

# **Современные образовательные технологии – как фактор повышения качества образования**

Автор-составитель: Антошкина Татьяна Васильевна,  
методист МБОУДО «ДДЮТ» г. о. Тольятти



вперед

# СТРУКТУРА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

## Концептуальная основа

*(научная концепция, включающая философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей)*

## Содержательная часть обучения

*(цели обучения и содержание учебного материала)*

**Технологическая часть** *(организация учебного процесса, методы и формы учебной деятельности, методы и формы работы педагога; диагностика)*

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

РАЗВИВАЮЩАЯ



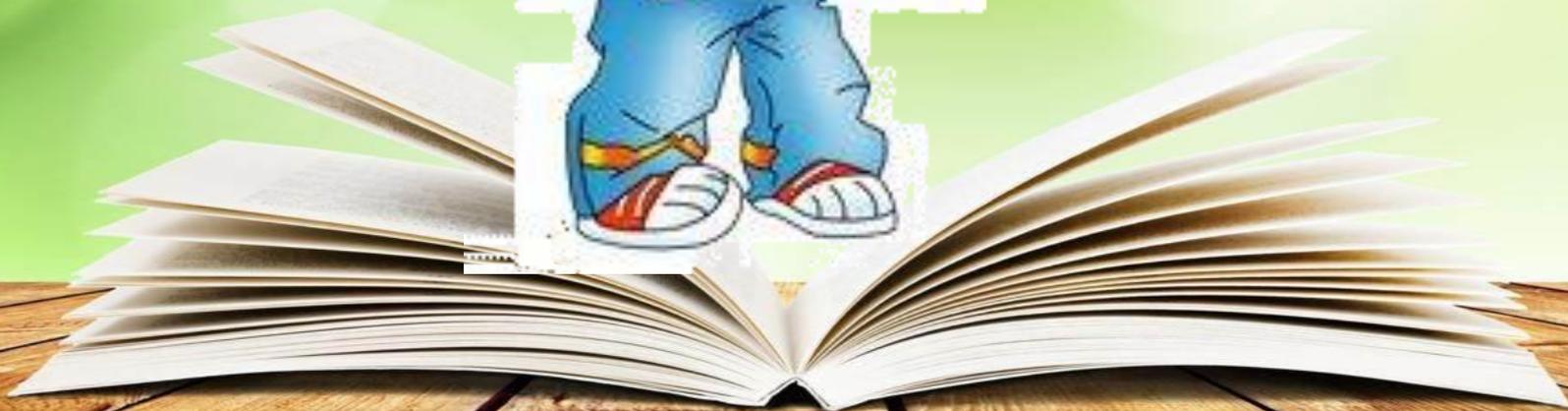
ИГРОВАЯ



ПРОБЛЕМНАЯ



# Идея развивающего обучения



**Обеспечить готовность ребенка  
самостоятельно использовать  
свой творческий потенциал**



# Цель развивающего обучения

- **Формирование способов умственных действий (не передать знания, а научить как добыть их)**
- **Обучение навыкам самоконтроля и самооценки.**

