***ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ***

***(вопросы теории)***

Поиск ответов как на вопросы «чему учить?», «зачем учить?», «как учить?», так и на вопрос «как учить результативно?» привели педагогов, занимающихся теорией и практикой педагогики, к попыткам технологизации учебного процесса и стремлению превратить процесс обучения в процесс с заданным высоким и гарантированным результатом. Именно поэтому в педагогике в последней четверти XX в. появилось новое направление – педагогические технологии.

Термин «технология» имеет латинские корни и переводится как «наука об искусстве» (*techne* –искусство, мастерство; *logos* – слово, учение, знание) и означает путь гарантированного получения определённого продукта с заданными свойствами. Словарь современного русского языка определяет технологию как совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве и искусстве.

В отечественной педагогической практике термин «технология обучения» был введен в 1989 Беспалько В.П., который сформировал представление о педагогической технологии как **«о систематичном и последовательном воплощении на практике заранее спроектированного учебно-воспитательного процесса»**. Учитывая не очень длинную историю разработки образовательных технологий, еще нет единого определения данного понятия. Представим некоторые из них:

* **Педагогическая технология** – это **описание процесса** достижения 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).
* 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).

В приведенных определениях педагогической технологии отражаются новые подходы и системные преобразования, происходящие сегодня в образовании, стремление педагогики соответствовать тем требования, которые предъявляются к ней как к науке, формирующей поколения, которые должны интегрироваться в новый меняющийся мир.

**Признаки педагогической технологии**

С развитием педагогических технологий возникает проблема определения того, в чем ее отличие от традиционной методики. В педагогических исследованиях, в частности в работах Г. Е. Муравьевой, мы читаем следующие мнения по этому поводу:

1. Технология – это методика с жестко запрограммированным результатом, которого можно достичь и определенными средствами, предназначенными для достижения этого результата.
2. Технология и методика – равнозначные понятия, но в последнем большее внимание уделяется личности ученика и учителя и способам их взаимодействия.
	1. Методика – более широкое понятие, она может включать в себя несколько технологий. В этом случае чаще всего методика и рассматривается в качестве целостной педагогической системы.

Технология – это каркас, методика – оболочка, форма деятельности педагога. Функция технологии – в построении образовательного процесса, обеспечивающего заданный результат.

Педагогическая технология начинается с диагностируемого целеполагания, где цели должны быть представлены в действиях ученика или эталонах этих действий; затем образовательные цели трансфор­мируются в адекватные им учебные задачи (обобщенные цели де­ятельности), предъявляемые учащимся в виде учебных заданий и составляющие основу их учебной деятельности; далее (в различных вариантах) проектируются блоки диагностики; структуры учебного процесса, методического инструментария педагога, организующего его управляющую деятельность, к которому относятся активные методы и средства обучения, методы интенсификация обучения, новые технологии обучения, контроля, коррекции и оценки результата с использованием.

Е.О. Иванова указывает на то, что к наиболее важным признакам педагогических технологий относятся:

* **педагогическая идея**, то есть определенная методолоческая, философская позиция (технология процесса передачи знаний и технология развития личности);
* **фиксированная последовательность педагогических действий**, операций, коммуникаций, выстраиваемая в соответствии с целевыми установками, конкретным ожидаемым результатом;
* **процесс взаимодействия учителя и учащихся** с учетом их индивидуальных характеристик и дидактических принципов обучения;
* **воспроизводство любым учителем элемента педагогической технологии**, что гарантирует достижение планируемых результатов (государственного стандарта) всеми школьниками;
* **диагностические процедуры**, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности.

Основные методологические требования, предъявляемые к педагогическим технологиям, (критерии технологичности) выделены Селевко Г .К.:

* концептуальность – каждой педагогической технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию;
* системность – педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех частей, целостностью;
* управляемость – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов;
* эффективность – педагогическая технология должна гарантировать достижение определенного результата при оптимальных затратах;
* воспроизводимость – возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

**Классификация педагогических технологий**

Существует множество различных классификаций педагогических технологий. Эти классификации создавались в различное время, и каждая из них несёт в себе авторскую особенность.

Классификации образователь­ных технологий выполняются по широкому спектру оснований: по видам **педагогического воздействия** на учащихся; по возможности **сочетания с традиционной системой обуче­ния**; по компонентам **методической системы обучения**; по технологическим моделям обучения; **профессионально ориентированные** технологии и др.

