**«Современные образовательные технологии
в учебно-воспитательном процессе»**

В профессиональном стандарте «Педагог» указаны умения, знания и навыки, которыми должен обладать современный педагог. В том числе такие умения, как применять на практике различные «виды и приемы современных педагогических технологий».

В примерной основной образовательной программе начального общего образования (3.5. система условий реализациипрограммы начального общего образования) и в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования (III. Требования к условиям реализации программы начального общего образования. 34.2.) указано, что в целях обеспечения реализации программы НОО в Организации для участников образовательных отношений должны создаваться условия, обеспечивающие возможность: «использования в образовательной деятельности современных образовательных и информационных технологий», «обновления содержания программы начального общего образования, методик и технологий ее реализации в соответствии с динамикой развития системы образования, запросов обучающихся и их родителей (законных представителей)».

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» – искусство, мастерство, умение и «logos» – наука, закон. Дословно «технология» – наука о мастерстве.

Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и учителя.

В условиях реализации требований ФГОС наиболее актуальными становятся технологии:

* информационно – коммуникационная;
* опорный конспект;
* здоровьесберегающая;
* развитиякритического мышления;
* проектная;
* развивающего обучения;
* уровневая дифференциация;
* проблемного обучения;
* игровая;
* модульная;
* технология мастерских;
* кейс – технология;
* интегрированное обучение;
* групповое обучение;
* перевернутое обучение.

Особенности,методы и приемов этих технологий:

* **Информационно – коммуникационная технология** –  совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей.Наш мир давно перешагнул на новый этап развития: ежедневно появляется новое программное обеспечение и новые виды автоматизации производства, техническое оборудование, гаджеты и другие сложные устройства. Дома стали умными и превратились в одну большую экосистему, которая обслуживает наш быт, а смартфоны стали нашими проводниками в мире цифрового медиаконтента.Поэтому важно говорить и о цифровой  грамотности – это набор познаний и умений, которые нужны для безопасного и действенного использования цифровых  технологий и ресурсов интернета.Потомку что мы, как цифровые граждане, должны хорошо понимать, как безопасно обращаться с потоками информации и как эффективно эту информацию использовать.

Что мы используем в данной технологии: мультимедийные презентации, тестирующие программы, информационно-обучающие программы, онлайн обучение. Образовательные платформы: учи.ру, яндекс учебник, инфоурок, сберкласс, сферум, learningаpps, РЭШ и многие другие.

* **Опорный конспект**. В условиях модернизации современной школы увеличивается объём учебного материала и знаний, а наряду с этим предъявляются высокие требования к качеству подготовки учащихся.  В этих условиях ученики сталкиваются с огромным потоком информации, которую они могут получить из разных источников. Логические схемы в виде опорного конспекта призваны помочь учащимся в изучении насыщенной и объемной информации и сделать процесс её запоминания и обобщения более эффективным. Конспект – это построенная по специальнымпринципам визуальная модель содержания учебного материала, в которойсжато изображены основные смыслы изучаемой темы, а также используютсяграфические приемы повышения эффекта запоминания и усвоения.Есть много разных приёмов ведения конспектов, это примеры об относительно новых, но доказавших свою эффективность. Объединяет их творческий подход и то, что они содержат только самое важное, структурируют материал, который легко будет повторять.
* **Здоровьесберегающая технология**позволяет равномерно во время урока распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять технические средства обучения, что дает положительные результаты в обучении.Сбережение и укрепление здоровья учеников, формирование у них ценности и культуры здоровья, способствованию устранению перегрузки и сохранению здоровья школьников, с помощью: динамических игры и пауз; кинезиологических упражнений (кулачок-ребро-ладонь, розетка);упражнений для глаз;мимические упражнений; дыхательно-голосовых игр и упражнений; чередованием форм организации учебно-познавательной деятельности; чередование видов контроля, методов и приемов.

Можно найти в Интернете видео с тематическими физминутками, а можно и  самому придумывать:

1. Когда я назову слова со смягчающим мягким знаком, то вы хлопаете в ладоши. Если слова с разделительным, то приседаете.
2. Я буду показывать вам карточки с разными знаками: знак пешеходного пешехода, знак подземного перехода и знак надземного перехода. Если покажу подземный переход, вы приседаете. Если надземный, вы хлопаете руками над головой. Если знак пешеходного пешехода, вы  делаете повороты туловища вправо и влево.

Также можно включать танцевальные игры «Just Dance». На практике часто включаю такие видео, ученикам всех возрастов нравится.

* **Технология развития критического мышления**–  это целостная система,формирующая навыки работы с информацией в процессе чтения и письма.

