**Современные образовательные технологии**

[Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – C. 254-255]

**Современное традиционное обучение (ТО)**

**Педагогические технологии на основе личностной ориентации педагогического процесса:**

1. Педагогика сотрудничества.
2. Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили.
3. Система Е.Н.Ильина: преподавание литературы как предмета, формирующего человека.

**Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся:**

1. Игровые технологии.
2. Проблемное обучение.
3. Технология коммуникативного обучения иноязычной культуре (Е.И. Пассов).
4. Технология интенсификации обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала (В.Ф. Шаталов).

**Педагогические технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса:**

1. Технология С.Н. Лысенковой: перспективно-опережающее обучение с использованием опорных схем при комментируемом управлении.
2. Технологии уровневой дифференциации.
3. Уровневая дифференциация обучения на основе обязательных результатов (В.В. Фирсов).
4. Культуровоспитывающая технология дифференцированного обучения по интересам детей (И.Н. Закатова).
5. Технология индивидуализации обучения (Инге Унт, А.С. Границкая, В.Д. Шадриков).
6. Технология программированного обучения.
7. Коллективный способ обучения КСО (А.Г. Ривин, В.К. Дьяченко).
8. Групповые технологии.
9. Компьютерные (новые информационные) технологии обучения.

**Педагогические технологии на основе дидактического усовершенствования и реконструирования материала:**

1. «Экология и диалектика» (Л.В.Тарасов).
2. «Диалог культур» (В.С.Библер, С.Ю.Курганов).
3. Укрупнение дидактических единиц - УДЕ (П.М.Эрдниев).
4. Реализация теории поэтапного формирования умственных действий (М.Б.Волович).

**Частнопредметные педагогические технологии:**

1. Технология раннего и интенсивного обучения грамоте (Н.А.Зайцев).
2. Технология совершенствования общеучебных умений в начальной школе (В.Н.Зайцев).
3. Технология обучения математике на основе решения задач (Р.Г. Хазанкин).
4. Педагогическая технология на основе системы эффективных уроков (А.А. Окунев).
5. Система поэтапного обучения физике (Н.Н. Палтышев).

**Альтернативные технологии:**

1. Вальдорфская педагогика (Р.Штейнер).
2. Технология свободного труда (С.Френе).
3. Технология вероятностного образования (А.М.Лобок).
4. Технология мастерских.

**Природосообразные технологии:**

1. Природосообразное воспитание грамотности (А.М. Кушнир).
2. Технология саморазвития (М. Монтессори).

**Технологии развивающего обучения:**

1. Общие основы технологий развивающего обучения.
2. Система развивающего обучения Л.В. Занкова.
3. Технология развивающего обучения Д.Б. Эльконина-В.В. Давыдова.
4. Системы развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности (И.П.Волков, Г.С. Альтшуллер, И.П. Иванов).
5. Личностно-ориентированное развивающее обучение (И.С. Якиманская).
6. Технология саморазвивающего обучения (Г.К. Селевко).

**Педагогические технологии авторских школ:**

1. Школа адаптирующей педагогики (Е.А. Ямбург, Б.А. Бройде).
2. Модель «Русская школа».
3. Технология авторской Школы самоопределения (А.Н. Тубельский).
4. Школа-парк (М.А. Балабан).
5. Агрошкола А.А. Католикова.
6. Школа Завтрашнего Дня (Д. Ховард).

**Технология развития критического мышления через чтение и письмо.**

Программа «Развитие критического мышления через чтение и письмо» (РКМЧП) с 1997 г. стала внедряться в России и ещё 11 странах Центральной и Восточной Европы и Азии при поддержке Международной ассоциации чтения. Программу разработали педагоги из США Д. Стил и К. Мередит для реформы образования в Словакии, а затем совместно с Ч. Темплом модифицировали ее для стран Восточной и Центральной Европы. (*технология РКМЧП тесно связана с понятием личностно ориентированного обучения (программы Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова и Л.В. Занкова).*

