



# Современные образовательн ые технологии

**Варина Полина Ивановна**  
учитель физики КОГОБУ ВСШ пгт Лесной  
Верхнекаского района  
[varina.polya@yandex.ru](mailto:varina.polya@yandex.ru)

# ФГОС ООО

***«Превратить  
традиционное обучение  
(направленное на  
накопление знаний, умений,  
навыков) в процесс  
развития личности  
ребенка»***





# Образовательная технология –

это общепринятый  
термин, который  
используется для  
обозначения

используемых методов и  
подходов в педагогике, а  
также особенностей их  
реализации

# В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальны:

**ИКТ**

**Технология  
развития  
критического  
мышления**

**Проектная  
технология**

**Технология  
развивающего  
обучения**

**Модульная  
технология**

**Игровые  
технологии**

**Технология  
проблемного  
обучения**

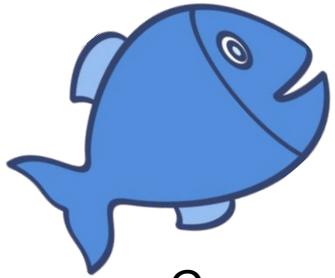
**Здоровье-  
сберегающие  
технологии**

**Технология  
мастерских**

**Кейс –  
технология**

**Технология  
интегрированного  
обучения**

**Традиционн  
ые  
технологии  
(классно-  
урочная  
система)**

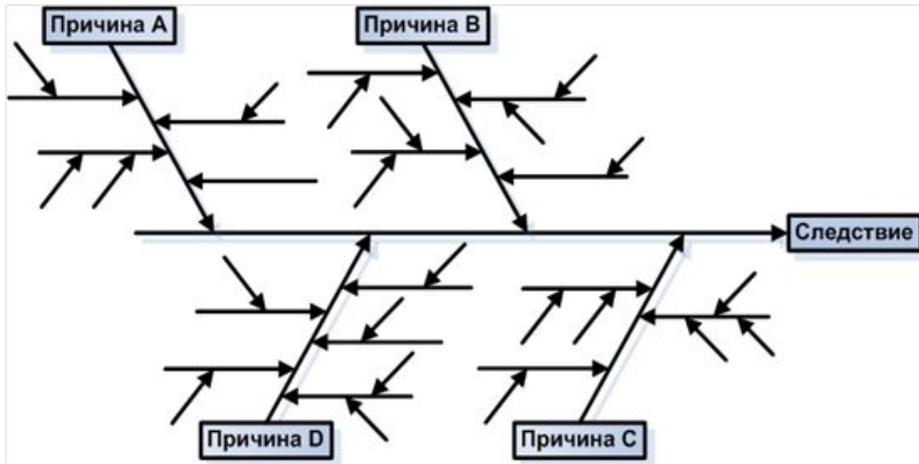


# Метод «Fishbone»

с англ. «Рыбная кость» или «Скелет

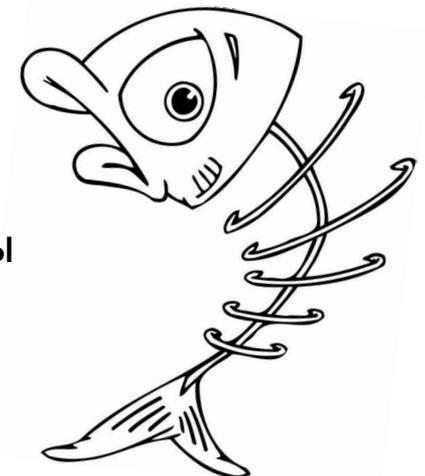
рыбы»