Многие технологии по своим целям, содержанию, применяемым методам и средствам имеют достаточно много сходства и по этим общим признакам могут быть классифицированы в несколько обобщенных групп

Классификация педагогических технологий

|  |  |
| --- | --- |
| *по длительности* (масштабности) | по требуемым ресурсам |
| * технологии, реализуемые на отдельных этапах урока
* технологии, охватывающие отдельное занятие
* технологии, реализуемые в масштабах учебного предмета
* технологии, требующие реорганизации педагогического процесса в учебном заведении
 | * технологии, реализуемые с помощью технических устройств
* технологии, реализуемые с помощью печатных материалов
* технологии, предъявляющие особые требования к расстановке мебели в аудитории
 |
| по целевой ориентации |
| * + - * технологии обучения
			* технологии воспитания
			* технологии развития
 |

**СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ**

В условия, предъявляемые современными требованиями к образовательному процессу, хорошо вписываются известные педагогические технологии, направленные на развитие обучаемого, формирование у него компетенций, необходимых для приобретения знаний, жизненного опыта и социализации:

1. ***Технология проблемного обучения*** – развитие познавательной активности, творческой самостоятельности обучающихся через поисковые методы, постановку познавательных задач.
2. ***Технология модульного обучения*** – обеспечение гибкости учения, приспособление его к индивидуальным потребностям личности, уровню его базовой подготовки через использование самостоятельной работы обучающихся с индивидуальной учебной программой.
	1. ***Технология развивающего обучения*** – развитие личности и способностей через вовлечение обучаемых в различные виды деятельности, ориентацию учебного процесса на потенциальные возможности человека.
	2. ***Технология дифференцированного обучения*** – создание оптимальных условий для выявления задатков, развития интересов учащихся через применение методов индивидуального обучения, создания возможности усвоения материала на различных планируемых уровнях.
3. ***Активное (контекстное) обучение*** – такая организация активности обучаемых, при которой активно используется моделирование предметного и социального содержания учебной (профильной, профессиональной) деятельности.
4. Игровое обучение – обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, навыков, умений через использование игровых методов, позволяющих вовлечь обучаемых в творческую деятельность.
5. ***Обучение развитию критического мышления*** – обеспечение развития критического мышления посредством интерактивного включения учащихся в образовательный процесс с использованием интерактивных методов обучения, вовлечение учащихся в различные виды деятельности, соблюдение трех этапов реализации технологии: вызов (актуализация субъектного опыта), осмысление, рефлексия.

А теперь дадим краткую характеристику базовым технологиям, позволяющим создать методический «костяк», на основе которого следует выстраивать современное зда­ние образовательного процесса, и которыми должен владеть каждый педагог.

**ТЕХНОЛОГИЯ ПРОГРАММИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ**

***Сущность*** программированного обучения заключается во взаимодействии обучаемого с заранее составленной обучающей программой, в которой учебный материал разделен на определенные взаимосвязанные «дозы», и последовательно, предъявляется обучаемым. Причем переход к изучению последующих доз материала осуществляется только после усвоения предыдущих.

При программированном обучении учащийся осваивает содержание небольшими порциями. После каждой дозы информации получает задание, а после выполнения – указание о правильности выполнения. Если задание выполнено правильно – переход к следующей порции материала, если нет – даются соответствующие пояснения и указания.

***Ключевые элементы программированного обучения***:

* + - подача материала небольшими порциями;
		- установка проверочного задания для контроля усвоения каждой порции информации;
		- предъявление ответа для самоконтроля;
		- варьирование указаний в зависимости от правильности ответа.

***Реализация***

Основным компонентом программированного обучения является обучающая программа – систематизированный, логически упорядоченный учебный материал, изложенный по темам, которые разделены на небольшие части, именуемые кадрами, удобные для усвоения. В этом материале отражено не только содержание подлежащего изучению предмета, но и программа действий, которую должен выполнять учащийся для овладения учебным материалом.

***Достоинства***:

* индивидуализация обучения;
* большая самостоятельность и активность учащихся;
* наличие постоянной процессуальной обратной связи между педагогом и учащимися.

***Ограничения***

Данная технология эффективна лишь в том случае, когда изучаемый материал поддается формализации. Нецелесообразно программировать учебный материал, который носит описательный, образный и эмоциональный характер. Более подходящим для программирования является материал, содержащий факты, понятия, законы, правила, алгоритмы и т.д.

