

Образование — это
наше будущее

Education = future

«И будущее уже
наступило!»

ЮНГ

Современные
образовательные
технологии
и



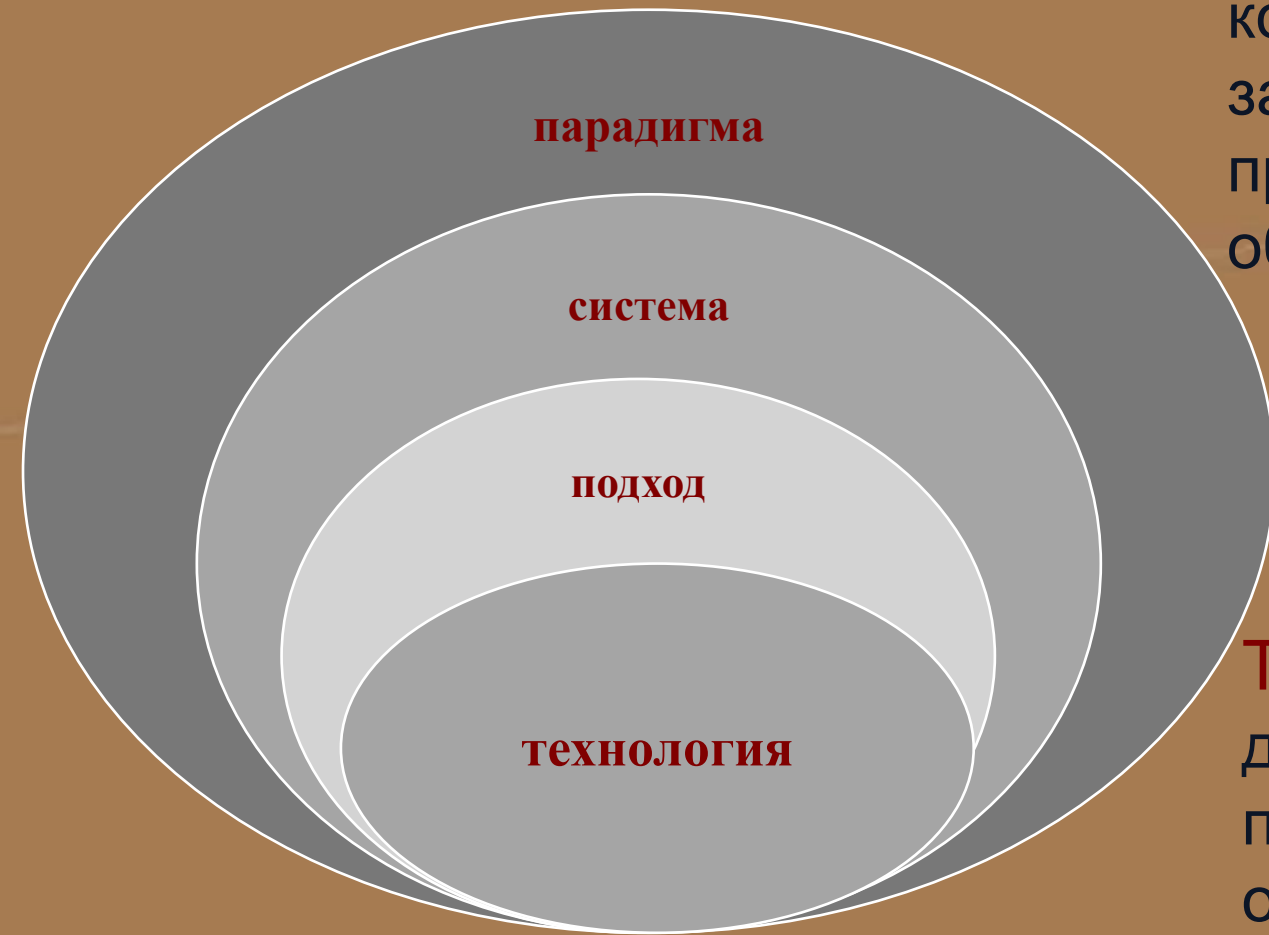
Развитие образовательных

«**Парадигма** – ведущая концептуальная идея, определяющая направление и характер грядущих преобразований.» Е. А. Ямбург