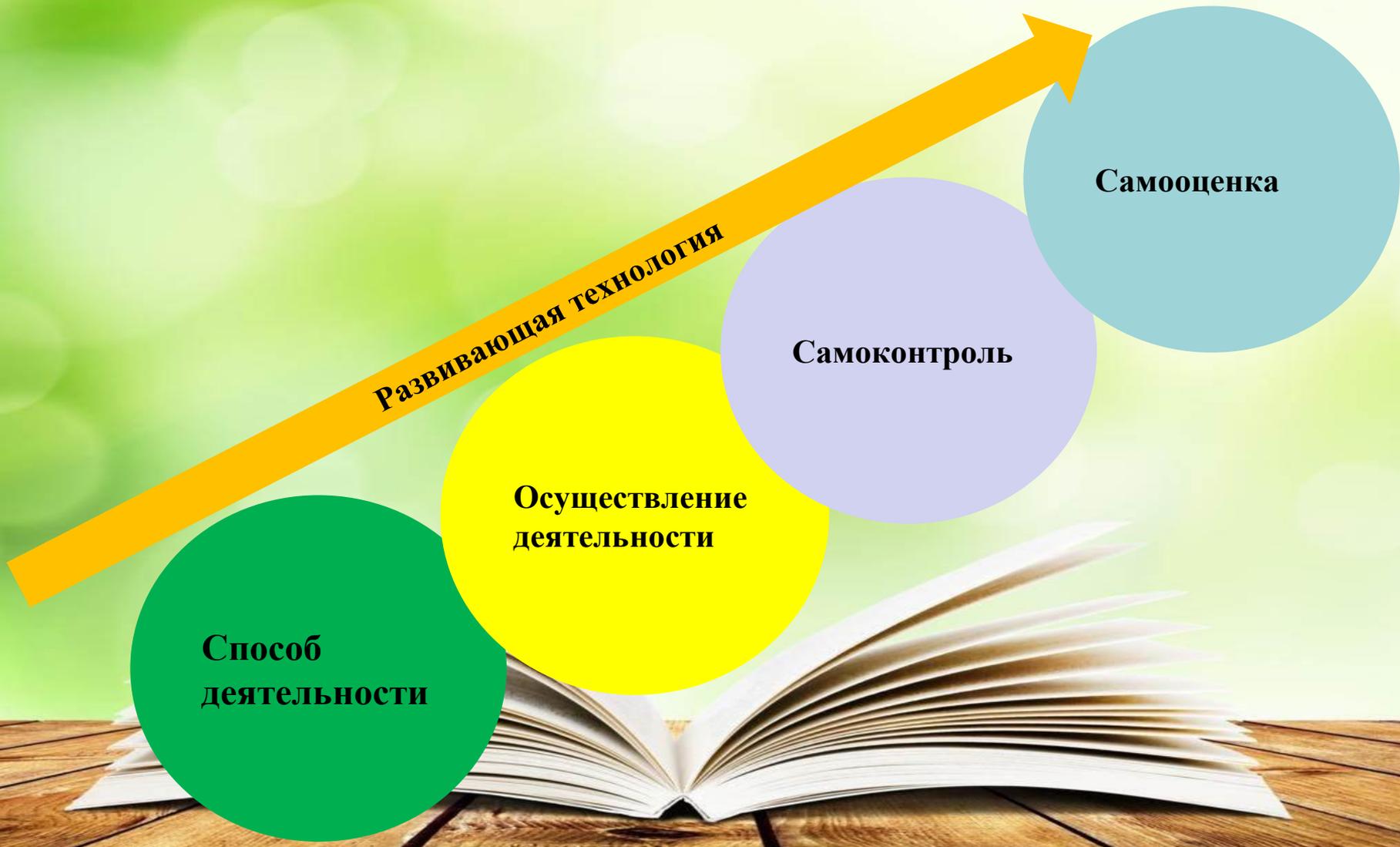


# Задача развивающего обучения:

**Отыскание общего способа действия,  
а не нахождение конкретного выхода.  
(который можно использовать для решения  
ряда аналогичных проблем)**



# Алгоритм применения развивающей технологии



# **Роль педагога при использовании развивающей технологии**

- **Побуждает воспитанника анализировать свои собственные действия, запоминать, как он достиг результата, какие операции и в какой последовательности для этого производил.**
- **Оценивает труд воспитанников по индивидуальным эталонам, что создает ситуации успеха каждому из них. Вводится самооценка с помощью четких критериев, полученных от педагога. Самооценка обучающегося предшествует оценке педагога, при большом расхождении она согласуется с ним.**



# **Роль воспитанника при использовании развивающей технологии**

- **Интенсивная самостоятельная деятельность**
- **Проявление творчества, стремление к исследовательской деятельности**
- **Инициатива, самостоятельность, избирательность в способах работы**
- **Естественное самовыражение**
- **Самоконтроль**
- **Самооценка**



# Формы взаимодействия сторон процесса обучения

Процесс обучения организуется в атмосфере коллективного размышления, дискуссии и совместных поисков вариантов решения проблемы.

1.«педагог -  
воспитанник»

2.«воспитанник -  
воспитанник»

3.Работа в  
группе

4.Межгрупповое  
взаимодействие

5.Индивидуальная  
работа

6.Участие  
родителей

вперед

Для постановки проблемы  
используется  
форма **«педагог—воспитанник»**



← назад

При самоконтроле и самооценки  
используется  
форма **«ВОСПИТАННИК—ВОСПИТАННИК»**



