Учитель мировой художественной культуры

МБОУ «СОШ № 8» г. Братска,

Иванова Галина Кузьминична

**Современные педагогические технологии.**

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь). Есть множество определений понятия «педагогическая технология». Мы изберем следующее: это такое построение деятельности педагога, в которой все входящие в него действия представлены в определенной последовательности и целостности, а выполнение предполагает достижение необходимого результата и имеет прогнозируемый характер. Сегодня насчитывается больше сотни образовательных технологий.

Среди основных причин возникновения новых психолого-педагогических технологий можно выделить следующие:

- необходимость более глубокого учета и использования психофизиологических и личностных особенностей обучаемых;

- осознание настоятельной необходимости замены малоэффективного вербального (словесного) способа передачи знаний системно-деятельностным подходом;

- возможность проектирования учебного процесса, организационных форм взаимодействия учителя и ученика, обеспечивающих гарантированные результаты обучения.

Почему никакие новации последних лет не дали ожидаемого эффекта? Причин такого явления немало. Одна из них сугубо педагогическая – низкая инновационная квалификация педагога, а именно неумение выбрать нужную книгу и технологию, вести внедренческий эксперимент, диагностировать изменения. Одни учителя к инновациям не готовы методически, другие – психологически, третьи – технологически. Школа была и осталась сориентированной на усвоение научных истин, заложенных в программах, учебниках и учебных пособиях. Все подкреплено господством власти учителя. Ученик остался подневольным субъектом процесса обучения. В последние годы педагоги стараются повернуться лицом к ученику, внедряя личностно-ориентированное, гуманно-личностное и прочее обучение. Но самая главная беда в том, что теряет притягательность сам процесс познания. Увеличивается число дошколят не желающих идти в школу. Снизилась положительная мотивация учения, у детей уже нет и признаков любопытства, интереса, удивления, хотения – они совсем не задают вопросов.

Одна и та же технология может осуществляться различными исполнителями более или менее добросовестно, точно по инструкции или творчески. Результаты будут различными, однако, близкими к некоторому среднему статистическому значению, характерному для данной технологии.

Иногда педагог-мастер использует в своей работе элементы нескольких технологий, применяет оригинальные методические приемы, В этом случае следует говорить об «авторской» технологии данного педагога. Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

**Традиционная технология.**

|  |  |
| --- | --- |
| Положительные стороны | Отрицательные стороны. |
| Систематический характер обучения.  Упорядоченная, логически правильная подача учебного материала.  Организационная четкость.  Постоянное эмоциональное воздействие личности учителя.  Оптимальные затраты ресурсов при массовом обучении. | Шаблонное построение.  Нерациональное распределение времени на уроке.  На уроке обеспечивается лишь первоначальная ориентировка в материале, а достижение высоких уровней перекладывается на домашние задания.  Учащиеся изолируются от общения друг с другом.  Отсутствие самостоятельности.  Пассивность или видимость активности учащихся.  Слабая речевая деятельность (среднее время говорения ученика 2минуты в день).  Слабая обратная связь.  Отсутствие индивидуального обучения. |

Даже размещение учеников в классе за партами в традиционной школе не способствует учебному процессу – дети целый день вынуждены видеть лишь затылок друг друга. Но все время лицезреть учителя.

В настоящее время использование современных образовательных технологий, обеспечивающих личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности (воспроизведение оставшегося в памяти) в учебном процессе, можно рассматривать как ключевое условие повышения качества образования, снижения нагрузки учащихся, более эффективного использования учебного времени.

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

-развивающее обучение;

-проблемное обучение;

-разноуровневое обучение;

-коллективную систему обучения;

-технологию изучения изобретательских задач (ТРИЗ);

-исследовательские методы в обучении;

-проектные методы обучения;

-технологию использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;

-обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа;

-информационно-коммуникационные технологии;

-здоровьесберегающие технологии и др.

