**Инновационные технологии на уроках технологии**

**Основные понятия**

*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).

*Инновационной школой* называется учебно-воспитательное заведение, деятельность которого построена на авторских идеях и технологиях и представляет собой новую образовательную практику (Г. Селевко). Выделяются следующие отличительные качества (критерии) инновационных школ:

* ***Инновационность:*** наличие оригинальных авторских идей и гипотез относительно перестройки педагогического процесса.
* ***Альтернативность*:** отличие каких-либо из основных компонентов учебно-воспитательного процесса (целей, содержания, методов, средств и др.) от традиционных, принятых в массовой школе.
* ***Концептуальностъ учебно-воспитательного процесса****:* сознание и использование в авторской модели философских, психологических, социально-педагогических или других научных оснований.
* ***Системность и комплексность учебно-воспитательного процесса****.*
* ***Социально-педагогическая целесообразность:*** соответствие целей школы социальному заказу.
* ***Наличие результатов,***определяющих реальность и эффективность авторской школы.

**Современные инновационные технологии в образовании**

В школьном образовании применяют самые различные педагогические инновации.

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

* развивающее обучение;
* проблемное обучение;
* разноуровневое обучение;
* коллективную систему обучения;
* технологию изучения изобретательских задач (ТРИЗ);
* исследовательские методы в обучении;
* проектные методы обучения;
* технологию использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;
* обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа); информационно-коммуникационные технологии;
* здоровьесберегающие технологии и др.

**Классификация педагогических технологий**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тенденция** | **Задача** | **Технологии** |
| Переход от обучения к учению | Поиск организацион-  ных форм освоения содержания образования | Модульного обучения  Организации самостоятельной работы  Дистанционного обучения  Другие |
| Реализация компетент-ностного подхода | Расширение спектра  видов  продуктивной  образовательной деятельности обучающихся | Проектной,  учебно-исследовательской деятельности  Анализа конкретной ситуации  Организации творческой деятельности  Другие |
| Возрастание роли  субъектности и самостоятельности,  необходимость учения «через всю жизнь» | Осуществление учения | Рефлексивного обучения  оценки достижений,  самоконтроля,  Самообразовательной деятельности |
| Возрастание роли информации в современном мире | Организация работы с информацией | РКМЧП /развитие критического мышления через чтение и письмо/  Информационные  Проблемного обучения  Другие |
| Возрастание роли  командной работы  в современном мире | Организация группового взаимодействия в  образовательном  процессе | Организации группового взаимодействия  Организации дискуссии  Обучения на основе социального взаимодействия и т. д. |

**Практическое применение**

Программа предмета «Технология» вводит ребенка в удивительный мир творчества, дает возможность поверить в себя, в свои способности, предусматривает развитие у обучающихся изобразительных, художественно-конструкторских способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности

**ИКТ**

Использование ИКТ на уроках технологии позволяет: сделать процесс обучения более интересным, ярким, увлекательным; эффективно решать проблему наглядности обучения, помогают проводить тестирование или виртуально сопровождать практическую работу.)

Медиа презентации рассчитаны на разные типы восприятия информации.

**ТЕХНОЛОГИЯ МАСТЕРСКИХ**

***Технологию мастерских***разрабатывает группа французских учителей «Французская группа нового воспитания». Она основывается на идеях свободного воспитания Ж.-Ж. РУССО, Л.Толстого, психологии гуманизма Л.С.Выготского

В технологии мастерских главное не сообщить и усвоить информацию, а передать способы работы. Передавать способы работы, а не конкретные знания – очень не простая задача для учителя. Тем благодарнее результаты, выражающиеся в овладении учащимися творческими умениями, в формировании личности, способной к самосовершенствованию, саморазвитию, что является одной из задач, поставленных перед педагогами ФГОСми 2-го поколения.