**Педагогические технологии, приёмы, позволяющие формировать и развивать**

**универсальные учебные действия**

(по материалам И.Г. Добротиной, Москва)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| познавательные | регулятивные | коммуникативные | личностные |
| **Приёмы и методы технологии РКМЧП (развитие критического мышления через чтение и письмо):**   * «толстые и тонкие вопросы» * ромашка Блума (ромашка вопросов): вопросы простые, уточняющие (то есть ты говоришь…), объясняющие, творческие (если бы), оценочные (хорошо или плохо), практические * мозговой штурм * перекрёстная дискуссия * шесть шляп мышления   (позволяет преодолеть трудности, связанные с практическим мышлением: эмоции, беспомощность, путаницу)   * чтение с остановками * «верные - неверные утверждения» * «древо предсказаний» (ствол – тема, листочки – прогноз, ветви – аргументы) * приём Фишбоун   **Квест-технологии**  **Кейс-технология**  Умение проанализировать ситуацию – case, возникающую при конкретном положении дел, и выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.  **Технология «Вики-Вики»** | **Приёмы технологии французских мастерских**[**:**](http://www.openclass.ru/stories/181665)   * Метод символического видения: отыскание или построение связей между объектом и его символом. * Метод сравнения версий: сравнение собственного варианта решения проблемы с культурно-историческими аналогами * Метод «Если бы...»: составление описания или представление картины того, что произойдёт, если в мире что-то изменится. * Метод самостоятельного конструирования определений и понятий.   **Кейс-технология**  **Модульное обучение**  Самостоятельная работа обучающихся с индивидуальной учебной программой | **Использование технологии «Дебаты»**  **Метод проектов**  **Квест-технологии**  Web-Quest - вид Интернет-проекта, который даёт учащимся возможность эффективно использовать информацию, найденную в сети  **Технология «Печа-куча»**  Создаёт ситуацию общения, когда всем интересно друг с другом: литературная гостиная, тренинг по написанию трудных слов, путешествие вокруг света или вглубь веков…  Каждые 20 секунд автоматически меняются слайды на экране с презентацией. Слайдов ровно 20. Всего 6 минут 40 секунд на то, чтобы объяснить аудитории свою идею.  **«Вики Вики»** (wiki) - среда для быстрого гипертекстового взаимодействия;  простой и доступный способ создания гипертекста.  Совместное создание документов, презентаций, эссе, сетевых отзывов или  аннотаций, комментариев и примечаний к тексту. | **Использование технологии «Дебаты»:**  особая форма дискуссии, которая проводится по определённым правилам; целенаправленный и упорядоченный, структурированный обмен идеями, суждениями, мнениями.  **Метод проектов**  В основе лежит развитие познавательных, творческих навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления.  **Технология «Портфолио»**  отчёт или портфель достижений, с помощью которого фиксируются, накапливаются и оцениваются индивидуальные достижения учащегося в определённый период его обучения при определённых условиях.  **Технология «Печа-куча»** |

***Краткая справка:***

**Технология «Вики-Вики»**

**Историческая справка**

Создатель технологии Вики-Вики – Вард Каннингэм. Первоначальное название технологии – среда для быстрого гипертекстового взаимодействия. Последнее название – «Вики-Вики» (гавайское «быстро-быстро»).

Это технология, предназначенная для совместного создания и редактирования документов, размещаемых в сети Интернет. При этом устраняются противоречия: многие люди хотят размещать информацию в Интернете, но не владеют специальными знаниями (язык разметки HTML и пр.); наполнением сайта обычно занимается один человек, но часто требуется, чтобы работала группа людей; при обновлении сайта прежняя информация стирается, но при групповой работе необходимо отслеживать изменения, вносимые каждым участником.

**Суть технологии**

Программное обеспечение открытое. В Интернете есть множество площадок, на базе которых можно строить свое сообщество. Вики-система провоцирует индивидуальное и коллективное написание гипертекста. При создании гипертекста писатель или группа писателей не отвлекаются на html-кодирование и установление связей между различными частями текста. За них эту работу выполняет программный агент. Дизайн не важен, главное – текст, мысли и связи. Возможность создания и редактирования любой записи предоставляется каждому из членов сетевого сообщества.

**Технология «Печа-куча»**

**Историческая справка**

Это так называемое интеллектуальное караоке родилось в Токио и в переводе с японского означает «шум беседы», «болтовня».Создатели Печа- Куча - архитекторы Астрид Кляйн и Марк Дитхам, которые назвали так новый формат презентации работ молодых дизайнеров.

**Суть технологии**

**«Печа-Куча»** — это простейшая технология публичных выступлений, где каждый оратор показывает ровно 20 слайдов и комментирует каждый в течение 20 секунд. Неважно, чему именно посвящена презентация. Главное, чтобы речевой поток журчал, не прерываясь. «Печа-Куча» придумана для современного слушателя, обделенного временем и способностью к концентрации, — в этом смысле она похожа на вечеринку быстрых знакомств. Важно и то, что за 400 секунд ни одна тема не успеет наскучить.

**Квест-технологии**

**Историческая справка**

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

**Суть технологии**

Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

***(См. Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).***