

Поняття виробничої технології

Поняття «технологія» трактується у практиці спілкування людей неоднозначно.

Технологія (від грец. Techne - мистецтво, майстерність, вміння плюс ... логія) - сукупність прийомів і способів обробки та переробки різних середовищ.

Технологія - опис виробничих процесів, інструкцій щодо виконання, технологічні правила (регламенти), карти, графіки.

Технологія - це діяльність, в результаті якої досягається поставлена мета і змінюється об'єкт діяльності.

Інноваційні технології навчання

Слово інновація має латинське походження і в перекладі означає оновлення, зміну, введення нового. У педагогічній інтерпретації інновація означає **нововведення**, що поліпшує хід і результати навчально-виховного, виробничого процесу.

Інноваційні педагогічні технології як процес - це «цілеспрямоване, систематичне й послідовне впровадження в практику оригінальних, новаторських способів, прийомів педагогічних дій і засобів, що охоплюють цілісний навчальний процес від визначення його мети до очікуваних результатів».

Основні групи інноваційних педагогічних технологій

Групова (колективна) технологія навчання передбачає організацію навчального процесу, за якої навчання здійснюється у процесі спілкування між учнями (взаємонавчання) у групах. Група може складатися з двох і більше учнів, може бути однорідною або різнорідною за певними ознаками, може бути постійною і мобільною.

Групові форми навчання дають змогу диференціювати та індивідуалізувати процес навчання. Формують внутрішню мотивацію до активного сприйняття, засвоєння та передачі інформації. Сприяють формуванню комунікативних якостей учнів, активізують розумову діяльність. Робота в групах (колективна)

дає найбільший ефект у засвоєнні знань. Їхньою особливістю є те, що значну частину часу діти проводять за межами навчального закладу. Вчитель завжди серед дітей: радить, підбадьорює, контролює. Діти перебувають у постійному контакті з "командою" педагогів, до кожного з яких учень може звернутися за допомогою. Учні в класі поділені за рівнями: "сильні", "середні", "слабкі", "відстаючі". Угрупування за рівнями здійснюється лише щодо навчання з основних предметів. Учні, які досягли успіху з будь-якого предмета, можуть вивчати курс старшого класу.

Технології індивідуалізації процесу навчання. (А. Границька, В. Шадріков) - організація навчально-виховного процесу, при якій вибір педагогічних засобів та темпу навчання враховує індивідуальні особливості учнів, рівень розвитку їх здібностей та сформованого досвіду. Його основне призначення полягає в тому, щоб забезпечити максимальну продуктивну роботу всіх учнів в існуючій системі організації навчання.

Індивідуальне навчання - форма, модель організації навчального процесу при якому:

1) вчитель взаємодіє лише з одним учнем;

2) один учень взаємодіє лише із засобами навчання (книги, комп'ютер тощо). Головною перевагою індивідуального навчання є те, що воно дозволяє повністю адаптувати зміст, методи та темпи навчальної діяльності дитини до його особливостей, слідкувати за кожною дією та операцією при вирішенні конкретних завдань, за його рухом від незнання до знання, вносити вчасно необхідні корективи в діяльність як учня, так і вчителя. В сучасній вітчизняній педагогічній практиці та теорії найбільш суттєвими прикладами технологій індивідуалізації навчання є:

- проектний метод;
- технологія продуктивного навчання;
- технологія індивідуального навчання І. Унт;
- адаптивна система навчання А. Границької;
- навчання на основі індивідуально-орієнтованого навчального плану В. Шадрікова.

Ігрові технології навчання (Й. Гензерг).

Технології ігрового навчання - це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення учня в навчальну гру (ігрове моделювання явищ, "проживання" ситуації).

Сьогодні віддають перевагу терміну "імітація" замість "гра" (акцент переноситься на внутрішню сутність дії). Навчальні ігри мають за мету, окрім засвоєння навчального матеріалу, вмінь і навичок, ще й надання учневі можливості самовизначитися, розвивати творчі здібності, сприяють емоційному сприйманню змісту навчання.

