

**СОВРЕМЕННЫЕ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Образовательная деятельность = наука + искусство

Стандарты

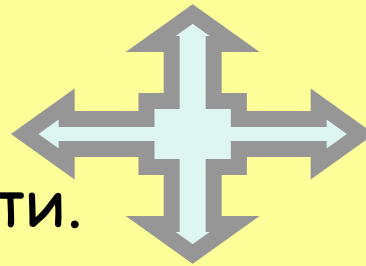
Нормы. Правила.

Законы, закономерности.

Интуиция. Опыт

Здравый смысл

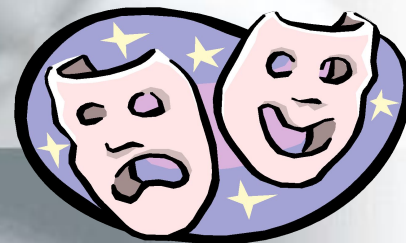
Озарение



Наука



Искусство



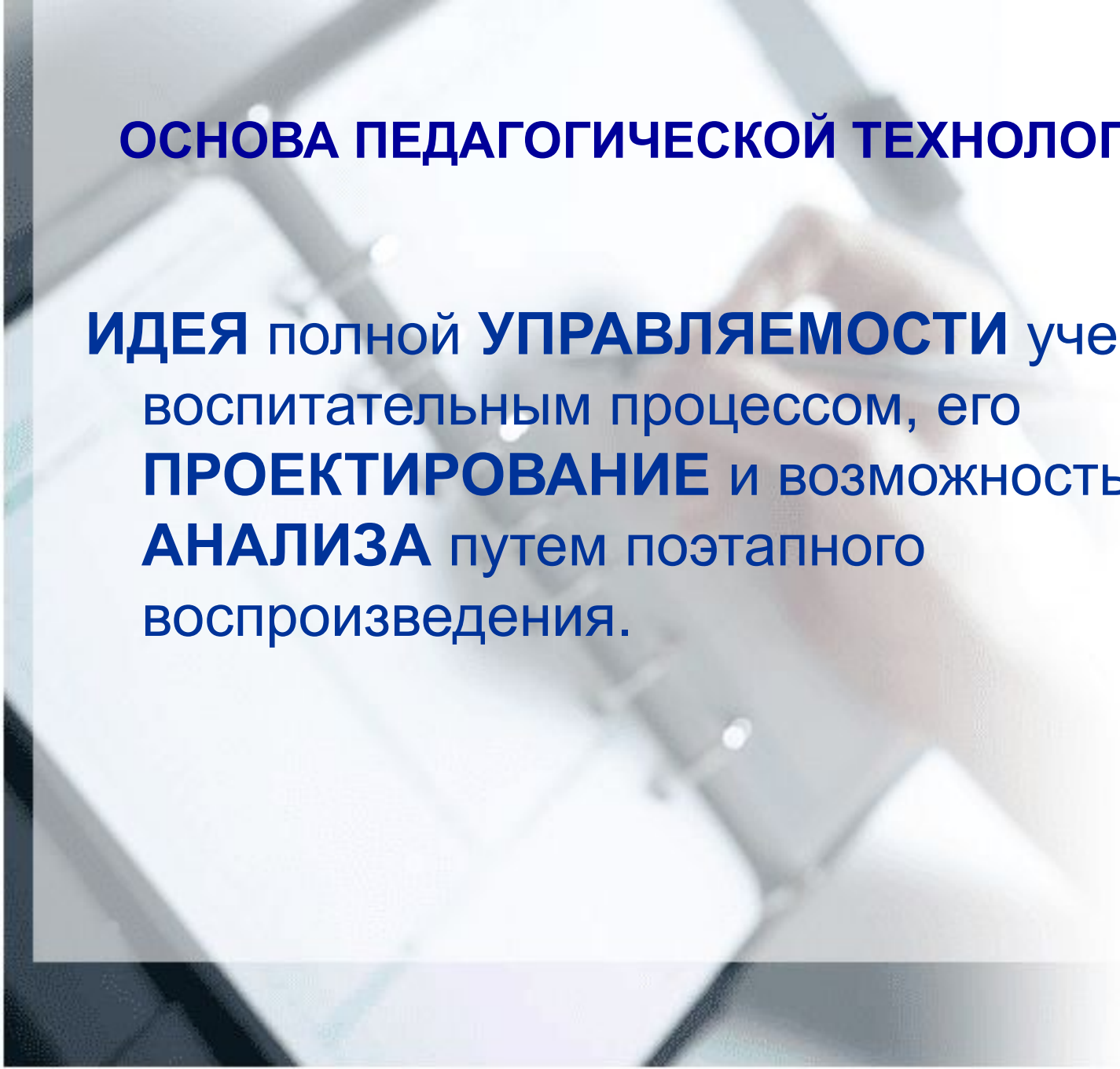
Педагогические знания и