Фазы технологии критического мышления:

1. Вызов – пробуждение имеющихся знаний, интереса к полученной информации, актуализация жизненного опыта; рождается «первоначальное» знание: актуализируется опыт, формулируются вопросы, на которые хочется получить ответ, т.е. информация, которую необходимо проверить, дополнить, изучить.
2. Осмысления содержания – получение новой информации для создания функций мотивации и целеполагания.
3. Рефлексия (осмысление, рождение нового знания).

Приёмы технологии критического мышления:

* Перепутанные логические цепочки.
* Кластер (гроздь): предполагает выделение смысловых единиц текста и его графическое оформление в виде грозди.
* Синквейн (пятистишие) – это нерифмованное стихотворение, состоящее из пяти строк, используется как дидактический прием на этапе рефлексии.
* Фишбоун (рыбный скелет): голова – вопрос темы, верхние косточки – основные понятия темы, нижние косточки – суть понятий, хвост – ответ на вопрос. Записи должны быть краткими, представлять собой ключевые слова или фразы.
* **Проектная технология** – личностно- ориентированная технология, способ организации самостоятельной деятельности обучающихся, направленный на решение задачи учебного проекта. Технология в первую очередь ориентирована наличность, зависит от ее характера и накопленного раннее опыта ипредполагает самостоятельную работу над теоретическим и творческимпроектом.Проект – это пять «П»: проблема – проектирование – поиск информации – продукт – презентация. Все эти звенья объединяются в еще одно «П» – портфолио, где собраны все материалы по проекту. Самое главное в проекте – это рефлексия. Ученик должен оценить свой труд и свою работу. По деятельности учеников выделяют следующие типы проектов: практико-ориентированный, исследовательский, информационный, творческий, ролевой. По комплексности: монопроект, межпредметный. По продолжительности: мини-проект (в течение части урока или даже перемены), краткосрочный,недельный, долгосрочный (годичный)
* **Технология развивающего обучения** – основой является «зона ближайшего развития». Это понятие принадлежит советскому психологу Л.С. Выготскому. Главная идея заключается в том, что все знания, которым можно научить учащихся, делятся на три вида. Первый вид включает в себя то, что ученик уже знает. Третий – это, наоборот, то, что ученику абсолютно неизвестно. Вторая же часть находится в промежуточном положении между первой и второй. Это и есть зона ближайшего развития. Приёмы: столкновение обучающихся с противоречиями между новыми учебными задачами и прежними знаниями и умениями, стимулирующими у обучающихся потребность преодолеть это противоречие;постановка обучающихся в позицию исследователя, первооткрывателя;применение в технологии учебного процесса таких процедур, которые моделируют этапы мышления при решении проблем; выявление и формулирование проблемы, сбор данных, выдвижение гипотез, формулирование выводов, применение на практике, обобщения.
* **Технология уровневой дифференциации** – здесь у учителя появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному, реализуется желание сильных учащихся быстрее и глубже продвигаться в образовании. Сильные обучающиеся утверждаются в своих способностях, слабые получают возможность испытывать учебный успех по мере своих возможностей, повышается уровень мотивации ученья. В обеспечение успешного усвоения учебного материала каждым учеником в зоне его ближайшего развития учителю помогают карточки, в которых также задания будут строиться по уровням (от простого к сложному): узнавание, воспроизведение, понимание, применение в знакомых условиях, применения в новых условиях.
* **Технология проблемного обучения** – это создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности обучающихся, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности.Суть проблемной интерпретации учебного материала состоит в том, что учитель не сообщает знания в готовом виде, но ставит перед учащимися проблемные задачи, побуждая искать пути и средства их решения. Проблема сама прокладывает путь к новым знаниям и способам действия.Проблемные ситуации:столкнуть разные мнения учеников вопросом или практическим заданием; между житейским представлением обучающихся и научным фактом;между необходимостью и невозможностью выполнить задание.
* **Игровая технология** – это комплекс методов и приемов, использующих игровые средства для образовательного и воспитательного процесса.

Виды игр:

1. Дидактические: получение новых знаний, формирование и применение общеобразовательных и трудовых ЗУН на практике.
2. Воспитательные: формирование мировоззрения, моральных и эстетических установок.
3. Развивающие: развитие мышления, внимания, воображения и творческих способностей, сопереживания и рефлексии
4. Социализирующие: обучение общественным нормам; развитие коммуникабельности и умения контролировать стресс; приспособление к жизненным условиям.

