

Инновационные подходы в изучении предмета «Технология».
Учитель технологии МБОУ лицея № 9 г. Сальска Югринова В.В.

***«Дитя требует деятельности беспрестанно,
а утомляется не деятельностью, а её однообразием».***
К.Д.Ушинский

Окружающий нас мир, за последние десятилетия стал другим. Наука, особенно прикладная с проектами, моделированием, выдвижением и разработкой гипотез, быстрым решением нетиповых ситуаций – становится массовой сферой деятельности выпускников школ.

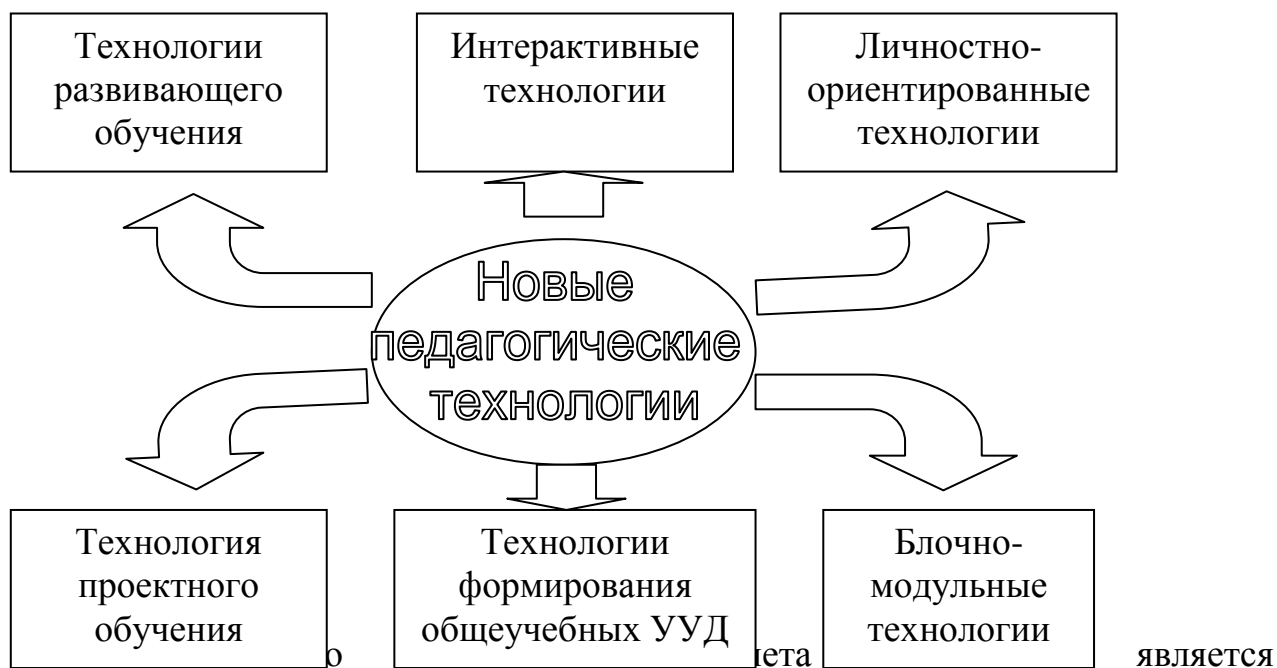
У нас в России функционирует и развивается современный, конкурентный рынок труда. Для успешности, нынешний выпускник должен уметь правильно предложить себя и главное должен обладать совокупностью свойств, востребованных на рынке труда.

Вместе с тем, изменения, которые происходят в производственной сфере современного общества, возросли настолько, что человеку, желающему быть востребованным и успешным приходится осваивать новые приёмы, способы, виды и формы своей деятельности. И всему этому ребенок должен научиться в школе. Все это определяет необходимость применения инновационных технологий в обучении.

Что же такое инновации? Инновации или нововведение – это выход за пределы типичных, наиболее часто встречающихся совокупностей, методов, приёмов обучения. Инновационный подход к учебному процессу ставит цели развития у учащихся возможностей осваивать новый опыт на основе полученных знаний, а так же целенаправленного формирования творческого и критического мышления, развития ролевого и имитационного моделирования. Всё это подразумевает новые методы, формы, средства, технологии, ориентирование на личность ребёнка, на развитие его возможностей и способностей.

Инновационные технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счёт динамичных изменений в личностном развитии ребёнка в современных социокультурных условиях. Педагогические инновации могут либо изменять процессы воспитания и обучения, либо совершенствовать. Инновационные технологии сочетают прогрессивные креативные технологии и стереотипные элементы образования, доказывающие свою эффективность в процессе педагогической деятельности. Следовательно, инновации в обучении позволяют ребятам учиться творчеству, решать проблемные ситуации, позволяют развивать умение анализировать, синтезировать, обобщать, делать выводы, сравнивать.

Каждая педагогическая эпоха породила свое поколение технологий. Первое поколение образовательных технологий представляло собой традиционные методики; технологиями второго и третьего поколений были модульно-блочные и цельноблочные системы обучения; к четвертому поколению образовательных технологий относится интегральная технология.



направленность на творческое развитие учащихся. Главная цель – подготовка учащихся к самостоятельной трудовой деятельности, развитию и воспитании широко образованной, культурной, творческой, инициативной и предприимчивой личности. Цели, поставленные перед учителями технологии, требует переориентации и совершенствования отдельных звеньев учебно-воспитательного процесса по его совершенствованию.

При применении инновационных технологий на уроках мной ставится цель – научить ребят творческому подходу к исследовательской деятельности.

