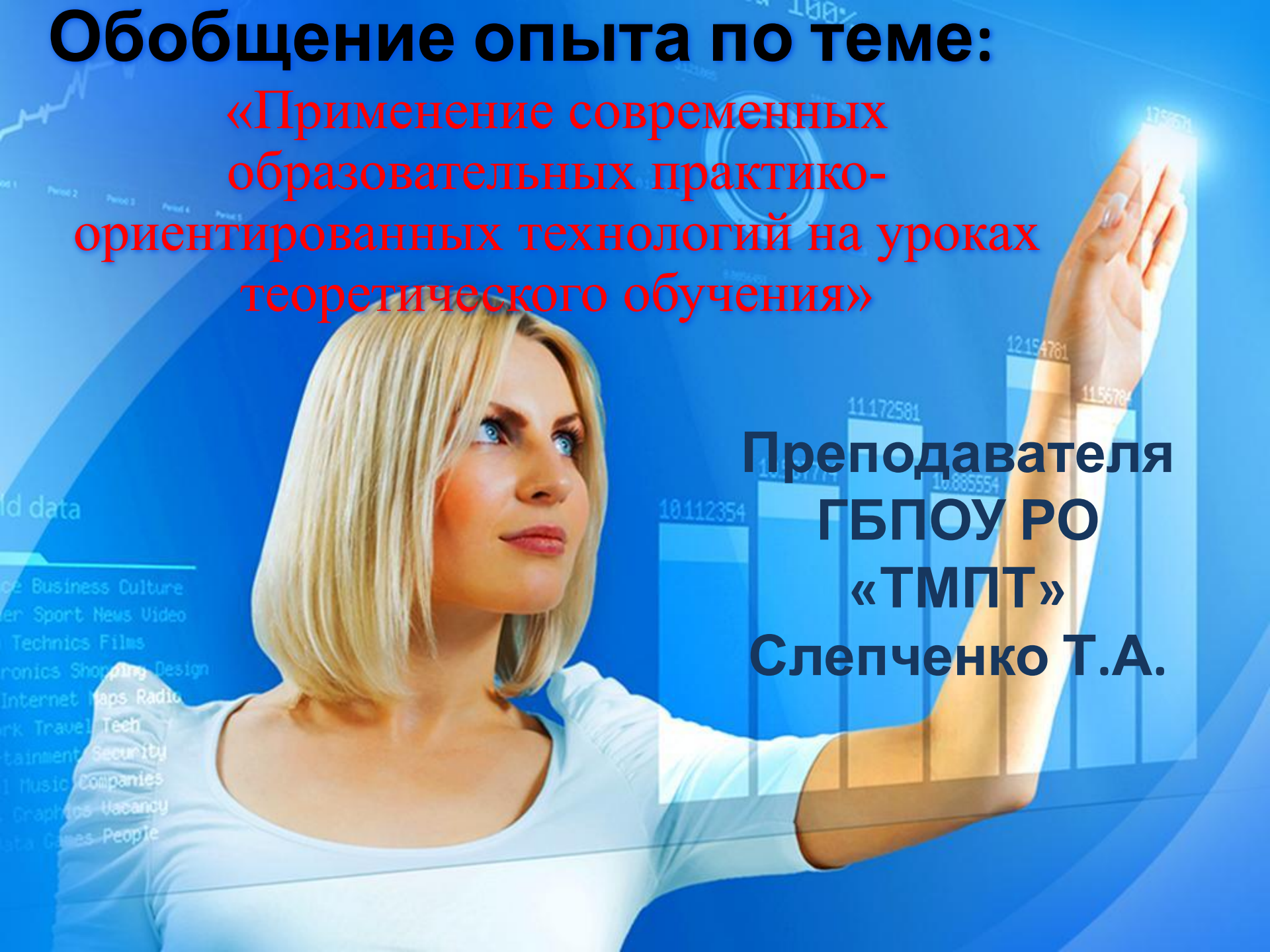


Обобщение опыта по теме:

«Применение современных образовательных практико-ориентированных технологий на уроках теоретического обучения»

Преподавателя
ГБПОУ РО
«ТМПТ»
Слепченко Т.А.



