

**Современные
педагогические технологии**
Памятка учителю-предметнику

Широкова Л.В.,
МОУ «СОШ № 15»
г. Вологды

- 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*.
- **Педагог на разных занятиях может использовать разные технологии.**

Назначение современных педагогических технологий

- Личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности (воспроизведение оставшегося в памяти).
- Ключевое условие повышения качества образования.
- Снижение нагрузки учащихся, более эффективное использование учебного времени.

В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальными становятся технологии:

- Информационно – коммуникационная технология
- Технология развития критического мышления
- Проектная технология
- Технология развивающего обучения
- Здоровьесберегающие технологии
- Технология проблемного обучения
- Игровые технологии
- Модульная технология
- Технология мастерских
- Кейс – технология
- Технология интегрированного обучения
- Педагогика сотрудничества.
- Технологии уровневой дифференциации
- Групповые технологии
- Музейная педагогика
- Традиционные технологии (классно-урочная система)

Здоровьесберегающие ТЕХНОЛОГИИ

Организация учебной деятельности с учетом основных требований к уроку с комплексом здоровьесберегающих технологий:

- соблюдение санитарно - гигиенических требований , правил техники безопасности;
- рациональная плотность урока (время, затраченное школьниками на учебную работу, должно составлять не менее 60 % и не более 75-80 %;
- четкая организация учебного труда и строгая дозировка учебной нагрузки;
- смена видов деятельности;
- обучение с учетом ведущих каналов восприятия информации учащимися (аудиовизуальный, кинестетический и т.д.);
- место и длительность применения ТСО;
- построение урока с учетом работоспособности учащихся;
- индивидуальный подход к учащимся с учетом личностных возможностей;
- благоприятный психологический климат, ситуации успеха и эмоциональные разрядки;
- профилактика стрессов;
- проведение физкультминуток и динамических пауз на уроках.

Игровые технологии

- Игра наряду с трудом и ученьем - *один из основных видов деятельности человека*
- Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на **воссоздание и усвоение общественного опыта**, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.
- Более свободный, психологически раскрепощённый контроль знаний, исчезает болезненная реакция учащихся на неудачные ответы.
- Подход к учащимся в обучении становится более деликатным и дифференцированным.
- *Обучение в игре позволяет научить:*
- Распознавать, сравнивать, характеризовать, раскрывать понятия, обосновывать, применять

Кейс-технологии

- Кейс-технологии – это не повторение за учителем, не пересказ параграфа или статьи, не ответ на вопрос преподавателя, это **анализ конкретной ситуации**, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.
- Данные технологии помогают повысить интерес учащихся к изучаемому предмету, развивают у школьников такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли.
- Задачей учащихся является принятие рационального решения, действуя в рамках коллективного обсуждения возможных решений, т.е. игрового взаимодействия.

Технология критического

мышления

- 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
- Конструктивную основу «технологии критического мышления» составляет базовая модель трех стадий организации учебного процесса:
- На этапе **вызова из памяти** «вызываются», **актуализируются** имеющиеся знания и представления об изучаемом, формируется личный интерес, определяются цели рассмотрения той или иной темы.
- На стадии **осмысления** (или реализации смысла), как правило, обучающийся вступает в контакт с **новой информацией**. Происходит ее систематизация. Ученик получает возможность задуматься о природе изучаемого объекта, учится формулировать вопросы по мере соотнесения старой и новой информации. Происходит **формирование собственной позиции**. Очень важно, что уже на этом этапе с помощью ряда приемов уже можно самостоятельно отслеживать процесс понимания материала.
- Этап **размышления (рефлексии)** характеризуется тем, что учащиеся **закрепляют** новые знания и активно перестраивают собственные первичные представления с тем, чтобы включить в них новые понятия.

Технологии личностно-ориентированного обучения

- Создание комфортных, бесконфликтных условий развития личности ученика, реализацию ее природных потенциалов.
- Технология разноуровневого обучения.
- Технология коллективного взаимообучения.
- Технология сотрудничества.
- Технология модульного обучения

Технология перспективно - опережающего обучения.

- 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).

- Трудную тему можно затрагивать заранее в какой-то связи с изучаемым в данный момент материалом. Перспективная 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.
- Опорные схемы, или просто опоры, — выводы, которые рождаются на глазах учеников в процессе объяснения и оформления в виде таблиц, карточек, чертежей, рисунков.

Технологии проблемного обучения

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.

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).

Технология проектов

- Проектная технология – это **практические творческие задания**, требующие от учащихся 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, школьник приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач.
- Как элементы, так собственно и технологию проекта следует **применять в конце изучения темы по определенному циклу**, как один их видов повторительно-обобщающего урока. Одним из элементов такой методики является проектная дискуссия, которая основана на методе подготовки и защита проекта по определенной теме.

Технология творческих мастерских

- Может быть использована не только в случае **изучения нового материала**, но и при **повторении и закреплении ранее изученного**.
- Мастерская – это технология, которая предполагает такую организацию процесса обучения, при которой учитель – мастер вводит своих учеников в **процесс познания через создание эмоциональной атмосферы**, в которой ученик может проявить себя как творец.
- В этой технологии **знания не даются, а выстраиваются самим учеником в паре или группе с опорой на свой личный опыт**, учитель – мастер лишь предоставляет ему необходимый материал в виде заданий для размышления.
- Мастерская схожа с проектным обучением, потому что есть проблема, которую надо решить. Педагог создаёт условия, помогает осознать суть проблемы, над которой надо работать. **Учащиеся 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.

Музейная педагогика

- Для современной образовательной политики России особенно актуальны идеи формирования единого образовательного пространства, основанного на региональном компоненте с опорой на потенциал музеев и музейной педагогики
- Музей выступает особой образовательной средой, которая формирует у ребёнка представления о мире, развивает способность наблюдать, систематизировать, классифицировать, синтезировать и генерировать полученную информацию в процессе собственной жизни и деятельности.
- Важными задачами музеев в сфере образования, согласно мировой тенденции (З. А. Бонами), выступают следующие:
 - развитие способности извлекать информацию из первоисточника на основе осмотра предметов музейного искусства;
 - формирование понятийного аппарата через наблюдение за предметами музейных коллекций;
 - привитие навыков самостоятельного обучения;
 - мотивация процесса обучения, создание «опыта радости» в процессе обучения
- Приемы музейной педагогики можно использовать как на уроках открытия нового знания, так и на уроках закрепления. Активное использование музеев города и школьных музеев, исследовательская и проектная работа на базе школьных музеев позволит активизировать учебный процесс.

- Педагоги приходят для того, чтобы учить, а школьники – чтобы общаться.
- Следовательно, нужно сделать школьный период таким, где обе деятельности – **учение+общение** – слились в единое целое и стали ведущими.
- Коммуникативную атмосферу в классе создаёт учитель, это от его умения налаживать контакты зависит успешность реализации основных задач технологий обучения.