



# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

# Современные образовательные технологии

---

- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- разноуровневое обучение;
- коллективная система обучения;
- технология изучения изобретательских задач (ТРИЗ);
- исследовательские методы в обучении;
- проектные методы обучения;
- технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии и др.

# Особенности личностно-ориентированного урока

---

1. Конструирование дидактического материала разного типа, вида и формы, определение цели, места и времени его использования на уроке.
2. Продумывание возможностей для самостоятельного проявления студентов. Предоставление им возможности задавать вопросы, высказывать оригинальные идеи и гипотезы.
3. Организация обмена мыслями, мнениями, оценками. Стимулирование студентов к дополнению и анализу ответов товарищей.
4. Использование субъективного опыта и опора на интуицию каждого студента. Применение трудных ситуаций, возникающих по ходу урока, как области применения знаний.
5. Стремление к созданию ситуации успеха для каждого участника образовательного процесса.



# ТЕХНОЛОГИИ ЛИЧНОСТНО- ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ

# Технология разноуровневого обучения

---

- малоспособные; которые не в состоянии достичь заранее намеченного уровня знаний и умений даже при больших затратах учебного времени;
- талантливые (около 5%), которым нередко по силам то, с чем не могут справиться все остальные;
- около 90% ученики, чьи способности к усвоению знаний и умений зависят от затрат учебного времени.

# Технология коллективного взаимообучения

---

- *Статическая пара.* В ней по желанию объединяются два ученика, меняющиеся ролями «учитель» и «ученик»; так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимной психологической совместимости.
- *Динамическая пара.* Выбирают четверых учащихся и предлагают им задание, имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля школьник обсуждает задание трижды, т.е. с каждым партнером, причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и др., а значит, включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарищей.
- *Вариационная пара.* В ней каждый из четырех членом группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

# Технология сотрудничества

---

Предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей.

.

# Технология модульного обучения

---

Студент полностью самостоятельно (или с определенной долей помощи) достигает конкретных целей обучения в процессе работы с модулем.

Модуль — это целевой функциональный узел, в котором объединены учебное содержание и технология овладения им.

Модули позволяют индивидуализировать работу с отдельными студентами, дозировать помощь каждому из них, изменять формы общения учителя и ученика. Модуль состоит из циклов уроков (двух- и четырехурочных). Расположение и количество циклов в блоке могут быть любыми. Каждый цикл в этой технологии является своего рода мини-блоком и имеет жестко определенную структуру.





# ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

# Технология перспективно-опережающего обучения

---

1. Личностный подход (межличностное сотрудничество).

Нацеленность на успех как главное условие развития студентов в обучении.

2. Опережающее введение в образовательный процесс сложных вопросов.

3. Комментируемое управление.

Объединяет три действия : думаю, говорю, записываю.

# Игровые технологии

---

- Имитационные - воссоздается деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретные виды деятельности людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и др.).
- Операционные помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, навык публичных выступлений, написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. Моделируется соответствующий рабочий процесс. Они проводятся в условиях, имитирующих реальные.
- Ролевые - отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного лица. Для таких игр разрабатывается сценарий ситуации, между учащимися распределяются роли действующих лиц.

# Этапы деловых игр

---

1. **Подготовительный.** Включает разработку сценария — условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц.
2. **Ввод в игру.** Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.
3. **Процесс игры.** С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.
4. **Анализ и оценки результатов игры.** Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

# Этапы проблемного обучения

---

- осознание общей проблемной ситуации;
- ее анализ, формулировку конкретной проблемы;
- решение (выдвижение, обоснование гипотез, последовательную проверку их);
- проверку правильности решения.

# Правила создания проблемной ситуации

---

1. Практическое или теоретическое задание, выполнение которого потребует открытия знаний и овладения новыми умениями.
2. Задание должно соответствовать интеллектуальным возможностям учащегося.
3. Проблемное задание дается до объяснения нового материала.
4. Такими заданиями могут быть усвоение, формулировка вопроса, практические действия.

Одна и та же проблемная ситуация может быть вызвана различными типами заданий.

# Уровни проблемности в обучении

---

- 1. Учитель сам ставит проблему (задачу) и сам решает ее при активном внимании и обсуждении учениками (традиционная система).
- 2. Учитель ставит проблему, ученики самостоятельно или под его руководством находят решение; он же направляет самостоятельные поиски путей решения (частично-поисковый метод).
- 3. Ученик ставит проблему, преподаватель помогает ее решить. У ученика воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему (исследовательский метод).
- 4. Ученик сам ставит проблему и сам ее решает (исследовательский метод).

# Развивающее обучение

---

Идея развивающего обучения — *опережающее развитие мышления.*

*Продуктивное мышление* - возможность самостоятельного открытия знаний.

Творческое мышление характеризует высший уровень развития человека. Нацелено на получение результата, которого раньше никто не добивался; на возможность действовать различными путями в ситуации, когда неизвестно, какой из них может привести к желаемому итогу; позволяет решать задачи при отсутствии достаточного опыта.

Обеспечение *перехода от неосознаваемой деятельности к осознаваемой.*

*Методическая цель любого урока* — создание условий для проявления познавательной активности учеников.