1. **Современные образовательные технологии: классификация, условия применения, достигаемые результаты**

Использование широкого спектра педагогических технологий дает возможность педагогическому коллективу продуктивно использовать учебное время и добиваться высоких результатов обученности учащихся. В технологическом подходе изначально присутствует ориентация на управляемость образовательного процесса, что предполагает четкую заданность целей и способов их достижения.

***Признаки:***

* технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе ее лежит определенная методологическая, философская позиция автора;
* технологическая цепочка действий, операций, коммуникаций выстраивается строго в соответствии с целевыми установками, имеющими форму конкретного ожидаемого результата;
* функционирование технологии предусматривает взаимосвязанную деятельность учителя и учащихся на договорной основе с учетом принципов индивидуализации и дифференциации, оптимальную реализацию человеческих и технических возможностей;
* поэтапное планирование и последовательное воплощение элементов педагогической технологии должны быть, с одной стороны, воспроизведены любым учителем и, с другой, гарантировать достижение планируемых результатов всеми школьниками;
* органической частью технологии являются диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности [2].

Рассмотрим особенности применения основных современных образовательных технологий.

**Технология проблемного обучения**

Технология проблемного обучения основывается на теоретических положениях американского философа, психолога и педагога Д. Дьюи.

Сегодня под проблемным обучением понимается такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие познавательных и творческих способностей.

Проблемное обучение основано на создании особого вида мотивации – проблемной, поэтому требует адекватного конструирования дидактического содержания материала, который должен быть представлен как цепь проблемных ситуаций.

Проблемные методы – это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, требующих актуализации знаний, анализа, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

В современной теории проблемного обучения различают два вида проблемных ситуаций: психологическую и педагогическую. Первая касается деятельности учеников, вторая представляет организацию учебного процесса.

Педагогическая проблемная ситуация создается с помощью активизирующих действий, вопросов педагога, подчеркивающих новизну, важность, красоту и другие отличительные качества объекта познания.

Создание психологической проблемной ситуации сугубо индивидуально. Не слишком трудная, ни слишком легкая познавательная задача не создают проблемной ситуации для детей.

Проблемные ситуации могут создаваться на всех этапах процесса обучения: при объяснении, закреплении, контроле.

К достоинствам проблемного обучения можно отнести высокую самостоятельность обучающихся, формирование познавательного интереса и личностной мотивации обучающихся.

Проблемное обучение направлено на развитие САМО: учащиеся САМОстоятельно ищут пути решения проблемы, проводят САМОконтроль и САМОоценку.

**Разноуровневое обучение**

**Разноуровневое обучение**— это педагогическая технология организации учебного процесса, в рамках которого предполагается разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах уровня А, Б, C, что дает возможность каждому ученику овладевать учебным материалом по отдельным предметам школьной программы на разном уровне (А, В, С), но не ниже базового, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности каждого учащегося.

Схема образовательных траекторий в рамках разноуровневого обучения - это технология, при которой за критерий оценки деятельности ученика принимаются его усилия по овладению этим материалом, творческому его применению. Темы же, предписанные стандартами образования, остаются едины для всех уровней обучения. Это означает, что учащийся А учит математику в среднем уровне вместе с учащимся Б, но на русский язык попадает в сильный уровень с учащимся В, а по иностранному языку занимается с учащимся Д в базовой группе.

Переход учащегося из уровня в уровень возможен и на практике происходит безболезненно, так как содержание (тематика) едина для всех уровней. Технология разноуровневого обучения разработана и внедрена в Московской Технологической школе ОРТ в 1994 году [2].

**Технология проектного обучения**

Чаще всего можно услышать не о проектном обучении, а о проектном методе. Этот метод более четко оформился в США к 1919 году. В России он получил широкое распространение после издания брошюры В.Х. Килпатрика «Метод проектов. Применение целевой установки в педагогическом процессе» (1925 г.). В 20-е и начале 30-х годов в российских школах широко использовался метод проектов для реализации выдвигаемых задач – развития ученика.