опыт



Педагогическое
искусство

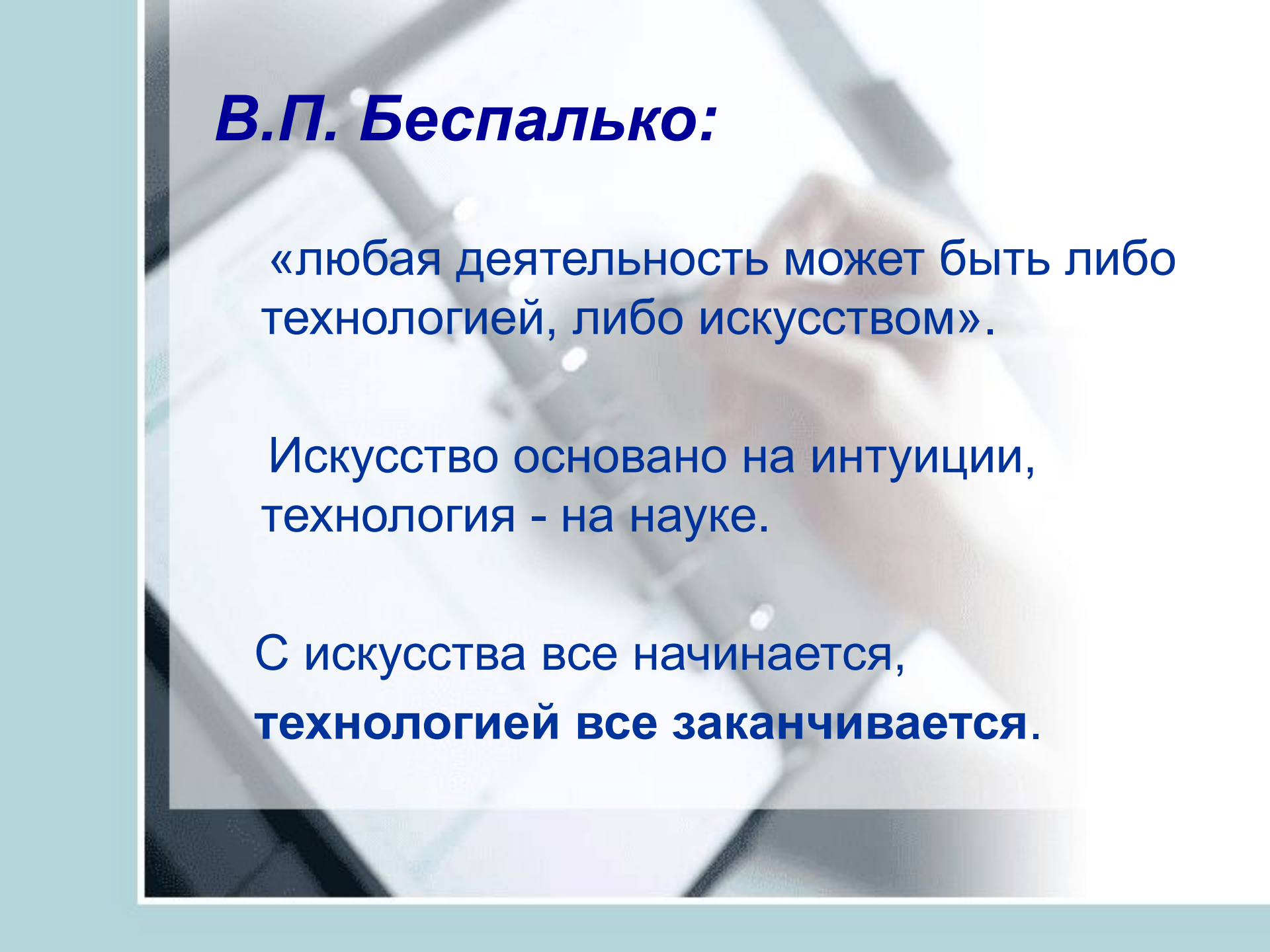
Образовательные
технологии

Треугольник педагогической компетентности



ОСНОВА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ -

ИДЕЯ полной **УПРАВЛЯЕМОСТИ** учебно-воспитательным процессом, его **ПРОЕКТИРОВАНИЕ** и возможность **АНАЛИЗА** путем поэтапного воспроизведения.