**ТЕХНОЛОГИЯ МОДУЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

***Сущность*** модульного обучения состоит в разделении учебного процесса на относительно самостоятельные содержательно-технологические единицы (модули), включающие целевую программу действий, банк информации, средства обучения, методическое руководство для учащихся и систему контроля.

***Ключевые элементы:***

* четкая структуризация содержания обучения;
* законченность и относительная самостоятельность блоков содержания;
* наличие визуально представленного методического руководства для каждого учащегося;
* индивидуальная скорость работы с учебным материалом;
* контроль усвоения каждой порции учебного материала каждым учащимся.

***Реализация***

Основными средствами реализации модульного обучения являются модульная программа и учебные модули. Модульная программа – систематизированный, логически упорядоченный учебный материал, который разделен на большие или меньшие части, именуемые модулями, удобные для самостоятельного усвоения. Учебный модуль – основное средство модульного обучения, которое является логически завершенной единицей учебного материала, а также заключает в себе целевую программу действий и методическое руководство, обеспечивающее достижение поставленных дидактических целей.

Модульная программа состоит из отдельных модулей, каждый из которых, в свою очередь, состоит из необходимого количества учебных элементов + 3:

УЭ – 0 содержит интегрированную дидактическую цель модуля,

УЭ – n-1 содержит резюме или обобщение материала модуля,

УЭ – n содержит задания для выходного контроля.

Наиболее распространенным способом оформления модулей является таблица, состоящая из трех столбцов (смотри таблицу 3.2). В первом столбце записываются номера учебных элементов, во втором – размещается подлежащий усвоению учебный материал, в третьем – методические рекомендации для учащихся.

Таблица 3.2 – Оформление учебного модуля

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Учебные элементы | Содержание учебного материала | Методические рекомендации |
| УЭ-0 | … | Запиши в конспект |
| УЭ-n | … | Письменно ответь на вопросы |

Содержание, оформление, объем учебного модуля определяется его видом и видом модульной программы, частью которой он является. Чем меньше объем модуля, тем эффективнее положительное подкрепление, выше гибкость модульной программы в целом, более управляема учебная деятельность, меньше возможностей для развития мышления и творческих способностей. Чем больше объем модуля, тем слабее обратная связь, больше затраты на его разработку, ниже степень самостоятельности освоения модуля.

***Достоинства***:

* снижение зависимости качества обучения от уровня квалификации педагога;
* экономия интеллектуальных ресурсов за счет возможности использования «чужих» модулей;
* создание комфортных условий работы, как для преподавателя, так и для учащихся;
* учет индивидуальных возможностей учащихся.

***Ограничения***:

* необходимо множить модули по числу учащихся в группе;
* недостаточно сформированные у учащихся навыки самостоятельной работы.

**ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ В СОТРУДНИЧЕСТВЕ**

**Базовые идеи**

Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто что-то выполнять одновременно. Учиться вместе легче, интереснее и эффективнее. Причем важно, что эта эффективность касается не только академических успехов учеников, их интеллектуального развития, и нравственного.

***Сущность*** обучения в сотрудничестве состоит в организации группового взаимодействия учащихся в процессе самостоятельной познавательной деятельности. Основными процессами на занятии в этом случае являются общение и учение.

***Ключевые элементы***

* процесс групповой работы;
* положительная взаимозависимость;
* индивидуальная ответственность;
* стимулирующее взаимодействие;
* социальные навыки.

***Достоинства:***

* создание благоприятного психологического климата на занятии;
* стимулирование положительного отношения к процессу обучения в целом;
* развитие навыком общения;
* активизация речевой и мыслительной деятельности учащихся;
* содействие воспитанию чувства ответственности.

***Ограничения:***

* на овладение учебным материалом учащимся требуется больше времени;
* используется при изучении материала, не требующего жесткой последовательности в изучении;
* более эффективна в отношении учебного материала, основу изучения которого составляет понимание, а не запоминание;
* необходимы возможности для групповой рассадки учащихся в аудитории;
* усложнение системы оценивания.

**ИГРА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

***Сущность***

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре, как особом виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

***Ключевые элементы*** игровых педагогических технологий:

* игровой замысел - определяется целями занятия и реализуется в виде сюжета или сценария игры;
* правила – определяют порядок действий участников, разрабатываются с учетом целей занятия и индивидуальных возможностей обучаемых;
* игровые действия – регламентированные правилами игры формы активности учащихся, направленные на достижение целей игры;
* познавательное содержание – знания и умения, применяемые при решении учебной проблемы, поставленной игрой.
* оборудование игры – включает как традиционное оборудование урока (плакаты, модели, раздаточный материал и пр.), так и игровое, условное (бэйджи с указанием выполняемых ролей, таблички с названиями команд, призы и т.д.).
* результат – решение поставленной в игре задачи.