Исходный лозунг основателей системы проектного обучения – «Все из жизни, все для жизни». Карл Фрей в своей книге «Проектный метод» (изд-во «Бельц», Германия, 1997) под этим понятием подразумевает путь, по которому идут обучающие и обучаемые, разрабатывая проект. Он выделяет 17 отличительных черт проектного метода, например:

* участники проекта подхватывают проектную инициативу от кого-либо из жизни;
* участники проекта договариваются друг с другом о форме обучения;
* участники проекта развивают проектную инициативу и доводят ее до сведения всех;
* участники проекта организуют себя на дело;
* участники проекта информируют друг друга о ходе работы;
* участники проекта вступают в дискуссии и т.д.
* Все это говорит о том, что автор под проектным методом имеет в виду систему действий педагога и учащихся по разработке проекта.

Цель проектного обучения состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения); развивают системное мышление.

**Исходные теоретические позиции проектного обучения:**

1) в центре внимания – ученик, содействие развитию его творческих способностей;

2) образовательный процесс строится не в логике учебного предмета, а в логике деятельности, имеющей личностный смысл для ученика, что повышает его мотивацию в учении;

3) индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого ученика на свой уровень развития;

4) комплексный подход в разработке учебных проектов способствует сбалансированному развитию основных физиологических и психических функций ученика;

5) глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях.

*Системы действий учителя и учащихся*

С целью выделения систем действий учителя и учащихся предварительно важно определить этапы разработки проекта. К настоящему моменту сложились следующие стадии разработки проекта: разработка проектного задания, разработка самого проекта, оформление результатов, общественная презентация, рефлексия.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Стадии** | **Деятельность учителя** | **Деятельность учащихся** |
| **1. Разработка проектного задания** | | |
| 1.1. Выбор темы проекта | Учитель отбирает возможные темы и предлагает их учащимся. | Учащиеся обсуждают и принимают общее решение по теме. |
| Учитель предлагает учащимся совместно отобрать тему проекта. | Группа учащихся совместно с учителем отбирает темы и  предлагает классу для обсуждения |
| Учитель участвует в обсуждении тем, предложенных учащимися. | Учащиеся самостоятельно  подбирают темы и предлагают классу для обсуждения. |
| 1.2. Выделение подтем в теме проекта | Учитель предварительно вычленяет подтемы и предлагает учащимся для выбора | Каждый ученик выбирает себе подтему или предлагает новую. |
| Учитель принимает участие в обсуждении с учащимися подтем проекта | Учащиеся активно обсуждают и предлагают варианты подтем. Каждый ученик выбирает одну из них для себя (т.е. выбирает  себе роль). |
| 1.3. Формирование творческих групп | Учитель проводит организационную работу  по объединению школьников, выбравших себе конкретные подтемы и виды деятельности | Учащиеся уже определили свои роли и группируются в соответствии с ними в малые команды |
| 1.4. Подготовка материалов к проектной работе:  формулировка вопросов, на которые нужно ответить, задание для команд, отбор литературы | Если проект объемный, то учитель заранее разрабатывает задания, вопросы для поисковой деятельности и литературу | Отдельные учащиеся старших и средних классов принимают участие в разработке заданий.  Вопросы для поиска ответа вырабатываться могут в командах с последующим обсуждением классом. |
| 1.5. Определение форм выражения итогов проектной деятельности | Учитель принимает  участие в обсуждении | Учащиеся в группах, а затем в классе обсуждают формы представления результата  проектной деятельности: видеофильм, альбом, натуральные объекты, литературная гостиная и т.д. |
| **2. Разработка проекта** | Учитель консультирует,  координирует работу учащихся, стимулирует их деятельность. | Учащиеся осуществляют  поисковую деятельность |
| **3. Оформление результатов** | Учитель консультирует,  координирует работу  учащихся, стимулирует их деятельность. | Учащиеся вначале по группам, а потом во взаимодействии с другими группами оформляют результаты в соответствии с  принятыми правилами. |
| **4. Презентация** | Учитель организует экспертизу (например, приглашает в качестве экспертов старших школьников или параллельный класс, родителей и др). | Докладывают о результатах своей работы |
| **5. Рефлексия** | Оценивает свою деятельность по педагогическому руководству деятельностью детей, учитывает их оценки | Осуществляют рефлексию процесса, себя в нем с учетом оценки других.  Желательна групповая рефлексия |

Можно выделить по времени три вида учебных проектов: краткосрочные (2-6 часов); среднесрочные (12-15 часов); долгосрочные, требующие значительного времени для поиска материала, его анализа и т.д. [2].

