

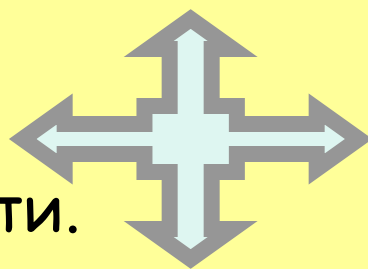
**СОВРЕМЕННЫЕ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ  
В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ  
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

**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**

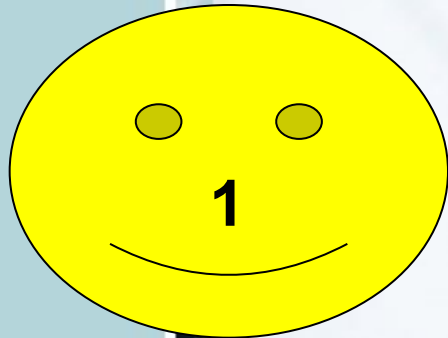
**Образовательная технология**

**Мы говорим**

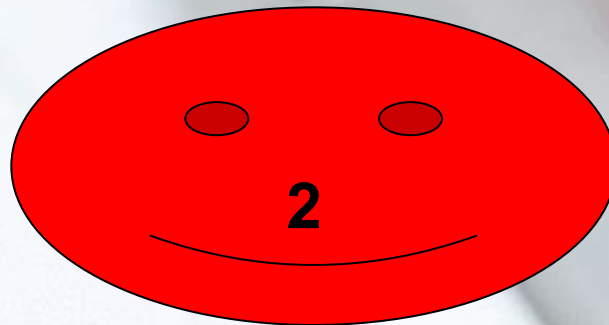
**Подразумеваем**



# Классификация образовательных технологий по разным критериям



*по степени  
прогрессивности*



*По наличию модели  
профессиональной  
деятельности*

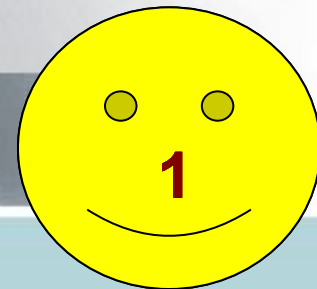


*По уровню  
управления  
образовательным  
процессом*

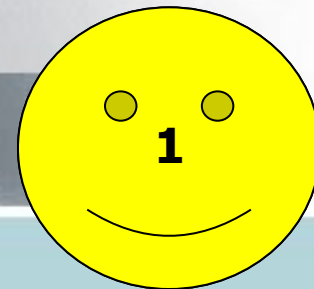
# Традиционные образовательные

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.

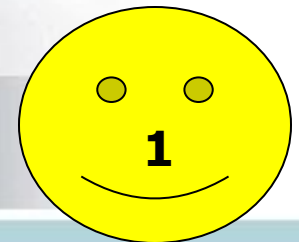


**Информационные образовательные технологии** – комплекс методов, способов и средств, обеспечивающих работу с информацией и включающих в себя обработку, хранение, передачу и отображение информации и неразрывно связанных с применением вычислительной техники, коммуникативных сетей пр. В настоящее время 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

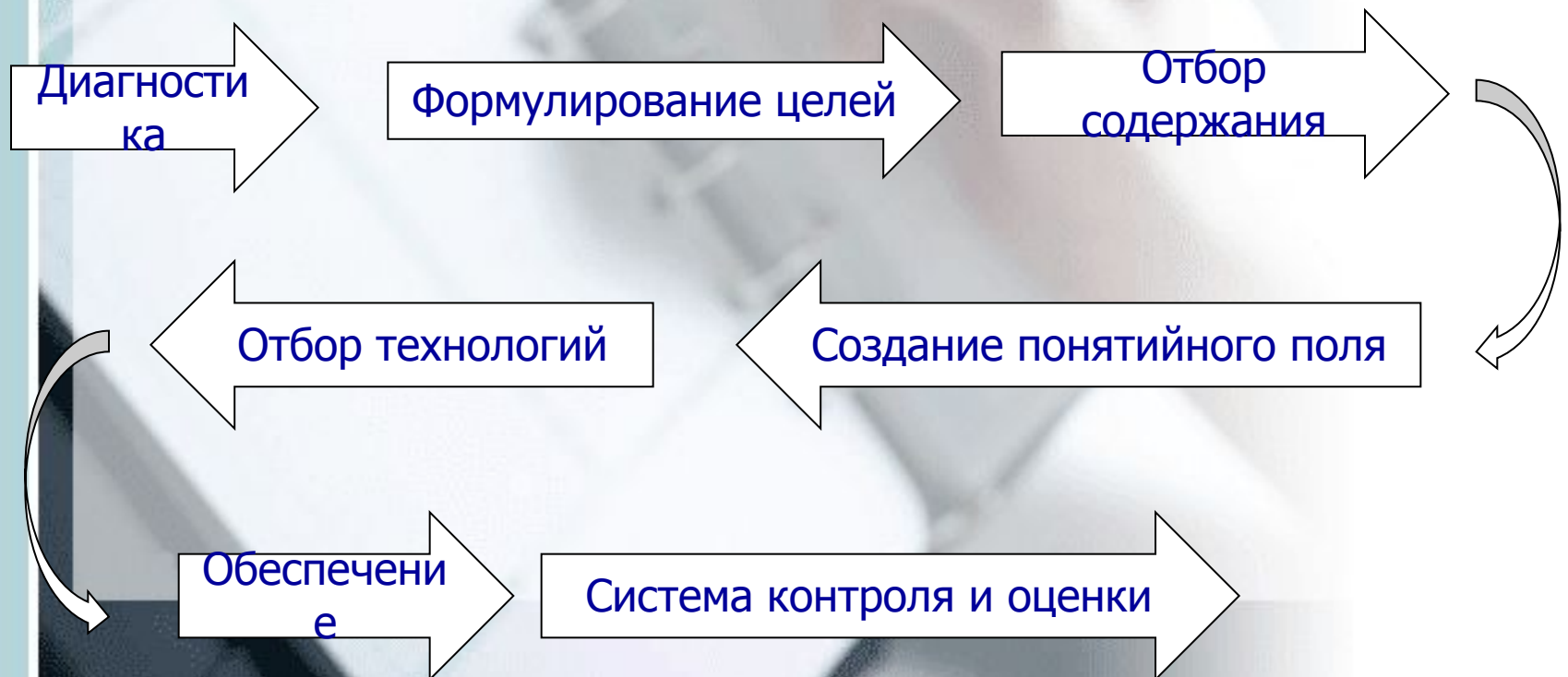
Уровни образовательной системы	Школа			СПО		ВУЗ	
	начальная	неполная средняя	средняя	техническое	гуманитарное	техническое	гуманитарное
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Традиционное</b>	<b>45</b>	<b>32</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>18</b>
<b>Инновационное</b>	<b>45</b>	<b>42</b>	<b>40</b>	<b>45</b>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

# 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 person's hand holding a pen and writing on a document. The document is part of a binder or folder, with metal rings visible on the left side. The background is bright and out of focus. Overlaid on the center of the image is the text 'СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!' in a bold, blue, sans-serif font.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**