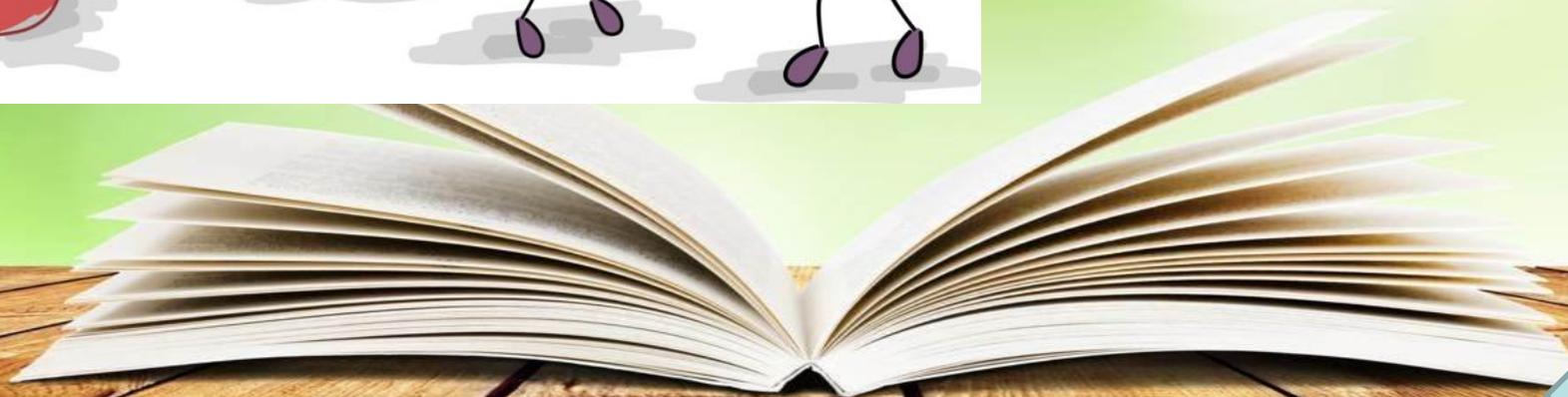
назад

**Групповая работа**, в которой педагог  
выступает в роли консультанта.

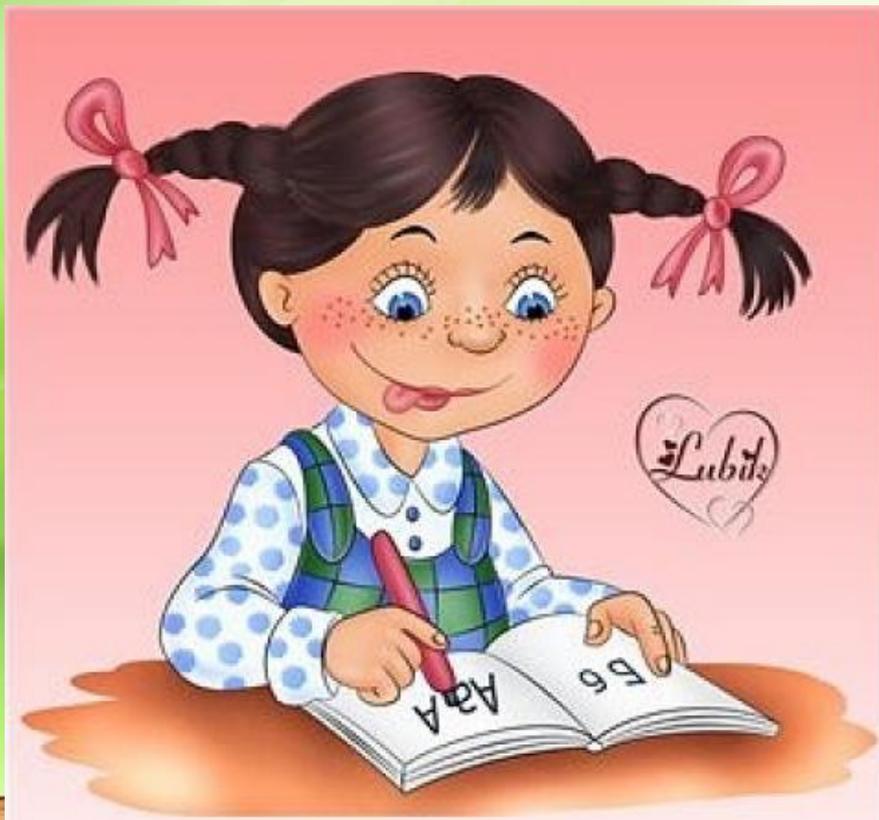


← назад

# Межгрупповое взаимодействие, используется при обобщении



Форма **индивидуальной работы** -  
самостоятельный поиск знаний,  
решение проблемных творческих задач.

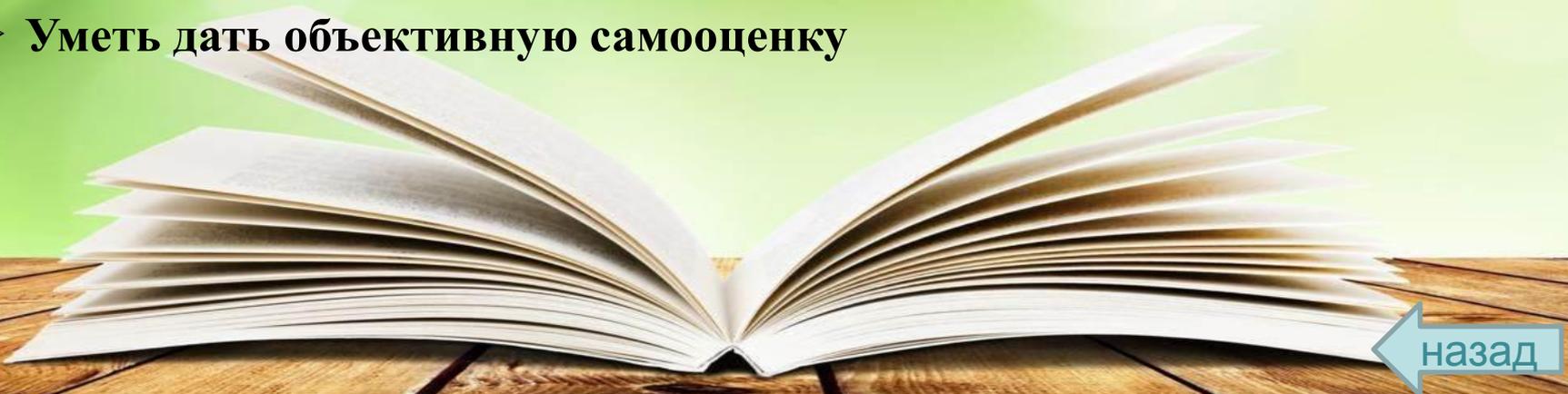


Обсуждение проблемы дома  
**с родителями,**  
с последующим использованием  
результатов на занятии