В.П. Беспалько:

«любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством».

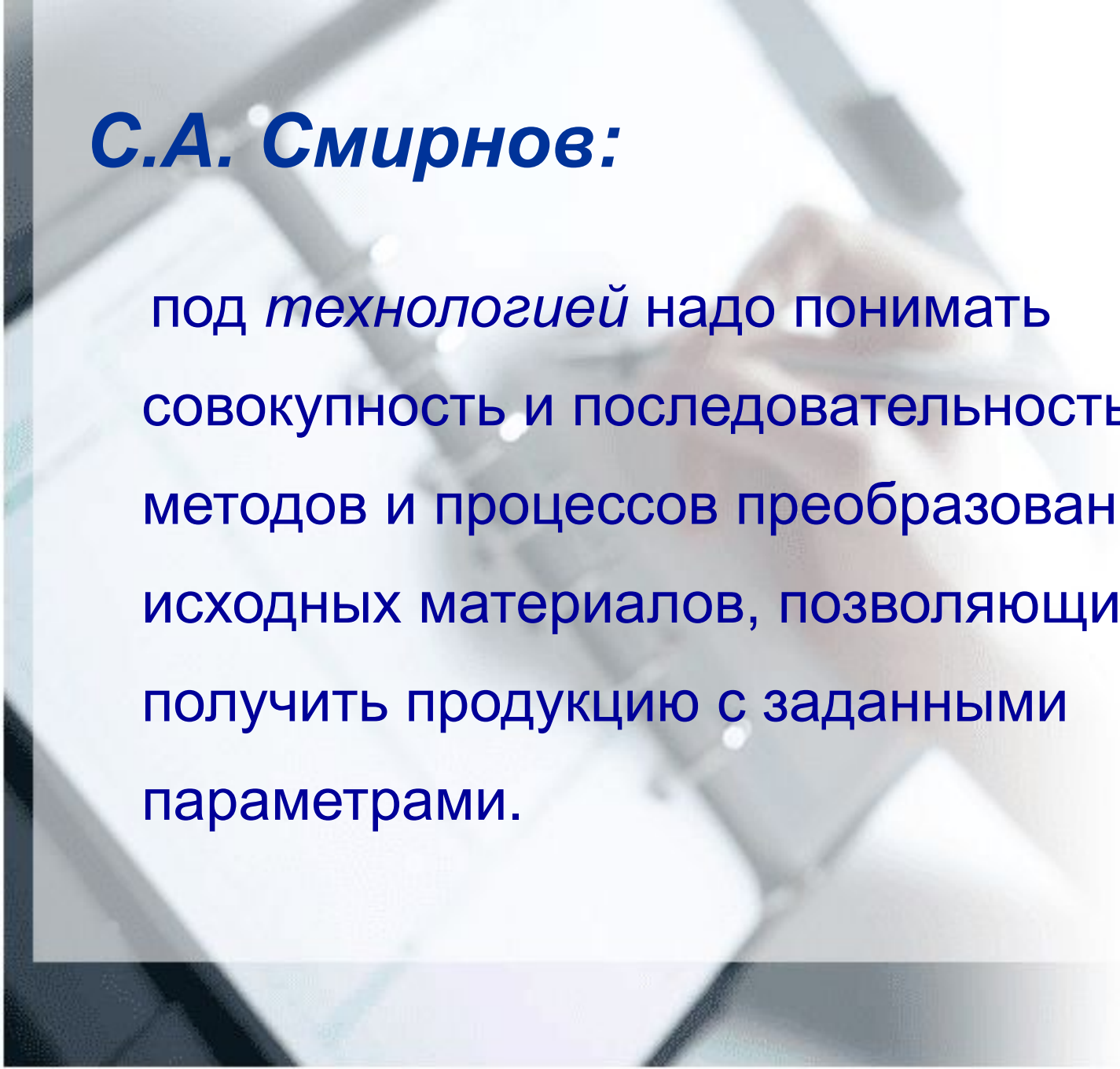
Искусство основано на интуиции,
технология - на науке.