***Реализация*** деловой игры предполагает выбор объекта игрового моделирования (предприятия, в которое играем), игровой ситуации (производственной ситуации, которая будет имитирована), определения ролей и характера взаимодействия участников.

В учебном процессе профессиональной школы в целях имитации профессиональной деятельности часто используют такую разновидность игровых технологий как деловая игра. Вовлечение в игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному осознанию профессии. Чем сложнее замысел игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей участников.

***Достоинства игры***

***как педагогической технологии:***

* активная включенность учащихся в обучение,
* высокая мотивация учения,
* прочность усваиваемых знаний,
* развитие умений решать практические задачи,
* развитие самостоятельности и творческого потенциала участников,
* возможность моделирования различных систем (профессиональная деятельность, социальные отношения, природные процессы – в игре «остров», рассказывающей ее участникам в наглядной форме о процессах существования нескольких биологических видов на отдельной территории, игроки исполняют роли не людей, а законов природы),

***как средства моделирования профессиональной деятельности:***

* игра позволяет моделировать в учебном процессе реалии профессиональной деятельности во всей требуемой полноте интеллектуальных, психологических и социальных функций (тренажер, например, не может так воспроизвести социальный контекст),
* право на ошибку (безопасность действий),
* только в игре можно получить навыки работы в таких должностях, по которым невозможно организовать практику или стажировку (начальник цеха, директор фирмы).

***Ограничения***

* высокая сложность конструирования, определяемая двупланным характером игры,
* невозможность универсализации содержания и внутренней структуры игр.

**КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ**

**Базовые идеи**

Концептуальным основанием данной технологии является теория проблемного обучения, основная идея которого: знания в значительной своей части не передаются учащимся в готовом виде, а приобретаются ими в процессе самостоятельной познавательной деятельности в условиях проблемной ситуации.

***Сущность***

Кейс-технология объединяет теорию и производственную реальность в учебные задачи, которые обсуждаются и решаются преимущественно в небольших группах, причем теория не иллюстрируется примерами, а осваивается в ходе изучения и анализа конкретных ситуаций.

***Ключевые элементы***

* использование на занятии реальной (или специально смоделированной) производственной ситуации;
* сочетание индивидуальной и групповой работы;
* анализ ситуации, выявление проблем;
* поиск альтернативных решений, выбор решения проблемы;
* сравнение предлагаемого решения с эталоном.

***Реализация***

Основным содержанием подготовки педагога к реализации кейс-технологии на занятии является подбор материалов (пакета документов), содержащих описание реальных производственных ситуаций.

Это могут быть: копии технической документации, газетные или журнальные статьи, содержащие реальные факты, фото- или видеодокументы, результаты исследований, отзывы экспертов, личные наблюдения автора кейса и прочее. Также ситуация может быть смоделирована, но в строгом соответствии с существующей реальностью.

Описание кейса, как правило, включает:

* введение, цель которого вызвать интерес к предлагаемому материалу, продемонстрировать практическую ценность и связь с изучаемым материалом;
* основная часть, которая содержит описание проблемной ситуации, необходимые ссылки, соответствующие цитаты, характеристики действующих лиц, представление о внутренних и внешних взаимосвязях и взаимозависимостях;
* заключение, где приводятся обобщения, описывается актуальность и значимость проблемы, акцентируются ограничения, влияющие на возможности разрешения проблемы.

В зависимости от преследуемых в обучении целей используют различные разновидности кейсов:

1. *Поиск решения*. В этом варианте основной задачей является решение проблемы. Обучаемые получают всю необходимую информацию для анализа ситуации, поэтому кейсы составляются обычно очень объемными. С помощью представленных данных нужно решить поставленную задачу.
2. *Нахождения проблемы*. Основная задача в этом случае состоит в том, чтобы обучаемые подавляющее время, предназначенное для работы с кейсом, анализировали ситуацию с помощью предоставленной информации. Акцент ставится на поиске понимании сути проблемы, лишь затем рассматривается решение.
3. *Оценка решения*. В этом варианте кроме описания ситуации (предоставляется в распоряжение вся существенная информация) приводятся принятые решения, которые также анализируются и подвергаются критической оценке. Часто учащимся предлагается разработать собственное решение, тем самым повышается их мотивация при сравнении с альтернативными вариантами решения.
4. *Поиск информации*. Доминирующим является процесс поиска информации, так как кейс заведомо содержит пробелы в описании ситуации. Следовательно, учащимся для анализа ситуации приходится самим добывать недостающую информацию. Для поиска информации педагог должен предоставить в распоряжение учащихся определенный промежуток времени или быть готовым дать эту информацию в ответах на заданные ему вопросы.

