблемной ситуацией, оно может вызвать проблемную ситуацию лишь при определенных условиях. Одна и та же проблемная ситуация может быть вызвана различными типами заданий. В общем виде технология проблемного обучения состоит в том, что перед обучающимися ставится проблема и они, при непосредственном участии педагога или самостоятельно, исследуют пути и способы ее решения, т. е. строят гипотезу, намечают и обсуждают способы проверки ее истинности, аргументируют, проводят эксперименты, наблюдения, анализируют их результаты, рассуждают, доказывают.

По степени познавательной самостоятельности обучающихся проблемное обучение осуществляется в трех основных формах: проблемного изложения, частично-поисковой деятельности и самостоятельной исследовательской деятельности.

### *Технология развивающего обучения –*

это способ организации учебного процесса (учебно-воспитательной деятельности), ориентированный на потенциальные возможности обучающегося и его всестороннее, полноценное развитие.

Цель данной технологии: развитие личности и ее способностей.

Сущность: ориентация на потенциальные возможности обучающегося и их реализацию.

Механизм: вовлечение обучающихся в различные виды деятельности.

Принципы, лежащие в основе технологии развивающего обучения:

- вне деятельности нет развития;
- знание обучающимися их собственных возможностей и результатов обучения – обязательные условия их дальнейшего психического развития;
- обучающийся становится субъектом учебной деятельности лишь на основе таких личностных самообразований, как активность, самостоятельность и общение.

Организация развивающего обучения:

1. Психологический комфорт на занятии.
  2. Творческие задания составляют основу учебной деятельности обучающихся с первого занятия до последнего по конкретной теме.
  3. Усвоению подлежит не вся информация, а только теоретические закономерности – общенаучные, общепредметные и тематические понятия.
  4. Теоретические закономерности не предлагаются обучающимся в готовом виде, а формулируются через существенные признаки обучающимися самостоятельно или с помощью педагога в процессе анализа и систематизации научной информации, решения проблем, проведения исследований и экспертиз, проектной и прогностической деятельности.
  5. Выполнение творческих заданий и работ осуществляется с помощью алгоритмов, часть из которых разрабатывается самими обучающимися и в последующей учебной деятельности.
  6. Структура учебного материала составлена таким образом, что в процессе изучения новых тем происходит развитие основных – общенаучных и общепредметных понятий ранее изученных тем.
  7. В процессе образования обучающиеся постепенно осваивают методы научной творческой деятельности.
  8. Освоение нового метода и технологии творческой деятельности на первом этапе осуществляется в групповой форме, затем через парную работу постепенно переходит в индивидуальную форму работы.
  9. Контроль и анализ результатов образования по теме включают в себя не только теоретические закономерности, но и методы и технологии творческой деятельности, анализ самого процесса деятельности на теоретическом, методологическом уровнях, а также составление заданий самостоятельно.
-

### ***\*Игровые технологии***

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение человеческого опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления.

#### Виды игровых технологий:

1. По области деятельности.
  - Физические
  - Интеллектуальные
  - Трудовые
  - Социальные
  - Психологические
2. По характеру педагогического процесса.
  - Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие
  - Познавательные, воспитательные и развивающие
  - Репродуктивные, продуктивные, творческие
  - Коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические и др.
3. По целевой ориентации.
  - Дидактические (расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных навыков и умений, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных навыков и умений; развитие трудовых навыков)
  - Воспитывающие (воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, коммуникативности, общительности)
  - Развивающие (развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии; развитие воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности)
  - Социализирующие (приобщение к нормам и ценностям; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению, психотерапия)
4. По характеру игровой методики.
  - Предметные
  - Сюжетные
  - Ролевые
  - Деловые
  - Иммитационные
  - Игры-драматизации
5. По предметной области.
  - Математические
  - Литературные
  - Физические
  - И т.д. по всем предметам
6. По специфике игровой среды.
  - Игры с предметами и без

- Настольные
- Комнатные
- Уличные
- На местности
- Компьютерные и с ТОО
- С различными средствами передвижения

### **\*\*Здоровьесберегающие технологии –**

это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития.

