МБОУ «ООШ № 89» г. Новокузнецка

ДОКЛАД

Тема: «**Современные образовательные технологии в учебно- воспитательном пространстве.»**

Составила: Горбашова Ольга Геннадьевна

учитель начальных классов

Слово инновация означает «новшество», «нововведение», «обновление». Оно применимо к любой сфере: к науке, медицине, образованию. В странах Западной Европы понятие «педагогическая инновация» исследуется с конца 50-х годов, в России общественность начала проявлять к ним интерес в начале 90-ых. Современное образование не удовлетворяет запросы информационного общества. Школы не развивают базовые компетентности, не учат школьников учиться и делать открытия. Система до сих пор сосредоточена на том, чтобы «передавать» знания, а не учить их искать. Это формирует потребность в реформации образовании, перехода к новой системе, активному внедрению педагогических инноваций.

СОДЕРЖАНИЕ

1 Педагогическая инновация: суть и цели.

2 Инновационные подходы в современном образовании .

3 Новые педагогические технологии в системе образования:

а) Дистанционное обучение

б) Интерактивные технологии

в) Проектная деятельность

г) Игровые технологии

д) Портфолио

**Педагогическая инновация** – это процесс разработки, внедрения, тестирования и оценки новшеств в сфере образования, которые помогают эффективно достигать поставленных целей. Инновации и цели тесно связанны между собой: образовательный процесс со временем меняется, рынок труда предъявляет новые требования к будущим работникам, и обучение трансформируется, подстраивается под новые цели, для достижения которых нужны новые педагогические методики, приёмы и способы. ГЛАВНЫЙ показатель ИННОВАЦИИ – ЭТО ЕЁ АКТУАЛЬНОСТЬ. Нововведения в образовании помогают достигнуть таких целей: гуманизации, демократизации образовательного процесса; итенсификации познавательной деятельности обучающихся; повышении эффективности организации учебной и воспитательной работы; видоизменения учебного материала с точки зрения методики и дидактики. Реализовать поставленные цели помогают новые подходы, которые активно внедряются в педагогический процесс. Они являются основой для разработки новых методов и приёмов работы в учебных заведениях.

**Инновационные подходы в современном образовании** Подход в обучении – это базовый принцип, совокупность требований и целей, который является основой для новых технологий. Требование современного образования состоит не в том, чтобы дать ученикам как можно больший объем знаний, а в том, чтобы научить их учиться самостоятельно, не только знать, но и уметь оперировать полученной информацией. В основе педагогических инноваций лежат два ключевых подхода:

Личностно-ориентированный подход подразумевает ориентирование образовательного процесса на личность каждого ученика. Современная педагогика должна учитывать уникальный опыт и характер каждого учащегося, развивать его индивидуальность и таланты. Реализация этого подхода включает в себя опору на принципы выбора (учащиеся могут выбирать направления, которыми они хотят заниматься), доверия (отсутствие авторитарного давления со стороны преподавателей), творчества и успеха, субъективности, индивидуальности;

Компетентностный подход – новый для российской школы. Он акцентирует внимание на результате обучения, при этом результат – это не совокупность знаний, а комплекс умений, способность учащегося решать проблемы, конфликты, действовать в разных ситуациях. Не так важно, сколько ученик знает. Более важно его умение реагировать на изменения, проявлять гибкость, управлять эмоциями и уметь выбрать нужную информацию. Эта инновация требует кардинального пересмотра системы образования, реформирования принципов оценивания и организации обучения. Основываясь на этих подходах, педагоги и методисты разрабатывают инновационные педагогические технологии – совокупности методик, способов и методов передачи знаний и оценивания, которые внедряются в образовательные учреждениях.

**Современная педагогика предлагает следующие инновационные педагогические технологи: проектная работа, дистанционное обучение,**

**интерактивные технологии, игровые технологии, портфолио.**

**Дистанционное обучение** – инновация, которая активно внедряется в европейских странах и США. На специально разработанных площадках создаются курсы, в которые входят циклы лекций, задания, расписание очных консультаций с преподаванием. Учащиеся самостоятельно организовывают время и дисциплинируют себя на самообучение. Существует несколько площадок, на которых школы и университеты предлагают разные курсы в свободном доступе («Универсариум», «Лекториум», из зарубежных – «Сoursera»). Школы и университеты разрабатывают собственные информационные ресурсы, которые помогают учащимся и учителям взаимодействовать и обмениваться опытом вне стен образовательных учреждений.