Тематика проектов может касаться каких-то теоретических вопросов академической программы, требующих углубления на данном этапе обучения. Проектная деятельность заинтересовывает учащихся, если они знают, что их проект будет востребован. Выбирая тему проекта и выполняя его, школьники учатся выявлять потребности приложения своих сил, находить возможности для проявления своей инициативы, способностей, знаний и умений, проверяют себя в реальном деле, проявляют целеустремлённость и настойчивость.

Гуманистический смысл проектного обучения состоит в развитии творческого потенциала обучающихся. Школьники с большим увлечением выполняют именно ту деятельность, которая выбрана ими самими. Проектная деятельность способствует преобразованию процесса обучения в процессе самообучения, позволяет каждому ученику увидеть себя как человека способного и компетентного. Проектный метод обучения в сочетании с традиционным является действенным элементом в организации самостоятельной работы учеников [3].

**Исследовательский метод обучения**

Если человек в школе не научится творить, то и в жизни он будет только подражать и копировать.

**Л.Н. Толстой**

В этимологии слова «исследование» заключено указание на то, чтобы извлечь нечто «из следа», т.е. восстановить некоторый порядок вещей по косвенным признакам, случайным предметам. Следовательно, уже здесь заложено понятие о способности личности сопоставлять, анализировать факты и прогнозировать ситуацию, т.е. понятие об основных навыках, требуемых от исследователя.

При исследовательской деятельности определяющим является подход, а не состав источников, на основании которых выполнена работа. Суть исследовательской работы состоит в сопоставлении данных первоисточников, их творческом анализе и производимых на его основании новых выводов.

Под исследовательской деятельностью в целом понимается такая форма организации работы, которая связана с решением учащимися исследовательской задачи с неизвестным заранее решением. В рамках исследовательского подхода обучение ведётся с опорой на непосредственный опыт учащихся, его расширение в ходе поисковой, исследовательской деятельности, активного освоения мира.

По мнению А. Шацкого *учебно-исследовательская деятельность учащихся* – это такая форма организации учебно-воспитательной работы, которая связана с решением учащимися творческой, исследовательской задачи с заранее неизвестным результатом и предполагающая наличие основных этапов, характерных для научного исследования:

- постановку проблемы;

- ознакомление с литературой по данной проблеме;

- овладение методикой исследования;

- сбор собственного материала;

- анализ;

- обобщение;

- выводы.

Эффективным средством, позволяющим развитие познавательной и исследовательской компетентности, является творческая деятельность. Чтобы ученик начал «действовать», необходимы определенные мотивы. На уроке необходимо создавать проблемные ситуации, где ученик проявляет умение комбинировать элементы для решения проблемы.

В результате применения исследовательского метода обучения учащиеся приобретают определённые качества личности, такие как:

• гибко адаптируются в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, умело применяют их на практике для решения проблем;

• учатся самостоятельно, критически мыслить, видеть возникающие в реальном мире трудности и искать пути рационального их преодоления;

• грамотно работают с информацией;

• коммуникабельны, контактны в различных социальных группах, умеют работать сообща, предотвращая конфликтные ситуации, и умеют выходить из них;

• могут самостоятельно трудиться над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

**Технология лекционно-семинарской зачётной системы**

Ты никогда не будешь знать достаточно,

если не будешь знать больше, чем достаточно.

**Уильям Блейк**

В современный период модернизацию классно-урочной системы обучения осуществил учитель из Одесской области Н. П. Гузик [2]. Он назвал ее лекционно-семинарской.