С искусства все начинается,
технологией все заканчивается.

Технология (от греч. techne - искусство, мастерство и logos - учение) -

способ преобразования вещества, энергии, информации в процессе изготовления продукции, обработки и переработки материалов, сборки готовых изделий, контроля качества, управления.

ЦЕЛЬ - получение конкретной продукции.



С.А. Смирнов:

под *технологией* надо понимать совокупность и последовательность методов и процессов преобразования исходных материалов, позволяющих получить продукцию с заданными параметрами.

Понятие «технология»

- как синоним понятий «методика» или «форма» организации обучения;
- как синоним конкретной педагогической системы;
- как совокупность и последовательность методов и процессов, позволяющих получить продукт с заданными свойствами.

Определения ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ:

- *М.В. Кларин:* «системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей»;
- *В.М. Монахов:* «упорядоченная система процедур, неукоснительное выполнение которых приведет к достижению определенного планируемого результата»;
- *Е.Д. Николаева:* «наука о способах воздействия преподавателя на студента в процессе обучения».

С. Сполдинг:

«ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ включает:

- ✓ целостный процесс постановки целей,
- ✓ постоянное обновление учебных планов и программ,
- ✓ тестирование альтернативных стратегий и учебных материалов,
- ✓ оценивание педагогических систем в целом,
- ✓ установление целей заново, как только становится известной новая информация об эффективности системы».

П.И. Пидкасистый:

Технология выполняет роль
«педагогического инструментария в
управлении учебной деятельностью».

Педагогическая технология - проект
определенной педагогической системы,
реализуемый на практике, т.е.
мысленный аналог реальности.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ЧЕРТЫ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ПОДХОДА:

- постановка *диагностических целей* обучения,
- возможность *воспроизведения* обучающего цикла,
- *обратная связь*, объективный контроль знаний .

ТЕХНОЛОГИЯ наукосообразная образовательная деятельность

- *устойчивость результатов ;*
- *предельная формализация;*
- *интерсубъективность – относительная независимость от субъекта;*
- *набор необходимых и достаточных условий, при которых этот образовательный процесс может состояться;*
- *технология обучения пользователей.*

ПРИЗНАКИ ТЕХНОЛОГИЧНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА



Детальное описание образовательных **целей**



Поэтапное **проектирование** и описание способов достижения заданных целей - результатов



Системное **применение** психолого-педагогических и технических **средств** представления, восприятия и переработки учебной и социокультурной **информации**



Системное использование **обратной связи** для корректировки и оценки эффективности образовательного процесса



Оптимальность затрачиваемых **ресурсов и усилий**



Воспроизводимость процесса вне зависимости от уровня мастерства педагога

ТИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- авторитарные технологии;
- дидакто-центрические технологии;
- **лично-ориентированные технологии:** *гуманно-личностные технологии; технологии сотрудничества; технологии свободного воспитания.*

Увеличение **разнообразия** используемых **образовательных технологий** – необходимое условие и одновременно следствие реализации компетентностно-ориентированных образовательных программ