***Достоинства***

* активизация чувств и переживаний в процессе принятия решений;
* повышение учебной мотивации за счет углубления представления о будущей профессиональной деятельности.
* осознание многозначности профессиональных проблем и жизненных ситуаций,
* приобретение опыта поиска и выработки альтернативных решений,
* формирование готовности к оценке и принятию решений,
* повышение качества усвоения знаний за счет их углубления и обнаружения пробелов,
* развитие навыков общения при работе в группе.

***Ограничения***

* требует опоры на уже имеющиеся у учащихся знания и умения;
* не эффективна в отношении ситуаций, лишенных контрастов и сравнений, лишенных вариативности путей решения проблемы.

**ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**Базовые идеи**

Основное отличие данной технологии от традиционных методов обучения определяется характером активности обучающихся. Работая над проектом обучающиеся выполняют реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, нестандартных задач, и результат которой не обязательно должен быть положительным. Ошибка, отсутствие желаемого результата является таким же материалом для мышления как и положительный результат усилий. Ценен, в данном случае, не результат сам по себе, а предпринимаемые для его получения действия как инициирующая стадия мышления. В качестве отличительной особенности технологии проектного обучения следует отметить характер информационного обмена между учащимися и педагогом. В проектном обучении преобладающим (по значимости и объему занимаемого времени) является интроактивный информационный режим (учащиеся выступают как активные субъекты учения, информационные потоки циркулируют среди учащихся или направлены от них вовне), который сочетается с интерактивным.

***Сущность*** проектного обучения состоит в овладении учениками новыми знаниями и способами деятельности, развитии мышления в процессе решения определенной значимой для учащихся проблемы.

Проектное обучение способствует развитию мышления, способности принимать решения и нести за них ответственность за счет включения учащихся в деятельность, имеющую проблемный характер, требующую до определения условий, разрешения затруднений, выбора из имеющихся альтернатив.

***Ключевые элементы***

* значимая для учащихся проблема, тема;
* добровольное участие в проекте;
	+ - высокий уровень активности и самостоятельности участников проекта;
* заинтересованность в получении результата проекта.

***Реализация***

Педагог при организации проектного обучения помогает ученикам в поиске необходимой информации, координирует работу участников проекта, поддерживает и поощряет участников, поддерживает постоянную обратную связь, заботясь о продвижении работы над проектом. Степень его участия варьируется в зависимости от типа проекта и стадии его выполнения.

***Достоинства***

* способствует развитию мышления, самостоятельности;
* активизирует деятельность учащихся;
* развивает интерес к изучаемому материалу;
* позволяет развивать общеучебные умения, формировать профессиональные умения и навыки.

***Ограничения***

* необходима значимая для учащихся проблема (тема), которой они заинтересуются;
* учащиеся должны обладать навыками самостоятельной учебной деятельности.

Предложенным в настоящем пособии перечнем педагогических технологий их многообразие не исчерпывается – мы перечислили лишь многократно апробированные, зарекомендовавшие себя наилучшим образом и потому гарантирующие успех педагогические технологии.

Их освоение может потребовать от педагога дополнительных усилий: подготовки дополнительного раздаточного материала, изменения способа подачи учебной информации, перестройки собственного стиля общения с учащимися. Но результат этих усилий – повышение качества педагогического процесса.

Применение на занятиях современных педагогических технологий позволяет:

* оказывать комплексное: обучающее, развивающее, воспитательное воздействие на личность учащегося;
* изменить качество межличностных отношений между учащимися;
* создать психологически комфортные условия обучения;
* содействовать становлению субъектных качеств личности учащихся.

**Хотелось бы надеяться, что реализация описанных технологий, подтолкнет Вас к самостоятельному поиску и изучению (а может быть и созданию) новых педагогических технологий!!!**