Система – совокупность основных компонентов учебного процесса: целей, задач, принципов, содержания, методов, приёмов, упражнений, средств, форм

Подход – ориентация на определяющую категорию: **проблемный (проблема), деятельностный (деятельность), личностно-ориентированный**

Технология – система совместной деятельности обучающихся и учителя по проектированию, организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса.



Современная парадигма образования

Конструктивизм, проблемное обучение

Педагогические технологии

Информационно-коммуникативные технологии

Интеграция очной и заочной форм обучения

"Парадигма - это ментальное окно, через которое исследователь рассматривает мир."

K.D. Vailu

Я знаю,
что...



я знаю,
как...

Современное образование развивается в контексте перехода

от энциклопедической парадигмы к про-интегративной



Образовательная технология





Основные качества современных

Системность

Комплексность

Целостность

Концептуально

сть

Научность

Структурирован

ность



Диагностичес

ть

Прогнозируемо

сть

Вариативность

Управляемость

Оптимальность

Эффективность

Итак, образовательная

технология – это

комплекс, состоящий из:

- ❖ представлений планируемых результатов обучения;
- ❖ средств диагностики текущего состояния обучаемых ;
- ❖ набора моделей обучения;
- ❖ Критериев выбора оптимальной модели

условных

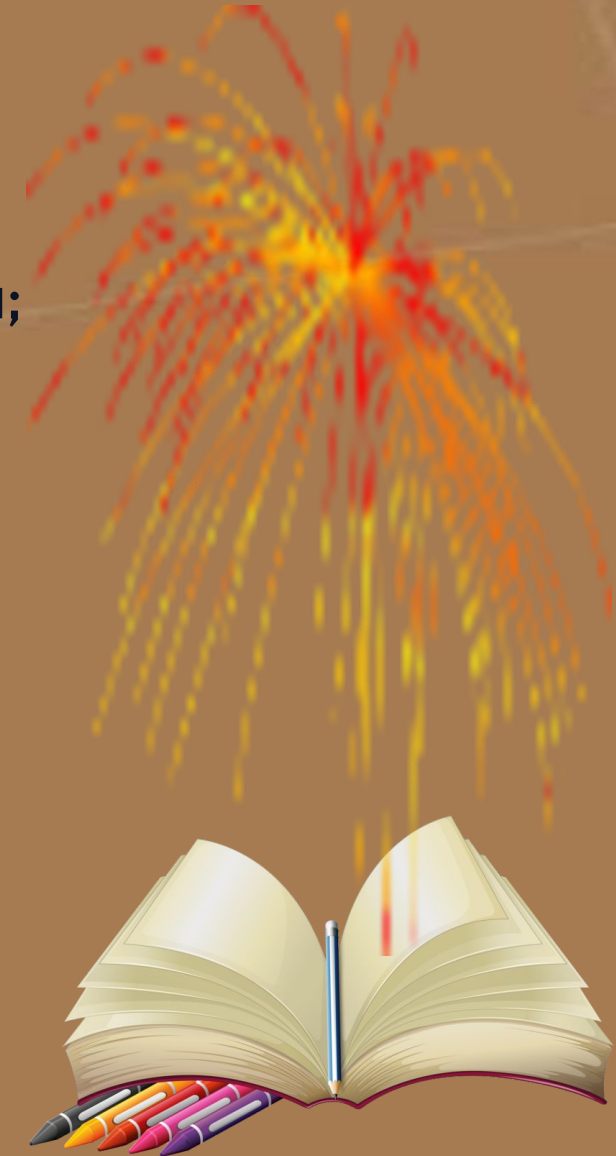


Образовательная технология работает, если есть:

- Описание, методологическое, теоретическое обоснование ;
- Определение приоритетных целей и соотнесение их с результатом;
- Конкретизация цели в системе задач;
- Проектирование желаемого

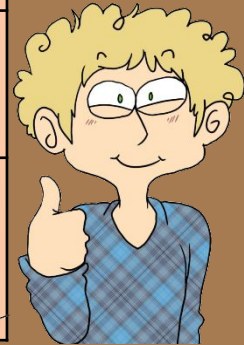
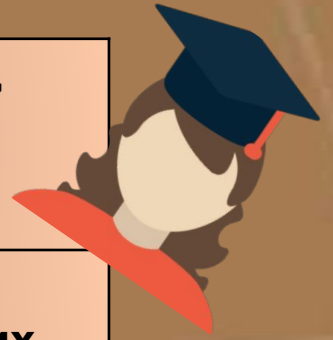
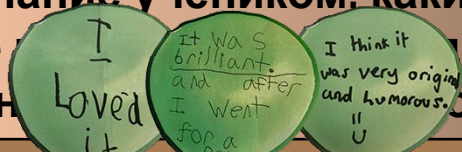
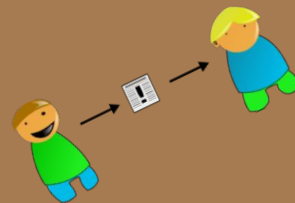
Образовательные технологии, рекомендованные новым Федеральным Государственным Образовательным Стандартом (ФГОС)

- ✓ Развивающее обучение;
- ✓ Коллективная система обучения (КСО);
- ✓ Технология решения исследовательских задач (ТРИЗ);
- ✓ Исследовательские и проектные методы;
- ✓ Технология модульного и блочного-модульного обучения;
- ✓ Технология «дебаты»;
- ✓ Технология развития критического мышления (ТРКМ);
- ✓ Лекционно-семинарская система обучения;
- ✓ Обучение в сотрудничестве;
- ✓ Здоровьесберегающие технологии;
- ✓ Кейс-технология;
- ✓ Информационно-коммуникационные технологии;
- ✓ Система инновационной оценки «портфолио»;
- ✓ Технологии интерактивного и дистанционного обучения;
- ✓ Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр.



Характеристики образовательных технологий

<p>Исследовательская (проблемно-поисковая)</p>	<p>Реализация учителем модели «обучение через открытие», выдвижение гипотез, проектирование результата, планирование работы, эксперимента исследования.</p>
<p>Коммуникативная (дискуссионная)</p>	<p>Наличие дискуссий, характеризующихся различными точками зрения на изучаемые вопросы, сопоставлением их, поиском решения в ходе обсуждения.</p>
<p>Имитационного моделирования (игровая)</p>	<p>Моделирование жизненно-важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения.</p>
<p>Информационно-коммуникативная</p>	<p>Использование информационных ресурсов в той или иной образовательной деятельности.</p>
<p>Системно-деятельностная</p>	<p>Способность ученика к усвоению механизмов организации учебной деятельности, где он – её субъект.</p>
<p>Рефлексивная</p>	<p>Осознание учеником, каким способом получен результат, какие трудности возникли, как они были устранены и что он узнал нового.</p>



Matt



Компоненты исследовательских действий



- ✓ Умение видеть **проблему**;
- ✓ Умение ставить **вопросы**;
- ✓ Умение выдвигать **гипотезу**;
- ✓ Умение **структурировать** текст;
- ✓ Умение работать с **метафорами**;
- ✓ Умение давать определение **понятиям**;
- ✓ Умение получать и оформлять **результат**;
- ✓ Умение **корректировать** гипотезу и определять **перспективы**;
- ✓ Умение **презентовать** результат.