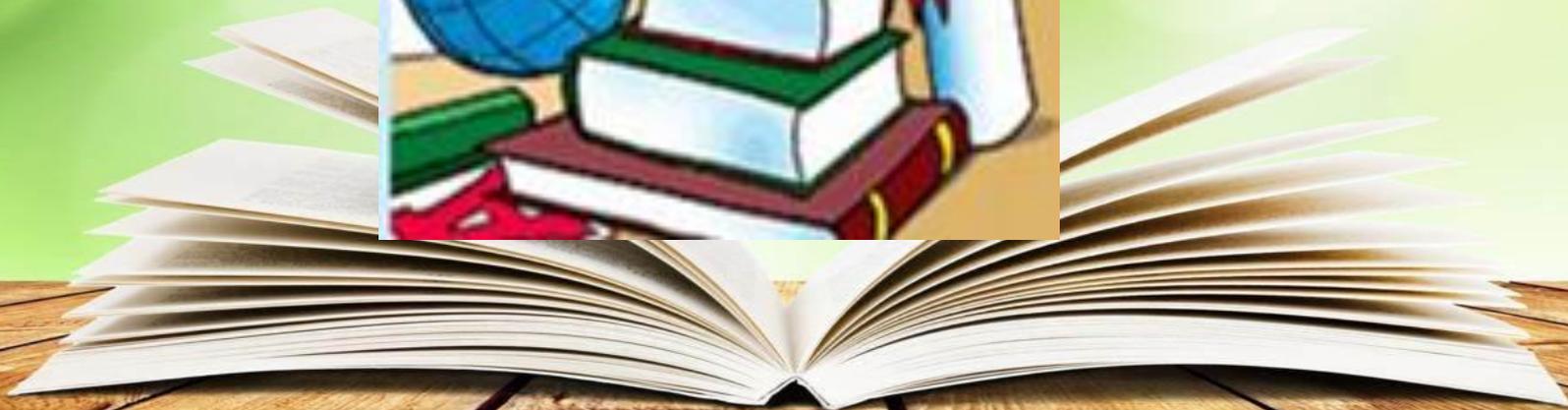


# Планируемые результаты в обучении

- Уметь поставить задачу и выбрать способы для её решения
- Уметь найти информацию и работать с ней
- Структурировать полученные знания
- Анализировать и синтезировать новые знания,
- Устанавливать причинно-следственные связи,
- Доказывать свои суждения постановки и решения проблемы
- Сформулировать проблему и найти способ её решения
- Уметь контролировать свою работу
- Уметь дать объективную самооценку

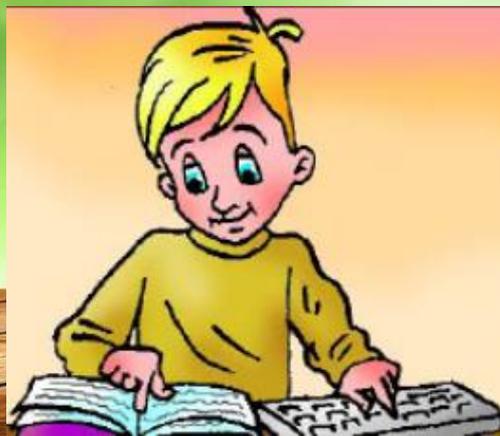


# Идея проблемного обучения



# **Обучение через разрешение проблемы.**

**Важной особенностью подлинных источников информации является то, что в них самих содержатся те или иные проблемы, поставленные автором. Задача педагога заключается в том, чтобы создавать условия, при которых изучаемое станет проблемным при работе с материалом**



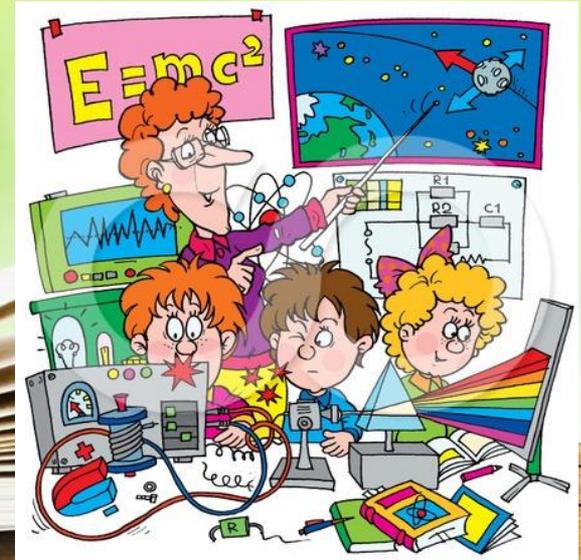
# Цель проблемного обучения

- Развитие у детей творческих способностей мышления и умений
- Воспитание активной творческой личности, умеющего видеть, ставить и разрешать нестандартные проблемы.



# Задача проблемного обучения:

Развить умения к проектному и исследовательскому виду деятельности, что в полной мере разовьёт интеллектуальные и творческие способности детей



# Алгоритм применения проблемной технологии



# **Роль педагога при использовании проблемной технологии**

- **Умение планировать, создавать на занятии проблемные ситуации и управлять этим процессом;**
- **Проектирует педагогическое управление, для чего разрабатывает алгоритм руководства учебными действиями, составляет инструктивную часть задания.**
- **Организует самоконтроль за выполнением работы посредством серии контролирующих вопросов и заданий.**



# **Роль воспитанника при использовании проблемной технологии**

- **Новая тема (“открытие” новых знаний);**
- **Умение использовать ранее усвоенные знания и переносить их в новую ситуацию;**
- **Умение определить область “незнания” в новой задаче;**
- **Активная поисковая и исследовательская деятельность.**
- **Самоконтроль**