**Личностно-ориентированное обучение**

Личностно – ориентированные технологии ставят в центр всей образовательной системы личность обучаемого. Обеспечение комфортных, бесконфликтных условий ее развития, реализацию ее природных потенциалов. Учащийся в этой технологии не просто субъект, но субъект приоритетный; он - цель образовательной системы. А не средство достижения чего-либо отвлеченного.

Особенности личностно – ориентированного урока:

1.Конструирование дидактического материала разного типа, вида и формы, определение цели, места и времени его использования на уроке.

2.Продумывание учителем возможностей для самостоятельного проявления учеников. Предоставление им возможности задавать вопросы, высказывать оригинальные идеи и гипотезы.

3.Организация обмена мыслями, мнениями, оценками. Стимулирование учащихся к дополнению и анализу ответов товарищей.

4.Использование субъективного опыта и опора на интуицию каждого ученика. Применение трудных ситуаций, возникающих по ходу урока, как области применения знаний.

5.Стемление к созданию ситуации успеха для каждого ученика.

**Технологии личностно-ориентированного обучения**

**1.Технология разноуровнего обучения**

Изучались способности учеников в ситуации, когда время на изучение материала не ограничивалось, и были выделены такие категории:

-малоспособные; которые не в состоянии достичь заранее намеченного уровня знаний и умений даже при больших затратах учебного времени;

-талантливые (около 5%), которым нередко по силам то, с чем не могут справиться все остальные;

-около 90% ученики, чьи способности к усвоению знаний и умений зависят от затрат учебного времени.

Если каждому ученику отводить необходимое ему время, соответствующее личным способностям и возможностям, то можно обеспечить гарантированное освоение базисного ядра учебной программы. Для этого нужны школы с уровневой дифференциацией, в которых ученический поток делится на подвижные по составу группы. Овладевающие программным материалом на минимальном (государственный стандарт), базовом , вариативном(творческом) уровнях.

Варианты дифференциации.

-Комплектование классов однородного состава с начального этапа обучения.

-Внутриклассная дифференциация в среднем звене, проводимая посредством отбора групп для раздельного обучения на разных уровнях.

**2.Технология коллективного взаимообучения**

Имеет несколько названий: «организованный диалог», «работа в парах сменного состава».

При работе по этой технологии используют три вида пар: статическую, динамическую и вариационную. Рассмотрим их.

*Статическая пара*. В ней по желанию объединяются два ученика, меняющиеся ролями «учитель» и «ученик»; так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимной психологической совместимости.

*Динамическая пара.* Выбирают четверых учащихся и предлагают им задание, имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля школьник обсуждает задание трижды, т.е. с каждым партнером, причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и др., а значит, включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарищей.

*Вариационная пара*. В ней каждый из четырех членом группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

Преимущества технологии коллективного взаимообучения:

в результате регулярно повторяющихся упражнений совершенствуются навыки логического мыш­ления и. понимания;

в процессе взаимного общения включается па­мять, идет мобилизация и актуализация пред­шествующего опыта и знаний;

— каждый учащийся чувствует себя раскованно, ра­ботает в индивидуальном темпе;

— повышается ответственность не только за свои успехи, но и за результаты коллективного труда;

— отпадает необходимость в сдерживании темпа за­нятий, что позитивно сказывается на микрокли­мате в коллективе;

формируется адекватная самооценка личности, своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений;

обсуждение одной информации с несколькими сменными партнерами увеличивает число ассо­циативных связей, а следовательно, обеспечива­ет более прочное усвоение

**3. Технология сотрудничества**

Предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей.

Существует несколько вариантов организации обучения в сотрудничестве. Основные идеи, присущие всем вариантам организации работы малых групп – общность цели и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

**4. Технология модульного обучения**

Его сущность в том, что ученик полностью само­стоятельно (или с определенной долей помощи) достигает конкретных целей учения в процессе работы с модулем.