A woman with blonde hair is pointing at a digital screen. The screen displays various data and statistics, including a bar chart with values like 18112364, 18587724, 1172981, and 1889594. There are also lists of categories such as Finance, Business, Culture, Weather, Sport, News, Video, Radio, Technics, Films, Electronics, Shopping, Design, Mail, Internet, Maps, Radio, TV, Work, Travel, Tech, Entertainment, Security, Global Music Companies, Songs, Graphics, and Vacancy. A world map is visible in the background.

УСЛОВИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ОПЫТА

Опираясь на жесткие требования современного рынка труда к трудовым ресурсам, можно отметить, что сегодня приоритетными качествами специалиста выступают его профессиональные навыки, всесторонняя развитость в целом. Как никогда возросла социальная потребность в нестандартно мыслящих творческих личностях, способных сориентироваться и найти свое место в условиях широкого применения новых технологий и глобальных коммуникаций. И этот вопрос о поиске резервов совершенствования подготовки высокообразованной, интеллектуально-развитой личности наиболее остро стоит в системе профессионального образования. ФГОС СПО третьего поколения задают ориентиры развития системы образования. Новый стандарт предъявляет новые требования к результатам подготовки рабочих и специалистов.

Особенность ФГОС СПО третьего поколения заключается в том, что в его основу положены не предметные, а ценностные ориентиры. В качестве ключевого понятия современного образования выдвигается понятие компетенций, а их формирование заявлено в качестве одной из главных целей профессионального обучения.




Актуальность и перспектива опыта

Новые требования к результатам освоения студентами основных образовательных программ, обусловленные внедрением компетентностного подхода и введением ФГОС, выводят на первый план проблему их системной взаимосвязи и преемственности. Как следствие, это требует изменения образовательной деятельности подготовки студентов в методологическом, содержательном, процессном и организационном планах.

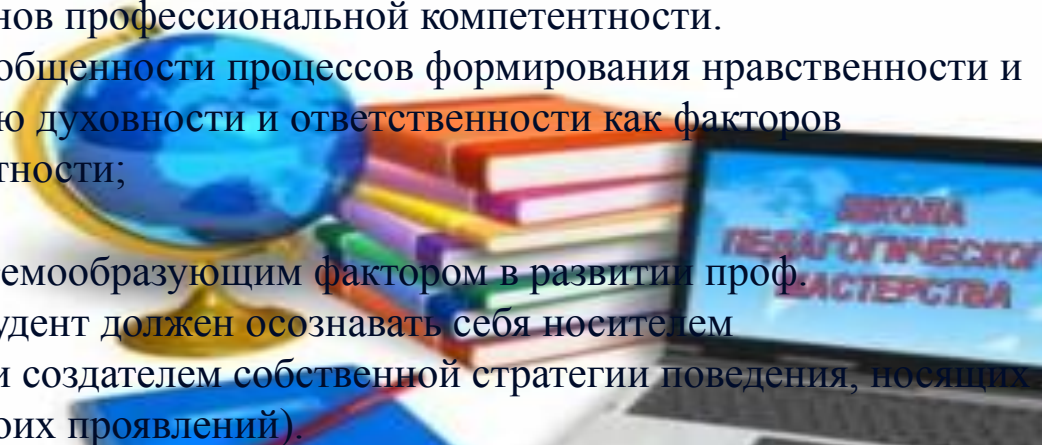
Внедрение практико-ориентированных технологий обучения, способствующих формированию у студентов значимых для будущей профессиональной деятельности качеств личности, а также знаний, умений и навыков, опыта, обеспечивающих готовность и способность к продолжению образования по профилю подготовки.

Основу практико-ориентированных технологий составляет создание педагогами условий, в которых обучающийся имеет возможность выявить и реализовать свой интерес к познанию, освоить различные формы учебной деятельности и сделать познание привычной, осознанной потребностью, необходимой для саморазвития и адаптации в обществе





Практико-ориентированные технологии обладают следующими характеристиками:

1. обеспечивают мотивацию непрерывного профессионального образования, создания собственной стратегии поведения, носящей поливариантный характер своих проявлений;
 2. обеспечивают переход от предметной к профильной (метапредметной) организации содержания среднего профессионального образования;
 3. обеспечивают переход от преобладания адаптивной к креативной форме активности учащихся;
 4. обеспечивают переход от формирования разобщенных предметных знаний, умений, навыков к формированию основ профессиональной компетентности.
 5. обеспечивают переход от разобщенных процессов формирования нравственности и профессионализма к развитию духовности и ответственности как факторов профессиональной компетентности;
 6. рефлексия становится системообразующим фактором в развитии проф. компетентности студента (студент должен осознавать себя носителем межличностных отношений и создателем собственной стратегии поведения, носящих поливариантный характер своих проявлений).
- 