# Формы проблемного обучения

В отечественной педагогике различают три основные формы проблемного обучения

**1. Проблемное изложение учебного материала в монологическом либо диалогическом режиме**

**2. Частично-поисковая деятельность при выполнении эксперимента, опыта**

**3. Самостоятельная исследовательская деятельность**

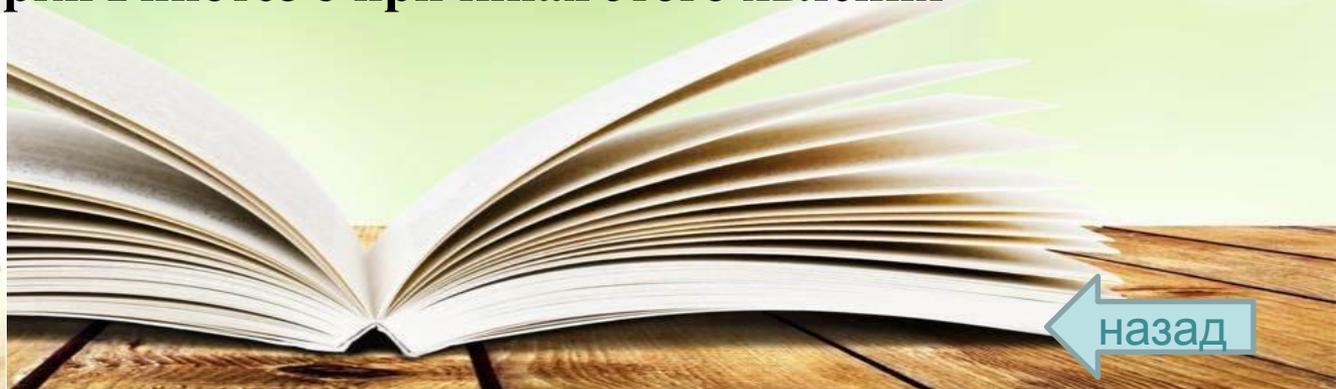
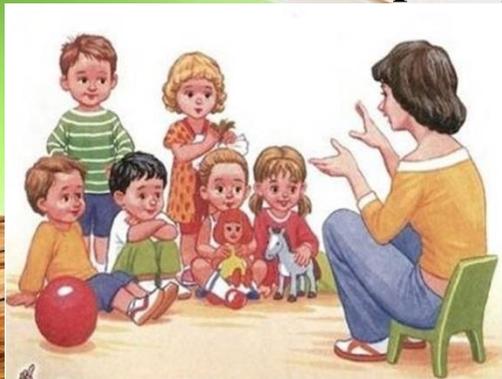


# Проблемное изложение учебного материала в монологическом либо диалогическом режиме

Когда педагог ставит проблемные вопросы, выстраивает проблемные задачи и сам их решает.

Обучающиеся лишь мысленно включаются в процесс поиска решения.

Например, в начале лекции "О жизни растений" ставится проблема: "Почему корень и стебель растут в противоположные стороны?", но педагог не дает готового ответа, а рассказывает, как наука шла к этой истине, сообщает о гипотезах и опытах, которые делались для проверки Гипотез о причинах этого явления



# Частично-поисковая деятельность при выполнении эксперимента, опыта

Педагог продумывает систему проблемных вопросов, ответы на которые опираются на имеющуюся базу знаний, но при этом не содержатся в прежних знаниях, т.е. вопросы должны вызывать интеллектуальные затруднения обучающихся и целенаправленный мыслительный поиск. Педагог должен придумать возможные "косвенные подсказки" и наводящие вопросы, он сам подытоживает главное, опираясь на ответы обучающихся.

Определенные элементы знаний сообщает педагог, а часть обучающиеся получают самостоятельно, отвечая на поставленные вопросы или решая проблемные задания

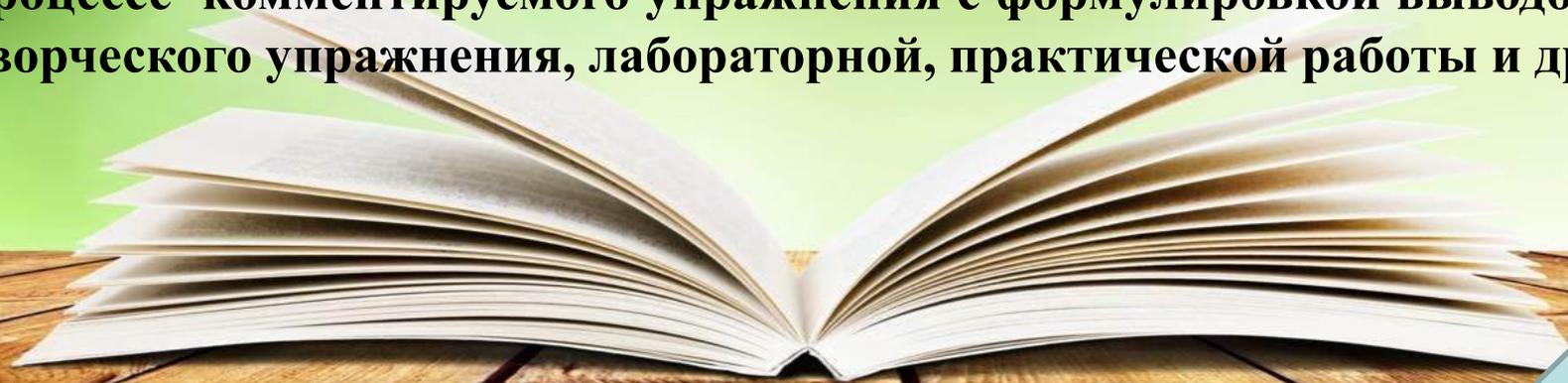


вперед

# **Характерные признаки частично – поисковой деятельности:**

- знания обучающим в \ "готовом\ " виде не предлагают, их необходимо приобретать самостоятельно;
- педагог организует поиск новых знаний с помощью различных средств;
- обучающиеся под руководством педагога самостоятельно рассуждают, решают проблемные ситуации, анализируют, сравнивают, обобщают

