

ОСВІТНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

*Нове необхідно створювати у поті чола,
а старе саме продовжує існувати
й твердо тримається
на млицях звички.*

Технологія –

грецьке слово за походженням (tehne – мистецтво, ремесло, наука; logos – поняття, вчення) – форма реалізації людського Інтелекту, сфокусованого на розв'язанні суттєвих проблем буття.

У словниках іншомовних слів: технологія – сукупність знань про способи й засоби здійснення виробничих процесів.

Правила й принципи сучасних технологій навчання

1. Принцип педагогічної доцільності, що сформулював А.С. Макаренко: жодна дія педагога не повинна бути осторонь від запланованих цілей.
2. Взаємозв'язок викладання й навчання. К.Д. Ушинський головною задачею вчителя вважав перетворення діяльності учня на його самостійну діяльність.
3. Необхідним елементом технології навчання є тематичне планування на його самостійну діяльність.
4. Організація контролю на кожному етапі навчальної діяльності учнів.
5. Стимулювання творчої діяльності учнів, орієнтація на учня не тільки знаючого, а й уміючого.
6. Різноманітність форм і методів навчання, недопущення універсалізації певних засобів і форм.

Принципи функціонування педагогічних технологій

(за К.В. Парререном)

Принцип 1: викликати в учнів стійку мотивацію до навчання (це може базуватися на особистому досвіді учнів).

Принцип 2: навчати діалогічно, тобто в співпраці з учнями.

Принцип 3: навчати діагностично (постійне спостереження за навчанням, корекція, стимулювання).

Принцип 4: варіативність структури навчання.

Принцип 5: навчати у відповідному темпі, використовувати оптимальні засоби й способи.

Принцип 6: навчати й допомагати учням на рівні їх фактичних здібностей, а не на рівні зовнішніх характеристик відповідей учнів при виконанні навчальних задач.

Принцип 7: здатність учнів до рефлексії та оцінювання свого прогресу.

Принцип 8: забезпечення учнів такими наборами завдань для самостійної роботи, що допомагають уникнути “ригідності” дій, мислення.

Принцип 9: стимулювання ініціативи й творчості учнів.

Принцип 10: створення таких умов у класі, що сприятимуть формуванню соціально інтегрованої особистості учня.

Інновація –

внесення в навчальний процес нового (факти, методи прийоми), що покращує діючу систему освіти.

Інноваційна освітня технологія –

сукупність форм, методів і засобів навчання, виховання та управління, об'єднаних єдиною метою;

добір операційних дій педагога з учнем, у результаті яких суттєво

покращується мотивація учнів до навчального процесу.

КЛАСИФІКАЦІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

За рівнем застосування

загальнопедагогічні

предметні

локальні та модульні

За провідним фактором психічного розвитку

біогенні

соціогенні

психогенні

За концепцією засвоєння

асоціативно-
рефлекторні

розвивальні

сугестивні

За ставленням до дитини

авторитарні

дидактоцентристські

особистісно орієнтовані

За типом організації та управління пізнавальною діяльністю

Ігрові й тренінгові технології

Інтеграційні технології

Комп'ютерні технології

Діалогові технології

За організаційними формами

Класно-урочні

Академічні

Індивідуальні

Групові

Клубні

Альтернативні

РЕПРОДУКТИВНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ

Найстарша з існуючих технологій. Друга назва – традиційна.

Переваги:

економія часу; ефективність управління навчально-виховним процесом.

Недоліки:

незначні можливості для розвитку учнів, індивідуалізації та диференціації навчального процесу

ТЕХНОЛОГІЯ ЦІЛЕПОКЛАДАННЯ

ДІАГНОСТИКА ЦІЛЕУТВОРЕННЯ

ОБ'ЄКТИВНИЙ КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ
ЗАСВОЄНОГО УЧНЕМ
НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ

РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ В ЦІЛОМУ

ПРОЕКТНА ТЕХНОЛОГІЯ

Переваги:

Дозволяє формувати вміння в учителя й учня виділяти й обирати найбільш цікаві й практично значущі теми для проектів.

Дозволяє учням оволодіти значним арсеналом методів дослідження (аналіз літератури, пошук джерел інформації, збір та обробка даних, висування гіпотез та методів їх вирішення тощо).

Дозволяє учителю надати пріоритет різним видам самостійної діяльності учнів.

Учні набувають комунікативної компетентності (вміння організовувати й вести дискусії, вислухувати інші точки зору, генерувати ідеї тощо).

