

*Т: «Инновационные технологии
в профессиональном
образовании»*



Разработка: рук.МО
Бобровского филиала
«УКСАП» - Дёгтевой Т.А.
п.Бобровский
2011г.

Классификация инновационных технологий обучения



**Интерактивные
Технологии
обучения**

**Инновационные
Технологии
обучения**

**Технологии
проектного
обучения**



**Компьютерные
обучающие
технологии**

Классификация инновацион-ных технологий обучения



- В психологической теории обучения **интерактивным** называется обучение, основывающееся на психологии человеческих взаимоотношений.
- Технологии **интерактивного обучения** рассматриваются как способы усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимоотношений и взаимодействий педагога и обучаемого как субъектов учебной деятельности.

Классификация инновацион-ных технологий обучения



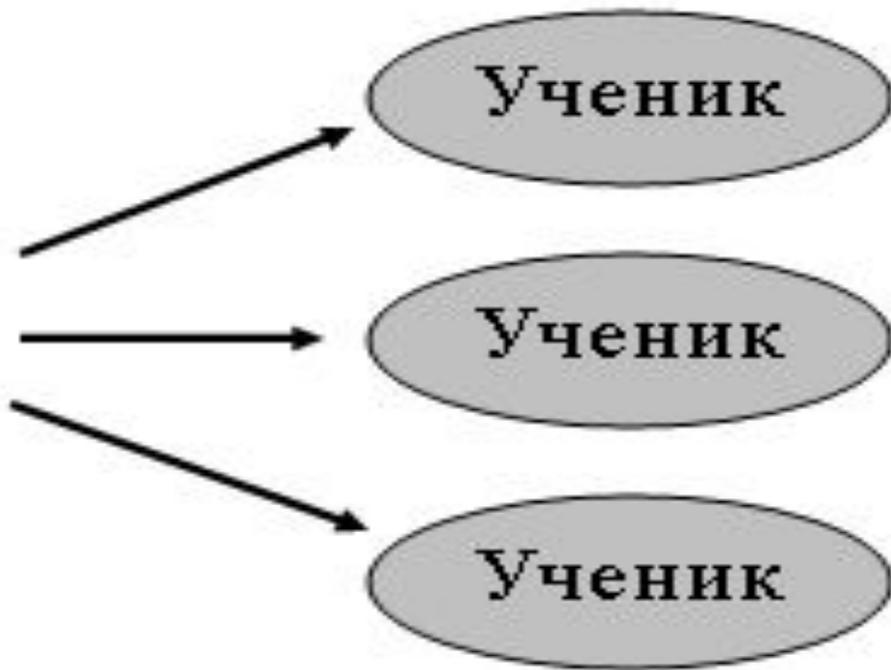
- Интерактивный метод (схема 3).
Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.
- Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения.

Пассивный метод обучения



Схема 1 (пассивный метод)

