**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).

***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.

***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.

Игровые технологии.

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.

Игровые технологии.

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.