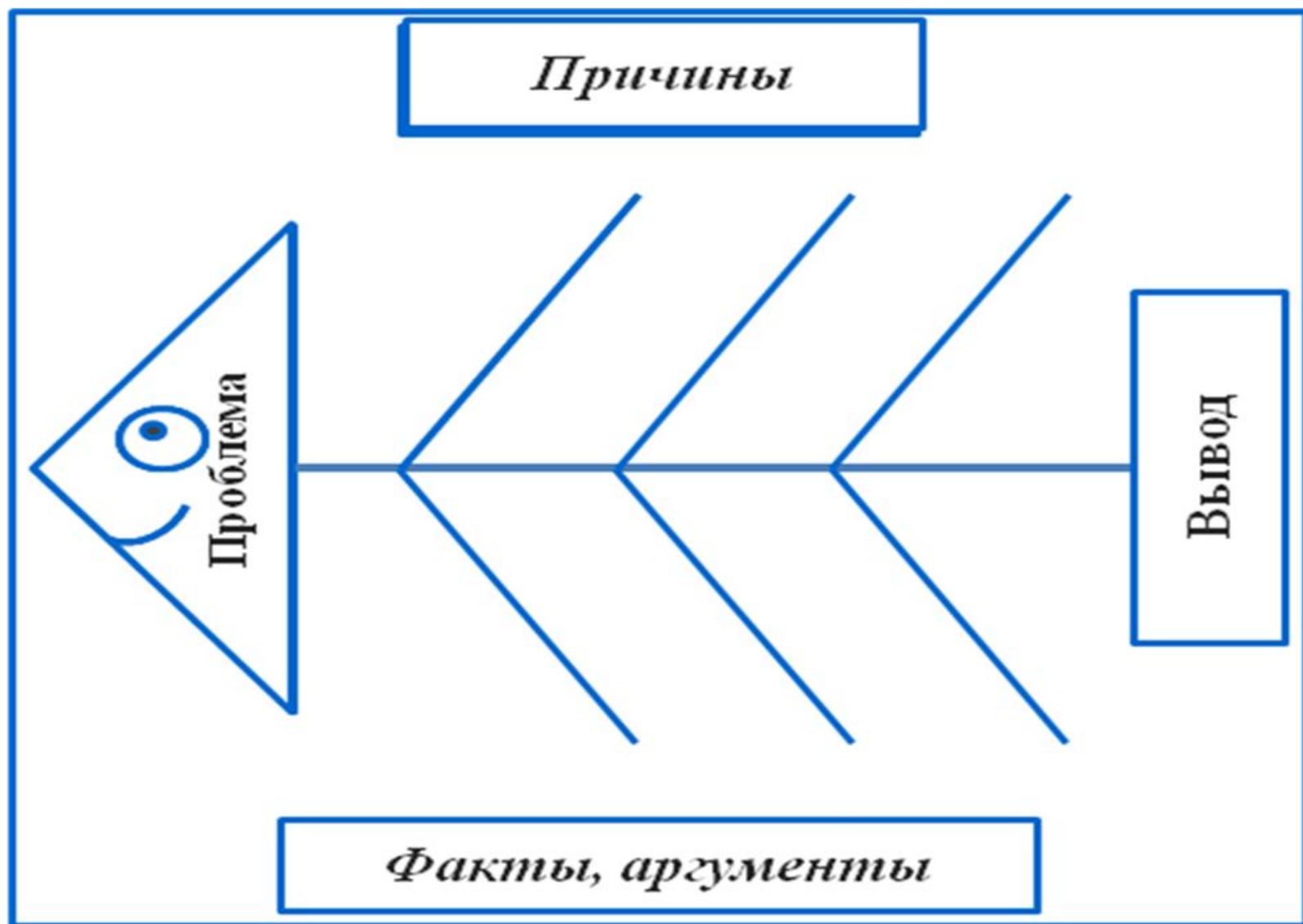
Схемы (диаграммы) «Фишбоун» были придуманы профессором Кауро Ишикава, поэтому часто называются диаграммы Ишикава.



Такой вид диаграмм позволяет проанализировать причины событий более глубоко, поставить цели, показать внутренние связи между разными частями проблемы.

Данная графическая техника помогает структурировать процесс, идентифицировать возможные причины проблемы (отсюда еще одно название – причинные (причинно-следственные) диаграммы (причинные карты)).











# Поиск в сети Интернет



# Метод кейсов

англ. Case method, кейс-метод, кейс-стади, case-study, метод конкретных ситуаций

Метод кейсов – это техника обучения, использующая описание реальных ситуаций.