Приёмы организации исследовательской деятельности

Критерии результативности:

Наличие у ученика положительного мотива к деятельности в проблемной ситуации («Хочу разобраться, хочу попробовать свои силы, хочу убедиться смогу ли я решить эту проблему...»)

Наличие у учащихся положительных изменений в эмоционально-волевой сфере

(«Испытываю радость, удовольствие от выполняемой деятельности, мне это интересно, могу усилием воли концентрировать своё внимание...»)

Переживание учащимися субъективного опыта («Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой, я вывел закон!»)

Осознание учеником усвоение нового как личностной ценности («лично мне это нужно, мне важно научиться решать эти проблемы, мне будут нужны эти знания...»)

Создать значимую для ученика проблемную ситуацию

Наполнить проблемную ситуацию противоречивостью в состоянии исследуемого объекта и создать условия для осознания этого противоречия учеником как проблемы

Сформулировать задачу продуктивного (творческого) типа, вытекающую из осознанной учеником проблемы



Методика коллективной творческой деятельности

Методика коллективной творческой деятельности



В коллективе

Работа по группам

Нового материала

Каждой группе – свой кусок

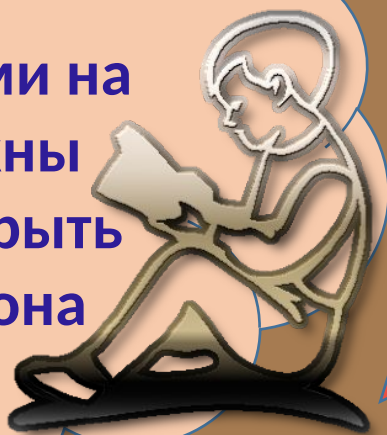
На всеобщее обсуждение

Каждая группа изучает его и предьявляет

Учитель должен создать такие условия, при которых учащиеся захотят сделать это сами. Он ими будет только восхищаться



Учащиеся сами на уроке должны захотеть открыть закон Ньютона



МОТИВАЦИЯ



Роль и функции учителя

Фасилитатор, организатор деятельности, консультант, человек, создающий условия для работы - поддерживает, подхваливает, подталкивает, «подливает масло в огонь», консультирует, незаметно направляет, откровенно удивляется успехам и находкам, т.е. он, учитель

«теневой

ген

Роль учителя усложняется тем, что он обобщает сказанное учениками, находит выход из тупиковой ситуации, вроде бы импровизирует но вместе с тем чётко придерживается своей линии. Учитель повторяет то, что им же может быть и подсказано, но в такой ситуации дети выдают это за свою находку. Это – другие эмоции, другое настроение. Они все в группе – участники открытия.

