

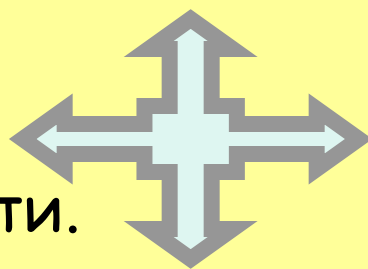
**СОВРЕМЕННЫЕ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ  
В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ  
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

**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**

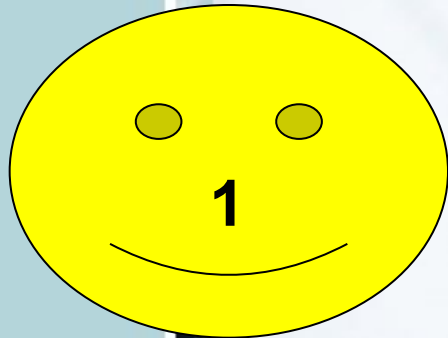
**Образовательная технология**

**Мы говорим**

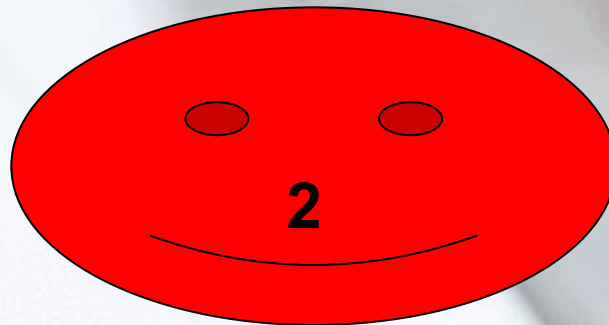
**Подразумеваем**



# Классификация образовательных технологий по разным критериям



*по степени  
прогрессивности*



*По наличию модели  
профессиональной  
деятельности*

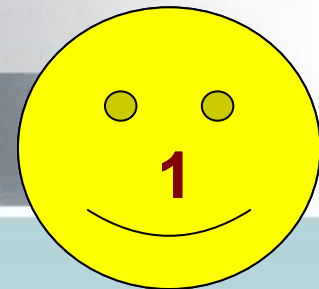


*По уровню  
управления  
образовательным  
процессом*

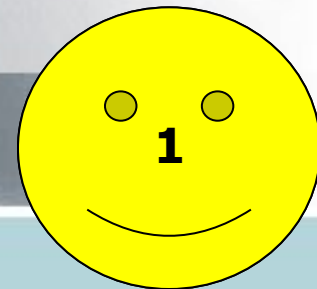
# Традиционные образовательные

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

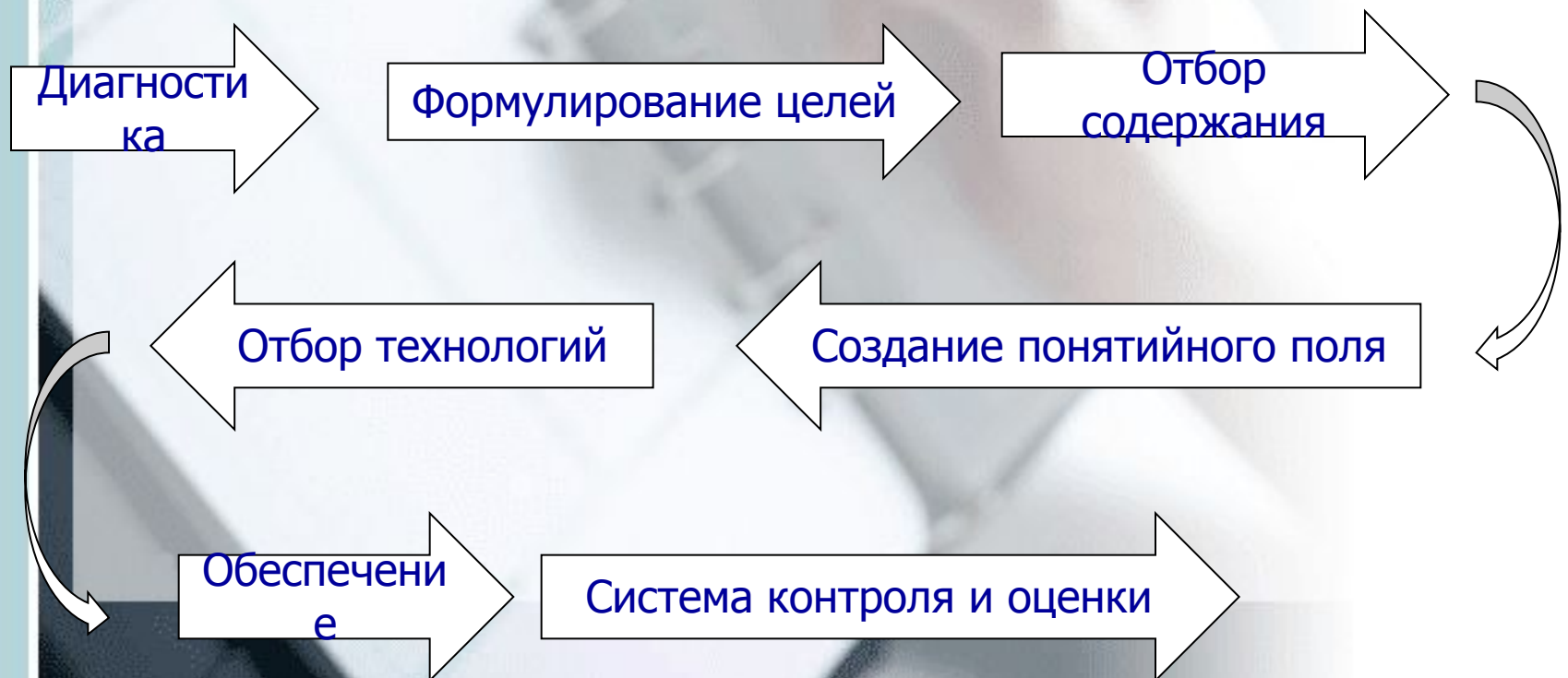
Уровни образовательной системы	Школа			СПО		ВУЗ	
	начальная	неполная средняя	средняя	техническое	гуманитарное	техническое	гуманитарное
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Традиционное</b>	<b>45</b>	<b>32</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>18</b>
<b>Инновационное</b>	<b>45</b>	<b>42</b>	<b>40</b>	<b>45</b>	<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, with metal rings visible on the left side. The background is bright and out of focus. The text 'СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!' is overlaid in the center of the image in a bold, blue, sans-serif font.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**