

ПОНЯТИЙНЫЙ СЛОВАРЬ

- ✓ Технология – это совокупность **приемов**, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь);
- ✓ Технология – это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния (В. М. Шепель);
- ✓ Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический *инструментарий* педагогического процесса (Б. Т. Лихачев);
- ✓ Педагогическая технология – это содержательная **техника** реализации учебного процесса (В. П. Беспалько);
- ✓ Педагогическая технология – это **описание** процесса достижения планируемых результатов обучения (И. П. Волков);
- ✓ Педагогическая технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Понятие «педагогическая технология» может быть представлено тремя аспектами:

- Научным;
- Процессуально-описательным;
- Процессуально-действенным.

Понятие «педагогическая технология» в образовательной практике употребляется на трех иерархически соподчиненных уровнях:

- **Общепедагогический (общедидактический) уровень:** общепедагогическая технология характеризует целостный образовательный процесс в данном регионе, учебном заведении, на определенной ступени обучения.
- **Частнометодический (предметный) уровень:** частнопредметная педагогическая технология употребляется в значении «частная методика», т.е. как совокупность методов и средств, для реализации определенного содержания обучения и воспитания в рамках одного предмета, класса, учителя (методика преподавания предметов, методика компенсирующего обучения, методика работы учителя, воспитателя).
- **Локальный (модульный) уровень:** локальная технология представляет собой технологию отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решение частных дидактических и воспитательных задач (технология отдельных видов деятельности, формирования понятий, воспитание отдельных личностных качеств, технология урока, усвоения новых знаний, технология повторения и контроля материала, технология самостоятельной работы и др.)

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ КАК ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС

*Он (ребенок) солнце,
вокруг которого
вращается весь
педагогический процесс.*

Джон Дьюи,
американский педагог и философ

Технология (от греческого *techne* – искусство, мастерство, умения и *логия* - наука) – совокупность приемов и способов получения, обработки и переработки сырья, материалов.

Педагогические технологии:

- оптимизационная технология организации учебного процесса на уроке
(*Ю.К.Бабанский*);

технологический процесс поэтапного формирования умственных действий (*Н.Р.Талызина*);

- основные технологические приемы укрупнения дидактических единиц усвоения математического учебного материала (*Г.М.Эрдниев*);
- опорные листы (*В.Ф.Шаталов*);
- комментированное управление учебным процессом (*С.Н.Лысенкова*);
- технологические опорные моменты процесса обучения творчеству: знание как фундамент творчества, строгий отбор учебного материала, многократное повторение по-разному организованного материала, разностороннее развитие личности ученика, постоянный контроль учителя за работой ученика и индивидуальный подход (*И.П.Волков*) и т.д.

Технология – функция (Ц, О, К, Р, СР, ПР).

Психологический аспект школьной педагогической технологии:

Ц – цели обучения и воспитания, их психологическая структура;

О – набор операций по достижению этих целей;

К – психологические характеристики педагогов, реализующих эти цели;

Р – психологические характеристики учащихся;

СР – средства, используемые при выполнении определенных операций;

ПР – принципы обучения и воспитания, согласно которым конструируются цели обучения и воспитания, подбираются и реализуются операции по достижению этих целей.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Название	Цель технологии	Преимущества технологии	Ограничения	Приемы и методы
1.	Технология здоровьесберегающая	Сохранение физического и психического здоровья ребенка и обучение навыкам сохранения его.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Предупреждение перегрузки учащихся на уроке и дома. 2. Предупреждение гиподинамии 3. Обеспечение защищенности и психологического комфорта ребенку. 4. Помогает раскрыть потенциальные возможности личности. 	1. Материальные затраты	<p>Дидактические цели:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разнообразие форм 2. Создание благоприятного психологического климата на уроке 3. Использование активных приемов, способствующих появлению и сохранению интереса к учебному материалу 4. Создание условий для самореализации учащихся
2.	Технология модульного обучения	Содействие развитию самостоятельности и учащихся, их умению работать с учетом индивидуальных способов проработки учебного материала	<ol style="list-style-type: none"> 1. Содержание обучения представляется в законченных самостоятельных комплексах. Учебный модуль (законченный блок информации, целевая программа действий ученика, рекомендации учителя). 2. Базируется на деятельностном принципе: учебное содержание осознанно усваивается тогда, когда становится предметом активных действий учащегося. 3. Строится на идеях развивающего обучения: то, что сегодня ученик сделал с помощью других, завтра сможет сделать сам. 4. Программированное обучение. 5. Оптимизация процесса обучения: достижение наилучшего результата с наименьшей затратой сил, времени и средств. 6. Позволяет перевести обучение на субъектную основу 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Уровень готовности обучающихся к выполнению самостоятельной учебной деятельности. 2. Материальные возможности образовательного учреждения. 3. Включение в модуль очень большого объема содержания деятельности, что создает дефицит времени. 	<p>Состав модуля:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Целевой план действий 2. Банк информации 3. Методическое руководство по достижению дидактических целей <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;">Комплексная дидактическая цель</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;">Интегрирующие дидактические цели</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;">Частные дидактические цели</p>
3.	Технология	Создать условия,	1. В центре внимания – ученик, содействие развитию	1. Может иметь место	Этапы создания проекта:

	проектного обучения	при которых учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают знания из различных источников, учатся ими пользоваться; приобретают коммуникативные умения; развивают исследовательские умения; развивают системное мышление	его творческих способностей. 2. Образовательный процесс строится в логике деятельности, имеющей личностный смысл для ученика, что повышает его мотивацию к обучению. 3. Индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого учащегося на свой уровень развития. 4. Комплексный подход в разработке проектов способствует сбалансированному развитию основных физиологических и психологических функций учащихся. 5. Глубоко осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях. 6. Ведущая форма обучения – деловая игра.	низкая мотивация преподавателей к использованию данной технологии. 2. Низкая мотивация учащихся к участию в проекте. 3. Недостаточный уровень сформированности у школьников умений исследовательской деятельности. 4. Сложность выбора критериев оценки отслеживания результатов работы над проектом.	1. Индукция 2. Самоконструкция 3. Социоконструкция 4. Социализация 5. Разрыв 6. Творческое конструирование знания
4.	Технология учебной деловой игры	Обучение принятию решений	1. В ходе учебной игры учащиеся овладевают опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности. 2. Учебная игра позволяет учащимся самим решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями. 3. Игры создают потенциально более высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную. 4. Учебные игры обеспечивают учебную среду, незамедлительно реагирующую на действия учащихся.	1. Большие временные затраты на подготовку и проведение учебной игры. 2. Недостаточный уровень сформированности у школьников умений подготовки и ведения учебной игры.	1. Имитационная игра 2. Операционная игра 3. Исполнение ролей 4. «Деловой театр» 5. Психодрама и социодрама
5.	Технология проблемного обучения	Содействовать развитию у учащихся критического мышления, опыта и	1. Развитие авторской позиции ребенка в проблемной ситуации (ПС): преодоление посильных трудностей. 2. Целостная включаемость ребенка в ПС: его опыт служит важнейшим источником учебного познания. 3. Педагог – организатор самостоятельного учебного познания учащихся.	1. Необходимость уделять больше времени на изучение учебного материала в сравнении с традиционным	1. Проблемный фронтальный эксперимент 2. Мысленный проблемный эксперимент 3. Проблемные задания.

		инструментария учебно-исследовательской деятельности, ролевого и имитационного моделирования		обучением. 2. Возможность слабой отработки практических умений и навыков учащихся.	4. Игровые проблемные ситуации 5. Проблемные демонстрации. 6. Проблемное изложение 7. Исследовательские лабораторные работы 8. Эвристическая беседа.
6.	Технология развития критического мышления через чтение и письмо (РКМЧ и П)	Обеспечить развитие критического мышления посредством интерактивного включения учащихся в образовательный процесс	1. Дает возможность интеграции отдельных дисциплин. 2. Создаются условия для вариативности и дифференциации обучения. 3. Критическое мышление способствует взаимоуважению партнеров, пониманию и продуктивному взаимодействию между людьми; облегчает понимание различных «взглядов на мир»; позволяет учащимся использовать свои знания для наполнения смыслом ситуаций с высоким уровнем неопределенности, создавать базу для новых типов человеческой деятельности	1. Внедрение технологии невозможно без изменения работы каждого учителя. 2. Определение содержания и методов обучения, основываясь на интересах учащихся, ведет к снижению академического уровня образования. 3. Невысокий уровень сформированности у школьников умений самостоятельной работы. 4. Подготовка специального содержания текстов.	1. Чтение с остановками 2. Точка зрения 3. Учимся вместе 4. Зигзаг 5. Шесть шляп мышления 6. Заметки на полях 7. Аукцион знаний 8. Перекрестная дискуссия
7.	Технология проведения учебных дискуссий	Развитие критического мышления школьников, формирование их коммуникативной и дискуссионной	1. Учебная дискуссия диалогичная, по сути и как форма организации обучения, и как способ работы с материалом. 2. Дискуссия стимулирует инициативность учащихся, развитие рефлексивного мышления. 3. Применение дискуссии рекомендуется, когда учащиеся обладают значительной степенью зрелости и самостоятельности в приобретении знаний и	1. Большие временные затраты на подготовку и проведение учебной дискуссии. 2. Недостаточный уровень сформированности у	1. Дебаты 2. Мозговой штурм 3. Аквариум 4. Междусобойчик 5. Мозаика