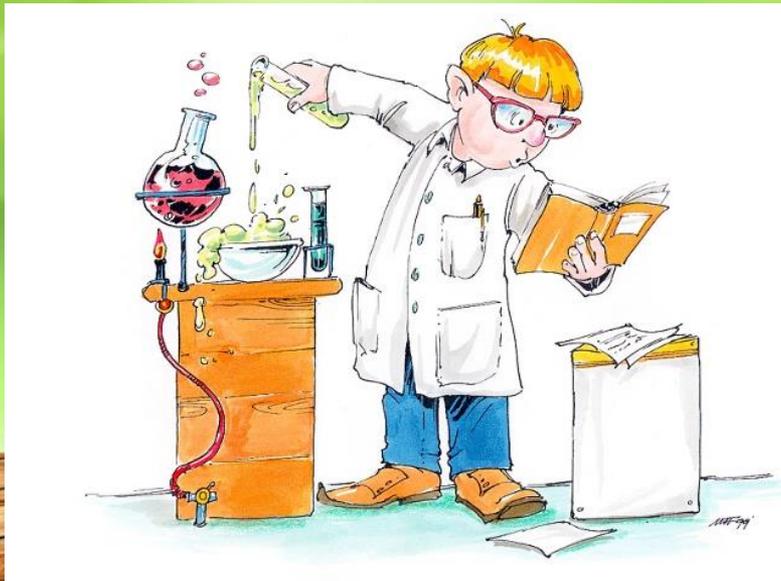
**Изложение учебного материала может осуществляться в процессе комментируемого упражнения с формулировкой выводов, творческого упражнения, лабораторной, практической работы и др.**



# Самостоятельная исследовательская деятельность

Когда обучающийся самостоятельно или вместе с педагогом формулирует проблему и самостоятельно решает ее, (выполняя исследовательскую работу) с последующим контролем преподавателя

Деятельность предусматривает творческое применение знаний, овладение методами научного познания, формирования навыка самостоятельного научного поиска



вперед

# **Ход выполнения исследовательской работы:**

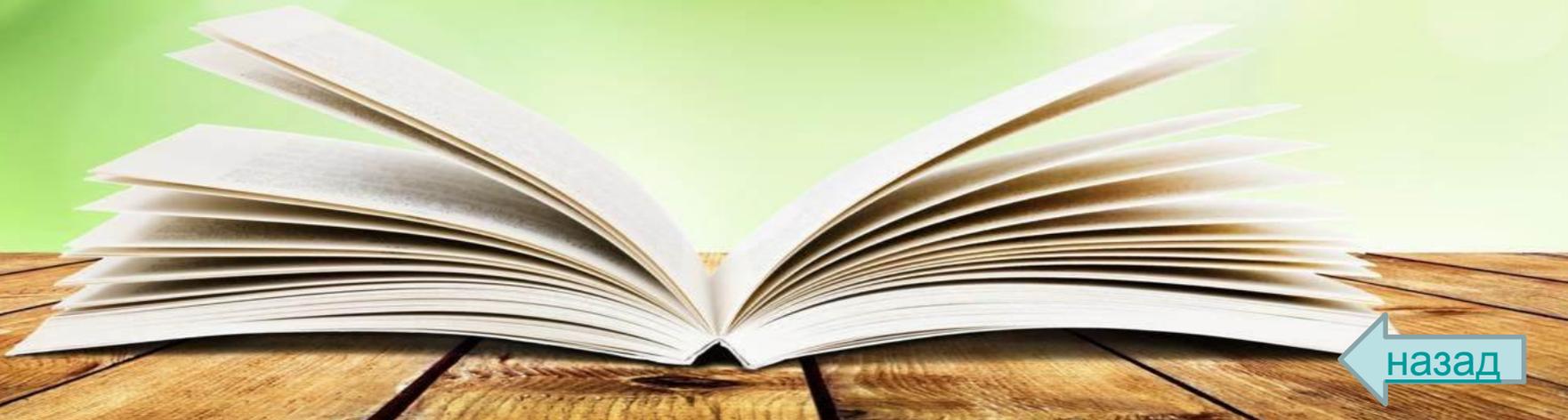
- 1. Наблюдение и изучение фактов, выявления противоречий в предмете исследования (постановка проблемы)**
- 2. Формулировка гипотезы по решению проблемы**
- 3. Построение плана исследования**
- 4. Реализация плана**
- 5. Анализ и систематизация полученных результатов, формулирование выводов**