Три подхода к игровому обучению:

1. Игра – просто игра. «Добровольное преодоление необязательных препятствий» – ради удовольствия, веселья. Например, «Классики».
2. Игровое обучение. Игра с образовательной целью. Например, «Классики», в которых нужно мяукать, когда попадаешь на четное число. Образовательная цель – отработка представлений о четности.
3. Геймификация. Игровой фон для рутинной деятельности. Человек решает пример и делает ход. В конце он получает приз.

Геймификация (игрофикация) – это использование игровых элементов в неигровой деятельности. Она невозможна сама по себе, поскольку это надстройка над основным процессом.

Приёмы геймификации:

1. Рейтинги, баллы, бейджи.

Бейджи – отличительные знаки, которые выдаются за достижения.

Рейтинг – таблица лидеров. Такую таблицу можно выстроить, исходя из баллов, очков, которые набрал участник.

2. История и обстановка.

Привлекательная легенда придает смысл рутинным действиям.

3. Прогресс и обратная связь.

Наглядная демонстрация того, где именно ты сейчас находишься и что конкретно делаешь.

4. Награды.

Рейтинги, баллы и бейджи – награды виртуального свойства, но в совокупности они могут давать реальные преимущества.

5. Ограничения.

Дополнительные усложнения – мотивирующий фактор. Выполнить задание на время –самый используемый в школе прием.

* **Кейс – технология** –  это разбор реальных или вымышленных ситуаций или конкретного случая, деловая игра.

Работа ученика с кейсом:

1 этап – знакомство с ситуацией, её особенностями;

2 этап – выделение основной проблемы (проблем),

3 этап – предложение концепций или тем для «мозгового штурма»;

4 этап – анализ последствий принятия того или иного решения;

5 этап – решение кейса – предложение одного или нескольких вариантовпоследовательности действий.

Кейсы решаются как на уроках, так и хорошо подходят для курсов внеурочной деятельности. Например, финансовая грамотность, путешествие в мир экологии.

* **Модульнаятехнология.**Термин «модуль» является ещё совсем молодым понятием в современном образовании России. Модуль – это часть образовательной программы, в которой изучается несколько предметов и курсов.Модуль – это отдельный блок, включающий теоретический материал, тренировочные задания, методические рекомендации для учащихся.

Часто модулем называют часть программы курса по конкретной дисциплине, комплекс предметов или программу учебного курса. Главным отличием модульной формы обучения от традиционной является самостоятельная работа обучающегося. Школьник изучает предмет, а преподаватель координирует и контролирует его деятельность, организовывая учебный процесс, консультируя и мотивируя ученика. Новая информация преподаётся в виде блоков, при изучении которых и достигается конкретная педагогическая цель. Форма общения между преподавателем и учеником тоже отличается от традиционной формы обучения: школьник имеет индивидуальную траекторию обучения.

Структура модульного урока:

1. Мотивационный этап. Беседа, настраивающая на самостоятельную деятельность на уроке. Инструкции к последующей работе.

2. Работа с модульными блоками – учебными элементами, которые структурируются в определенном порядке, нумеруются и предлагаются учащимся в индивидуальных комплектах. Ограничения: количество УЭ на уроке должно быть не более семи.

3. Рефлексия. Самооценка уровня продуктивности работы на уроке. Дифференцированное задание для работы дома, выбор которого зависит от результата работы с модулем.

* **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. Эта технология позволяет личности самой строить своё знание. Данная технология позволяет научить учеников самостоятельно формулировать цели урока, находить наиболее эффективные пути для их достижения, развивает интеллект, способствует приобретению опыта групповой деятельности.

Методы и приёмы работы в технологии творческих мастерских:

1.  Метод «Если бы».  Ученикам предлагается составить описание или нарисовать картину того, что произойдет, если в мире что-то изменится.

2. Метод конструирования вопросов.  Он предполагает самостоятельную постановку вопросов к изучаемому объекту.

3. Метод вживания.  Посредством чувственно-образных и мыслительных представлений ученик пытается «переселиться» в изучаемый объект или перевоплотиться в него, чтобы почувствовать и понять его изнутри. Например: «Представьте, что вы – цветок. Что вы видите, слышите, чувствуете?»

4. Прием «Чтение с пометками».  Он предполагает «живой» диалог с автором текста, возможно полемику по поводу авторского видения проблемы. Суть приема: учащиеся читают текст, делая на полях по ходу чтения различные пометки, например: «+» - согласен; «-» - не согласен; «?» - есть вопросы, непонятно; «!» это интересно; «?!» - надо подумать и т.д.