		культуры	<p>формулировании проблем.</p> <p>4. Взаимодействие в дискуссии строится на содержательно направленной самоорганизации участников.</p> <p>5. Сущностной чертой дискуссии является диалогическая позиция педагога.</p> <p>6. Дискуссия высокоэффективна для закрепления сведений, творческого осмысления изученного материала и формирования ценностных ориентаций.</p>	школьников умений ведения дискуссии.	
8.	Информационно-коммуникационная технология (ИКТ)	<p>Формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей учащихся.</p> <p>Подготовка личности «информационного общества».</p> <p>Формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.</p>	<p>1. ИКТ называют интерактивными, они обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ними в диалог.</p> <p>2. ИКТ можно использовать на всех этапах процесса обучения: при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, контроле ЗУН.</p> <p>3. Поддержание у ученика состояния психологического комфорта при общении с компьютером.</p> <p>4. Аппаратные средства multimedia (многовариантная среда) позволяют создать и использовать в учебном процессе компьютерные имитации, микромиры и на их базе дидактические и развивающие игры, вызывающие особый интерес у детей.</p> <p>5. Возможность использования дистанционного обучения</p>	<p>1. Информатизация обучения требует от учителей и учащихся компьютерной грамотности</p> <p>2. Материальные затраты при внедрении в учебно-воспитательный процесс.</p> <p>3. Экспертная оценка электронных средств, применяемых в учебном процессе.</p> <p>4. Недостаточный уровень методической поддержки при внедрении в учебно-воспитательный процесс.</p>	<p>1. Компьютерное тестирование</p> <p>2. Использование мультимедийных презентаций, созданных самим учителем.</p> <p>3. Использование электронных учебников, энциклопедий и т. п.</p> <p>4. Интерактивные практикумы, лабораторные работы и т.п.</p>

УРОВНИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Основание для классификации		
Методический подход (по Г.И. Щукиной)	Стадии познавательного процесса (по Т.И Шамовой)	Степень включенности учащегося в процесс обучения
		НУЛЕВАЯ АКТИВНОСТЬ Учащийся пассивен, слабо реагирует на требования учителя, не проявляет желания к самостоятельной работе, предпочитает режим давления со стороны педагога
РЕПРОДУКТИВНО-ПОДРАЖАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ Опыт в учебной деятельности накапливается через усвоение образцов, при этом уровень собственной активности личности недостаточен	ВОСПРОИЗВОДЯЩАЯ АКТИВНОСТЬ Ученик должен понять, запомнить и воспроизвести знание, овладеть способами его применения по образцу	СИТУАТИВНАЯ АКТИВНОСТЬ Активность учащегося проявляется лишь в определенных учебных ситуациях (интересное содержание урока, приемы обучения и пр.), определяется в основном эмоциональным восприятием
ПОИСКОВО-ИСПОЛНИТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Ученик не просто принимает задачу, но и сам отыскивает средства ее выполнения (имеет место большая степень самостоятельности)	ИНТЕРПРЕТИРУЮЩАЯ АКТИВНОСТЬ Выявление смысла, проникновение в сущность явления, стремление познать связи между явлениями, овладеть способом применения знаний в новых условиях	ИСПОЛНИТЕЛЬСКАЯ АКТИВНОСТЬ Позиция учащегося обусловлена не только эмоциональной готовностью, но и наработанными привычными приемами учебных действий, что обеспечивает быстрое восприятие учебной задачи и самостоятельность в ходе ее решения
ТВОРЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ Сама задача может ставиться школьником, пути ее решения выбираются новые, нестандартные	ТВОРЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ Не просто проникновение в сущность явлений, их взаимосвязи, а попытка найти для этой цели новый способ	ТВОРЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ Позиция учащегося характеризуется готовностью включиться в нестандартную учебную ситуацию, поиском новых средств для ее решения

Название	Цель	Сущность	Механизм
Проблемное обучение	Развитие познавательной активности, творческой самостоятельности обучающихся	Последовательное и целенаправленное выдвижение перед обучающимися познавательных задач, разрешая которые обучаемые активно усваивают знания	Поисковые методы; постановка познавательных задач
Модульное обучение	Обеспечение гибкости, приспособление его к индивидуальным потребностям личности, уровню ее базовой подготовки	Самостоятельная работа обучающихся с индивидуальной учебной программой	Проблемный подход, индивидуальный темп обучения по модульным пакетам
Развивающее обучение	Развитие личности и ее способностей	Ориентация учебного процесса на потенциальные возможности человека и их реализацию	Вовлечение обучаемых в различные виды деятельности
Технология интегрированного обучения	Приведение в соответствие индивидуального уровня мышления и уровня развития совокупного сознания человечества	Стремление к созданию интегрированных систем знаний, дающих школьникам представление о целостной картине мира	Соединение в единое целое целей, задач, дидактических единиц содержания
Дифференцированное обучение	Создание оптимальных условий для выявления задатков, развития интересов и способностей каждого ученика	Усвоение программного материала на различных планируемых уровнях, но не ниже обязательного (стандарт)	Методы индивидуального обучения
Интерактивное обучение	Организация активности обучаемых	Моделирование предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности	Методы активного обучения
Игровое обучение	Обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний, навыков, умений	Самостоятельная познавательная деятельность, направленная на поиск, обработку, усвоение учебной информации	Игровые методы вовлечения обучаемых в творческую деятельность