

Педагогические технологии

Источник — [«http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8)

Педагогическая технология — совокупность, специальный набор форм, методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок.

Основные педагогические технологии

- [Традиционное обучение](#)
- [Интерактивные подходы](#)

Интерактивный подход - это определенный тип деятельности учащихся, связанный с изучением учебного материала в ходе [интерактивного урока](#).

Костяком интерактивных подходов являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися. Основное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового. Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

1. Творческие задания;
2. Работа в малых группах;
3. [Обучающие игры](#) (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры);
4. Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
5. Социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (социальные проекты, соревнования, радио и газеты, фильмы, спектакли, выставки, представления, песни и сказки);
6. Разминки;
7. Изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «ученик в роли учителя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, Сократический диалог);
8. Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем («Займи позицию (шкала мнений)», ПОПС-формула, проективные техники, «Один - вдвоем - все вместе», «Смени позицию», «Карусель», «Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу», дебаты, симпозиум);
9. Разрешение проблем ([«Дерево решений»](#), [«Мозговой штурм»](#), «Анализ казусов», «Переговоры и медиация»).

Творческие задания

Под **творческими заданиями** мы будем понимать такие учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизводства информации, а **творчества**, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного **метода**. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, **мотивирует** учащихся. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное "правильное" решение, основанное на своем **персональном опыте** и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников **образовательного процесса**, включая **педагога**. Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для педагога, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим **критериям**:

не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
является практическим и полезным для учащихся;
связано с жизнью учащихся;
вызывает интерес у учащихся;
максимально служит целям обучения.

Если учащиеся не привыкли работать творчески, то следует постепенно вводить сначала простые упражнения, а затем все более сложные задания.

Работа в малых группах

Работа в малых группах - это одна из самых популярных **стратегий**, так как она дает всем учащимся (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Все это часто бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе - неотъемлемая часть многих интерактивных **методов**, например таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др.

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее **аспекты**. Нужно убедиться, что учащиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать - учащиеся не станут прилагать усилий для выполнения задания. Надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими. Маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких, инструкций за один раз, поэтому надо записывать инструкции на доске и (или) карточках. Надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение задания.

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%85%D0%BE%D0%B4%D1%8B

- [Педагогика сотрудничества](#)

Педагогика сотрудничества

Педагогика сотрудничества — педагогика, основывающаяся не на классическом принципе «делай как я сказал», а на «делай как я» ^[источник?].

Сначала ставится большая и нужная цель, а затем всячески поддерживается вера в ее выполнимость. Главное — настоящие дела, приближающие к выполнению заветной цели.

См. также

- [Методика Никитиных](#)
- [Макаренко Антон Семёнович](#)
- [Шаталов Виктор Фёдорович](#)

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0_%D1%81%D0%BE%D1%82%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0

- [Развивающее обучение](#)
- [Игровое обучение](#)

Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых ее задач — обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как [форма обучения](#), как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Еще в древних Афинах (VI—IV века до н. э.) пафос практики организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования ([агонистики](#)). Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились [военные игры](#) — маневры, штабные учения, разыгрывание «боев». В X веке в школах среди [методов обучения](#) также популярны были состязания школьников, в частности, в [риторике](#). Рутинное обучение выглядело так: учитель читал, давал образцы толкования, отвечал на вопросы, организовывал [дискуссии](#). Учащиеся учились цитировать на память, делать пересказ, комментариев, описания (экфразы), импровизации (схеды). В Западной Европе в [эпоху Возрождения](#) и [реформации](#) к использованию принципов игрового обучения призывали [Т.Компанелла](#) и [Ф.Рабле](#). Они хотели, чтобы дети без труда и как бы играя, знакомились со всеми науками. В XV—XVII веках Я. А. Коменский (1987) призывал все «школы — каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр. Всякая школа, по его мнению, может стать универсальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревновании, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества, юности и т. д. [Джон Локк](#) рекомендовал использовать игровые формы обучения. [Ж.-Ж. Руссо](#), ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических

Библиограф: Леоненко О.И.

E-mail: bibliotekaanichkov2006@rambler.ru

мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, празднества Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Ф. Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование [деловых игр](#), которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название [методов активного обучения](#). Теоретически их использование было обосновано в ряде концепций, в первую очередь в теории [активного обучения](#). Первая деловая игра была разработана и проведена [М.М. Бирштейн](#) в СССР в 1932 году (М. М. Бирштейн, 1989). Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие. Однако в 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений — они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 1960-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Сегодня в [России](#), в [США](#), в других развитых странах нет такого учебного заведения, в котором не использовались бы деловые игры или игровые методы обучения.

Игровому обучению присущи те же черты, что и игре:

- свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая по указанию учителя, но без его диктата и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от самого процесса деятельности.
- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
- эмоционально напряженная, приподнятая, состязательная, [конкурентная](#) деятельность.
- деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта
- деятельность, имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная или [общественная](#) среда жизни человека.
- деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени. (В. Кругликов, 1998).