Педагог подает учащимся материал большими блоками, в каждый из которых входит одна крупная или несколько мелких тем. Это позволяет учащимся познать причинно-следственные связи во всем комплексе явлений по данной теме. На втором уроке учитель ведет вторичный разбор все той же темы, включая в лекцию элементы беседы, демонстрирует учебный эксперимент и учебный кинофильм. Учащиеся постигают логику раскрытия темы и записывают в тетради основные мысли, формулы и расчеты. Следующие четыре урока отводятся на лабораторные занятия, на которых они самостоятельно прорабатывают тему.

Задания даются учащимся дифференцированно по трем вариантам. Учащиеся знакомятся со всеми тремя вариантами и сами выбирают тот, с которым, по их мнению, они справятся в отведенное время. Учитель оказывает помощь учащимся во время работы. Последний по теме урок является зачетным.

Организационные формы обучения представляют собой внешнее выражение согласованной деятельности педагогов и воспитанников, осуществляемой в установленном порядке и определенном режиме. Они имеют социальную обусловленность, регламентируют совместную деятельность педагога и воспитанников, определяют соотношение индивидуального и коллективного в образовательном процессе, степень активности учащихся в учебной деятельности и способы руководства ею со стороны учителя.

Лекционно-семинарская система обучения практически не претерпела существенных изменений с момента ее создания. Лекции, семинары, практические и лабораторные занятия, консультации и практика по избранной специальности по-прежнему остаются ведущими формами обучения в рамках лекционно-семинарской системы. Неизменными ее атрибутами являются коллоквиумы, зачеты и экзамены.

*Лекционно-семинарская система обучения имеет следующие функции:*

***Информационную,***выражающуюся в передаче учащимся специально отобранного и особым образом структурированного учебного материала. Содержательная сторона уроков обеспечивает формирование системы знаний, подлежащих усвоению учащимися;

***Мировоззренческую****,*содержащую решение задачи связанной с формированием мировоззрения учащихся. И дело не только в том, что учитель умело раскрывает логику развития науки и решение ее проблем, но и в том, что он управляет мышлением учащихся, вызывая их активность и сложные процессы предвосхищения возможных исходов тех или иных событий, процессов, явлений, результатов эксперимента и т. д. Особое место здесь занимает раскрытие методологии науки.

***Методическую****,*означающую методическое руководство деятельностью учащихся. Оно осуществляется как через логику науки, так и непосредственным введением на уроках методических рекомендаций по работе над учебным материалом.

В условиях лекционно-семинарской системы обучения все названные функции неразрывно связаны друг с другом, постоянно взаимодействуют, а в ряде случаев переходят одна в другую.

Использование лекционно-семинарской система обучения в школе имеет ряд существенных преимуществ:

* осознанность школьниками процесса учения;
* возможность активного включения в него;
* планирования ими своей деятельности;
* возможность строить учебный процесс на разных уровнях сложности;
* возможность широко использовать нетрадиционные формы обучения.

В целом, использование лекционно-семинарской системы в школе не только возможно, но и необходимо, она позволяет качественно улучшить учебный процесс, повысить прочность полученных знаний, значительно развить навыки самостоятельной работы школьников [2].

**Технология использования в обучении игровых методов**

Наибольший интерес, в образовательном процессе, представляют игровые технологии. Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

**Функция игры – ее разнообразная полезность**

У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функцииигры как педагогического феномена культуры.

***Социокультурное назначение игры.***Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социальноконтролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

***Функция межнациональной коммуникации.***И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

***Функция самореализации человека в игре.***Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

***Коммуникативная функция игры.***Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

***Диагностическая функция игры.***Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

***Игротерапевтическая функция игры****.*Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре.

***Функция коррекции в игре.***Психологическая коррекции в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

***Развлекательная функция игры.***Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность. Игра является моделью игры как таковой. Игра важнейшее средство воспитания школьников. Игра деятельность спонтанная, непринужденная. Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка [2].

**Технология обучение в сотрудничестве**

Обучение в сотрудничестве рассматривается в мировой педагогике как наиболее успешная альтернатива традиционным методам.

**Педагогика сотрудничества**- эта одна из технологий личностно ориентированного обучения, которая основана на следующих принципах:

- взаимозависимость членов группы;

- личная ответственность каждого члена группы за собственные успехи и успехи группы;

- совместная учебно-познавательная деятельность в группе;

- общая оценка работы группы.