Теоретическое обоснование опыта

Современные практико-ориентированные технологии

- 1) Игровые технологии
- 2) Технологии проблемного обучения
- 3) Технология проектного обучения
- 4) Деятельностные технологии
- 5) технология совместного (коллаборативного) обучения (модерация)
- 6) Технология «Развитие критического мышления»



A woman with blonde hair, wearing a white top, is pointing her right hand towards a large digital screen. The screen displays various data visualizations, including a bar chart with values like 18112364, 18587724, 1172984, and 1889954. There are also text labels like 'data', 'Business Culture', 'Sport News Video', 'world data', and 'statistics'. A world map is visible in the background on the right side of the screen.

Игровые технологии

Игровые технологии – охватывают все стороны дидактического процесса: формы его организации, содержание, методы обучения, учебно–познавательную деятельность.

Учебные игры в зависимости от цели и результатов их проведения делят на деловую учебную игру, имитационную игру и организационно-деятельностную игру.



Проблемное обучение

Цель технологии проблемного обучения -

способствовать развитию проблемного мышления студентов и преподавателя.

Результаты технологии проблемного обучения:

- усвоение студентами системы знаний и способов умственной деятельности;
- развитие интеллекта студентов;
- усвоение способов организации познавательной деятельности и формирования познавательной самостоятельности;
- развитие интеллектуальных возможностей, включающие его творческие способности и прошлый опыт.



Проектное обучение

Цель технологии проектного обучения – развитие проектного мышления. Проект – замысел переустройства того или иного участка действительности согласно определенным правилам. В переводе с латинского «проект» означает «брошенный вперед».

Проектная деятельность – процесс обобщенного и опосредованного познания действительности, в ходе которого человек использует технологические, технические, экономические и другие задачи по созданию проекта.





Деятельностные технологии

Цель деятельностных технологий - не вооружение знаниями, не накопление их, а формирование умения действовать со знанием дела.

Уровни целей технологий, ориентированных на действие:

- знать как, где добыть знания, чтобы понять взаимосвязи;
- быть способным узнавать и объяснять способ решения проблем, распознавать, классифицировать, структурировать, различать, сочетать, оценивать, осмысливать, находить и обосновывать ошибочные действия;
- применять (действие), практически устранять ошибки, принимать решение.





Технология совместного (коллаборативного) обучения (модерация)

Цель технологии совместного (коллаборативного) обучения – развитие готовности к организации группового общения.

Результаты технология совместного (коллаборативного) обучения:

- готовность воспринимать многомерность информации;
- способность выбирать и обосновывать выбор методов, форм и техник организации коммуникационного процесса;
- владение психологическими техниками и методами организации коммуникационного процесса.

Термин «модерация» стал входить в научный оборот, обозначая прежде всего технику организации интерактивного общения, способствующую принятию группового решения.



