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 учащихся 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».

**«Педагогические 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).

**«Технология»** – это искусство , мастерство , умение , совокупность методов обработки , изменения состояния» ( В.М. Шепель).

**«Педагогическая технология** – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с обусловленным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя» ( В.М. Монахов).

**«Педагогическая технология** – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования» ( ЮНЕСКО).

Новые образовательные технологии зарождаются как результат научных исследований. Например, появление кибернетики способствовало развитию программированного обучения, результаты развития человеческого мышления привели к необходимости проблемного обучения. Количество современных педагогических технологий достаточно велико- около 100 .

В современном понимании педагогическая технология является **содержательным обобщением**, вбирающим в себя смыслы всех определений различных авторов ( источников). 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 регуляторов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.

**Современные педагогические технологии**

К современным педагогическим 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.

Современные технологические модели обучения выражают основные методологические принципы построения обучения – методологию гуманистического, развивающего, личностно- ориентированного проекта организации обучения.

**Классификация технологий ( по Г.К.Селевко)**

***По характеру содержания образования технологии***: обучающие- воспитательные , общеобразовательные- профессиональные.

***По организационным формам***: классно **–**урочные, альтернативные, индивидуальные,групповые,коллективное обучение, дифференцированное обучение.

***По подходу* ( отношению) к ребёнку технологии**: авторитарные, личностно- ориентированные, гуманно- личностные, технологии сотрудничества, технологии свободного воспитания.

***По преобладающему ( доминирующему) методу технологии:***

догматические, репродуктивные, объяснительно- иллюстративные, развивающее обучение, проблемные, поисковые, творческие, программированное обучение, диалогические, игровые, саморазвивающее обучение,

информационные( компьютерные).

***По категории обучающихся:*** массовая технология, технология продвинутого образования, компенсирующие технологии работы с трудными детьми, технологии работы с одарёнными детьми.

***По типу управления познавательной деятельностью технологии:*** лекционные, обучение с помощью технических средств, обучение по книге, программированное обучение.

При проведении методического дня наши педагоги показали на уроках, какие педагогические технологии используют в образовательном процессе. Ознакомлю с краткой характеристикой некоторых технологий.

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 учащимися 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 учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнёров. Если процесс игры и цельигры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся 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.Учащиеся совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться , учитывать мнение товарищей.

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

3.Совместныеэмоциональные 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 учащегося к достижению цели ( победе) .

Игра как средство общения , обучения и накопления жизненного опыта.

Главной целью области « Трудовое обучение» является подготовка учащихся к самостоятельной жизни. Учащиеся 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.

**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)

Реализуя ту или иную деятельность, учащиеся учатся работать с материалами, инструментами и информацией. Ведение уроков методом творческих проектов позволяет выявить и развить творческие возможности и способности учащихся, научить решать новые нетиповые задачи, выявить деловые качества. Учащиеся видят перед собой конкретный результат- вещь . которой они могут пользоваться в быту. Которую они сделали своими руками. Обучение проектным методом развивает социальный аспект личности учащегося за счёт включения его в различные виды деятельности в реальных социальных и производственных отношениях, помогают адаптироваться в условиях конкуренции, прививает жизненно необходимые знания и умения в сфере ведения хозяйства и экономики семьи.

Система обучения учащихся, которая основана на методе проектов на уроках трудового обучения направлена на то, чтобы формировать у каждого учащегося универсальные знания, умения, навыки, чувства ответственности, а также важнейшей жизненной установки : быть гибким, творческим, находчивым, способным воспринимать критику, уметь планировать, исследовать, экспериментировать и на этой основе создавать качественные изделия в ответ на существующие потребности.

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 учащихся стимулируют других учащихся, сплачивают и способствуют творческой активности.

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

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

**Воспитательная функция** состоит в развитии личностных качеств: деловитости, ответственности.Проектнаядеятельность учащихся 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 учащиеся 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 учащихся.
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 учащихся в проектную деятельность средствами проектного обучения влияет на развитие их творческой активности, эффективность которой зависит не только от внутренней стимуляции (со стороны учащихся), 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.

**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.

Что такое здоровьесберегающие образовательные технологии?

Под здоровьесберегающими технологиями (ЗОТ)в расширенном смысле можно понимать все технологии, использование которых в образовательном процессе идут на пользу здоровья учащихся. 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 учащихся 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.

Мне хотелось бы далее рассказать о тех здоровьесберегающих методах и приёмах, которые могут педагоги использовать на уроках социально- бытовой ориентировки.

1. Положительный эмоциональный настрой на урок.
2. Аудиорелаксация.
3. Гимнастика: пальчиковая, дыхательная, для глаз.
4. Физкультминутка, динамическая пауза.
5. Смена видов деятельности.
6. Игра, игровые моменты.
7. Наглядность.
8. Специальные упражнения по коррекции
9. Оптимальный темп ведения урока.

10.Подача материала наиболее доступным рациональным способом.

Аудиорелаксация

Звучание музыки на уроке даёт ребёнку возможность успокоиться, снять нервное напряжение. Доказано, что музыка Моцарта хорошо воздействует на психику, полезна при многих соматических заболеваниях. А вот снять раздражительность и нервное напряжение на уроке поможет « Лунная соната» Л. Бетховена, « Времена года» П. И. Чайковского. Достигнуть полного расслабления можно, включив вальс из кинофильма « Овод» С. Шестаковича. Если мучают головные боли, то в качестве лекарственного средства можно использовать « Полонез» Огинского, а улучшает работу сердца « Элегия» С. Рахманинова и « Бал» симфония Л. Бетховина.

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.

Игра, игровые моменты.

Преобладающая форма деятельности , через которую ученик познаёт мир, учится анализировать, обобщать, сравнивать. Игры развивают воображение. Наглядность

Способствует конкретизации изучаемого материала. Коррекционные упражнения

Игры с буквами типа чайнвордов, кроссвордов, анаграмм или ребусы. Подача материала доступным способом

Подача материала наиболее доступным рациональным способом предполагает воздействие на все каналы.

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