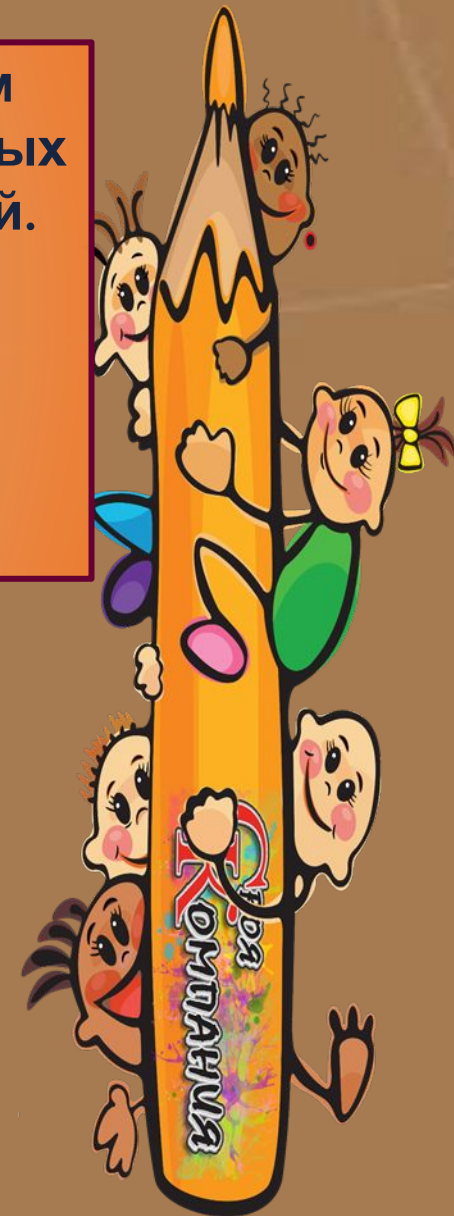
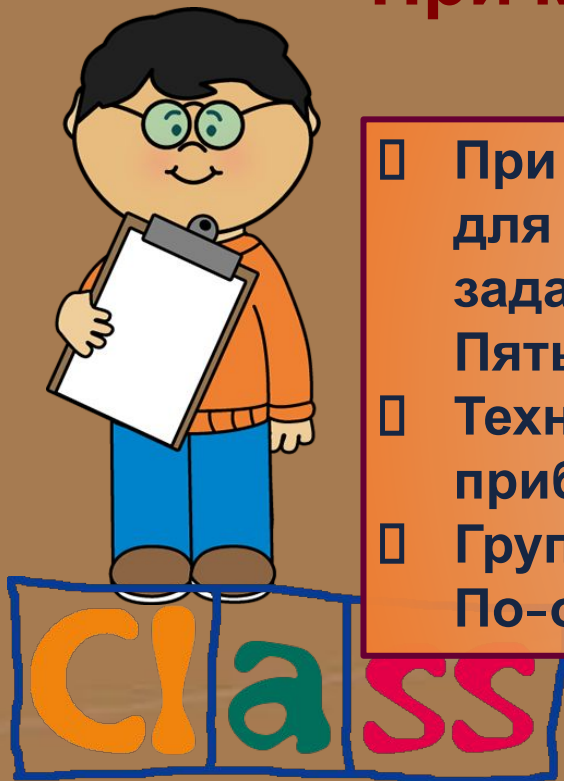
Высший пилотаж – это, когда учитель может **вместе** с детьми спланировать урок, **вместе** с ними готовить его, **вместе** с учащимися добывать знания, **вместе** проводить, и самое главное, **вместе** анализировать его. (**педагогика сотрудничества**) В итоге, все в группе становятся участниками удивительного открытия. Совместная деятельность объединяет всех и все радуются друг за друга.



При каких условиях эта методика работает?

- При правильном обеспечении учащихся всем необходимым для их поисковой деятельности в каждой группе (пять разных задач по одной на группу. Пять формул. Пять стихотворений. Пять рассказов. Пять...)
- Техническое оснащение для каждой группы (компьютеры, приборы, реактивы, справочники, задачки, программы)
- Группы сидят в кругу, «глаза в глаза», а не «глаза в спины». По-особому должна стоять мебель.

Заранее проведены инструктажи по порядку работы. Учащиеся знают основные правила коллективной работы, такие как, «закон круга», «не перебивай говорящего», «критикуешь – предлагай», «все идеи имеют место быть, даже из самой смешной идеи может родиться гениальная мысль» и т. д.



Итак! Обучение в сотрудничестве

Учитель

Планирует формы и приёмы работы: проводит «мозговой штурм» (5 минут на шум); готовит каверзные вопросы; приготавливает рассказ, умышленно включая в него неточности; находит рационально-эмоциональные воздействия.

Роль учителя – всё это заметить

Провести анализ

Своевременно оценить

Совместная деятельность

• Совместные эмоции переживания

Совместный поиск и ошибки

• Совместные находки

Поэтому он, учитель, снуёт,

как челнок,

от группы к группе

Ученик

Общение в группе выводит всех на новый уровень, расширяет рамки возможностей каждого: высказал мнение (2 раза, даже не по делу) – герой!... Почувствовал себя умнее... Потянул верёвочку знаний сам... - САМ! Подумал: «А не такой уж я и не...»