Модуль — это целевой функциональный узел, в котором объединены учебное содержание и технология овладения им. Содержание обучения «консервируется» в законченных самостоятельных информационных блоках. Дидактическая цель содержит в себе не только указания на объем знания, но и на уровень его усвоения. Модули позволяют индивидуализировать работу с отдельными учащимися, дозировать помощь каждому из них, изменять формы общения учителя и ученика. Педагог разрабатывает программу, которая состоит из комплекса модулей и последовательно усложняю­щихся дидактических задач, предусматривая входной и промежуточный контроль, позволяющий ученику вместе с учителем управлять учением. Модуль состоит из циклов уроков (двух и четырехурочных). Расположение и количество циклов в блоке могут быть любыми. Каждый цикл в этой технологии является своего рода мини-блоком и имеет жестко определенную структуру.

**Инновационные технологии**

Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К ним можно отнести технологию перспективно - опережающего обучения (С.Н. Лысенкова), игровые, проблемного, программированного, индивидуального, раннего интенсивного обучения и совершенствования общеучебных умений (А.А. Зайцев).

**Технология перспективно - опережающего обучения**

Ее основными концептуальными положениями можно назвать личностный подход (межличностное сотрудничество); нацеленность на успех как главное условие развития детей в обучении; предупреждение ошибок, а не работа над уже совершенными ошибками; дифференциация, т.е. доступность заданий для каждого; опосредованное обучение (через знающего человека учить незнающего).

С.Н. Лысенкова открыла замечательный феномен: чтобы уменьшить объективную трудность некоторых вопросов программы, надо опережать их введение в учебный процесс. Так, трудную тему можно затрагивать заранее в какой-то связи с изучаемым в данный момент материалом. Перспективная (последующая после изучаемой) тема дается на каждом уроке малыми дозами (5—7 мин). Тема при этом раскрывается медленно, последовательно, со всеми необходимыми логическими переходами.

В обсуждение нового материала (перспективной темы) вовлекаются сначала сильные, затем средние и лишь потом слабые ученики. Получается, что все дети понемногу учат друг друга.

Другой особенностью этой технологии является комментируемое управление. Оно объединяет три действия ученика: думаю, говорю, записываю. Третий «кит» системы С.Н. Лысенковой — опорные схемы, или просто опоры, — выводы, которые рождаются на глазах учеников в процессе объяснения и оформления в виде таблиц, карточек, чертежей, рисунков. Когда ученик отвечает на вопрос учителя, пользуясь опорой (читает ответ), снимаются скованность, страх ошибок. Схема становится алгоритмом рассуждения и доказательства, а все внимание направлено не на запоминание или воспроизведение заданного, а на суть, размышление, осознание причинно-следственных зависимостей.

**Игровые технологии**

Игра наряду с трудом и учением – один из видов деятельности не только ребенка, но и взрослого. В игре воссоздаются условия ситуаций, какой—то вид деятельности, общественный опыт, а в результате складывается и совершенствуется самоуправление своим поведением. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

-в качестве самостоятельной технологии;

-как элемент педагогической технологии;

-в качестве формы урока или его части;

-его внеклассной работе.

Место и роль игровой технологии, ее элементов в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функции игры. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленного построения их программ, сочетания их с обычными дидактическими упражнениями. В игровую деятельность входят игры и упражнения, формирующие умение выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; игры развивающие умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умения владеть собой, быстроту реакции, музыкальный слух, смекалку и др.

Деловые игры пришли в школу из жизни взрослых. Они используются для решения комплексных задач усвоения нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Игра позволяет учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Такие игры подразделяются на имитационные, операционные, ролевые и др.

В имитационных имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретные виды деятельности людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и др.).

Операционные помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, навык публичных выступлений, написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В тих играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Они проводятся в условиях, имитирующих реальные.

В ролевых отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного лица. Для таких игр разрабатывается сценарий ситуации, между учащимися распределяются роли действующих лиц.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Функции игры в учебном процессе состоят в обеспечении эмоционально-приподнятой обстановки воспроизведения знаний облегчающем усвоение материала.