Види ігор:

- навчальні, тренувальні, узагальнюючі;
- пізнавальні, виховні, розвиваючі;
- репродуктивні, продуктивні, творчі.

Інтерактивне навчання. В Україні розроблена та пропагується технологія інтерактивного навчання О. Пометун. Інтерактив (від англ. - взаємний та діяти).

Інтерактивне навчання-це спеціальна форма організації пізнавальної активності, що має за мету створення комфортних умов навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність.

Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів; викладач і учень є рівноправними суб'єктами навчання.

Інтерактивне навчання

- сприяє формуванню навичок і вмінь як предметних, так і загальнонавчальних;
- виробленню життєвих цінностей;
- створенню атмосфери співробітництва, взаємодії;
- розвитку комунікативних якостей.

Технологія передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем.

Інтерактивне навчання - це навчання діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою

взаєморозуміння, спільного розв'язання навчальних завдань, розвитку особистісних якостей учнів.

Інтегровані технології (П. Ерднієв) - припускає, що вчитель за можливості чітко визначає реакції, поняття, ідеї та навички, які мають бути засвоєні учнем, а потім за допомогою багатостороннього підходу допомагає учневі спрямувати власну діяльність на досягнення цих цілей. При цьому учень може діяти у власному темпі, заповнюючи прогалини у своїх знаннях або пропускаючи те, що вже засвоєно.

Мультимедійні технології пов'язані із створенням мультимедійних продуктів:

- електронних книг,
- енциклопедій,
- комп'ютерних фільмів, баз даних.

У цих продуктах об'єднуються текстова, графічна, аудіо та відеоінформація, анімація.

Мультимедійна технології перетворили комп'ютер на повноцінного співрозмовника, дозволили учням (будь-якого віку), не виходячи з навчальної аудиторії, будинку, офісу, бути присутніми на лекціях видатних вчених, брати участь у конференціях, діалогах, вести кореспонденцію. Як принципово новий навчальний засіб електронна книга відкрила можливості «читати», аналізувати «живі» озвучені сторінки, Тобто можливості бачити, чути, читати.

Мережеві технології призначені для телекомунікаційного спілкування учнів з викладачами, колегами, працівниками бібліотек, лабораторій, установ освіти тощо. **Телекомунікаційний доступ** до баз даних здійснюється через всесвітню мережу Інтернет. Формами мережевої комунікації є:

- **електронна пошта** - призначається для обміну інформацією між суб'єктами зв'язку, здійснення консультування, організації дистанційного навчання;
- **телеконференція** - дозволяє викладачеві та учням, що знаходяться на значній відстані одне від одного, організувати спільне навчання, обговорювати навчальні проблеми, брати участь у ділових іграх, практикумах тощо в умовах так званого віртуального класу.

Інноваційна діяльність є специфічною і досить складною, потребує особливих знань, навичок, здібностей. Впровадження інновацій неможливе без

педагога-дослідника, який володіє системним мисленням, розвиненою здатністю до творчості, сформованою й усвідомленою готовністю до інновацій.

Педагогів-новаторів такого типу називають педагогами інноваційного спрямування, їм властиві чітка мотивація інноваційної діяльності та викристалізована інноваційна позиція, здатність не лише включатися в інноваційні процеси, але й бути їх ініціатором.

Перед кожним із нас два шляхи: жити минулими заслугами, закриваючи очі на кардинальні зміни у світі, прирікаючи своїх учнів (і власних дітей) на життєвий неуспіх, або пробувати щось змінити у своєму ставленні до новітніх освітніх технологій.

Гарно про це сказав І. Підласий: **"Можна бездумно тужити за втраченими ідеалами, скаржитись на падіння духовності та вихованості, втрату людяності й моральності, загалом на життя і зовсім незвичну школу, але хід подій вже не повернути. Погрожувати поїздові, що стрімко віддаляється від перону, дозволено лише дітям"**.