**Исследовательский метод активизирует познавательную деятельность обучающихся**

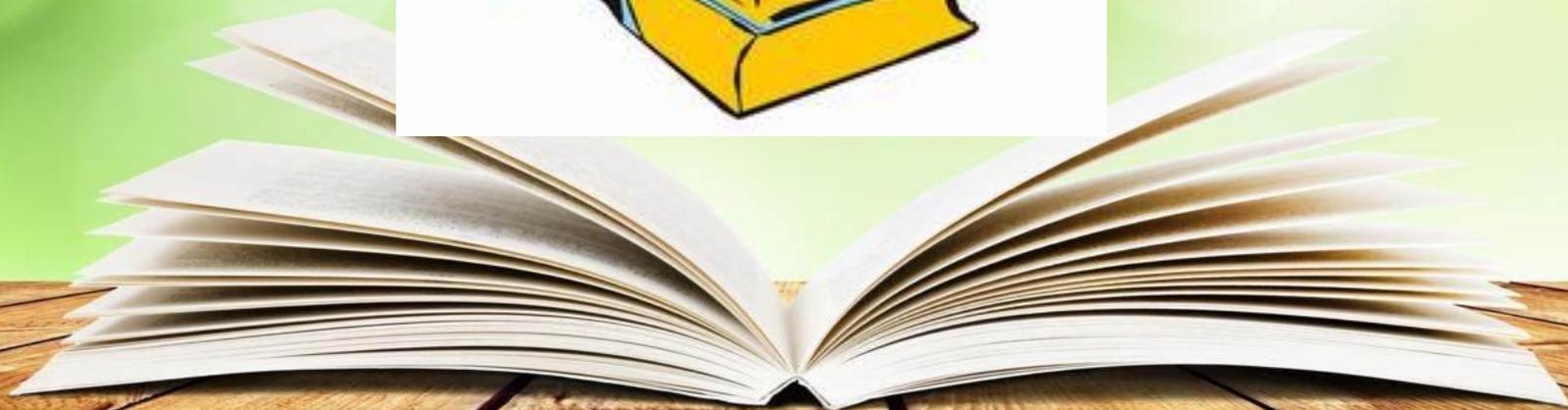


# Планируемые результаты в обучении

- **самостоятельная поисковая деятельность**
- **высокий познавательный уровень**
- **практическая направленность**



# Идея игрового обучения



**Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность.**

**Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал.**

**Игра - активизирует те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность.**

### **Отличие игровой технологии от игры**

*В отличие от игр вообще, игровая технология обладает существенным признаком — четко обучению и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.*

*Игровая форма НОД создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности.*

# Цель игрового обучения - реализация учебного процесса посредством игры.

Современные образовательные технологии  
во внеурочной деятельности

## Игровые технологии

**Игра** – это самая свободная, естественная форма погружения человека в реальную (или воображаемую) действительность с целью её изучения, проявления собственного «Я», творчества, активности, самостоятельности, самореализации.

**Игра несёт на себе функции:**

- снимает напряжение и способствуя эмоциональной разрядке;
- помогает ребёнку изменить отношение к себе и к другим, изменить способы общения, психическое самочувствие.



# Задача игрового обучения:

- Способствовать развитию мышления, памяти, внимания, воображения
- Сформировать потребность коллективной работы и работы в группах
- Предоставить возможность реализации творческого потенциала
  - Обеспечить активизацию познавательной деятельности
    - Поддержать развитие творческих способностей
      - Развивать коммуникативные навыки



# Алгоритм применения игровой технологии

Игровая технология

**Подготовительный**  
(формулируется цель  
игры, выбирается учебное  
содержание,  
разрабатывается  
сценарий, готовится  
оборудование, раздаются  
роли, проводится  
инструктаж и т. д.)

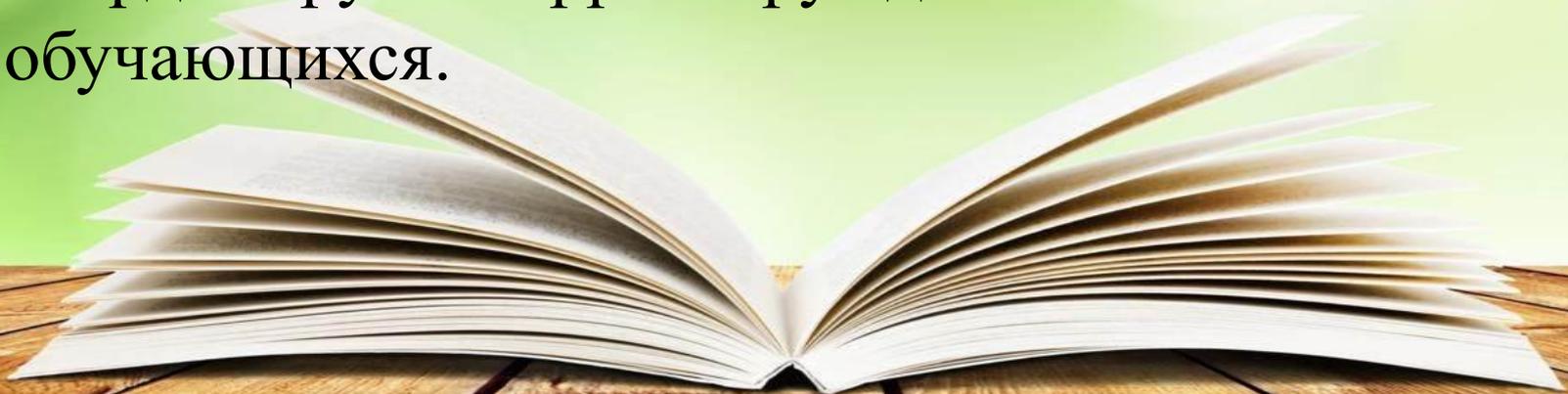
**Проведение игры**

**Обобщение, анализ  
результатов игры**



# Роль педагога при использовании игровой технологии

- Игровая обстановка трансформирует позицию педагога, который балансирует между ролью организатора, помощника и участника общего действия.
- На занятии педагог становится режиссером, координируя и корректируя деятельность обучающихся.