Технология развития критического мышления

Критическое мышление – один из инновационных путей раскрытия духовного потенциала человека, а также особая нравственная деятельность, заключающаяся в духовном самоанализе как способе отношения к жизни, в борьбе с собственными недостатками и преодолении сомнений в собственных силах и возможностях

Круги на воде

Кубик – Блума

Инсерт

Синквейн

Кластер

Корзина идей

ПОПС-формула

Шесть шляп мышления

Приём «Корзина идей»

- Называется проблема, задаётся вопрос о том, что известно ученику;
- Ученик записывает в тетради всё, что ему известно по этой проблеме (1-2 мин);
- Обмен информацией по этой проблеме в парах / группах (3 мин);
- Группы по кругу называют сведения, факты, не повторяя ранее сказанного (составляется список идей);
- Учитель записывает всё без комментариев (даже ошибочные мнения);
- Связывание в логические цепи, исправление ошибок происходит по мере усвоения нового материала.



Приём «Кластер»

Кластер (перевод - пучок, созвездие) - графическая организация материала, показывающая смысловые поля по или иного понятия.

Кластер позволяет определить, что ученик вспомнил из пройденного материала и владеет ли он системным мышлением.

Какие навыки развивает кластер?

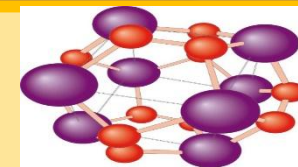
Умение выделять смысловые категории, ключевые слова;

Умение устанавливать причинно-следственные связи;

Умение систематизировать материал;

Собственное видение предложенной темы.

Критерии оценивания: скорость выполнения, правильность причинно-следственных связей, широта охвата материала.



Синквейн

– стихотворение, состоящее из 5 строк:

1 строчка – существительное (ключевое слово темы) – **объект**;

2 строчка – два прилагательных (выражающих наиболее характерные признаки данного существительного);

3 строчка – три глагола, описывающих наиболее важные процессы, происходящие с этим существительным – **действия**;

4 строчка – ключевая фраза, наиболее важная идея – **отношение автора к объекту**

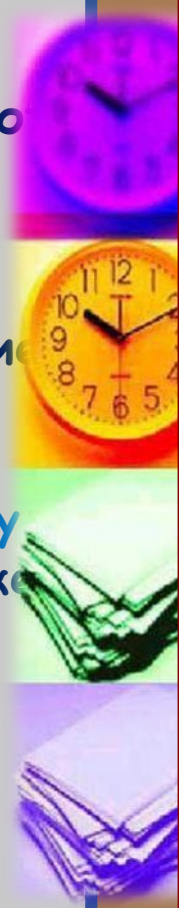
5 строчка – снова существительное, но уже резюме или синоним слова из первой строчки, метафора – **суть объекта**.

Синквейн

Стройный, лаконичный,
Мыслит, обобщает, собирает.

Помни: краткость – сестра таланта.

Инструмент для синтеза и обобщения понятий, релаксации и рефлексии.



Интеллект-карта – карта-памяти для запоминания любой информации.

Преимущества интеллект-карт:

Быстрое восприятие и запоминание;

Упорядочение мыслей,

Развитие ассоциативного мышления;

Эффективное планирование учебных задач;

Экономия времени (time-management).



