**Вопрос 9. Технологический подход в образовании.**

*Существующие подходы к определению понятия «педагогическая технология». Признаки педагогических технологий: системность, диагностичность целей, воспроизводимость и гарантированность результата, наличие системы обратной связи. Классификация современных педагогических технологий, особенности их применения в образовательном процессе. Характеристика одной из педагогических технологий (по выбору студента).*

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие *педагогической технологии.*

***Технология*** - это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

***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 содержательная техника реализации учебного процесса (В.П.Беспалько).

***Педагогическая технология*** - это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков).

Понятие «педагогическая технология» может быть представлено ***тремя аспектами:***

1) *научным:* педагогические технологии - часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;

2) *процессуально-описательным:* описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;

3) *процессуально-действенным:* осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.

**Структура педагогической технологии.**

В структуру педагогической технологии входят:

а) концептуальная основа;

б) содержательная часть обучения:

- цели обучения - общие и конкретные;

- содержание учебного материала;

в) процессуальная часть - технологический процесс:

- организация учебного процесса;

- методы и формы учебной деятельности школьников;

- методы и формы работы учителя;

- деятельность учителя по управлению процессом усвоения материала;

- диагностика учебного процесса.

**Признаки (критерии) педагогических технологий:**

***Концептуальность.*** Каждой педагогической технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

***Системность.*** Педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью.

***Управляемость*** предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

***Эффективность.*** Современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

***Воспроизводимость*** подразумевает возможность применения педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

**КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ** **(по Г. К. Селевко)**

По сущностным и инструментально значимым свойствам (например, целевой ориентации, характеру взаимодействия учителя и ученика, организации обучения) выделяются следующие классы педагогических технологий.

* По ***уровню применения*** выделяются общепедагогические, частнометодические (предметные) и локальные (модульные) технологии.
* По ***философской основе:*** материалистические и идеалистические, диалектические и метафизические, научные (сциентистские) и религиозные, гуманистические и антигуманные, антропософские и теософские, прагматические и экзистенциалистские, свободного воспитания и принуждения и другие разновидности.
* По ***ведущему фактору*** психического развития: *биогенные, социогенные, психогенные* и *идеалистские* технологии. Сегодня общепринято, что личность есть результат совокупного влияния биогенных, социогенных и психогенных факторов, но конкретная технология может учитывать или делать ставку на какой-либо из них, считать его основным.
* По ***научной концепции*** усвоения опыта выделяются: *ассоциативно-рефлекторные, бихевиористские, гешталъттехнологии, интериоризаторские, развивающие.* Можно упомянуть еще малораспространенные технологии нейролингвистического про граммирования и суггестивные.
* По ***ориентации на личностные структуры****: информационные технологии* (формирование школьных **знаний,** умений, навыков по предметам — ЗУН); *операционные* (формирование способов умственных действий — СУД); *эмоционально-художественные* **и** *эмоционально-нравственные* (формирование сферы эстетических и нравственных отношений — СЭН); технологии *саморазвития* (формирование самоуправляющих механизмов личности — СУМ); *эвристические* (развитие творческих способностей) и *прикладные* (формирование действенно-практической сферы — СДП).
* По ***характеру содержания и структуры*** называются технологии: *обучающие и воспитывающие, светские и религиозные, общеобразовательные и профессионально-ориентированные, гуманитарные и технократические, различные отраслевые, частнопредмет-ные, а также монотехнологии, комплексные (политехнологии) и проникающие технологии.*
* По ***типу организации и управления познавательной деятельностью*** В.П. Беспалько определяет следующие виды технологий:

1 - *классическое лекционное обучение* (управление разомкнутое, рассеянное, ручное);

2 - *обучение с помощью аудиовизуальных технических средств* (разомкнутое, рассеянное, автоматизированное);

3 - *система «консультант»* (разомкнутое, направленное, ручное);

4 - *обучение с помощью учебной книги* (разомкнутое, направленное, автоматизированное) — самостоятельная работа;

5 - *система «малых групп»* (цикличное, рассеянное, ручное) — групповые, дифференцированные способы обучения;

6 - *компьютерное обучение* (цикличное, рассеянное, автоматизированное);

7 - *система «Репетитор»* (цикличное, направленное, ручное) — индивидуальное обучение;

8 - *«программное обучение»* (цикличное, направленное, автоматизированное), для которого имеется заранее составленная программа.

**Характеристика одной из педагогических технологий (по выбору студента).**

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

***Игра*** - *это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.*

***Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):***

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

• творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоцио­нальное напряжение»);

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры,

***В структуру игры как процесса входят:***

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком* - *четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.*

***По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:***

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фунда­ментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самооп­ределении, саморегуляции, самореализации.

**Игра** - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усво­ения социальных установок (Л.С.Выготский).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения меж­ду людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психи­ческие новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дош­кольного возраста.

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, сред­ний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессио­нальная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

***Спектр целевых ориентаций игр:***

•  ***Дидактические:*** расширение кругозора, познавательная деятельность; при­менение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных уме­ний и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучеб­ных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

• ***Воспитывающие:*** воспитание самостоятельности, воли; формирование опре­деленных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, комму­никативности.

• ***Развивающие:*** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений срав­нивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; раз­витие мотивации учебной деятельности.

• ***Социализирующие:*** приобщение к нормам и ценностям общества; адапта­ция к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

**Технология развивающих игр Б.П.Никитина**

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, ко­торые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характер­ными особенностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникубом, плана­ми и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечка­ми», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллек­том.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким обра­зом знакомят его с разными способами передачи информации.

Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда двух - трехлетнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основ­ном, только исполнительские черты в ребенке.

Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание" с «решением" и самому проверять точность выполнения задания.

В развивающих играх - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

• развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

• их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

• поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего "потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

• развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.