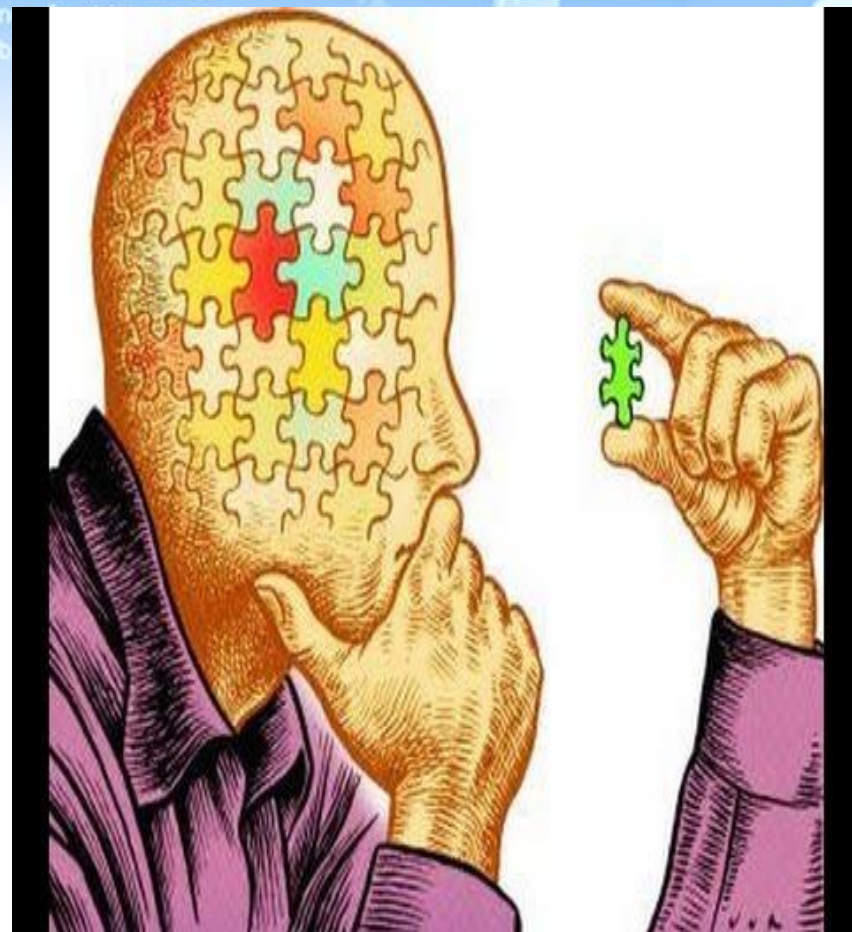


Технология «Развитие критического мышления»

Алгоритм технологии формирования критического мышления, предполагает ответы на следующие вопросы:

1. Какова цель данной познавательной деятельности?
2. Что известно?
3. Что делать?
4. Достигнута ли поставленная цель?

Результат технологии формирования критического мышления – владение стратегиями критического мышления.



The background image shows a woman with blonde hair, wearing a white top, pointing her right hand towards a large digital screen. The screen displays various data visualizations, including a bar chart with blue bars of varying heights, a world map, and several text-based data lists. The overall color scheme is blue and white, with a futuristic, data-driven aesthetic. The title 'Технология опыта' is overlaid in red text on the right side of the image.

Технология опыта

Особое место среди интерактивных форм обучения принадлежит деловой игре, которая является одной из наиболее эффективных форм решения практических задач обучения студентов. Деловые игры позволяют моделировать производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, а также демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению практических задач.

Деловая игра - это форма коллективной творческой деятельности студентов, в которой индивидуальная активность каждого является средством повышения уровня теоретических знаний и овладения практическими навыками деятельности в нестандартных ситуациях.

Деловая игра позволяет каждому из участников получить максимальную пользу для себя. Величина результата зависит от студента и его активности, а не от преподавателя, как при традиционной организации учебного процесса, при этом у студента формируется одна из главных составляющих парадигмы обучения: эффект обучения прямо пропорционален его собственной активности.

Главными критериями деятельности в игре являются приобретение профессионального опыта, ответственность, личный интерес, активность, формирование команды с комфортными условиями деятельности, возможность межличностных коммуникаций.



Студенты, участвующие в игре, признают ключевую роль капитана в организации совместной деятельности, но вместе с тем осознают и свою ответственность в такой работе. Речь идет о понимании делегирования полномочий при коллективной целенаправленной деятельности и активного участия каждого игрока для достижения общей цели. Студенты учатся полемике, отстаиванию собственной точки зрения, а также умению слушать товарища по командной игре для достижения победы в ней.

На уроках я часто использую форму деловой игры. Например, «Формируем политическую партию», «Я - предприниматель», «Глобальные проблемы современности», «Коммуникативная деятельность менеджера», Разбор конкретной конфликтной ситуации и тактика их преодоления», «Семейный бюджет», «Маркетинговые коммуникация», «Изучение покупателя в процессе маркетингового исследования», «планирование бизнес идеи и элементов бизнес-плана торгового предприятия», «проведение комплексного анализа хозяйственной деятельности торгового предприятия», «потерпевшие кораблекрушение»



Интерактивные технологии

Применение ИКТ в преподавании экономических дисциплин — это не просто умение использовать все возможности, быстро развивающейся техносферы, это способ осуществления прогрессивных образовательных практико-ориентированных технологий, может быть осуществлена на основе имеющейся сегодня технической базы.