Учні й вчитель більш досконало оволодівають інформаційно-комунікативними технологіями.

ОСОБИСТІСНО ОРІЄНТОВАНЕ НАВЧАННЯ

Головні етапи:

1. Орієнтація
2. Визначення мети
3. Проектування
4. Організація й виконання плану діяльності
5. Контроль – корекція – оцінка

ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИВАЛЬНОГО НАВЧАННЯ

Проект уроку-майстерні:

1. Індукція (створення емоційного настрою, особистого ставлення)
2. Самоконструкція (індивідуальне створення гіпотез)
3. Соціалізація (обговорення всіх гіпотез, ідей)
4. Афішування (представники гіпотез у вигляді малюнків, схем, проектів тощо)
5. Розрив (усвідомлення учасниками майстерні необхідності пошуку нових ідей)
6. Рефлексія (вираження почуттів, емоцій, що виникли на уроці-майстерні)

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Моделі навчальної гри

ІМІТАЦІЙНІ

ОПЕРАЦІЙНІ

РОЛЬОВІ

СЮЖЕТНІ

ІГРИ-ЗМАГАННЯ

Структура навчальної гри:

Ігрова задумка, правила, ігрові дії, дидактичні завдання (пізнавальний зміст), обладнання, результат гри.

СИСТЕМА МОДУЛЬНОГО НАВЧАННЯ

**Міні-модулі – складові функціонального циклу
навчального модуля**

**ЧУТТЄВО-ЕСТЕТИЧНИЙ
УСТАНОВЧО-МОТИВАЦІЙНИЙ
ЗМІСТОВНО-ПОШУКОВИЙ
КОНТРОЛЬНО-ЗМІСТОВИЙ
АДАПТИВНО-ПЕРЕТВОРЮВАЛЬНИЙ
СИСТЕМНО-УЗАГАЛЬНЮЮЧИЙ
КОНТРОЛЬНО-РЕФЛЕКСИВНИЙ
ДУХОВНО-ЕСТЕТИЧНИЙ**

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ

ОРІЄНТОВНА СТРУКТУРА УРОКУ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1. Мотивація діяльності
2. Визначення теми й очікуваних результатів
3. Надання необхідної інформації
4. Інтерактивна вправа
5. Підбиття підсумків і рефлексія результатів

ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ

МЕТОДИЧНА МОДЕЛЬ ПІЗНАВАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В КОНТЕКСТІ ТЕХНОЛОГІЇ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ

1. **ВИКЛИК** – демонстрування учнями первинних знань, особистісного досвіду.
2. **ОСМИСЛЕННЯ** – безпосередня робота з інформацією.
3. **РОЗДУМИ** – рефлексія.

ТЕХНОЛОГІЯ ЕВРИСТИЧНОГО НАВЧАННЯ

ЦИКЛ ЕВРИСТИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ СИТУАЦІЇ:
МОТИВАЦІЯ ДІЯЛЬНОСТІ → ПОСТАНОВКА
ПРОБЛЕМИ → ОСОБИСТЕ РОЗВ'
ЯЗУВАННЯ ПРОБЛЕМИ УЧАСНИКАМИ
СИТУАЦІЇ ДЕМОНСТРАЦІЯ → ОСВІТНІХ
ПРОДУКТІВ ЇХ ПОРІВНЯННЯ З →
КУЛЬТУРНО-ІСТОРИЧНИМИ АНАЛОГАМИ
РЕФЛЕКСІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ →

ПРОБЛЕМНЕ НАВЧАННЯ

ЕТАПИ ДІЯЛЬНОСТІ:

Створення проблемних ситуацій

Збирання й аналіз даних, необхідних
для роз'язання проблеми,
актуалізація життєвого досвіду

Визначення причинно-наслідкових зв'
язків, формулювання гіпотез

Формулювання висновків

СУГЕСТИВНЕ НАВЧАННЯ

СТРУКТУРА РЕЛАКСОПЕДИЧНОГО УРОКУ

1. Попереднє ознайомлення з новим матеріалом, усвідомлення його учнями, формування зорових і слухових зв'язків.(5-7 хв.)
2. Уведення учнів у стан релаксації. (7-10 хв.)
3. Релаксопедичне засвоєння нової інформації. Створення стійких звукомоторних образів (20-25 хв.)
4. Завершення релаксопедичного сеансу (“Я вірю в себе!”, “Я гарно запам'ятав матеріал!”)
5. Виведення зі стану релаксації. Виконання письмових завдань для перевірки якості засвоєння матеріалу й творчих завдань