Педагогические технологии

        Современное общество предъявляет серьезные требования к качеству образования молодого поколения: владение различными способами деятельности (познавательной, творческой), умение ориентироваться в огромном информационном потоке, обладание способностью к самостоятельному конструированию своих знаний, умение критически мыслить, владение навыками коллективного труда и т.д. Все эти способности трудно развивать, используя только обычную фронтальную форму проведения уроков. Познавательные процессы  эффективно  развиваются  лишь при такой организации  обучения, при которой    школьники  включаются  в активную поисковую  деятельность. Главным критерием оценки педагогических технологий является их эффективность и результативность

**В своей педагогической деятельности я использую различные педагогические технологии:**

1. Здоровьесберегающие технологии

2. Проблемное обучение

3. Информационно-коммуникационные технологии

4. Дифференцированный подход

5. Игровые технологии

6. Метод проектов

**1.  Здоровьесберегающие технологии**

        Одной из важнейших задач отечественного образования является сохранение здоровья школьников. Наравне с решением педагогических задач, стараюсь сопоставлять учебную нагрузку с индивидуальными особенностями учащихся для сохранения их здоровья.

**Цель** **здоровьесберегающих образовательных технологий** обучения - обеспечить школьнику возможность сохранения здоровья за период обучения в школе, сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.

   Здоровьесберегающие технологии—выполнение норм СЭС, физкультпаузы, упражнения для глаз, эмоциональные разрядки.

Информационно-обучающие. Обеспечивают учащимся уровень грамотности, необходимый для эффективной заботы о здоровье (беседы по ТБ, о здоровом образе жизни).   Именно успешность в учении является условием благополучного самочувствия ребёнка в школе.

**2. Проблемное обучение**

        Проблемное обучение — система методов и средств обучения, основой которого выступает моделирование реального творческого процесса за счет создания проблемной ситуации и управления поиском решения проблемы. Усвоения новых знаний при этом происходит как самостоятельное открытие так и с помощью учителя.

     Каждая новая проблема не всегда вызывает  интерес  у учащихся. Порой у ребят  проявляется  страх перед  трудностями,  неумение преодолевать их самостоятельно.  В таком случае  нужна  задача, которая на первый  взгляд,  кажется, простой,  а на деле  требует нестандартного подхода, который создает проблему.  При поиске  этой проблемы ученик сталкивается с ее исследованием и обобщением.

    Благодаря своей оригинальности такие задачи сами по себе  побуждают учащихся к размышлениям. Система проблемного обучения включает в себя информационные, не требующие творческой активности личности, и тренировочные, включающие повторение действия и контроль за успешностью выполнения, этапы обучения. Различают три формы проблемного обучения: проблемное изложение, когда учитель сам ставит проблему и решает ее; совместное обучение, при котором учитель ставит проблему, а решение достигается совместно с учащимися; творческое обучение, при котором учащиеся и формулируют проблему, и находят ее решение.

    Технология используется на уроках для учащихся 9 – 11 классов, при изучении тем: «Алгоритмизация и программирование. ([урок "Ветвления и циклы"](file:///E:\%D0%9F%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BE%20%D0%A8%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B1%D0%B8%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B9%20%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%B8%20%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B\%D0%9C%D0%BE%D0%B9%20%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82\Prilojenie\%D0%92%D0%B5%D1%82%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F%20%D0%B8%20%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D1%8B.doc)). Распространение опыта на Всероссийском и районном уровне.

**3. Информационно** – **коммуникационные технологии.**

        Цель образования - формирование «личности, способной читать, анализировать, оценивать медиатекст, заниматься медиатворчеством, усваивать новые знания посредством «медиа». Работа с мультимедийными пособиями дает возможность разнообразить формы работы на уроке за счет одновременного использования иллюстративного, статистического, методического, а также аудио- и видеоматериала.

   Такая работа может осуществляться на разных этапах урока:

* как форма проверки домашнего задания;
* как способ создания проблемной ситуации;
* как способ объяснения нового материала;
* как форма закрепления изученного;
* как способ проверки знаний в процессе урока.

   ИКТ выполняют функцию «посредника», «который вносит существенные изменения в коммуникацию человека с окружающим миром». В результате учитель и ученик не только овладевают информационными технологиями, но и учатся отбирать, оценивать и применять наиболее ценные образовательные ресурсы.

    Владея ИКТ, я  имею возможность создавать, тиражировать и хранить дидактические материалы к уроку (проверочные работы, раздаточный и иллюстративный материал). Что дает учителю  использование ИКТ?