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень [активности](#) достигается ими, почти всегда добровольно, без принуждения.

Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Человек приоткрывается, отбрасывает в игре психологическую защиту, теряет настороженность, становится самим собой. Это может объясняться тем, что участник игры решает игровые задачи, увлечен ими и поэтому не готов к противодействию с другой стороны. Экспериментально было показано, что в ситуации некоторой рассеянности [внимания](#) иногда легче убедить человека принять новую для него точку зрения. Если чем-то незначительным отвлекать внимание человека, то эффект

убеждения будет более сильным (В. В. Бойко, [1983](#)). Возможно этим, в какой-то степени, определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций.

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра:

1. хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.
2. одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.
3. мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.
4. позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.
5. многофункциональна, её влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все её возможные воздействия актуализируются одновременно.
6. преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).
7. нивелирует значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный, [моральный](#) (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.
8. в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата (В. Кругликов, 1988)

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5

- [Проблемное обучение](#)

Проблемное обучение — это такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством преподавателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками и умениями и развитие мыслительных способностей (Г. К. Селевко, 1998).

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B5%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5

- [Эвристическое обучение](#)

Эвристическое обучение — обучение, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания.

Эвристическое обучение для ученика — непрерывное открытие нового ([эвристика](#) — от греч. heurisko — отыскиваю, нахожу, открываю).

<http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%B2%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5>

- [Программированное обучение](#)
- [Контекстное обучение](#)
- [Активное обучение](#)
- [Дидактическая эвристика](#)
- [Частнопредметные технологии обучения](#)
- [Авторские педагогические технологии](#)
- [Компьютерные технологии обучения](#)
- [Разноуровневое обучение](#)
- [Метод проектов](#)

Метод проектов — это [совокупность](#) приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения определённой [проблемы](#), значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного [продукта](#). Основная [цель](#) М. П. состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках [проекта](#) отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта. Метод проектов становится "интегрированным" компонентом вполне разработанной и структурированной системы образования. Популярность метода проектов обеспечивается возможностью сочетания теоретических знаний и их практического применения для решения конкретных проблем. Кроме того, метод проектов поддерживает становление новых подходов к организации педагогического управления, является одним из эффективных средств построения личностно - ориентированной педагогической системы. Разработанный еще в первой половине 20 века на основе прагматической педагогики Джона Дьюи метод пректов становится особенно актуальным в современном информационном обществе. Метод проектов — не новость в мировой [педагогике](#): он начал использоваться в практике обучения значительно раньше выхода в свет известной статьи [американского педагога В.Килпатрика](#) «Метод проектов» (1918), в которой он определил это понятие как "от души выполняемый замысел". В России метод проектов был известен еще в 1905 году. Под руководством [С.Т.Шацкого](#) работала группа российских педагогов по внедрению этого метода в образовательную практику. После революции М. П. применялся в школах по личному распоряжению [Н.К.Крупской](#). В 1931

г. постановлением [ЦК ВКП\(б\)](#) М. П. был осужден как чуждый советской школе и не использовался вплоть до конца 80-х годов." Основная проблема, сдерживающая распространение метода проектов, состоит в трудности сопряжения проектных заданий с требованиями образовательных стандартов. Практически не удается сформулировать проектные задания так, чтобы можно было использовать стандартные знания, умения, навыки (точнее - чтобы в них возникла необходимость) при выполнении учениками этих заданий.

М.п. - один из основных современных активных инновационных методов обучения. Существует много разных технологий, педагог сможет применить их на практике, только если будет знать как их использовать. М.п. широко внедряется в образовательную практику в России благодаря благотворительной программе [Обучение для будущего](#). [Проекты](#) могут быть индивидуальными и групповыми, локальными и телекоммуникационными. В последнем случае группа обучаемых может вести работу над проектом в Интернете, при этом будучи разделены территориально. Впрочем, любой проект может иметь сайт, отражающий ход работы над ним. Задача учебного проекта, представленного в виде веб-сайта, заключается в том, чтобы дать ответ на проблемный вопрос проекта и всесторонне осветить ход его получения, то есть проектного исследования. Теоретическая основа внедрения метода проектов в России разработана в трудах [Е. С. Полат](#).

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D0%B2

- [Учение через обучение](#)

Учение через обучение — метод обучения, при котором учащиеся или студенты сами — с помощью учителя — готовят и проводят урок. Это может касаться отдельных эпизодов или даже целых частей урока. У некоторых учителей учащиеся проводят все уроки, начиная с первого в течение всего учебного года. Недопустимо путать метод «Учение через обучение» с рефератами.

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B7_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5

- [Конструктивное обучение \(конструктивистское обучение\)](#)
- [Нооген](#)
- [Пренапедия](#)