5. Прием «Закончи предложение».  Его цель – организовать диалог участника мастерской с авторитетным мнением. Учитель предлагает вниманию участников начало предложения (из художественного, критического, научного текста, связанного с идеей мастерской) и просит закончить предложение.

Результатом работы каждой мастерской становится продукт коллективного творчества: круг решённых проблем (записи ответов учащихся, отдельные интересные мысли и др.); творческие работы на компьютере; собственное творчество учеников (индивидуальные, коллективные сочинения, произведения, рисунки, эскизы, газеты и др.). Всё это, чтобы не пропал интерес к предмету, обязательно сохраняется и используется в дальнейшей работе.

* **Интегрированное обучение** –это такая организация процесса обучения, которая подразумевает включение бинарных учебных занятий, а также занятий с использованием межпредметных связей; а также – это включения людей с различными видами особенностей/инвалидности в общественную жизнь.

Применение технологий в интегрированном образовании, делает процесс обучения не только интересным и познавательным, но более насыщенным. Пересечение в интегрированном образовании различных предметных областей способствует формированию у учащихся целостной картины мира и мировосприятия.

* **Групповое обучение** – это включение в учебный процесс, работу пар, групп.Принципы такого обучения: завершенность, ориентация на конечный результат, непрерывность передачи знаний друг другу, сотрудничество и взаимопомощь, разделение труда (роли), работа по способностям.

Групповая работы обучающихся на уроке наиболее применима и целесообразна при проведении практических работ, лабораторных и работ-практикумов; при отработке навыков разговорной речи (работа в парах), на уроках технологии при решении конструктивно-технических задач, при изучении текстов, копий исторических документов и т. п. В ходе такой работы максимально используются коллективные обсуждения результатов, взаимные консультации при выполнении сложных измерений или расчетов. И все это сопровождается интенсивной самостоятельной работой.

* **Перевернутое обучение**–  это педагогический подход, при котором ученики самостоятельно осваивают теорию, а на уроках создаётся групповая динамичная, интерактивная среда, где обучающиеся под присмотром учителя творчески применяют изученную теорию на практике.

1. Гибкая среда. Перевёрнутое обучение подразумевает гибкость. Это касается и учебного пространства, и сроков сдачи работ, и оценки успехов. Характер работы тоже влияет на обустройство помещения: например, учитель может преобразить пространство, чтобы ученикам было комфортнее работать в группе.

2. Культура обучения. Перевёрнутое обучение культивирует в учениках стремление заниматься самообразованием и активно вовлекает их в процесс конструирования знаний. Акцент, в отличие от обычного образовательного процесса, делается не на учителе, а на учащихся, ведь новые знания они приобретают самостоятельно.

3. Продуманный материал. В перевёрнутом обучении материал становится основой учебного процесса. Он должен быть доступным и ценным для учеников. Педагог должен подбирать его так, чтобы ученики могли освоить новые знания собственными силами. Обычно такой контент представлен в видеоформате, но это может быть и список учебной литературы.

4. Учитель-профессионал. Хотя кажется, что учитель вроде бы отходит в перевёрнутом обучении на второй план, на самом деле его роль становится ещё значительнее. Во время уроков преподаватель постоянно наблюдает за учениками, комментирует и оценивает их работу. Он всегда приходит на помощь, когда ученики нуждаются в этом, умеет работать в условиях контролируемого хаоса.

Уровни овладения педагогическими технологиями:

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень | Учитель |
| оптимальный | Целенаправленно и систематически применяет технологии обучения в своей деятельности, творчески моделирует сочетаемость различных технологий обучения в собственной практике |
| развивающийся | В основном следует алгоритму технологии обучения; владеет приемами конструирования технологических цепочек в соответствии с поставленной целью; использует в цепочках разнообразные педагогические приемы и методы |
| элементарный | Применяет элементы педагогических технологий интуитивно, эпизодически, несистемно; придерживается в своей деятельности какой-либо одной технологии обучения; допускает нарушения в алгоритме (цепочке) технологии обучения |

На практике я работаю с несколькими педагогическими технологиями, их приемами и методами. Я считаю, что я нахожусь ближе к развивающему уровню работы. Так как у меня небольшой опыт работы, периодически могут возникать какие-либо трудности, но я работаю и развиваюсь в профессиональном плане – прохожу курсы повышения квалификации, семинары, вебинары и практикумы.

Педагогическая технология – это такое построение деятельности педагога, в которой все входящие в него действия представлены в определенной последовательности и целостности, а выполнение предполагает достижение необходимого результата и имеет прогнозируемый характер.

Широкое внедрение современных технологий создают условия для повышения качества обучения,  познавательной активности и учебной мотивации школьников.