Применение ИКТ в учебном процессе позволяет:

- сделать занятие современным, т. е. наглядным, красочным, информативным, интерактивным и экономичным по затратам времени;
- приблизить занятие к мировосприятию студента, который больше слушает и видит, чем читает и говорит;
- активизировать познавательную деятельность студента и повысить мотивацию к изучению учебного материала.

В практике преподавания экономических дисциплин наиболее широко используются мультимедийные презентации, ППП Microsoft office 2007, SMART Notebook, :

- при изложении нового материала (визуализация знаний);
- в целях закрепления изложенного материала;
- при контроле и проверке (тестирование с оцениванием);
- при самостоятельной работе студентов.

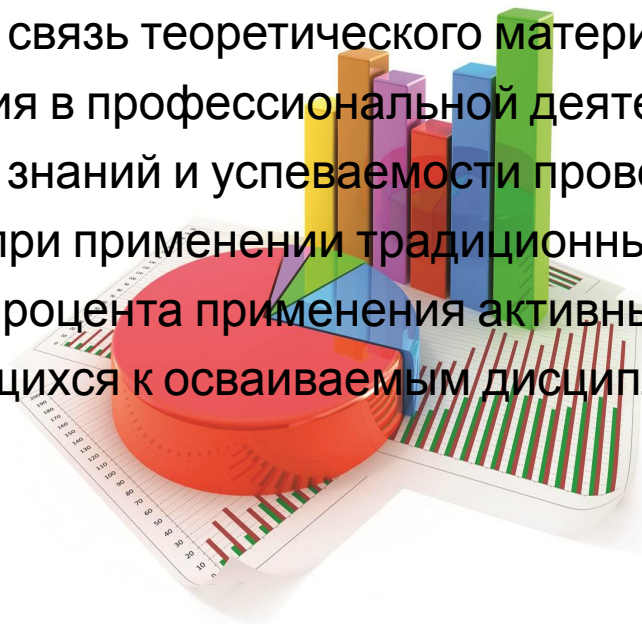




Результативность опыта

С применением практико-ориентированных методов обучающиеся стали лучше усваивать теоретический материал, стали грамотно принимать решения, стал проявляться устойчивый интерес к дисциплинам через развитие деловых качеств, выявилась тесная связь теоретического материала по дисциплинам с практикой его использования в профессиональной деятельности.

