Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.

Среди основных причин возникновения новых психолого-педагогических технологий можно выделить следующие:

* необходимость более глубокого учета и использования психофизиологических и личностных особенностей обучаемых;
* осознание настоятельной необходимости замены малоэффективного вербального (словесного) способа передачи знаний системно - деятельностным подходом;
* возможность проектирования учебного процесса, организационных форм взаимодействия учителя и ученика, обеспечивающих гарантированные результаты обучения.

**В условиях реализации требований ФГОС наиболее актуальными становятся технологии:**

* Информационно – коммуникационная технология
* Технология развития критического мышления
* Проектная технология
* Технология развивающего обучения
* Здоровьесберегающие технологии
* Технология проблемного обучения
* Игровые технологии
* Квест-технология
* Модульная технология
* Технология мастерских
* Кейс – технология
* Технология интегрированного обучения
* Педагогика сотрудничества.
* Технологии уровневой дифференциации

**Здоровьесберегающие технологии** – это условия обучения ребенка в школе (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания); рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями); соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка; необходимый, достаточный и рационально организованный двигательный режим.

**Задачи** здоровьесберегающих образовательных технологий в свете внедрения ФГОС - сбережение и укрепление здоровья учащихся, формирование у них ценности и культуры здоровья, выбор образовательных технологий, устраняющих перегрузки и сохраняющих здоровье школьников.

* **Динамические игры и паузы**
* **Кинезиологические упражнения**
* **Упражнения для глаз**
* **Мимические упражнения**.
* **Релаксация**
* **Дыхательно-голосовые игры и упражнения**

**Игровые технологии**

***По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:***

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Так, классификация игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр:

**По области деятельности:**

* физические,
* интеллектуальные,
* трудовые,
* социальные
* и психологические.

**По игровой методике:** предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

 Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму (гл.2, п.2.6)

**Квест - это игры,**в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест -**это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Кейс-технология**

Кейс-технология – это общее название технологий обучения, представляющих собой методы анализа ситуаций.

Кейс-технология – это интерактивная технология для краткосрочного обучения , на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у слушателей новых качеств и умений.

**Модуль -**это целевой функциональный узел, в котором объединены учебное содержание и технология овладения им. В состав модуля входят:

1. целевой план действий;
2. банк информации;
3. методическое руководство по достижению дидактических целей.

**Технология модульного обучения**

Модуль можно рассматривать как программу обучения, индивидуальную по содержанию, методам обучения, уровню самостоятельности, темпу деятельности ученика.

Сущность модульного обучения состоит в том, что ученик самостоятельно достигает конкретных целей учебно-познавательной деятельности в процессе работы с модулем. Задачи учителя - мотивировать процесс обучения, осуществлять управление учебно-познавательной деятельностью учащихся через модуль и непосредственно их консультировать.

Технология модульного обучения открывает широкие возможности для индивидуализации обучения. В дидактике принцип индивидуального подхода предполагает учёт таких особенностей учащегося, которые влияют на его учебную деятельность и от которых зависят результаты учения. К таким особенностям в первую очередь можно отнести обучаемость, учебные умения, обученность и познавательный интерес.