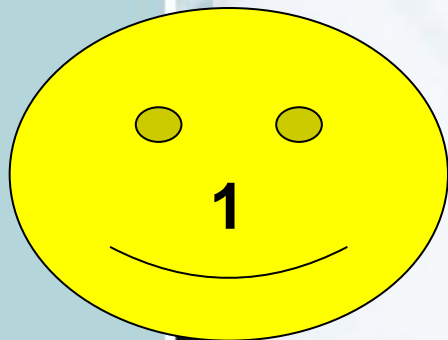
Компетенция

Образовательная технология

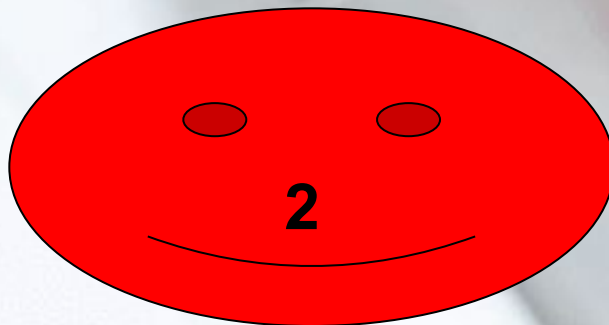
Мы говорим

Подразумеваем

Классификация образовательных технологий по разным критериям



*по степени
прогрессивности*



*По наличию модели
профессиональной
деятельности*

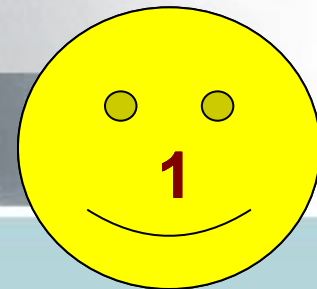


*По уровню
управления
образовательным
процессом*

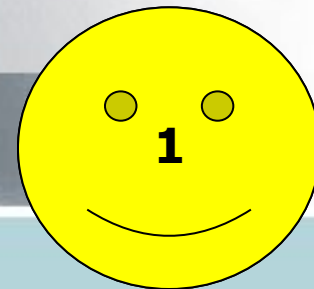
Традиционные образовательные

технологии – технологии, ориентированные прежде всего на **сообщение знаний и описание способов действий**, передаваемых обучающимся в готовом виде и предназначенных для воспроизводящего усвоения.

Предполагается, что педагог является единственным инициативно действующим лицом учебного процесса. К ним могут быть отнесены лекции, семинары, лабораторные работы репродуктивного типа и т.п.



Информационные образовательные технологии – комплекс методов, способов и средств, обеспечивающих работу с информацией и включающих в себя обработку, хранение, передачу и отображение информации и неразрывно связанных с применением вычислительной техники, коммуникативных сетей пр. В настоящее время под этим термином в основном понимается самостоятельное использование компьютерной техники, так и насыщение ею учебного процесса.



Инновационные образовательные технологии -

технологии, ориентирующие педагога на создание таких форм организации учебной деятельности, при которых акцент делается на вынужденную познавательную активность обучающегося (не может не делаться) и на формирование системного мышления и способности генерировать идеи при решении творческих задач. К ним преимущественно относятся технологии активного деятельностного типа (игровые процедуры, дискуссии, выездные занятия, стажировки с исполнением должности, анализ конкретных ситуаций, нетрадиционные лекции, тренинги и т.п.)



Базируясь на *принципах необходимого и достаточного разнообразия и преемственности* начальной нормой соотношения ОТ определили в 33% каждую (традиционные, инновационные, информационные).



Данная норма фиксирует:

- наличие типов ОТ как отражение теоретических и практических достижений в стране и мире;
- необходимость реализовывать принцип разнообразия в учебной и педагогической деятельности;
- требования общества и потребности личности

Соотношение типов образовательных технологий в зависимости от уровней образования