В процессе обучения игра моделирует жизненные ситуации или условные взаимодействия людей, вещей, явлений - на уроках математики, драматизированные отношения героев - на уроках чтения, истории. Например, при изучении темы «Одежда в разные времена» дети получают домашнее задание по истории: одеть бумажных кукол в одежду разных эпох, вырезать из бумаги, раскрасить, придумать диалоги для беседы.

**Технология всех деловых игр состоит из нескольких этапов**

1. *Подготовительный.* Включает разработку сценария — условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц.

*2.**Ввод в игру.* Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

3.*Процесс игры.* С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

4.*Анализ и оценки результатов игры.* Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель конста­тирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

**Технологии проблемного обучения**

Такое обучение основано на получении учащимися новых знаний при решении теоретических и практических задач в создающихся для этого проблемных ситуациях. В каждой из них учащиеся вынуждены самостоятельно искать решение, а учитель лишь помогает ученику, разъясняет проблему, формулирует ее и решает. К таким проблемам можно, например, отнести самостоятельное выведение закона физики, правила правописания, математической формулы, способа доказательства геометрической теоремы и т.д.

Проблемное обучение включает такие этапы:

* осознание общей проблемной ситуации;
* ее анализ, формулировку конкретной проблемы;
* решение (выдвижение, обоснование гипотез, по­следовательную проверку их);
* проверку правильности решения.

«Единицей» учебного процесса является проблема — скрытое или явное противоречие, присущее вещам, явлениям материального и идеального мира. Разумеется, не всякий вопрос, на который ученик не знает ответа, создает подлинную проблемную ситуацию. Вопросы типа: «Каково количество жителей в Москве?» или «Когда была Полтавская битва?» не считаются проблемами с психолого-дидактической точки зрения, так как ответ можно получить из справочника, энциклопедии без какого-либо мыслительного процесса. Не является проблемой не представляющая трудности для ученика задача (например, вычислить площадь треугольника, если он знает, как это делать).

Выделяют такие правила создания проблемных си­туаций.

1. Перед учащимися ставят практическое или теоретическое задание, выполнение которого потребует открытия знаний и овладения новыми умениями.

2. Задание должно соответствовать интеллектуальным возможностям учащегося.

3. Проблемное задание дается до объяснения нового материала.

4. Такими заданиями могут быть: усвоение, формулировка вопроса, практические действия.

Одна и та же проблемная ситуация может быть вызвана различными типами заданий.

*Существуют четыре уровня проблемности в обучении.*

1. Учитель сам ставит проблему (задачу) и сам решает ее при активном внимании и обсуждении учениками (традиционная система).

2. Учитель ставит проблему, ученики самостоятельно или под его руководством находят решение; он же направляет самостоятельные поиски путей решения (частично-поисковый метод).

3. Ученик ставит проблему, преподаватель помогает ее решить. У ученика воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему (исследовательский метод).

4. Ученик сам ставит проблему и сам ее решает (исследовательский метод).

В проблемном обучении главным является исследовательский метод — такая организация учебной работы, при которой учащиеся знакомятся с научными методиками добывания знаний, осваивают элементы научных методов, овладевают умением самостоятельно добывать новые знания, планировать поиск и открывать новую для себя зависимость или закономерность.

В процессе такого обучения школьники учатся мыслить логично, научно, диалектически, творчески; добытые ими знания превращаются в убеждения; они испытывают чувство глубокого удовлетворения, уверенности в своих возможностях и силах; самостоятельно добытые знания более прочные.

Однако проблемное обучение всегда связано с труд­ностями для ученика, на осмысление и поиски путей решения уходит значительно больше времени, чем при традиционном обучении. От педагога требуется высо­кое педагогическое мастерство. Видимо, именно эти обстоятельства не позволяют широко применять такое обучение.