* экономию времени на уроке;
* глубину погружения в материал;
* повышенную мотивацию обучения;
* интерактивный подход в обучении;
* возможность одновременного использования аудио-, видео-, мультимедиа- материалов;
* возможность формирования коммуникативной компетенции учащихся, т.к. ученики становятся активными участниками урока не только на этапе его проведения, но и при подготовке, на этапе формирования структуры урока;
* привлечение разных видов деятельности, рассчитанных на активную позицию учеников, получивших достаточный уровень знаний по предмету, чтобы самостоятельно мыслить, спорить, рассуждать, научившихся учиться, самостоятельно добывать необходимую информацию.

       На первое место в информационную эпоху выходит «аудиовизуальная культура». Обучение с помощью ИКТ, – исследовательский процесс: обеспечивается активное участие учителя и ученика в поиске, структурировании и оценке информации.

    Flash-технология –это создание информационной статьи в Интернете, построение цветных изображений, использование векторной анимации, создание роликов, вставка звуковых эффектов и фоновой музыки.

    Технология используется на каждом уроке с 5 – 11 класс, так как информатика предполагает обязательное обучение на компьютере.

**4. Дифференцированный подход к обучению.**

Основная задача дифференцированной организации учебной деятельности - раскрыть индивидуальность, помочь ей развиться, устояться, проявиться, обрести избирательность и устойчивость к социальным воздействиям. Дифференцированное обучение сводится к выявлению и к максимальному развитию способностей каждого учащегося. Дифференцированный подход направлен на овладение всеми учащимися определенным программным минимумом знаний, умений и навыков.

        Дифференцированная организация учебной деятельности учитывает уровень умственного развития, психологические особенности учащихся, абстрактно-логический тип мышления. Принимается индивидуальные запросы личности, ее возможности и интересы в конкретной образовательной области. Технология применяется при работе со слабыми учениками, для выявления его особенностей и когда самостоятельно ученику трудно найти решение.

**5. Игровые технологии**

   Игре принадлежит огромная роль в развитии и воспитании ребёнка. В игре происходит усвоение учеником отдельных знаний, умений и навыков. Решающую роль в этом играют дидактические игры. Многие дидактические игры ставят перед детьми задачу рационального использовать имеющиеся знания в мыслительных операциях.

   Именно игра создаёт тот положительный эмоциональный фон, на котором психические процессы протекают более активно и плавно. Игровая деятельность помогает сплотить коллектив, ярким личностям проявить себя. Посредством игры можно устранить нежелательные проявления в характере ребёнка и программировать определённые положительные качества.

   В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают. Игра – не развлечение, а особый метод стимулирования детей к активности. Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

    При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Ребятам были предложены следующие интеллектуальные игры:

* [«Интеллект-шоу»](file:///E:\%D0%9F%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BE%20%D0%A8%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B1%D0%B8%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B9%20%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%B8%20%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B\%D0%9C%D0%BE%D0%B9%20%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82\Prilojenie\%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%20-%20%D1%88%D0%BE%D1%83\%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82-%D1%88%D0%BE%D1%83) (урок представлен в методической копилке)
* «Поле чудес»
* [«Самый умный»](file:///E:\%D0%9F%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BE%20%D0%A8%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B1%D0%B8%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B9%20%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%B8%20%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B\%D0%9C%D0%BE%D0%B9%20%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82\Prilojenie\%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%20%D0%A1%D0%B0%D0%BC%D1%8B%D0%B9%20%D1%83%D0%BC%D0%BD%D1%8B%D0%B9\W_4.EXE)
* “Великолепная семерка»
* "Ученик года" и др.

**6. Метод проектов**

        Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Он возник в самом начале XX века. В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих интересов учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся - индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот метод органично сочетается с методом обучения в сотрудничестве, проблемным и исследовательским методом обучения. Учащиеся овладевают основными методами решения задач, составляющими важную часть многих эвристических алгоритмов, учатся рационально планировать поиск решения задачи, выполнять полезные преобразования условия задачи. Ученики сами выбирают темы для проектов, были предложены такие темы:

* Компьютер и я
* Вред или польза в компьютерной игре
* Компьютерное моделирование на примере периодичности парада планет (см. в достижении  учащихся, работа была представлена на "Шаг в будущее")
* Создание тестовых работ на компьютере

                     Современные педагогические технологии в сочетании с современными информационными технологиями могут существенно повысить эффективность образовательного процесса, решить стоящие перед учителем задачи воспитания всесторонне развитой, творчески свободной личности. Я считаю, что данные технологии позволили решить комплекс задач: возрос интерес к предмету; учащиеся ориентируются в огромном информационном потоке; владеют навыками коллективного труда; владеют различными способами деятельности.