7 секретов счастливого человека

- Не беспокойся о том, что думают о тебе окружающие
- Полюби своё тело
- Меньше думай и напрягайся, больше люби и радуйся
- Научись сначала давать, потом получать
- Не осуждай и не критикуй себя и других
- Смотри на мир в позитивном ключе
- Дари Любовь и не переделывай Любимых



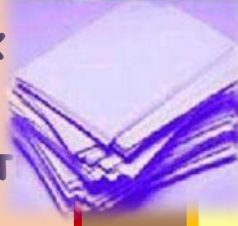
Кубик Блума



На гранях кубика:

- Почему? - Найти причинно-следственные связи, описать процессы
- Назови? - простая репродукция
- Объясни! - использовать понятия и принципы (теорию) в новых практических ситуациях
- Предложи! Направлены на активизацию мыслительной деятельности ученика
- Придумай! Выделяет скрытые (неявные) предположения
- Поделись! Проводит различия между фактами и следствиями, анализирует значимость, использует знания из разных областей

Приём «Кубик Блума» можно использовать как самостоятельно, так и в контексте техники «Активно-продуктивного чтения».



Приём « Инсайт »



ЗНАЮ	УЗНАЛ	ХОЧУ УЗНАТЬ
------	-------	-------------

4 ЭТАП - ОСМЫСЛЕНИЕ, ПОМЕТКИ НА ПОЛЯХ, СОСТАВЛЕНИЕ ТАБЛИЦЫ

5 ЭТАП - РЕФЛЕКСИЯ (АНАЛИЗ, САМОАНАЛИЗ, САМООЦЕНКА, МОТИВАЦИЯ К НОВОМУ ПОЗНАНИЮ)

ПОПС – формула

П – позиция

« Я считаю, что...»

О – объяснение (или обоснование)

« Потому, что...»

П – пример

Умение доказать правоту своей позиции.

« Я могу доказать это на примере...»

С – следствие (или суждение)

« Исходя из этого я делаю вывод о том, что...»



Белая шляпа – информация
Нас интересуют только факты и цифры



Чёрная шляпа – недостатки, всё в «чёрном цвете», слабые места в фактах и цифрах



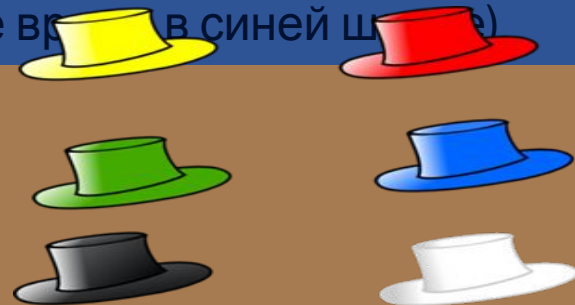
Жёлтая шляпа – « оптимист», видит только выгоды и достоинства, ищет позитивные перспективы



Зелёная шляпа - творческий поиск, ищет какие возможны новые подходы в сложившейся ситуации

Красная шляпа – эмоции (надевают редко и на короткий срок – 30 секунд, чтобы группа могла выразить свои эмоции по поводу какой-нибудь идеи)

Синяя шляпа – управляет процессом мышления, благодаря ей все действия участников совещания стремятся к единой цели (руководитель или ведущий совещание; он всё время в синей шляпе)



Методы кейс - технологии

Метод инцидентов

Метод разбора деловой корреспонденции

Игровое проектирование

Ситуационно-ролевая игра

Метод дискуссии

Кейс - стадии

Кейс – метод как педагогическая технология

- ❑ Инициатива;
- ❑ Набор норм: моральных, общественных, предпринимательских;
- ❑ Развивать суждение и здравый смысл;
- ❑ Предвидеть значение., результаты;
- ❑ Рассматривать ситуацию в долгосрочной перспективе;
- ❑ Обобщать – от конкретных деталей к осознанию перспектив и разработке успешных концепций.