Решать эту задачу позволяют нестандартные уроки. В.И.Андреев дает подобному уроку название «инновационный» - это такой урок, который имеет нечто новое, оригинальное, творчески привнесенное учителем изменение в цели, содержание, методы, средства, и даже саму форму организации занятия. Определение В.И. Андреева на мой взгляд наиболее точно определяет сущность нетрадиционного урока, хотя я бы добавила в него активную роль учащегося как участника, субъекта образовательного процесса.

Наиболее эффективной формой проведения нестандартного урока являются **деловые и ролевые игры**. Например, занятие в форме игр: «Звездный час», «Поле чудес», «Пришельцы», «Открытие фирмы», «Рынок труда», познавательно-игровое шоу «Модная тема. Знакомство с профессиями моды», «Новый город» и. т. д.

Деловые игры способствуют развитию творческих способностей учащихся. Это такая форма, которая приближена к реальной практической деятельности того или иного специалиста, принимающего конкретные решения. Ролевые игры – их суть состоит в имитации ролевого общения, способность видеть мир глазами другого человека, слышать и чувствовать, как он. Ролевые игры часто сопровождаются инсценировками, постановками коротких сценок.

Применения игр помогает сократить разрыв между теоретическими знаниями учащихся и их практическими применениями. Учащиеся часто поверхностно осведомлены о таких разделах производства как плановость, дисциплина труда, нормирование, деловая субординация и др. Чтобы научить сознательно применять эти категории, необходимо включить учащихся в такую деятельность, которая по своему психологическому содержанию соответствовала бы производственной. Это возможно только при использовании деловых и ролевых игр.

Выполняя в процессе игры роли «архитектора», «мэра города», «журналиста», «технолога», «эксперта», «дизайнера», «художника-модельера», и т.п., учащиеся имеют возможность знакомства с рядом профессий и профессионально сориентироваться на них. Для практики проведения игры следует учитывать, что учитель может выступать в учебной игре в разной роли: «инструктора», «судьи», «тренера», «ведущего».

Компьютерные технологии не только помогают организовать учебный процесс с использованием игровых методов, но и получить более сильную обратную связь.

Применение информационных компьютерных технологий на уроках, не только облегчает усвоение учебного материала, но и представляет новые возможности для развития творческих способностей учащихся:

- повышает мотивацию учащихся к учению;
- активизирует познавательную деятельность;
- развивает мышление и творческие способности ребёнка;
- формирует активную жизненную позицию в современном обществе.

Три основные формы работы с ИКТ на уроках технологии:

- непосредственное применение в учебном процессе.
- применение ИКТ для организации самостоятельной работы учащихся вне школьных занятий.
- применение информационных технологий для обеспечения познавательного досуга.

Компьютеры и учебные программы можно назвать универсальными средствами обучения.

Компьютерные средства обучения называют интерактивными, так как они способны «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ним в диалог. Компьютер можно использовать на всех этапах обучения:

- как источник учебной информации, частично или полностью заменяющий учителя при объяснении нового учебного материала, повторении и закреплении изученного,
- как тренажёр в процессе формирования учебных умений и навыков,
- как наглядное пособие качественно нового уровня для организации активной учебно-познавательной деятельности,
- как индивидуальное информационное пространство для организации исследовательской работы, самоподготовки и индивидуальной работы,
- как средство диагностики пробелов и коррекции знаний и умений

Сейчас существует определенное количество мультимедийных учебников по технологии. Поэтому использование на уроках демонстрационных средств (слайды, рисунки в учебнике, анимации, видеозаписи) способствует формированию у детей образных представлений, а на их основе - понятий. Но не всегда в таких учебниках можно найти то, что действительно нужно в конкретном случае и подходит данному классу и данному учителю. Тогда остается создать и использовать свои уроки с ИКТ.

Высока роль применения на уроках технологии различных электронных справочников, энциклопедий, программ. Использование ресурсов и услуг Интернета значительно расширяет возможности и учителя и ученика во всех видах деятельности. Однако, если использовать компьютер как наглядное пособие, то это через время не приносит результата. Из такой ситуации есть выход: нужна деятельность учащихся, а не содержание готового продукта. И лучше всего **проектная**. Главная идея этого метода – стимулировать интерес ребёнка к лично и социально значимым проблемам. Сущность метода проектов – совокупность учебно-познавательных приёмов, позволяющих решать прикладные задачи в результате самостоятельной деятельности учащихся с обязательной презентацией результатов.

Игровое **проектирование** может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы. Технология проектного обучения рассматривается как гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности обучаемого путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг. Результатом проектной деятельности являются учебные творческие проекты, выполнение которых осуществляется в три этапа.

Технология проектного обучения способствует созданию педагогических условий для развития креативных способностей и качеств личности учащегося, которые нужны ему для творческой деятельности, независимо от будущей конкретной профессии. Учитель, выступающий координатором, лишь направляя деятельность ученика, который исследует выбранную тему, собирает наиболее полную информацию о ней, систематизирует, полученные данные и представляет их, используя различные технические средства, в том числе, и современные компьютерные технологии. Включение учеников в активную учебную работу, использование при этом разнообразных форм, методов познавательной деятельности значительно расширяет учебно-воспитательные возможности урока, выступающего ведущей формой организации учебной деятельности. Инновационные методы в преподавании технологии – это новые методы общения с учениками, позиция делового сотрудничества с ними и приобщение их к нынешним проблемам.

Инновационные методы – это методы, позволяющие нашим ученикам самоутвердиться. А самоутверждение – это путь к правильному выбору своей будущей профессии.