**Интерактивные технологии** – это методы, которые помогают поменяться местами учителям и ученикам. Взаимодействуя в группах, работая над информацией, учащиеся открывают для себя новые возможности самообучения. Это целый комплекс методов и приёмов работы, направленных на создание деятельности, в процессе которой учащиеся взаимодействуют друг с другом, работают над решением общей задачи. Интерактивные технологии реализуются через проведение в школах семинаров, диспутов, проблемных лекций, дискуссий, на которых учащиеся могут представить свои мысли, учиться аргументировать свое мнение.

**Проектная деятельность**. Поиску более эффективных технологий, содействующих развитию творческих способностей обучающихся, формированию навыков самообразования способствует проектная деятельность .

Основное в методе проектов – нацеленность на актуализацию имеющихся и формирование новых знаний, умений и навыков, личностно и общественно значимый результат, атмосфера делового сотрудничества педагога и обучающихся. Обучающийся становится полноправным субъектом взаимодействия с педагогом. Основной функцией педагога становится консультирование, позволяющее школьнику успешно выполнить работу по реализации проекта.

Метод проектов, ориентированный на самостоятельную деятельность обучающихся – индивидуальную или групповую, – предполагает решение какой-либо проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов и средств обучения, а с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, искусства. Выполненные проекты должны иметь завершенную форму, заканчиваться конкретным результатом.

Цель проектного обучения состоит в том, чтобы создать условия, при которых обучающиеся самостоятельно и охотно из разных источников приобретают недостающие знания, учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных задач, приобретают коммуникативные умения, развивают у себя навыки исследовательской работы (выявление проблем, сбор информации, выбор форм наблюдения, проведение эксперимента, анализ, построение гипотезы, обобщение), развивают системное мышление.

Использование метода проектов должно соответствовать определенным требованиям:

1. Наличие значимой проблемы, требующей своего решения.

2. Практическая или теоретическая значимость предполагаемых результатов.

3. Самостоятельная деятельность участников проекта.

4. Структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов.

5. Предложение путей решения проблемы, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов.

В результате изучения темы обучающийся готовит доклад или реферат, возможны и другие формы подведения итогов исследования: презентация, различные виды публикаций: информационный бюллетень, буклет, рекламный плакат, альбом и т.д.

**Игровые технологии.**

Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

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

Игровая деятельность выполняет следующие функции: развлекательную, коммуникативную, самореализации, терапевтическую, диагностическую, коррекции, социализации. Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от процесса деятельности, а не только от результата;

- творческий, активный характер этой деятельности;

- эмоциональная приподнятость деятельности;

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В образовательных учреждениях игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы или раздела учебного предмета;

- как элементы более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части;

- как технологии внеклассной работы.

**Технология** **портфолио** реализует следующие функции в образовательном процессе:

● диагностическую (фиксируются изменения и рост (динамика) показателей за определенный период времени);

● целеполагания (поддерживает образовательные цели, сформулированные стандартом);

● мотивационную (поощряет учащихся, педагогов и родителей к взаимодействию и достижению положительных результатов);

● содержательную (максимально раскрывает весь спектр достижений и выполняемых работ);

● развивающую (обеспечивает непрерывность процесса развития, обучения и воспитания от класса к классу);

● рейтинговую ( показывает диапазон и уровень навыков и умений);

следует все же добавить:

● обучающую (создает условия для формирования основ квалиметрической компетентности);

● корректирующую (стимулирует развитие в условно задаваемых стандартом и обществом рамках).

Для учащегося портфолио – это организатор его учебной деятельности, для учителя – средство обратной связи и инструмент оценочной деятельности.

**Отличительной особенностью** портфолио является его личностно-ориентированный характер:

● ученик вместе с учителем определяет или уточняет цель создания портфолио;

● ученик собирает материал;

● в основе оценивания результатов лежит самооценка и взаимооценка

**Важной характеристикой** технологии портфолио является ее рефлексивность. Рефлексия является основным механизмом и способом самоаттестации и самоотчета. **Рефлексия**– процесс познания на основе самонаблюдения своего внутреннего мира. Кроме общеучебных умений собирать и анализировать информацию, структурировать и представлять ее, портфолио позволяет выйти на развитие интеллектуальных умений более высокого порядка – умения метакогнитивные.

Ученик **должен научиться**:

● отбирать и оценивать информацию

● точно определять цели, которые он хотел бы достичь

● планировать свою деятельность

● давать оценки и самооценки

● отслеживать собственные ошибки и исправлять их