

Методическое объединение музыкальных руководителей

Пояснения к экспертному заключению об уровне профессиональной деятельности педагогического Работника ДОУ – современные образовательные технологии.

13 апреля 2011 г.



Современные образовательные ТЕХНОЛОГИИ

Технология (от греч.: *techne* - искусство, мастерство, умение; *logos* - слово, учение) - совокупность методов, осуществляемых в каком-либо процессе. Отсюда педагогическая технология - это совокупность правил и соответствующих им педагогических приемов и способов воздействия на развитие, обучение и воспитание школьника (дошкольника).

- **Педагогические образовательные технологии** – это осознанная, практическая освоенная система целенаправленных операций, объективно дающая в рамках заданных условиях проектируемый результат (т.е. методы и средства, которые ведут к запланированному результату).
- **Образовательные технологии** – это процесс воспроизведения педагогических действий из арсенала педагогических и методологических инструментариев в рамках связи «педагог-учащийся», осуществляемый посредством системного использования форм, средств и методов, которые обеспечивают запланированный результат.
- **Педагогическая технология** выявляет систему профессионально значимых умений педагогов по организации воздействия на воспитанника, предлагает способ осмысления технологичности педагогической деятельности.

ЭЛЕМЕНТЫ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКУЮ ТЕХНОЛОГИЮ

- Основными элементами педагогической технологии являются педагогическое общение, оценка, требование, конфликт и информативное воздействие.
 - В соответствии с центральным назначением педагогического воздействия общение выполняет три функции.
- 1) “открытие” ребенка на общение – призвана, с одной стороны, создать ему комфортные условия в группе, на занятии, в садике;
 - 2) “соучастие” ребенку в педагогическом общении – достигается в результате анализа взаимодействия педагога с детьми;
 - 3) “возвышение” ребенка в педагогическом общении – это не завышенная оценка, а как стимулятор.

Признаки современных образовательных технологий

- **Диагностичность** – цель должна быть описана так, чтобы она определялась по четко выделенным критериям.
- **Воспроизводимость педагогического процесса** , в том числе предписание этапов, соответствие им целей обучения и характера деятельности обучающего и обучаемого .
- **Воспроизводимость педагогических результатов**
 - *технологии стандартного характера* - главное обеспечение процесса усвоения ЗУН, рефлексивные процессы (анализ, осмысление, оценка) – как средство для решения задач определенного содержания (ТРИЗ)
 - *технологии рефлексивного характера* целью и конечным результатом является овладение субъектом способами самого рефлексивного мышления.

Основой современного образовательного стандарта является формирование базовых компетентностей современного человека.

1. Информационной (умение искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения проблем);
2. Коммуникативной (умение эффективно сотрудничать с другими людьми, умение найти выход из конкретной ситуации, презентовать информацию);
3. Самоорганизация (умение ставить цели, планировать, ответственно относиться к здоровью, полноценно использовать личностные ресурсы);
4. Самообразование (готовность конструировать и осуществлять собственную работоспособность);

Инновационные образовательные технологии отличают:

- Личностное развитие их участников
- Актуализация личного опыта каждого участника
- Деятельный подход (субъект-субъект)
- Отношения
- Активное использование коллективных способов деятельности
- Ориентация на когнитивное и эмоциональное развитие личности
- Широкое использование диалоговых форм взаимодействия;
- Поисковая активность каждого участника в процессе добывания новых знаний;
- Рефлексивность как основа саморефлексии и самоконтроля.

Перечень технологий

- Лекционно-семинарская система,
- Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и др. видов обучающих игр,
- Информационно-коммуникативные технологии,
- Здоровье сберегающие технологии:
 - 1 вид – сохранение и стимулирование здоровья (ритмопластика, динамические паузы, стрейтчинг, подвижные спортивные игры, релаксация, все виды гимнастик).
 - 2 вид – обучение здоровому образу жизни (физкультурные занятия, игры-тренинги, проводимые специалистом, коммуникативные игры, самомассаж, БОС, дыхание)
 - 3 вид – коррекционные (АРТ терапия, сказка-терапия, цвето-терапия, технология музыкального воздействия – использование музыкального сопровождения, подбор музыкального материала, технология коррекции поведения, психогимнастика Чистякова, фонетическая ритмика)
- Система инновационной оценки «портфолио» (группы и т.д.)

- Интерактивного и дистанционного обучения
- Развивающее обучение
- Коллективная система обучения
- ТРИЗ (теория решения изобретательных задач), РТВ (развитие творческого воображения) (статья Дементьева Т.В., Шарова Н.М. «музыкальное развитие дошкольников средствами ОТСМ - ТРИЗ - РТВ»)
- Логоритмика
- Исследовательские и проектные методы
- Модульного и модульно-блочного обучения
- Технология «дебаты»
- Технология развития критического мышления
- Технология кейс-стадии (теоретические знания накладываются на наш опыт, практические проблемы)
- Педмастерские
- Проблемно-диалоговое обучение (программа 2100)
- Креативные педагогические технологии музыкального образования дошкольников (Девятова Т.Н. «Звук-волшебник», педагогическая технология музыкального образования детей раннего и дошкольного возраста "Камертон" Э. П. Костиной, «Кроха» (воспитание от рождения до 3-х лет в семье и ДОУ), «Хоровое сольфеджио» Г. Струве, «Элементарное музицирование» музыка, речь, движение Т. Тютюнниковой, Т. Боровик «Звуки, ритмы и слова» и т.д.)

Классификация электронных образовательных ресурсов (ЭОР)

Класс/тип	
1. Демонстрационное средство	Наглядная демонстрация (презентация)
2. Информационный источник	То, чем пользуется в процессе подготовки (интернет сайты, эл. Энциклопедии, статьи, конференции, сайт КО)
3. Моделирующее средство	Программа позволяющая моделировать ситуации
4. Инструментальное средство	Любая программа MW, XL, графические
5. Обучающая компьютерная программа	
6. Тренажер	Отработка навыков

7. Контролирующее средство	Можем провести контроль (разработана для школы)
8. Развивающая игра	
9. Электронный учебник	
10. Электронное учебное пособие	



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

