

**Использование
современных
образовательных
технологий на уроках
ТЕХНОЛОГИИ**

МБОУ Карповская СШ

Касимова В. А.

учитель технологии

Термин

**«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ»,**

**появившийся в 1960-х гг.,
означает построение
педагогического процесса
с гарантированным результатом**

технологии дистанционного обучения и др.

систему инновационной оценки «портфолио»;

здоровьесберегающие технологии

информационно-коммуникационные технологии;

обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);

технологии использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и другие видов обучающих игр

технологии развития «критического мышления»;

развивающее обучение;

проблемное обучение;

разноуровневое обучение;

коллективную систему обучения (КСО);

технологии решения изобретательских задач (ТРИЗ);

исследовательские методы в обучении;

проектные методы обучения;

технологии «дебаты»;

технологии модульного и блочно-модульного обучения

лекционно-семинарско-зачетную систему обучения

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

"Скажи мне, и я забуду.
Покажи мне, - я смогу
запомнить.
Позволь мне это сделать
самому,
и я научусь".
(Конфуций)



Технология проблемно - диалогического обучения



► Проблемное обучение -

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

► Результат проблемного обучения:

Творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.



Технология разноуровневого обучения

- ▶ У учителя появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному, реализуется желание сильных учащихся быстрее и глубже продвигаться в образовании.



Проектные методы обучения

- ▶
- ▶ Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности учащихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению.



Технология проектного обучения

Исходный лозунг основателей системы проектного обучения:
« Всё из жизни, всё для жизни».

Цель проектного обучения: создать условия, при которых учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения); развивают системное мышление.



Технология исследовательской работы

- ▶ Такой подход позволяет перевести ученика из слушателя в активного участника процесса обучения.
- ▶ Исследовательское поведение - один из важнейших источников получения ребенком представлений о мире. Исследовать, открыть, изучить - значит сделать шаг в неизведанное и непознанное.

Лекционно-семинарско-зачетная система

Данная система используется в основном в старшей школе, т.к. это помогает учащимся подготовиться к обучению в ВУЗах. Дает возможность сконцентрировать материал в блоки и преподнести его как единое целое, а контроль проводить по предварительной подготовке учащихся.

Технология обучения в сотрудничестве (Групповые технологии)



Цели:

обеспечение активности учебного процесса,
достижение высокого уровня усвоения содержания

Особенности организации:

- класс на уроке делится на группы для решения конкретных учебных задач,
- каждая группа получает определённое задание и выполняет его сообща под руководством лидера группы или учителя,
- задания в группе выполняются таким способом, который позволяет учитывать и оценивать индивидуальный вклад каждого участника группы,
- состав группы непостоянный, он подбирается с учётом того, чтобы могли реализовываться учебные возможности каждого участника группы, в зависимости от содержания и характера предстоящей работы.

Игровые технологии

Игра – это самая свободная, естественная форма погружения человека в реальную (или воображаемую) действительность с целью её изучения, проявления собственного «Я», творчества, активности, самостоятельности, самореализации.

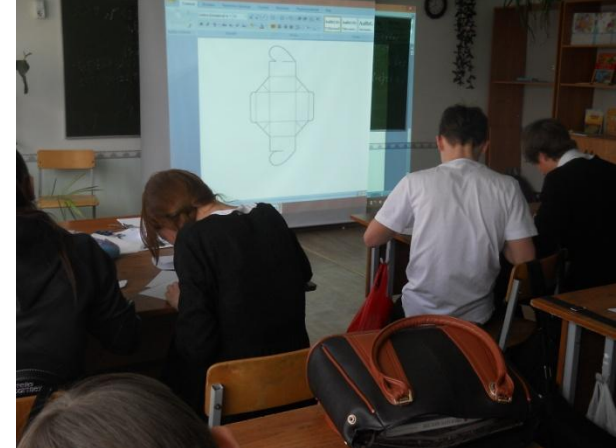
Игра несёт на себе функции:

- ▶ психологические, снимая напряжение и способствуя эмоциональной разрядке;
- ▶ психотерапевтические, помогая ребёнку изменить отношение к себе и к другим, изменить способы общения;
- ▶ технологические, позволяя частично вывести мышление из рациональной сферы в сферу фантазии, преобразующей реальную действительность;
- ▶ дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность включается элемент соревнования, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.





Компьютерные (новые информационные) технологии обучения



Цели:

- ▶ формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей,
- ▶ подготовка личности «информационного общества»,
- ▶ дать ребёнку так много учебного материала, как только он может усвоить,
- ▶ формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

Главная особенность методик компьютерного обучения заключается в том, что компьютерные средства являются интерактивными, они обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ними в диалог.

Компьютерные (новые информационные) технологии обучения

▶ Компьютер используется на всех этапах процесса обучения-

- * при объяснении нового материала,
- * при закреплении знаний,
- * при повторении,
- * при контроле ЗУН.

▶ В функции учителя компьютер представляет:

- * источник учебной информации;
- * наглядное пособие (качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникации);
- * индивидуальное информационное пространство;
- * тренажёр;
- * средство диагностики и контроля.



Уроки-конференции

- ▶ В старших классах очень важны **уроки-конференции**, когда предлагаются вниманию одноклассников самостоятельно подготовленные доклады детей.

Технологии личностно-ориентированного образования

- ▶ В личностно-ориентированном образовании на первое место выходит признание самобытности и уникальности каждого ученика.
- ▶ В основе такого обучения лежит личностно - деятельностный подход, выражающий основной принцип гуманизации образования, и требующий качественно нового взаимодействия между участниками образовательного процесса.



Здоровьесберегающие технологии

- ▶ Здоровьесберегающие технологии те, которые направлены на сохранение здоровья детей.
- ▶ Здоровье - это состояние полного физического, духовного и нравственного благополучия.

Спасибо за внимание!