

Алексеева О.А.

Красноярский государственный педагогический университет им.

В.П.Астафьева

Научный руководитель: Смирнова Н.З.д.п.н., профессор

Современные педагогические технологии.

В настоящее время в педагогическую терминологию прочно вошло понятие педагогической технологии. В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящей своей задачей оптимизацию форм образования.

С одной стороны, технология обучения - это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой - это наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. [3] В технологии обучения содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности.

Технология обучения - системная категория, структурными составляющими которой являются:

- цели обучения;
- содержание обучения;
- средства педагогического взаимодействия;
- организация учебного процесса;
- результат деятельности. [8]

Источниками педагогической технологии являются достижения педагогической, психологической и социальных наук, передовой педагогический опыт, народная педагогика, все лучшее, что накоплено в отечественной и зарубежной педагогике прошлых лет.

Понятие "педагогическая технология" шире, чем понятие "методика обучения". Технология отвечает на вопрос - как наилучшим образом достичь целей обучения, управления этим процессом. Технология направлена на последовательное воплощение на практике заранее спланированного процесса обучения.

Есть множество определений понятия «педагогическая технология». По мнению Бычковой Ю. С. педагогическая технология - это такое построение деятельности педагога, где все входящие действия представлены в определенной последовательности и целостности, а их выполнение предполагает достижение необходимого результата и имеет прогнозируемый характер. [3]

В арсенале педагогической науки насчитывается больше сотни образовательных технологий. Среди основных причин возникновения новых педагогических технологий можно выделить следующие:

- необходимость более глубокого учета и использования личностных особенностей обучаемых;

- осознание настоятельной необходимости замены малоэффективного вербального (словесного) способа передачи знаний системно - деятельностным подходом;

- возможность проектирования учебного процесса, организационных форм взаимодействия учителя и ученика, обеспечивающих гарантированные результаты обучения.

Проектирование педагогической технологии предполагает изучение индивидуальных особенностей личности, отбор видов деятельности, адекватных возрастному этапу развития обучающихся и уровню их подготовленности.

Одна и та же технология может осуществляться различными исполнителями более или менее добросовестно, точно по инструкции или творчески. Результаты будут различными, однако, близкими к некоторому среднему статистическому значению, характерному для данной технологии.

Если педагог-мастер использует в своей работе элементы нескольких технологий, то в этом случае следует говорить об «авторской» технологии

Следует заметить, что создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

Любая современная педагогическая технология представляет собой синтез достижений педагогической науки и практики, сочетание традиционных элементов прошлого опыта и того, что рождено социальным прогрессом, гуманизацией и демократизацией общества.

Общепринятой классификации образовательных технологий в российской и зарубежной педагогике на сегодняшний день не существует. К решению этой актуальной научно-практической проблемы различные авторы подходят по-своему. В современной развивающейся школе на первое место выходит личность ребенка и его деятельность. Поэтому среди приоритетных технологий выделяют:

- 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.

Более подробно остановимся на игровых технологиях. Большое внимание игре как средству развития ребенка уделил А.С. Макаренко. По его мнению, игра - это важный воспитательный фактор в процессе становления личности. Игра - не только забава, веселое времяпрепровождение. Она всегда требует деятельности ребенка, а потому является своеобразной подготовкой к труду, школой, вырабатывающей навыки общения, находчивость, выдержку, смекалку. [6]

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли. [7]

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. Различные исследователи и мыслители зарубежья нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. "Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и ни одно, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности. [2]

Особой известностью пользуется теория К. Гросса. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности. Основное достоинство этой теории, завоевавшей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет. В теории игры, сформулированной Г. Спенсером, который в свою очередь развил мысль Ф. Шиллера, источник игры усматривается в избытке сил: избыточные силы, не израсходованные в жизни, в труде, находят себе выход в игре.

Трактовка игры как расходования или реализации накопившихся сил, по мнению С. Л. Рубинштейна, является формалистской, поскольку берет динамический аспект игры в отрыве от ее содержания. Именно поэтому

подобная теория не в состоянии объяснить игру. Стремясь раскрыть мотивы игры, К. Бюлер выдвинул теорию функционального удовольствия (т. е. удовольствия от самого действия, независимо от результата) как основного мотива игры. Наконец, фрейдистские теории игры видят в ней реализацию вытесненных из жизни желаний, поскольку в игре часто разыгрывается и переживается то, что не удается реализовать в жизни.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассной работы.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. [9]

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

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.[8]

В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Безусловно одно - воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов.

Перед учителем стоят задачи:

- опираться на достижения предыдущего возраста;
- стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
- подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил.

- Готовить детей к проведению игр заранее;
- Игры должны соответствовать возрасту и развитию учеников;
- Задания должны переходить от легких к сложным;
- Использовать в игре яркие атрибуты;
- Поддерживать быстрый темп игры;
- Проводить игру выразительно и эмоционально;

- Умело регулировать ход игры;
 - Не допускать перенасыщения учебного процесса игровой деятельностью.
- [4]

Эффективность использования игр зависит от всех перечисленных советов. Грамотное проведение дидактических игр обеспечивается четкой организацией и знанием методики проведения. Конфуций писал: "Учитель и ученик растут вместе". Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю. [6]

В настоящее время использование современных образовательных технологий, обеспечивающих личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности (воспроизведение оставшегося в памяти) в учебном процессе, можно рассматривать как ключевое условие повышения качества образования, снижения нагрузки учащихся, более эффективного использования учебного времени.

Следует подчеркнуть, что любые педагогические инновации, в том числе и технологии обучения, должны базироваться на результатах предварительной психолого-педагогической диагностики, и учитель, по мнению Бычковой Е. С. всегда обязан руководствоваться принципом: "Главное - не навредить!" Педагогическое мастерство учителя состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание, применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой и поставленными образовательными задачами. [3]

К сожалению, используемые в нашем образовании педагогические технологии в целом ближе к знаниям суммирующим, чем к "интеллектуализирующим". И перенос центра тяжести с первых технологий на вторые - насущная задача образования на всех уровнях.

Список использованной литературы:

1. Занько С.Ф. и др. Игра и учение. Теория. Практика. – М., 1992.

2. Игра. Рос. пед. Энциклопедия. – М.:1993, т 1.
3. Интернет ресурс. Nspotal.ru/blog/shkola.
4. Конышева, Н.М. Игры в учебном процессе. 1984. №5.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М.: РПА, 1996.
6. Педагогический терминологический словарь.
URL:http://pedagogical_dictionary.academic.ru
7. Розин В.М. Что такое игра.// Мир психологии. – 1988.№ 4.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Просвещение, 1998.
9. Смирнова Н.З., Галкина Е.А., Голикова Т.В., Иванова Н.В., Прохорчук Е.Н. Технологии и методики обучения биологии. Современные образовательные технологии при обучении биологии в основной школе: учебное пособие. Красноярск,2010. Ч. 2.
- 10.Спиваковская А.С. Игра-это серьезно. – М., 1981.
- 11.Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1978.