Цель здоровьесберегающих образовательных технологий – обеспечить обучающимся возможность сохранения здоровья за период обучения, сформировать необходимые знания, умения и навыки не только общеобразовательного характера, но и здорового образа жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.

Виды здоровьесберегающих технологий:

#### 1. Технологии сохранения и стимулирования здоровья

- Ритмопластика
- Релаксация
- Динамические паузы (напр., физкультминутки, гимнастика для глаз, дыхательная гимнастика)
- Технологии эстетической направленности (напр., походы в музеи, театры, рисование)
- Спортивные и подвижные игры

#### 2. Технологии обучения здоровому образу жизни

- Физкультурное занятие
- Коммуникативные игры
- Точечный самомассаж
- Биологическая обратная связь (при работе с компьютером)

#### 3. Коррекционные технологии

- Арттерапия
- Игротерапия
- Сказкотерапия
- Воздействие цветом
- Воздействие музыкой
- Технологии коррекции поведения

### **Кейс-технология**

Кейс (от англ. «case») – случай.

Кейс-технология – это интерактивная технология обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у обучающихся новых качеств и умений.

К методам кейс-технологий, активизирующим учебный процесс, относятся:

- метод ситуационного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии)
- метод инцидента
- метод ситуационно-ролевых игр
- метод разбора деловой корреспонденции
- игровое проектирование
- метод дискуссии

В ходе применения кейс-технологий обучающиеся:

- получают коммуникативные навыки
- развивают презентационные умения
- формируют интерактивные умения, позволяющие эффективно взаимодействовать и принимать коллективные решения
- приобретают экспертные умения и навыки
- учатся обучаться, самостоятельно отыскивая необходимые знания для решения ситуационной проблемы
- изменяют мотивацию к обучению

### *Технология мастерских*

Мастерская – это технология, которая предполагает такую организацию процесса обучения, при которой педагог-мастер вводит своих обучающихся в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой обучающийся может проявить себя как творец. В этой технологии знания не даются, а выстраиваются самим обучающимся в паре или группе с опорой на свой личный опыт, педагог-мастер лишь предоставляет ему необходимый материал в виде заданий для размышления. Эта технология позволяет личности самой строить своё знание, в этом её большое сходство с проблемным обучением. Создаются условия для развития творческого потенциала и для обучающегося, и для педагога. Формируются коммуникативные качества личности, а также субъектность обучающегося – способность являться субъектом, активным участником деятельности, самостоятельно определять цели, планировать, осуществлять деятельность и анализировать. Данная технология позволяет научить обучающихся самостоятельно формулировать цель занятия, находить наиболее эффективные пути для её достижения, развивает интеллект, способствует приобретению опыта групповой деятельности.

Мастерская схожа с проектным обучением, потому что есть проблема, которую надо решить. Педагог создаёт условия, помогает осознать суть проблемы, над которой надо работать. Обучающиеся формулируют эту проблему и предлагают варианты её решения. В качестве проблем могут выступать различные типы практических заданий.

В мастерской обязательно сочетаются индивидуальная, групповая и фронтальная формы деятельности, и обучение идёт от одной к другой.

К современным педагогическим технологиям также можно отнести: *технология модульного обучения, технология интегрированного обучения, технологии уровневой дифференциации, групповые технологии, педагогику сотрудничества.*

См.: Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие [Текст] /В.С. Зайцев. – В 2-х книгах. – Книга 1. – Челябинск: ЧПГУ, 2012. – 411с.

Полат, Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] /Е.С. Полат. – М.: Изд. центр «Академия», 2010. – 200 с.

\*См. тезаурус от 18.02.2023.

\*\*См. тезаурус от 24.01.2023.