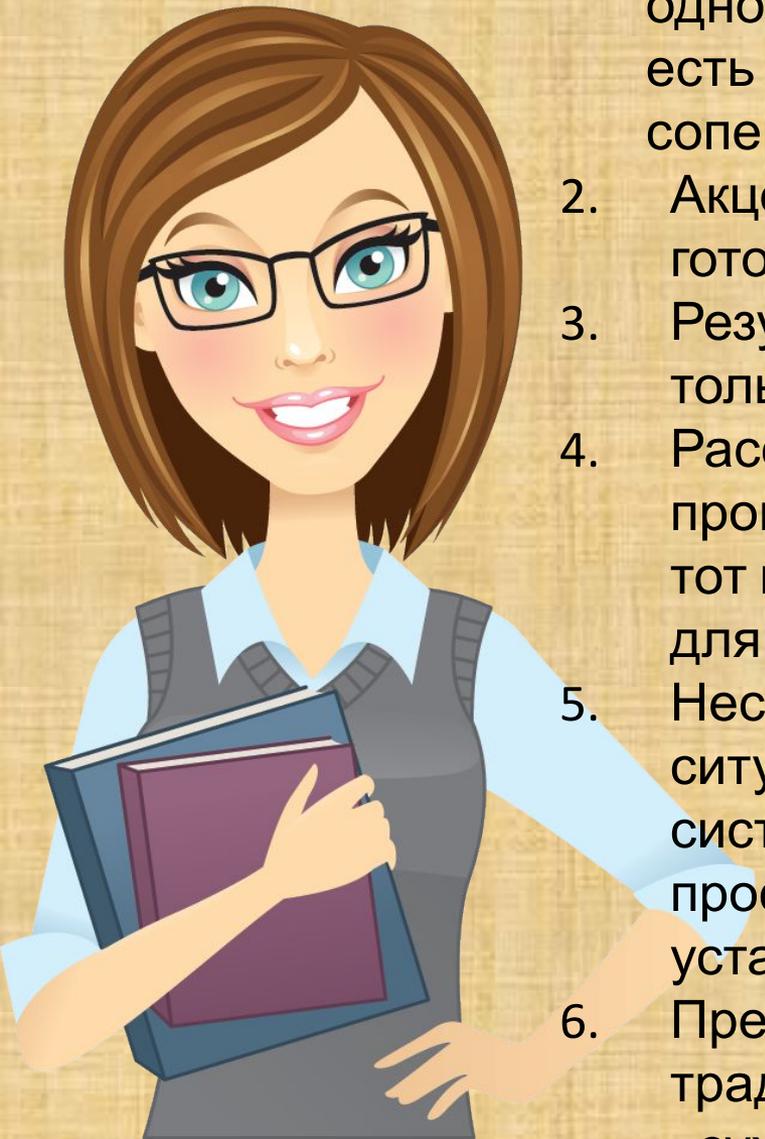
*Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобратся в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале, или же приближены к реальной ситуации*



***Кейс-технологии – это не повторение за учителем, не пересказ параграфа или статьи, не ответ на вопрос преподавателя, это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.***

# Достоинства кейс- метода:

1. Метод предназначен для ситуаций, в которых нет однозначного ответа на поставленный вопрос, а есть несколько ответов, которые могут соперничать по степени истинности.
2. Акцент обучения переносится не на овладение готовым знанием, а на его выработку.
3. Результатом применения метода являются не только знания, но и способы деятельности.
4. Рассматривается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс компетентностей, необходимых для формирования.
5. Несомненным достоинством метода ситуационного анализа является развитие системы ценностей школьников, профессиональных позиций, жизненных установок.
6. Преодолевается классический дефект традиционного обучения, связанный с