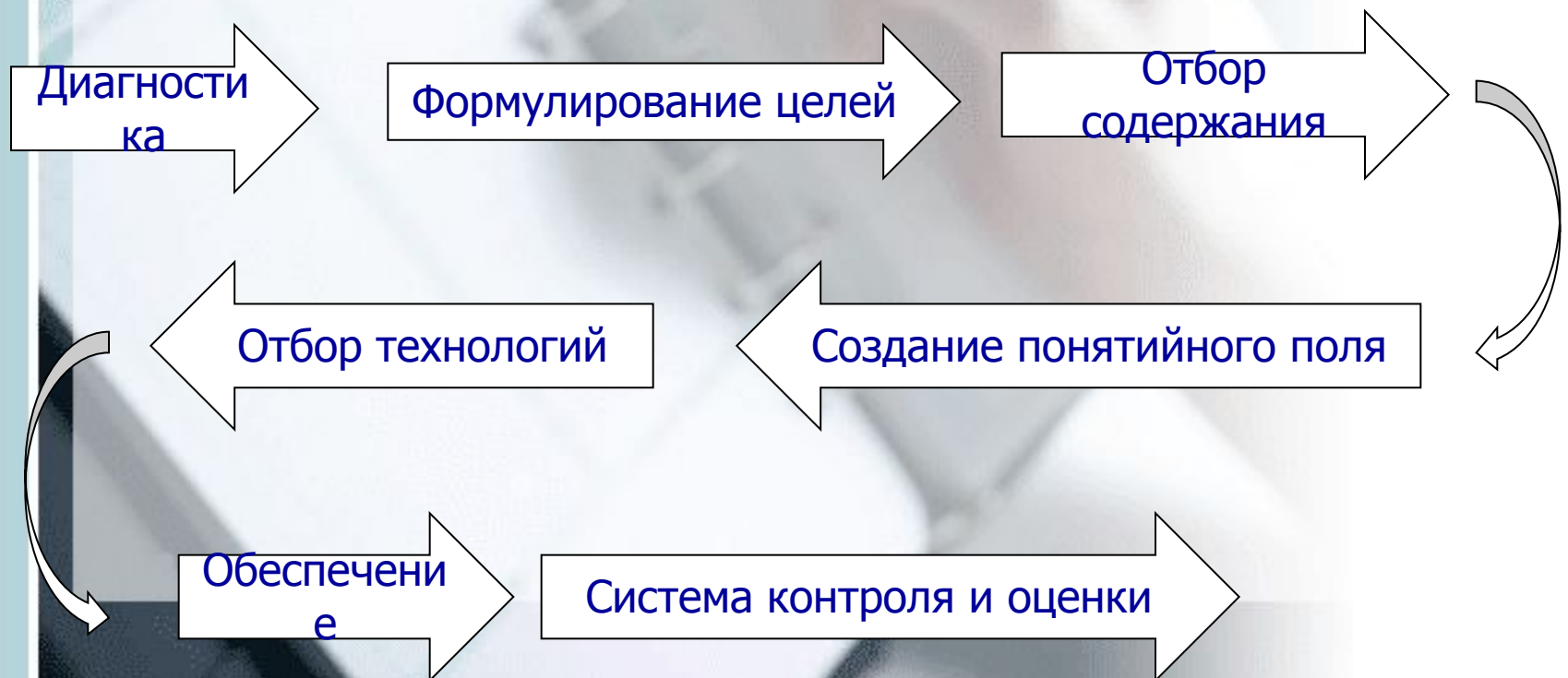
Уровни образовательной системы	Школа			СПО		ВУЗ	
Типы образовательных технологий	начальная	неполная средняя	средняя	техническое	гуманитарное	техническое	гуманитарное
1	2	3	4	5	6	7	8
Традиционное	45	32	20	20	20	15	18
Инновационное	45	42	40	45	50	43	50
Информационное	10	26	40	35	30	42	32

Сравнительные характеристики двух типов педагогических парадигм

№	С - С ПАРАДИГМА	С- О ПАРАДИГМА
1	Готовность педагога изменить свою позицию	Преподнесение педагогом готовых истин
2	Стимулирование обратной связи	Работа без обратной связи
3	Ориентация педагога на понимание	Ориентация педагога на сообщение, передачу информации
4	Учет индивидуальных особенностей обучающихся	Ориентация на среднего студента
5	Преобладание самооценки и оценки со стороны группы	Оценочные действия закреплены за педагогом
	Компетентностная П.	Традиционная П.

