**Педагогическая технология** (от [греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) техно— искусство, мастерство; логос — слово, учение) – это система деятельности педагога и учащихся в образовательном процессе, построенная на конкретной идее в соответствии с определенными принципами организации и взаимосвязи целей, содержания, методов**.**

**1.Технология компьютерного обучения.**

Способствует  достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве.

**2. Технология проектного обучения.** Учитель может подсказать источники информации, направить мысль учеников в нужном направлении для самостоятельного поиска. Но в результате ученики должны самостоятельно и в совместных усилиях решить проблему, получить реальный и ощутимый результат.

**3. Технология проблемного обучения**. Создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Технология проблемного обучения предполагает организацию под руководством учителя самостоятельной поисковой деятельности учащихся по решению учебных проблем, в ходе которых у учащихся формируются новые знания, умения и навыки, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция..

**4. Технология модульного обучения**. Обучающийся с помощью учителя или полностью самостоятельно может работать с предложенной ему индивидуальной учебной программой, включающей в себя план действий, методическое руководство по достижению поставленных дидактических целей.

**5. Здоровьесберегающие технологии.**  Формирование у него необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни и  применение полученных знаний в  повседневной жизни.

**6. Кейс – технология.** Объединяют в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов**.** Кейсы имеют несколько решений и множество альтернативных путей.