Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №3

с углубленным изучением отдельных предметов»

г. Нефтекумск

Доклад

на тему

***"Современные образовательные технологии как средство реализации современных целей образования"***

Доклад подготовил:

учитель физики МОУ СОШ №3

Исмаилова П.М.

г. Нефтекумск

2020г.

**Современные образовательные технологии как средство реализации современных целей образования.**

Качество образования-это важнейший фактор становления человека, влияющий на изменение качества его жизни и общества в целом. Современное качественное образование-это прежде всего образование, способствующее становлению человека, развитию себя, своего образа как неповторимой индивидуальности. Сегодня важно не только сформировать знания, сколько развить в человеке механизмы его саморазвития, саморегуляции, самовоспитания, тем самым помочь воспитаннику стать человеком, умеющим жить в мире и согласии с самим собой и окружающими, природой и культурой.

В настоящее время развитие педагогической технологии открывает большие возможности в поиске новых средств, форм и методов обучения и воспитания. Постоянно появляются подходы к организации этого процесса. Сегодня каждый педагог ищет наиболее эффективные пути усовершенствования учебного процесса, способы повышения мотивации к учёбе обучающихся и качества обучения. Овладение современными педагогическими технологиями, их применение учителем - обязательная компетенция профессиональной деятельности каждого педагога.

Сегодня понятие образовательной технологии может рассматриваться широко, как область педагогической науки и как конкретная образовательная технология. В педагогической литературе существует ряд определений понятия «педагогические технологии».

**«Образовательные технологии»-** совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств: она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса».(Б.Т. Лихачёв)

Новые образовательные технологии зарождаются как результат научных исследований. Количество современных педагогических технологий достаточно велико.

**К современным образотельным технологиям относятся:**

1. **личностно-ориентированные технологии обучения:**

-технология педагогических мастерских;

-технология обучения как учебного исследования

-технология коллективной мыследеятельности ( КМД);

-технология эвристического обучения;

-метод проектов;

-вероятностное образование;

-развивающее образование (Л. В. Занков, В.В. Давыдов. Д.Б. Эльконин );

-«Школа диалога культур» – (В.С.Библер);

-гуманитарно-личностная технология «Школа жизни».( Ш.А. Амонашвили );

**2) предметно- ориентированные технологии обучения:**

-технология постановки цели;

-технология полного усвоения ( по материалам ( М.В. Кларина);

-технология педагогического процесса по С. Д. Шевченко

-технология концентрированного обучения;

- модульное обучение.

**3)информационные технологии:**

-информационно- коммуникационные;

-технология дистанционного обучения.

**4) технологии оценивания достижений учащихся:**

-технология « Портфолии»;

-безотметочное обучение;

-рейтинговые технологии.

**5)интерактивные технологии:**

**-**технология « Развитие критического мышления через чтение и письмо»;

**-**технология проведения дискуссий;

-технология « Дебаты»;

-тренинговые технологии.

**6)игровые технологии**

Понятие **« игровые технологии»** включает обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

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

-дидактическая цель ставится перед обучающимися 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.

Игра школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему- то учится. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задаёт вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии своё понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учение во многом зависит от понимания учителем функций педагогических игр. Функции игры – её разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

**Социокультурное назначение игры.**

Игра – сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые 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, формирование его как личности. Позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

**Функция самореализации в игре.**

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

**Коммуникативность игры.**

Игра-деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив. выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало . имеющее множество коммуникативных связей. Игра есть форма общения людей.

**Диагностическая функция игры**.

**Диагностика**– способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во- первых, потому, что индивид ведёт 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 ученика в поведении, в общении с окружающими, в обучении. Оценивая терапевтическое значение игровых приёмов

Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребёнок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребёнка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

**Функция коррекции в игре.**

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

**Игровые формы обучения, как никакая другая технология**

**способствует использованию различных способов мотивации.**

**Мотивы общения**

1.Обучающиеся совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

2.При решении коллективных задач используются разные возможности обучающихся; обучающиеся в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.

3.Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

**Моральные мотивы**

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям.

**Познавательные мотивы**

Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует обучающегося к достижению цели (победе).

Игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта.

Главной целью является подготовка обучающихся к самостоятельной жизни. Обучающиеся должны быть способны: планировать, организовывать, и выполнять работу; оценивать результаты на каждом этапе; находить и использовать необходимую информацию. В связи с этим популярен метод проекта, обусловленный рациональным сочетанием теоретических знаний и практического опыта школьников для решения конкретных проблем.

**7)метод проектов** — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом это совокупность приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта. (Е. С. Полат)

Выполнение творческого проекта повышает интерес к предмету. Развивает такие личностные качества как настойчивость, гибкость, креативность, находчивость, а также приобретают навыки решения проблем.