# Кейс по теме «Силы трения»

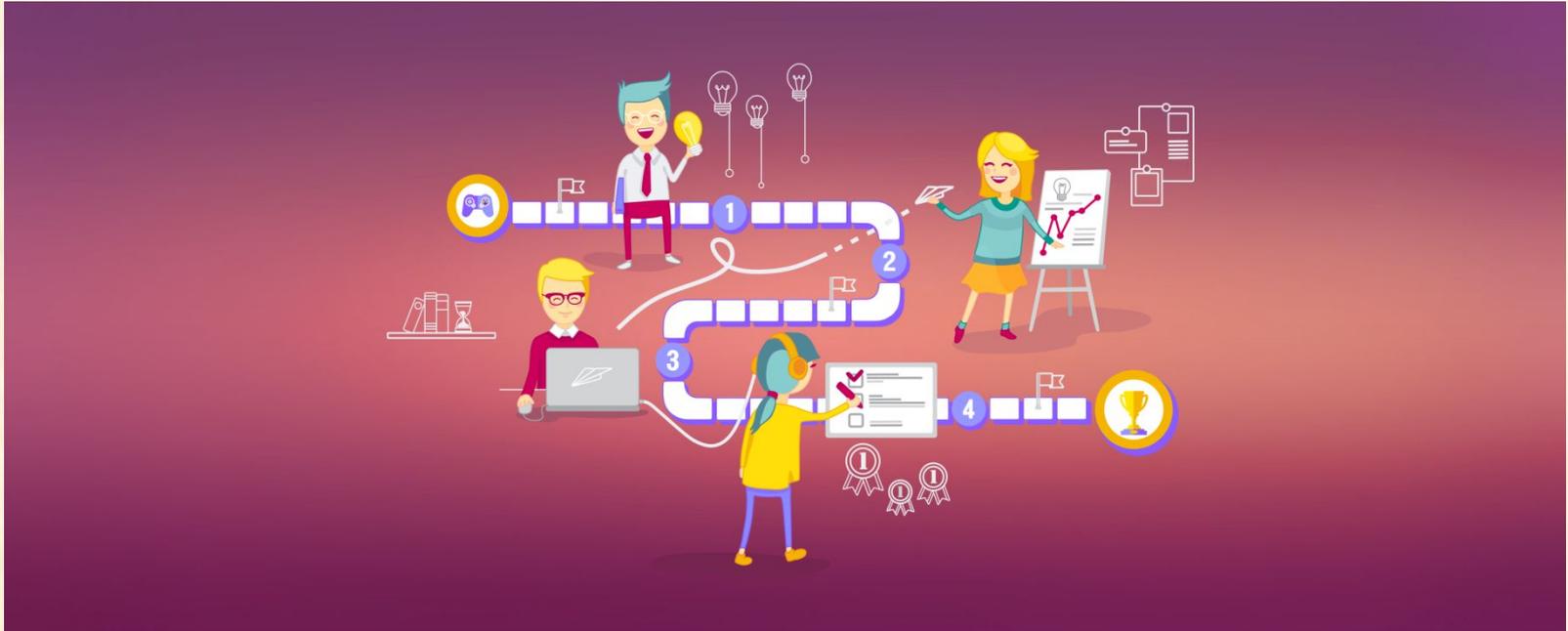
Демонстрируется  
видеофрагмент : «Знак ШИПЫ»



## Вопросы к видеокейсу:

1. Какое событие представлено в видеокейсе?
2. Известно ли вам физическое явление, которое лежит в основе данного события?
3. Почему зимой автомобилисты устанавливают «зимние» шины (шины с шипами)?
4. Почему так важно информировать участников движения о том что у вас на автомобиле установлены «зимние» шины?
5. Возникли ли у вас вопросы по кейсу, на которые вы бы хотели найти ответы?

# Геймификация образования



Технология которая использует подходы, характерные для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, сетевом, прикладном программном обеспечении с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлечённости в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач

# В чём же суть геймификации?

**Цель:** привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний.

**Основной принцип:** постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

## **Основные приемы:**

1. Создание легенды - истории, снабжённой драматическими приёмами, которая сопровождает процесс использования приложения. Это способствует созданию у пользователей ощущения сопричастности, вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей
2. Применение поэтапного изменения и усложнения целей и задач по мере приобретения пользователями новых навыков и компетенций, что обеспечивает развитие эксплуатационных результатов при сохранении пользовательской вовлечённости
3. Обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей приложения и поэтапное погружение пользователя в более тонкие моменты

# Элементы геймификации в обучении:

- дробление информации на "уровни";
- доступ к новому уровню только после прохождения и закрепления предыдущего материала материала;
- визуальное отображение прогресса – медали, баллы, бейджи, графики;
- соревновательный элемент или наоборот, необходимость объединения в команду;
- синтез новых навыков – задания, для выполнения которых нужно использовать сразу несколько более простых умений;
- и т.д.





**Благодар  
ю за  
внимание!  
!!**

**Варина Полина Ивановна**  
учитель физики КОГОБУ ВСШ пгт Лесной Верхнекаского  
района  
[varina.polya@yandex.ru](mailto:varina.polya@yandex.ru)