# Роль воспитанника при использовании игровой технологии

Обучающиеся действуют по *игровым правилам*

- в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли
- в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности



# Формы игрового обучения

1.Тренинги

2.Игровое  
проектирование

3.Квест

4.Ситуационно –ролевая игра

6.Поисковая  
игра

5.Деловая  
игра

7.Ролевые  
игры

8.Социо - игровая

9.Еще формы  
игровых занятий

вперед

# Тренинг

- Тренинг – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр.
- Тренинг позволяет дать его участникам недостающую информацию, сформировать определенные навыки.
- Тренинг обеспечивает активное вовлечение всех участников.
- Подготовка к проведению тренинга включает в себя:
  - работу над планом, сценарием тренинга;
  - работу с обучающимися по их настрою на активное участие в решении проблемы, выносимой на тренинг;
  - самоподготовка педагога;
  - распределение ролей между участниками, хотя роли могут получить не все, а принимать активное участие в роли наблюдателей и критиков.



# Игровое проектирование – процесс создания или совершенствование проектов

- Для реализации этой технологии участников занятия нужно разбить на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта.
- Игровое проектирование может включать в себя проекты разного типа: Исследовательский; Поисковый; Творческий; Прогностический; Аналитический
- Например, прогностический...

Обучающиеся получают задание разработать проект идеальной модели будущего, например, «Какой мы видим страну в 3005г?».

При этом проект должен представлять собой не фантазии, а конкретную разработку реальной картины будущего.

Процесс конструирования перспективы имеет элементы творческого отношения к реальности, позволяет глубоко понять явления сегодняшнего дня.



# Квест – обучение с использованием описания реальных ситуаций.

- Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.
- Кейсы базируются на реальном фактическом материале, или же приближены к реальной ситуации.
- В основе метода конкретных ситуаций лежит описание конкретной деятельности.
- При изучении конкретной ситуации, и анализе конкретного примера обучающийся должен вжиться в конкретные обстоятельства, понять ситуацию, оценить обстановку, определить, есть ли в ней проблема и в чем ее суть. Определить свою роль в решении проблемы и выработать целесообразную линию поведения.

Метод конкретных ситуаций можно разбить на этапы:

Подготовительный; Ознакомительный; Аналитический; Итоговый.

# Ситуационно – ролевая игра

- Форма проведения - в виде инсценировки, в ходе которой нужно создать перед аудиторией правдивую историческую, правовую, социально – психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.
- Одна из разновидностей метода инсценировки – ролевая игра



# Деловая игра

- В деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре - это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, прежде всего - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности.
- Деловая игра – это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Возможная тематика занятий в форме деловой игры – редакция, заседание ученого совета, конференция, научный семинар, круглый стол, аукцион, презентация, дебаты



← назад

# Поисковая игра

- Есть много вариантов, но суть остается одна: поиск информации.
- Поисковые игры применяются на занятиях и внеурочной деятельности.



назад

# Ролевая игра

Ролевая игра – способ расширения посредством предъявления неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) какого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению. Это игра по заданному сценарию, который требует не только знакомства с материалом ситуации, но и вхождения в заданный образ и перевоплощения.

Отличие ролевой игры и «Разыгрывание ситуаций в ролях»

При использовании метода «разыгрывание ситуаций в ролях» участники исполняют роли так, как сами считают нужным, самостоятельно определяют стратегию поведения, сценарий и планируемый результат. Главная задача – проявить творческие способности к решению неожиданно возникающих актуальных проблем. Обычно, обучающиеся играют самих себя или тех, кого хорошо знают.

Возможная тематика занятий в форме ролевой игры - в мастерской, при устройстве на работу, перешел в другую школу



назад

# Социо – игровая технология

Сущность социо - игрового стиля работы его основатели Е. Ершова, В. Букатов определили такой формулировкой:

«Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

Принципы социо – игровой технологии:

- ровесничества
- единства всех видов деятельности
- личностного взаимодействия
- коммуникативности и сотрудничества
- единства развития каждого участника и всего коллектива; работа в микрогруппах
- саморазвития на основе рефлексии (самооценки)
- активности.



## **Занятие – экскурсия**

Пример: Два месяца ребята изучают все достопримечательности своего города.

Делают снимки, ведут записи – ищут самые замечательные.

Договариваются с возможными участниками занятия из числа свидетелей эпохи.

Занятие проводится в актовом зале, заполненном заинтересованными зрителями.

## **Занятие – экспедиция**

Смысл проведения малых экспедиций в том, чтобы в короткие сроки достигнуть несколько целей: создать реальную ситуацию для этического, эстетического, эмоционального и познавательного включения обучающихся в процесс коллективного и индивидуального взаимодействия с живой и рукотворной действительностью.

В экспедицию отправляются для того, например, чтобы сфотографировать наиболее интересные городские памятники, живописные места в городе, в лесу, в парке..

## **Занятия – фантазия**

Дети садятся в кружок, педагог начинает рассказ, а затем дети продолжают придумывать на любую (познавательную) тему.

Можно продолжить раздать детям краски и листы, на которых они изображают в картинках..

## **Занятие – поход**

В студии моделируются станции преодоления, группа делится на подгруппы, движение осуществляется со станции до станции, группа контроля проставляет баллы за удачные ходы, находки, решения.

И так далее занятия: в форме телепередач, «Что. Где. Когда», «Счастливый случай», «КВН», кроссворды, ребусы, эстафета, шарады, домино, лото

# Планируемые результаты в обучении

- Способствует усилению работоспособности обучающихся
- Активизируется умственная деятельность обучающихся
- Повышается познавательный интерес и активность обучающихся .
- Развивается внимание
- Тренируется память



# Формула успеха

Увлекательное и  
продуктивное обучение

=

Творчество педагога

+

Индивидуальный подход

+

Новейшие технологии



**Спасибо за внимание**