*В начале занятия дети получают исходный материал ( например, цветную шерсть- основу, использовав которую, они сделают свои открытия),знакомятся со способом ее обработки , раскладки на бумаге или ткани. К этому материалу предлагается несколько заданий (например, нарисовать животных, используя имеющиеся инструменты и материалы ), для выполнения которых понадобятся навыки поиска, внимание и сообразительность, творческий настрой.*

**ПРОЕКТНЫЙ МЕТОД**

Современное общество предъявляет серьезные требования к качеству образования молодого поколения: владение различными способами деятельности (познавательной, творческой, проектной), умение ориентироваться в огромном информационном потоке, обладание способностью к самостоятельному конструированию своих знаний, умение критически мыслить, владение навыками коллективного труда.

Все эти способности хорошо стимулируются к развитию при использовании метода проекта (готовые проекты в дальнейшем могут использоваться как учебные материалы и пополнить школьную медиатеку).

Технология проектного обучения характеризуется получением учащимися конкретного практического результата и его публичным представлением. Данный метод значительно укрепляет межпредметные связи и информатика играет в этом главенствующую роль.

Метод проектов – это гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на самореализацию учащегося путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания под контролем учителя новых «продуктов».

Опыт применения метода проектов дает возможность выделить два уровня тем для проектирования:

* тематические — это, как правило, индивидуальные проблемные задания, сравнительно небольшие по объему и включающие во все возможные варианты решения, вновь полученные знания;
* итоговые — это, как правило, объемные проблемные задания, выполняемые на протяжении длительного периода времени.

Учебные проекты выполняются непосредственно на уроке, и в качестве вида внеклассной самостоятельной работы.

**ТРИЗ ТЕХНОЛОГИЯ**

Знакомство с технологией создания каких- либо вещей через исследование опытного образца.

**ПРОБЛЕМНЫЙ МЕТОД**

Использование проблемной технологии позволяет создавать из «мусора» удивительные вещи, развивает воображение, смекалку, умение находить новое применение известным вещам.

**ТЕХНОЛОГИЯ ПРОГРАМИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ**

Применение данной технологии позволяет четко соблюсти рецептуру и последовательность действий и, в дальнейшем, разработать свой рецепт (программу) изготовления какого-либо блюда, домашнего мыла или ароматической свечи.

**ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПОДХОД**

В школе важно научить детей мыслить, самостоятельно действовать, ориентироваться в ситуациях, знать подходы к решению проблем. Я считаю, что личностно-ориентированная технология в комплексе с современными компьютерными технологиями хорошо подходит для решения поставленных задач. Урок становится насыщенным, занимательным, и в то же время понятным для учеников разного уровня. У ребят развивается устойчивый познавательный  интерес к учению. .( см.Приложение1, 2)

**ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ**

В связи с тем, что большую часть времени дети пребывают в школе, возникает необходимость превращения образовательной среды в реабилитационно-оздоровительную и просветительскую среду, с целью создания единого адаптационного пространства, неразрывно соединяющего педагогику, психологию, медицину, школу и семью. Это программы и методы, которые направлены на воспитание у учащихся культуры здоровья, личностных качеств, способствующих его сохранению и укреплению, формирование представления о **здоровье как ценности**, мотивацию на **ведение здорового образа жизни**.

*Внедрение в учебный процесс здоровьесберегающих технологий позволяет добиться положительных изменений в состоянии* *здоровья школьников. Обязательные физминутки и динамические паузы, правильно организованное обучающее пространство, соответствие учебной*

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Игровая деятельность рассматривается как наиболее доступный эффективный метод обучения школьника его собственной активной позиции, связанный с инициативой, фантазией, творчеством. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности.

*Игровая деятельность способствует развитию у школьников мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, развитию конструктивных умений и творчества, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычки к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца.*

*Деловые, ролевые игры ( плюсом идет участие в фестивалях и реконструкциях), игровая организация учебного процесса с использованием заданий -всего и не перечислишь! Главное- не заигрываться.*

Настраивая детей на создание «прекрасного», нужно никогда не забывать об утилитарности, «полезности» созданных вещей. Не люблю, когда поделки просто пылятся на полке! Все должно быть использовано.