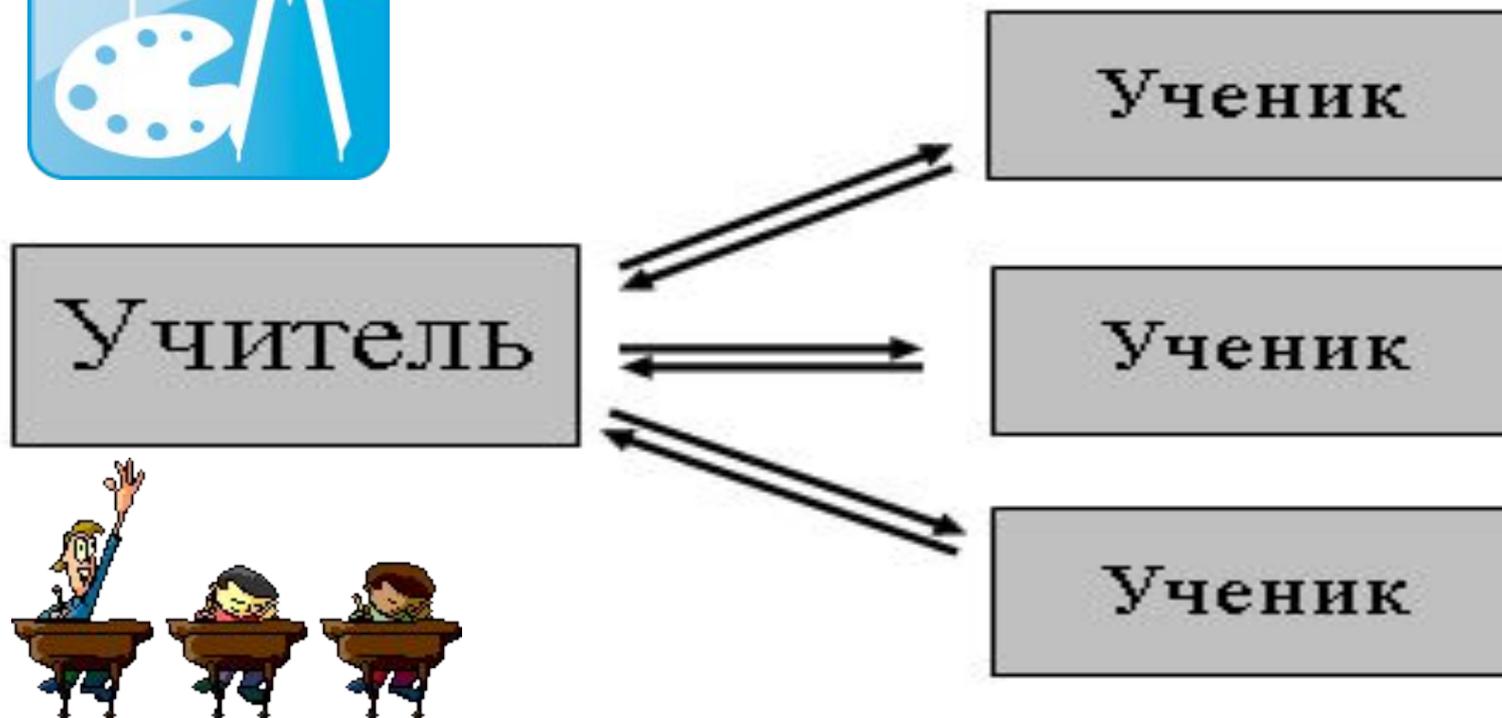
Учитель



Активный метод обучения



Схема 2 (активный метод)

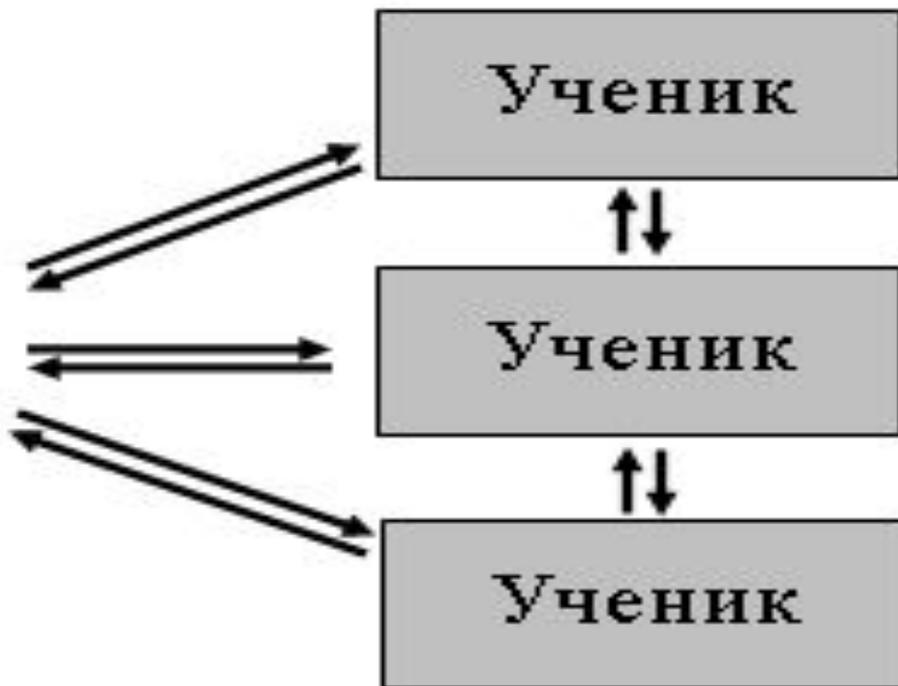


Интерактивный метод обучения



Схема 3 (интерактивный метод)

Учитель



Интерактивные технологии обучения



Роль педагога в реализации интерактивного метода

- Место педагога в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока.
- Педагог также разрабатывает план урока (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал).



Классификация интерактивных технологий

- **Неимитационные** технологии не предполагают построения моделей изучаемого явления или деятельности.
- В основе **имитационных** технологий лежит имитационное или имитационно - игровое моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе.

Неимитационные технологии



- Цели: Передача информации, создание предпосылок для развития некоторых как общих, так и профессиональных навыков и умений.
- Тактика обучения: диалогическое взаимодействие педагога и обучающихся.