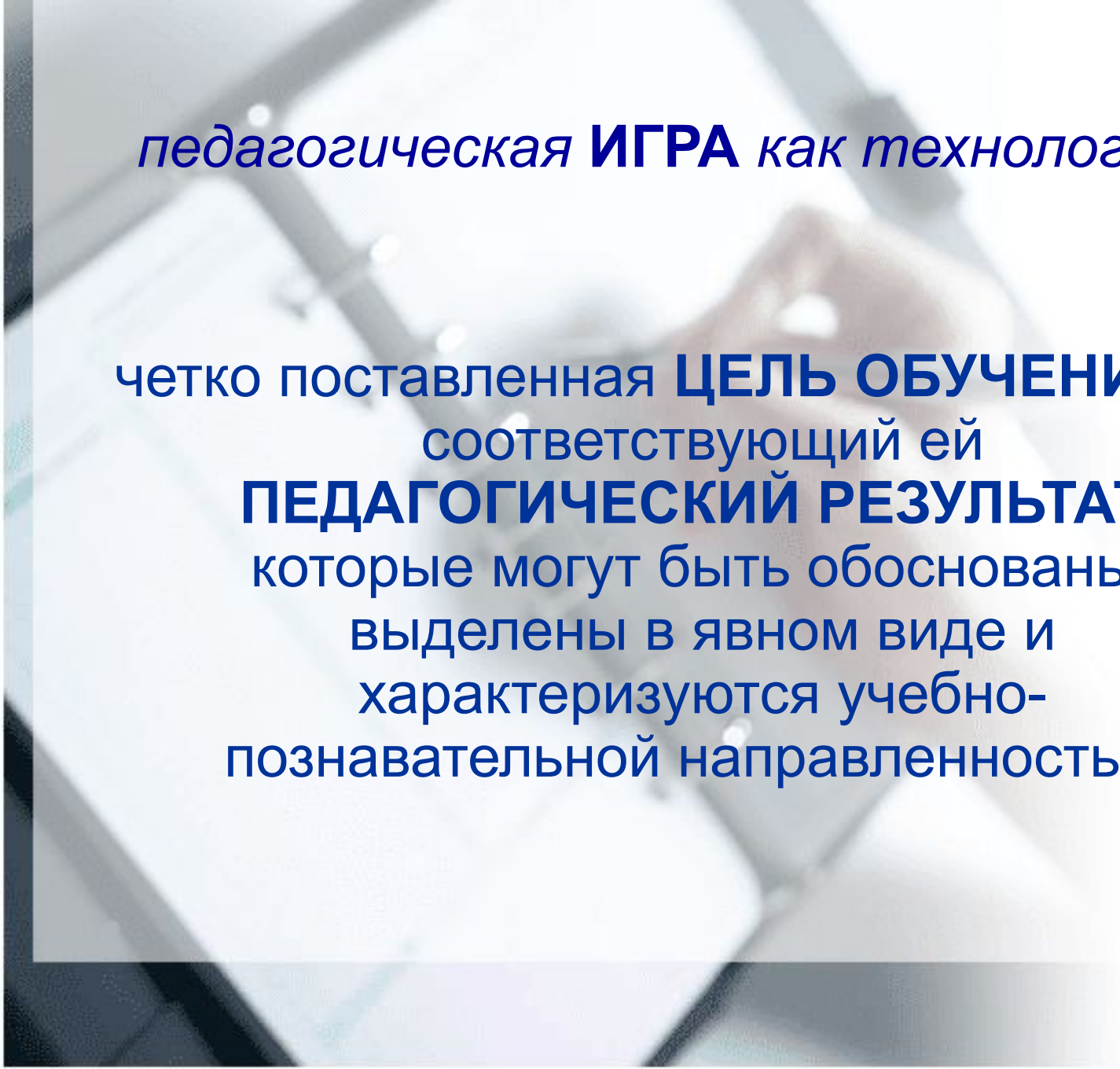
Общие правила проектирования образовательного процесса

Конкретные этапы действий преподавателя по проектированию занятия:



ТЕХНОЛОГИЯ МАСТЕРСКИХ

- «целью является введение мастером своих учеников в процесс познания, в поиск знания, а не передача информации от владеющего ею к незнающему».
- «в отличие от традиционного урока знания в мастерских не даются, а выстраиваются».



*педагогическая **ИГРА** как технология:*

четко поставленная **ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ** и
соответствующий ей
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ РЕЗУЛЬТАТ,
которые могут быть обоснованы,
выделены в явном виде и
характеризуются учебно-
познавательной направленностью.

ПРИЗНАКИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ:

- связь с определенной учебной целью;
- возможность повторить, в любое время прервать или начать заново;
- открытость, т.е. конец игры не определен точно;
- следование эксплицитным правилам, которые могут быть изменены игроками;
- удовлетворение от участия, отсутствие «последствий» для играющих.

«ИГРЫ С ЯЗЫКОВЫМ МАТЕРИАЛОМ»

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, направленные на систематизацию языкового (грамматического, лексического) материала.

(для занятий на начальном этапе, а также для тренировки отдельных структур на продвинутом этапе).

«ИГРЫ НА ЯЗЫКЕ»

- применяются для закрепления умений аудирования, чтения, говорения и письма;
- имеют определенную открытость (учащиеся имеют возможность самостоятельно влиять на ход игры);
- имеют коммуникативные признаки.