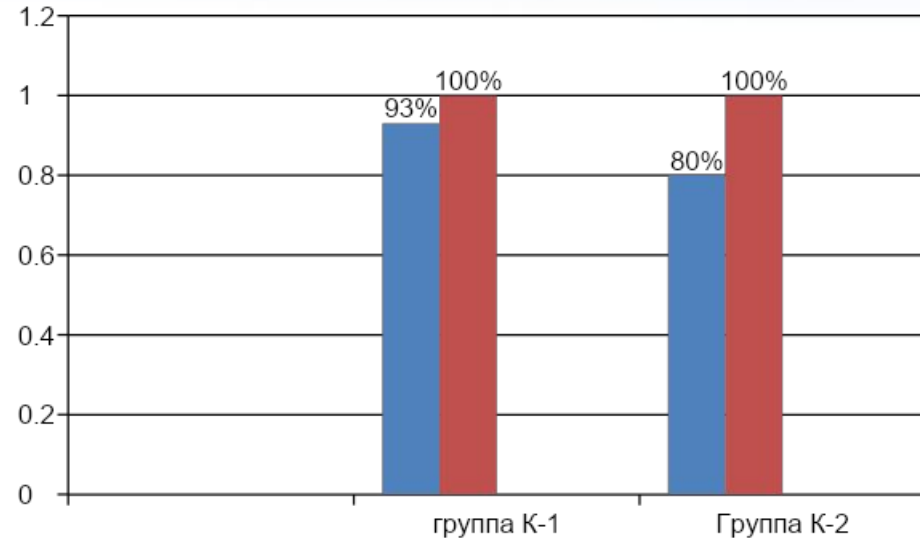
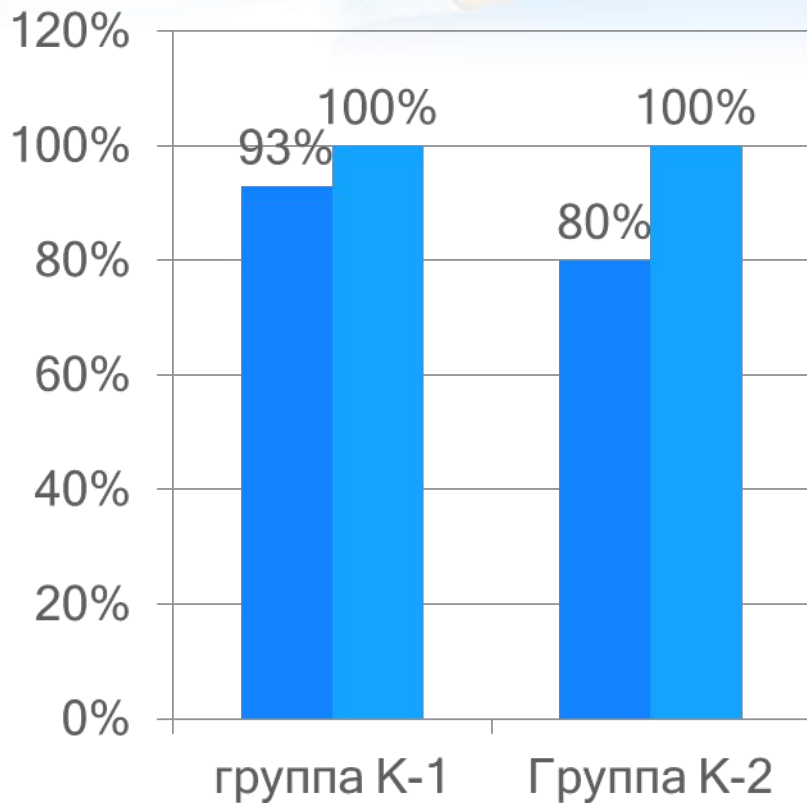
Для определения качества знаний и успеваемости провожу сравнительный анализ качества обучения при применении традиционных и активных методов обучения. Так увеличение процента применения активных методов позволило увеличить интерес обучающихся к осваиваемым дисциплинам:



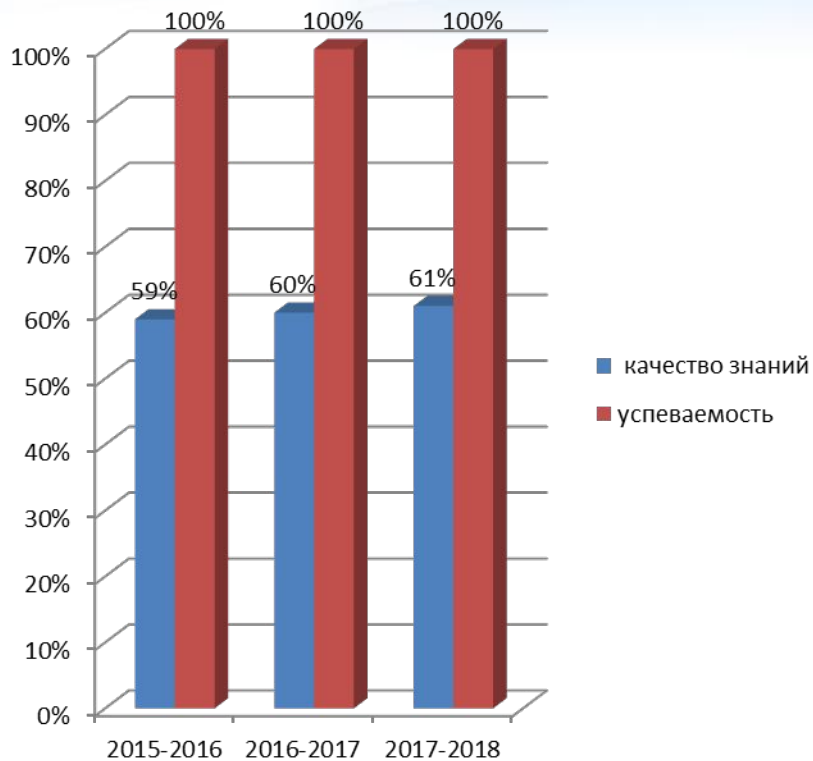
Результативность опыта

МДК 02.03 Маркетинг

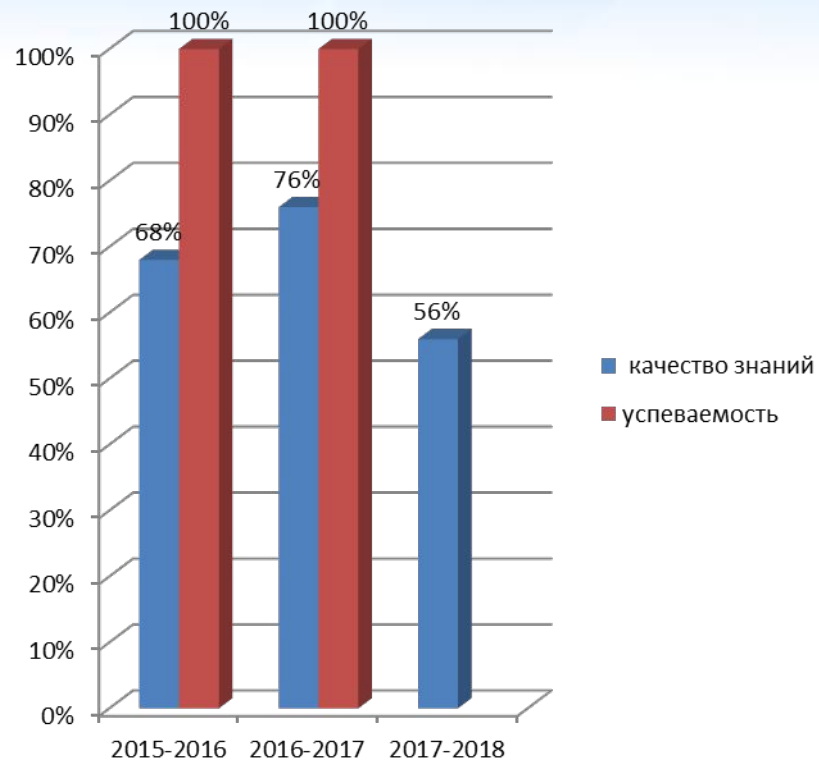
ОП.01 Экономика организации



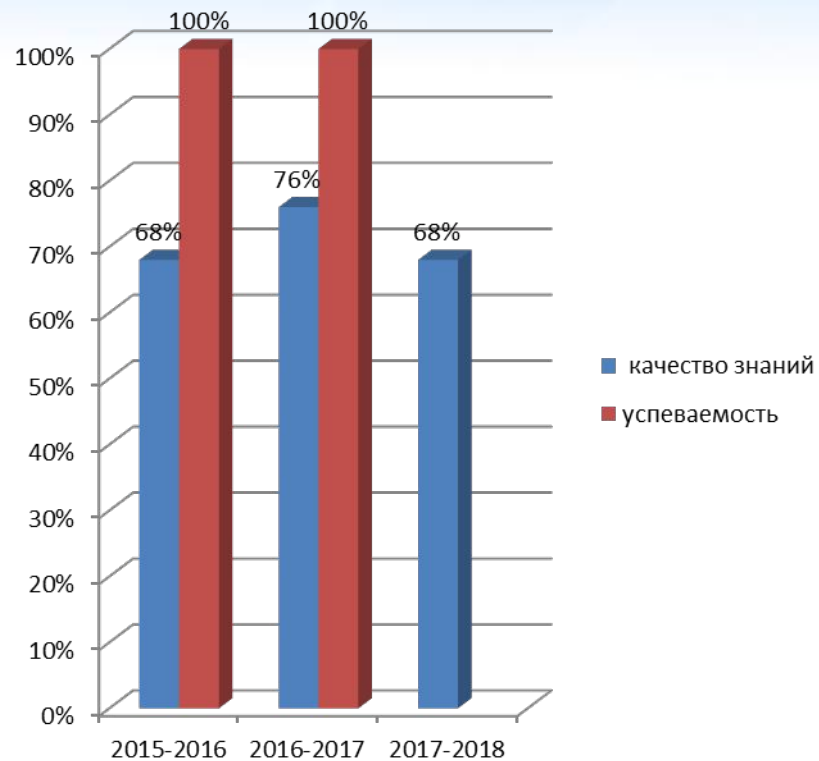
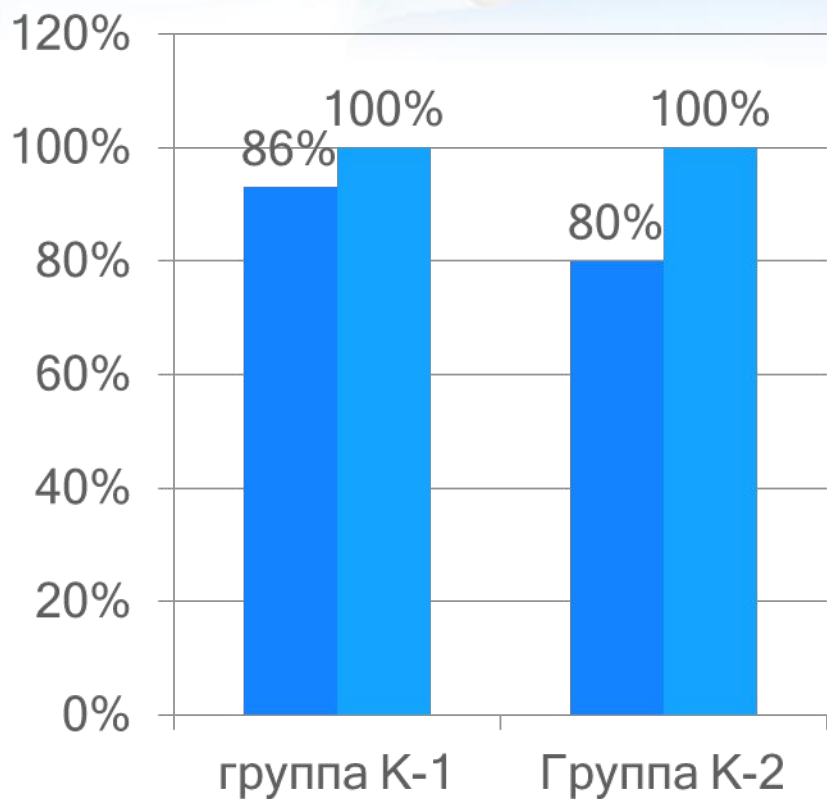
Общественное образование



Экономика

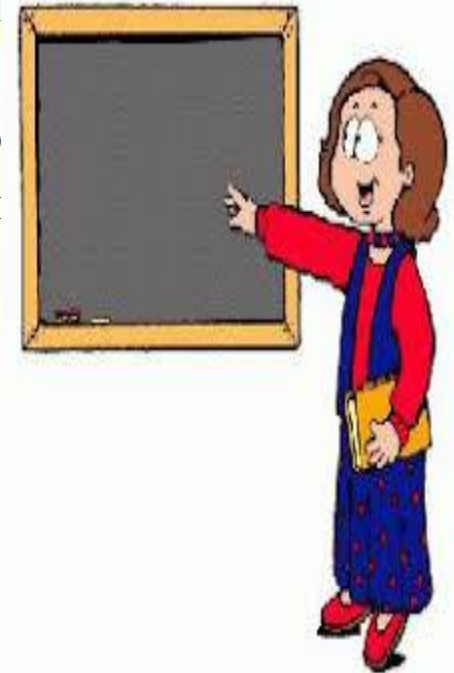


Основы Менеджмент (по отраслям) предпринимательства



Адресная направленность

- Современные образовательные практико-ориентированные технологии позволяют приспособить учебный процесс к индивидуальным особенностям студентов, различном уровню сложности содержания обучения. Все эти технологии можно определить как личностно-ориентированные. При правильной организации обучения около 95% студентов смогут полностью усвоить все содержание учебного курса.
- Данный педагогический опыт может быть адресован преподавателям дисциплин как общеобразовательного так и профессионального цикла, что особенно актуально в связи с переходом на ФГОС третьего поколения. Согласно им отводится роль консультанта, владеющего современными методами консультирования по разрешению различных проблем, а обучающийся превращается в союзника преподавателя в решении различных проблем.





**Спасибо
за
внимание!**

ПРЕДСОВЕТ