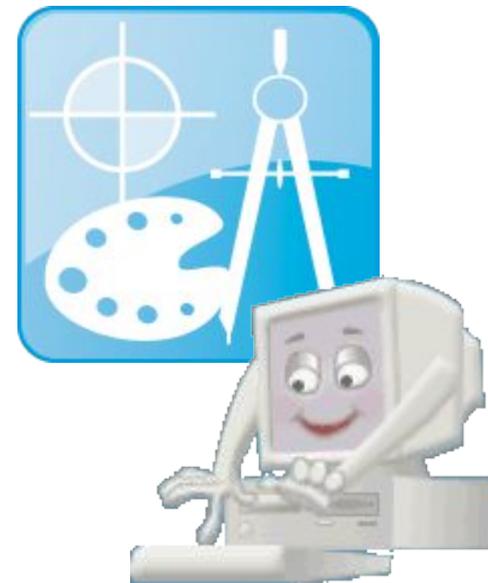
Имитационные технологии



- Цели: Знакомство с различными видами профессионального контекста, формирование профессионального опыта в условиях квазипрофессиональной деятельности
- Тактика обучения: Общение обучаемых между собой и с педагогом в процессе имитации.

Формы интерактивного обучения

1. Работа в парах.
2. Ротационные (сменные) тройки.
3. Работа в малых группах.
4. Мозговой штурм.
5. Ролевая (деловая) игра.
6. Дискуссия.
7. Дебаты.
8. Броуновское движение - предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.
9. Проблемная лекция и т.п.



Проблемная лекция



- Проблемная лекция предполагает постановку проблемы, проблемной ситуации и их последующее разрешение.
- В проблемной лекции моделируются противоречия реальной жизни через их выражение в теоретических концепциях.
- Главная цель такой лекции — приобретение знаний учащимися при непосредственном действенном их участии.
- Среди смоделированных проблем могут быть научные, социальные, профессиональные, связанные с конкретным содержанием учебного материала.
- Постановка проблемы побуждает учащихся к активной мыслительной деятельности, к попытке самостоятельно ответить на поставленный вопрос, вызывает интерес к излагаемому материалу, активизирует внимание обучаемых.

Семинар - диспут



- Предполагает коллективное обсуждение какой-либо проблемы с целью установления путей её достоверного решения.
- Семинар – диспут проводится в форме диалога между участниками.
- Он предполагает высокую умственную активность, прививает умение вести полемику, защищать свои взгляды, лаконично и ясно излагать свои мысли.

Учебная дискуссия



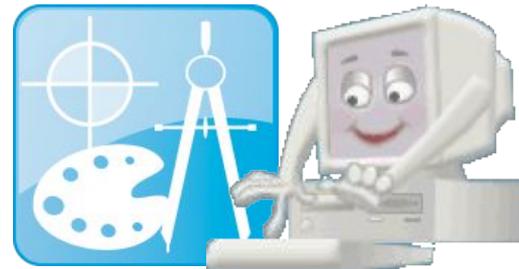
- **Дискуссия** (от лат. discussio — рассмотрение, исследование) — публичное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы.
- **Учебная дискуссия** – один из методов проблемного обучения.
- Она используется при анализе проблемных ситуаций, когда необходимо дать простой и однозначный ответ на вопрос, при этом предполагаются альтернативные ответы.

Мозговой штурм



- **Метод мозгового штурма** (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических.
- Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.
- «Мозговой штурм» позволяет существенно увеличить эффективность генерирования новых идей в учебной группе.

Дидактическая игра



- В процессе дидактической игры обучаемый должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности.
- В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и её развитие.

Дидактическая игра. Этапы.

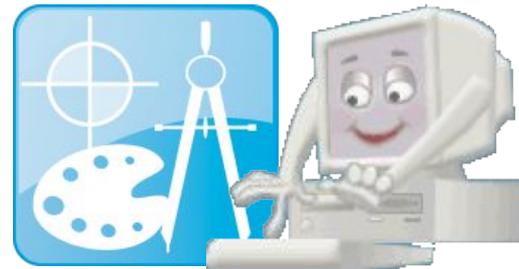
Этапы игры	Формы работы	Содержание игры
Подготовка	Разработка игры	Разработка сценария, плана; общее описание правил игры; содержание инструктажа; подготовка мат.обеспечения.
	Ввод в игру	Постановка проблемы, целей, условий; регламент, правила; распределение ролей; формирование групп; консультация
Проведение	Групповая работа	Работа с источниками; тренинг; «мозговой штурм»
	Межгрупповая дискуссия	Выступления групп; защита результатов; правила дискуссии; работа экспертов.
Анализ обобщение	Групповая работа	Выход из игры; анализ; рефлексия; оценка и самооценка работы; выводы и обобщения; рекомендации