РОЛЕВАЯ ИГРА -

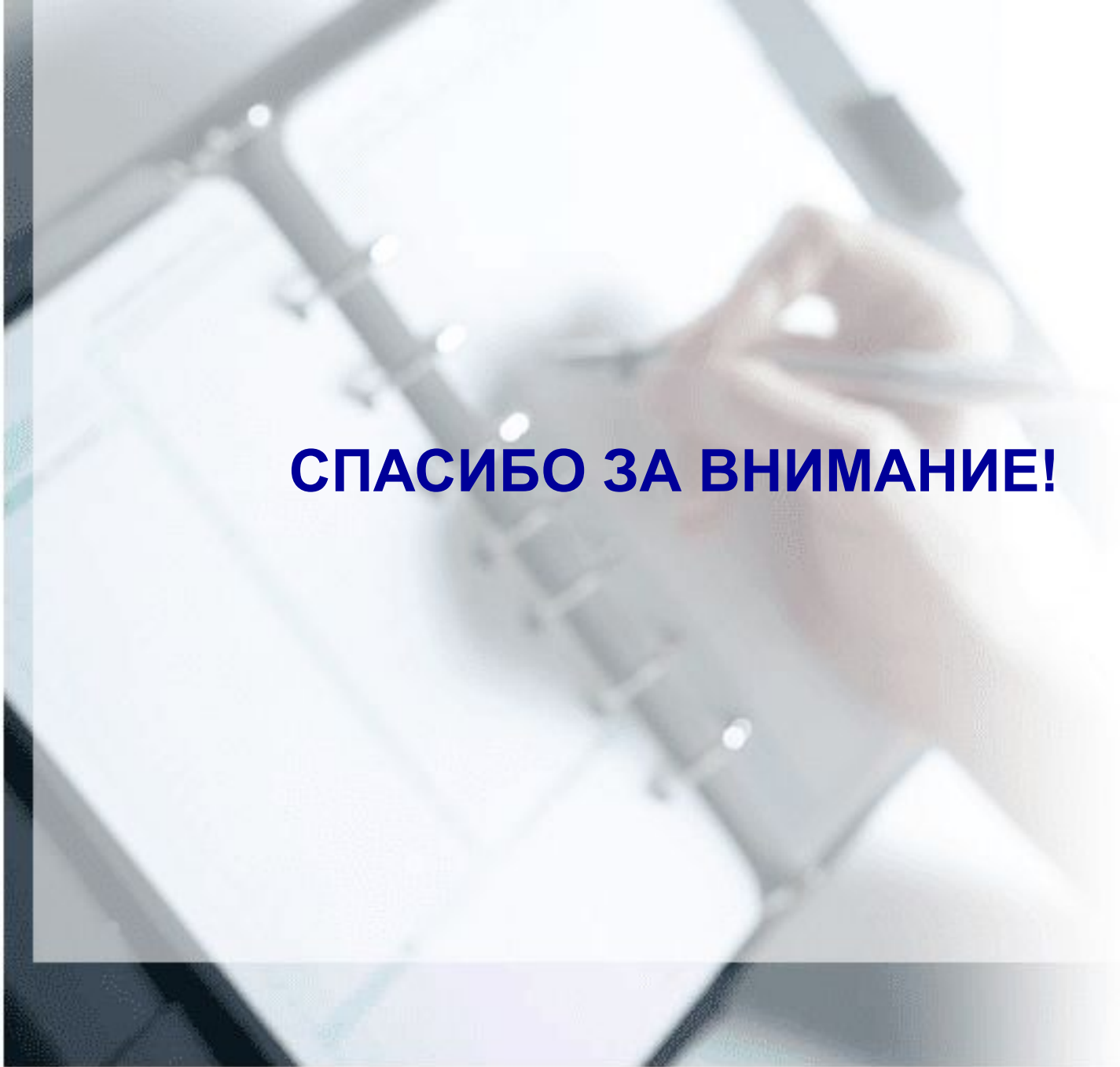
- промежуточный этап между управляемым и свободным применением языка;
- вид учебного общения, который организуется в соответствии с разработанным сюжетом, распределенными ролями и межролевыми отношениями.

ТИПОЛОГИЯ РОЛЕВЫХ ИГР:

- контролируемая ролевая игра;
- умеренно контролируемая ролевая игра;
- свободная ролевая игра.

МЕХАНИЗМ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР:

- *отбор диагностично поставленных целей;*
- *исследование проблемы; изучение отражаемой в игре действительности; мотивация на игру;*
- *отбор исходного содержания и его трансформация в игровую деятельность;*
- *проектирование системы игровых заданий;*
- *организация предварительной работы; разъяснение игры, ее правил, системы очков;*
- *проведение игры;*
- *оценка игровой деятельности; сравнение игровых стратегий с действительностью.*

A close-up, slightly blurred photograph of a hand holding a pen and writing on a spiral-bound notebook. The notebook is open, showing several pages. The background is a soft, out-of-focus light blue and white. The text "СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!" is overlaid in the center of the image.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!