КЕЙС-МЕТОД КАК СИСТЕМА МЕТОДОВ

Методы	Функции методов, интегрированных в кейс-метод
Моделирование	Построение моделей ситуации и способов ее решения
Системный анализ	Системное представление и анализ ситуации
Мысленный эксперимент	Выявление сущности ситуации и путей ее решения посредством мысленного преобразования
Методы описания	Подготовка текста, описывающего ситуацию
Проблемный метод	Определение и представление проблемы, лежащей в основе ситуации
Метод классификации	Создание упорядоченных перечней свойств, сторон, составляющих ситуацию
Игра	Представление вариантов поведения участников ситуации
Мозговая атака	Генерирование идей относительно ситуации
Дискуссия	Обмен идеями, позициями, подходами по поводу проблемы и путей ее решения



«Кейс-стади» – метод анализа конкретных ситуаций

Кейс - это жизненная история, включающая в себя необходимую информацию:

- для принятия решения,
- разрешения конфликта или проблемы, которая может быть предложена для обсуждения в группе,
- и выявления позиций слушателей по существу вопроса.

Ситуационно-ролевая игра

Цель - в виде инсценировки 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.

Метод разбора деловой корреспонденции («Баскетбол»)

Метод основан на работе с документами и бумагами, относящимися к той или иной организации, ситуации, проблеме.

Учащиеся получают от преподавателя папки с одинаковым набором документов, в зависимости от темы и предмета.

Цель ученика — занять позицию человека, ответственного за работу с «входящими документами», и справиться со всеми задачами, которые она подразумевает.

Метод инцидентов

В центре внимания находится процесс получения информации.

Цель метода — поиск информации самим учеником, и — как следствие — обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме. Сообщение может быть письменным или устным, по типу: «Случилось...» или «Произошло...».

Хотя такая форма работы требует много времени, ее можно рассматривать как особенно приближенную к практике, где получение информации составляет существенную часть всего процесса принятия решения.

Игровое проектирование

Цель — процесс создания или совершенствования проектов.

Участников занятия можно разбить на группы, каждая из которых будет разрабатывать свой проект.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.

Процесс конструирования перспективы несёт в себе все элементы творческого отношения к реальности, позволяет глубже понять явления сегодняшнего дня, увидеть пути развития.

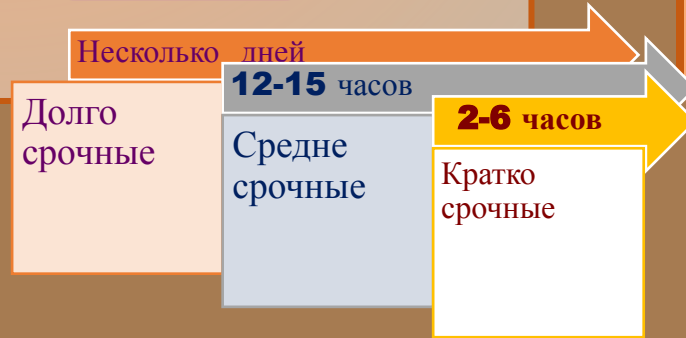
ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ



- Это организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению.

Технология проектного обучения

Проект – «5П»



- ✓ Обучающийся в центре внимания для развития его творческих способностей;
- ✓ Образовательный процесс строится не на логике учебного предмета, а на логике деятельности, что повышает мотивацию ученика;
- ✓ Индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает создание собственной траектории обучающегося;
- ✓ Комплексный подход к разработке учебных проектов способствует сбалансированному развитию основных физиологических и психических функций учащихся;
- ✓ Усвоение базовых знаний обеспечивается за счёт универсального использования в различных ситуациях в стадии разработки проекта



ДЕБАТЫ



• **ДЕБАТЫ** – интеллектуальные соревнования, развивающие умения активно отстаивать свои взгляды и суждения



Две команды - одна выдвигает тезис, другая его опровергает

Спикеры могут брать тайм-ауты во время игры по 8-10 минут

За временем следит тайм-спикер, который сообщает за 1-2 минуты об окончании отведённого времени

В конце игры – рефлексивный разбор деятельности всех участников



Работу выполнила:
Учитель английского языка
МБОУ: гимназия №1, г Саки, Крым
Посметная Елена Викторовна