Пример и успехи одних обучающихся стимулируют других обучающихся, сплачивают и способствуют творческой активности.

Применение метода проектов как ведущего в технологическом образовании способствует реализации дидактических функций.

**Образовательная функция** подразумевает знакомство обучающихся с основными технологическими знаниями, умениями и технологиями.

**Воспитательная функция**состоит в развитии личностных качеств: деловитости, ответственности.Проектнаядеятельность обучающихся позволит реализовать их интересы и способности, приучит к ответственности за результаты своего труда, сформирует убеждение, что успех в деле зависит от личного вклада каждого

**Развивающая функция**состоит в том, что обучающиеся осознают возможности абстрактных технологическихзнаний и умений для анализа и решения практических задач.

**Существуют различные типы проектов**

1. **Практико – ориентированный проект.**Нацелен на социальные интересы самих обучающихся.
2. **Исследовательский проект.**Включает обоснование актуальности избранной темы.
3. **Информационный проект.**Направлен на сбор информации о каком- то объекте, явлении с целью еёанализа, обобщения, представления для широкой аудитории.
4. **Ролевой проект. Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна.**Участвуя в нём проектанты берутна себя роли литературных или исторических персонажей.
5. **Творческий проект.**Предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к оформлениюрезультатов.

Вовлечение обучающихся в проектную деятельность средствами проектного обучения влияет на развитие их творческой активности, эффективность которой зависит не только от внутренней стимуляции (со стороны обучающихся), но и от стимулирования этой мотивации извне (со стороны учителя). Метод творческих проектов является одним из наиболее значимых в реализации Федеральных государственных общеобразовательных стандартов нового поколения.

**8)здоровьесберегающие образовательные технологии**

Проблема здоровья сейчас у всех на слуху. Немецкий философ А.Шопен­гауэр говорил: « Здоровье до того перевешивает все остальные блага, что здо­ровый нищий счастливее больного короля».

Закономерно возросло внимание к здоровью школьников, потому что состояние здоровья подрастающего поколения- важнейший показатель благополучия об­щества и государства, отражающую не только настоящую ситуацию, но и даю­щий точный прогноз на будущее.

Педагогическая общественность всё больше осознаёт, что именно учитель может сделать для школьника в плане сохранения здоровья больше, чем врач. Но для этого нужно обучиться здоровьесберегающим образовательным техно­логиям, позволяющим работать так, чтобы не наносить ущерба здоровью своих учеников и себе в том числе, и на своих уроках, и в общей программе работы школы.

Под здоровьесберегающими технологиями (ЗОТ) в расширенном смысле можно понимать все технологии, использование которых в образовательном процессе идут на пользу здоровья обучающихся. Если же (ЗОТ) связать с решением более узкой здоровьесберегающей задачей, то к здоровьесберегающим будут относится педагогические приёмы, методы, технологии, которые не наносят прямого или косвенного вреда здоровью обучающихся и педагогов. Обеспечивают им безопасные условия пребывания, обучения и работы в образовательном процессе.

В.А. Сухомлинский утверждал, что «....забота о здоровье ребёнка - это не просто комплекс санитарно- гигиенических норм и правил.... И не свод требований к режиму, питанию, труду, отдыху. Это, прежде всего забота о гармонической полноте всех физических и духовных сил, и венцом этой гармонии является радость творчества».

Задача любого учителя, в том чтобы создать условия для включения ребёнка в процесс творчества и найти методы, адекватные его психофизиологическим особен­ностям, помогающие формированию позитивного мышления ребёнка и его способности к «конструированию» собственного здоровья.

Пальчиковая гимнастика. Снимает нервно- психическое напряжение, напряжение в руке и скованность, развивает мелкую моторику, что способствует развитию речи.

Дыхательная гимнастика помогает повысит возбудимость коры больших полушарий мозга, активи­зировать детей.

Гимнастика для глаз полезна в целях профилактики нарушения зрения, снятия напряжения. Упражнения для глаз предусматривает движение глазного яблока по всем направлениям.

Физкультминутки. снимают напряжение общей моторики. Физиологически обоснованное время 15-Я-20 минута урока. Длительность физкультминуток 3-5 минут ,комплекс физкультминуток состоит из 3-4 упражнений.

Смена видов деятельности. Разнообразие заданий: читаю, слушаю, говорю, думаю, рассуждаю, пишу, и т.д, направленных на поддержание интереса и снятия повышенной утомля­емости.

Таким образом, правильно организованные (с позиции здоровьесбережения) и интересно проводимые занятия играют большую роль в духовном развитии обучающихся, в формировании их мировоззрения.