

Эффективные технологии обучения

Авторы: Петрова Н.В.,
Терехова Н.А.



Обучающие технологии – это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению педагогических целей.



Предметно-ориентированные технологии:

- **Полного усвоения** (Дж. Блек, Л.Андерсон, 60-е годы)
- **Уровневой дифференциации** (80-е годы, петербургские и московские педагоги)
- **Педагогического процесса** (Шевченко С.Д)
- **Концентрированного обучения** (90-е годы, В.Шаталов, А.Губельский, Г.Ибрагимов)
- **Вузовская технология обучения в школе.**

Личностно-ориентированные технологии:

- Технология обучения в школе (С.Френс)
- Технология педагогических мастерских
- Технология модульного обучения
- Проблемно-модульного обучения
- Обучения как учебного исследования
- Коллективной мыслительной деятельности
- Деловая игра
- Учебное проектирование



Деловая игра – педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющий целью обучения отдельных личностей и их групп принятию решения.



Типология деловых игр:

- Ролевая игра
- Организационно-деятельная игра



Ролевая игра



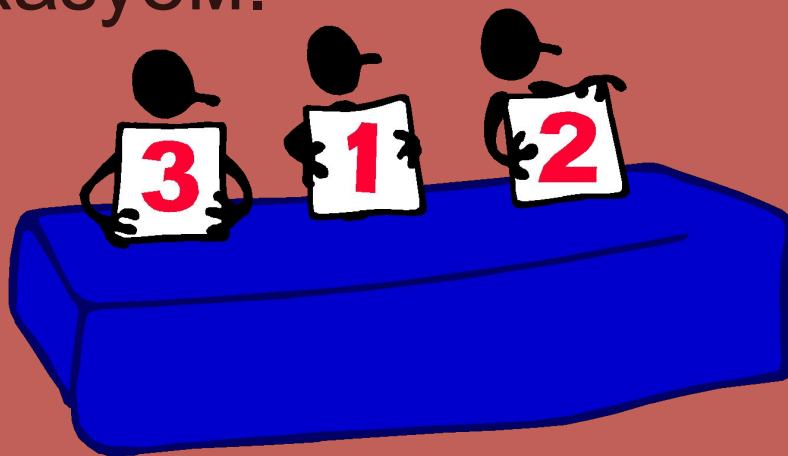
Плюсы и минусы ролевой игры:

+	-
Повышенный интерес	Сужают поле деятельности участников
Простота	
Понятность	
Результат заранее определен	



Организационно - деятельные игры

В отличие от ролевой игры результат игры не определен и непредсказуем.



+ Развивают творчество учащихся

- Требуют больших затрат от организатора и от участников

Принципы разработки игр:

- Эрудированность учащихся
(минимальная подготовка по теме,
математическая подготовка и пр.)



Принципы разработки игр:

- Время проведения не более 2-х пар.
- Реальное материально-техническое обеспечение



Принципы разработки игр:

- Обеспечить участие всех обучаемых
- Использовать знакомую обстановку



Принципы разработки игр:

- Предусмотреть уровни сложности в игре



- Предусмотреть возможность компьютерной реализации



Этапы подготовки деловой игры:

1. Формулировка темы
2. Формулировка учебных целей игры
3. Характеристика исходной обстановки игрового комплекса
4. Состав участников: роли, возможности.
5. Система стимулирования активности и интереса участников
6. Сценарий деловой игры (наглядность, размещение, время, процедура, случайные события)



Этапы подготовки деловой игры:

7. Проведение деловой игры
8. Подведение итогов, разбор деловой игры
9. Получение от участников игры их собственную оценку.



ПРИМЕРЫ ДЕЛОВЫХ ИГР

- Суд над Интернетом (базовый курс)
- Компьютерные профессии.
Ролевая игра (профильный курс)