Стажировка



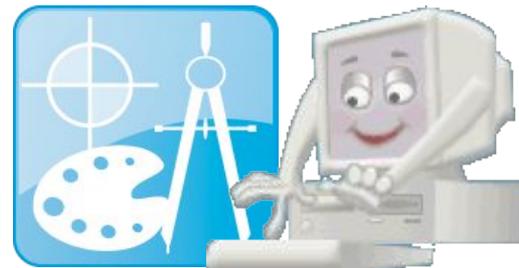
- Стажировка с выполнением должностной роли — форма и метод активного обучения, при котором "моделью" выступает сфера профессиональной деятельности, а имитация затрагивает в основном исполнение роли.
- Главное условие стажировки — выполнение под контролем педагога определенных действий в реальных производственных условиях.
- По способу организации работы обучаемого стажировка с выполнением должностной роли относится к индивидуальным методам обучения.
- Она обеспечивает наиболее полное приближение процесса обучения к производству.

Технологии проектного обучения



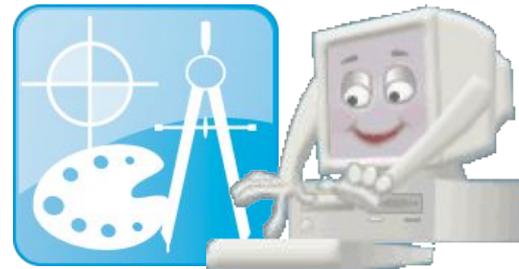
- Технология проектного обучения рассматривается как гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе, ориентированная на творческую самореализацию личности обучаемого путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг.
- Результатом проектной деятельности являются учебные творческие проекты, выполнение которых осуществляется в три этапа.

Технология выполнения проекта



Исследовательский	Поиск проблемы; выбор и обоснование проекта; анализ предстоящей деятельности; выбор конструкции и материалов; разработка конструкторско-технической документации по организации рабочего места
Технологический	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом; соблюдение технологической, трудовой дисциплины, норм охраны труда, экологической и технической безопасности; сборка изделия
Заключительный	Контроль и испытание изделия; экономическое обоснование, маркетинговые исследования; подведение итогов; защита проекта

Технологии проектного обучения



- Технологии проектного обучения способствует созданию педагогических условий для развития креативных способностей и качеств личности учащегося, которые нужны ему для творческой деятельности, независимо от будущей конкретной профессии.
- Учебный творческий проект состоит из пояснительной записки и самого изделия (услуги).

Содержание пояснительной записки



- выбор и обоснование темы проекта, историческая справка по проблеме проекта, генерирование и развитие идей, построение опорных схем размышления;
- описание этапов конструирования объекта;
- выбор материала для объекта, дизайн-анализ;
- технологическая последовательность изготовления изделия, графические материалы;
- подбор инструментов, оборудования и организация рабочего места;
- охрана труда и техника безопасности при выполнении работ;
- экономическое и экологическое обоснование проекта и его реклама;
- использование литературы;
- приложение (эскизы, схемы, технологическая документация).

Компьютерные обучающие технологии



Компьютерные обучающие технологии



- Компьютерные технологии обучения – это процессы сбора, переработки, хранения и передачи информации обучаемому посредством компьютера.

В образовании распространены технологии, в которых компьютер является:



- Средством для представления учебного материала учащимся с целью передачи знаний.
- Средством материальной поддержки учебных процессов как дополнительный источник информации.
- Средством для определения уровня знаний и контроля за усвоением учебного материала;

В образовании распространены технологии, в которых компьютер является:



Продолжение:

- Универсальным тренажёром для приобретения навыков практического применения знаний;
- Средством для проведения учебных экспериментов и деловых игр по предмету изучения.
- Одним из важнейших элементов в будущей профессиональной деятельности обучаемого.

Цели применения компьютерных технологий в профессиональном образовании:



- Развитие личности обучаемого, подготовка к самостоятельной продуктивной профессиональной деятельности.
- Реализация социального заказа, обусловленного потребностями современного общества.
- Интенсификация образовательного процесса.

Источники информации:

1. Литература:

- Симоненко.В.Д. Общая и профессиональная педагогика. Учебное пособие...
М.: Издательский центр «Вентана-Граф». 2005г.



2. Интернет-ресурсы:

- http://ru.wikipedia.org/wiki/Методы_обучения
- <http://www.neudov.net/4students/otvety-po-pedagogii/interaktivnye-texnologii-obucheniya/>
- <http://www.profile-edu.ru/imitacionnye-texnologii-i-priemy-page-5.html>



Спасибо за внимание!

