

ИНСТРУКТИВНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ СОВЕЩАНИЕ

ПО ТЕМЕ: «**НОВЫЕ**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ**

**ТЕХНОЛОГИИ ПРИ**

**ВНЕДРЕНИИ ФГОС»**

## ОТЛИЧИЕ СТАНДАРТОВ 2 И 3 ПОКОЛЕНИЯ

- Ранее в стандарте детально описывалось содержание образования – темы, дидактические единицы.
- В стандартах нового поколения содержание детально и подробно не прописано, зато четко обозначены требования к его результатам:
- по общеобразовательным УД – предметные, метапредметные и личностные;
- По общепрофессиональным УД – не только приобретение знаний, умений и практического опыта, но и освоение компетенций



- В связи с этим задача системы образования – делать все возможное для достижения обозначенных результатов, применять эффективные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся обучающиеся.

# СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Педагогические технологии	Достигаемые результаты
Проблемное обучение	Создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности обучающихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности
Разноуровневое обучение	У педагога появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному, реализуется желание сильных студентов быстрее и глубже продвигаться в образовании. Сильные студенты утверждают в своих способностях, слабые получают возможность испытывать учебный успех, повышается уровень мотивации учения
Проектные методы обучения <b>Метод проектов</b> - это комплексный метод обучения, позволяющий строить учебный процесс исходя из интересов обучающихся, дающий возможность обучающемуся проявить самостоятельность в планировании, организации и контроле своей учебно-познавательной деятельности, результатом которой является создание какого-либо продукта или явления	Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности обучающихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению. принято выделять <b>семь основных этапов работы над проектом</b> : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Организационный;</li><li>2. Выбор и обсуждение главной идеи, целей и задач будущего проекта;</li><li>3. Обсуждение методических аспектов и организация работы обучающихся;</li><li>4. Структурирование проекта с выделением подзадач для определенных групп учащихся, подбор необходимых материалов;</li><li>5. Работа над проектом;</li><li>6. Подведение итогов, оформление результатов;</li><li>7. Презентация проекта.</li></ol>

<p><b>Исследовательские методы в обучении</b></p>	<p>Основная идея исследовательского метода обучения заключается в использовании научного подхода к решению той или иной учебной задачи. Работа обучающихся в этом случае строится по логике проведения классического научного исследования, с использованием всех методов и приемов научного исследования, характерных для деятельности ученых.</p> <p>Дает возможность обучающимся самостоятельно пополнять свои знания, глубоко вникать в изучаемую проблему и предполагать пути ее решения, что важно при формировании мировоззрения. Это важно для определения индивидуальной траектории развития каждого студента.</p>
<p>Лекционно-семинарско-зачетная система</p>	<p>Данная система используется в основном в старшей школе и профобразовании, т.к. это помогает подготовиться к обучению в ВУЗах. Дает возможность сконцентрировать материал в блоки и преподносить его как единое целое, а контроль проводить по предварительной подготовке обучающихся. <b>Малоэффективна</b> с точки зрения современных требований к позиции педагога и обучающегося.</p>
<p>Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр</p>	<p>Расширение кругозора, развитие познавательной деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков.</p> <p>В отличие от игры вообще педагогические игры обладают существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно-познавательной направленностью.</p> <p>Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность обучающихся. выделяют следующие <b>виды педагогических игр</b>: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и т.д.</p>

<b>Информационно-коммуникационные технологии</b>	<b>Изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в ИНТЕРНЕТ, использование электронных образовательных ресурсов, электронных презентаций, в т.ч. Подготовленных самим педагогом.</b>
Здоровьесберегающие технологии	Использование данных технологий позволяют равномерно во время урока распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении.
Систему инновационной оценки «портфолио»	Формирование персонифицированного учета достижений студента как инструмента педагогической поддержки социального самоопределения, определения траектории индивидуального развития личности.


## Технология модульного обучения

способ организации учебного процесса на основе блочно-модульного представления учебной информации.



**Цель** - содействие развитию самостоятельности учащихся, их умению работать с учетом индивидуальных способов проработки учебного материала.

1. Позволяет реализовать возможность продвижения каждого ученика в процессе обучения со скоростью, определяемой его личными способностями.
2. Формирует потребность и умение активно воспринимать, усваивать и передавать информацию.
3. Обеспечивает высокую интенсивность обучения.
4. Повышает интеллектуальный уровень и культуру, формирует навыки социального и делового общения.
5. Улучшает здоровье школьников.



## **Технологии модульного обучения**

**Модульное обучение предполагает жесткое структурирование учебной информации, содержания обучения и организацию работы учащихся с полными, логически завершенными учебными блоками (модулями). Модуль совпадает с темой учебной дисциплины. Однако, в отличие от темы- в модуле, все измеряется, все оценивается: задание, работа, посещение занятий, стартовый, промежуточный и итоговый уровень обучающихся.**

**В модуле четко определены цели обучения, задачи и уровни изучения данного модуля, названы навыки и умения. В модульном обучении все заранее запрограммировано: не только последовательность изучения учебного материала, но и уровень его усвоения и контроль качества усвоения.**



<p><b>Обучение в сотрудничестве</b> - это совместное (поделенное, распределенное) расследование, в результате которого обучающиеся работают вместе, коллективно конструируя, продуцируя новые знания, а не открывая объективные реалии, потребляя знания в уже готовом виде.</p>	<p>. Ее авторы объединили в едином процессе три идеи: <b>обучение в коллективе, взаимооценку, обучение в малых группах.</b> При этом четко видно две процессуальные стороны обучения в сотрудничестве: <b>общение обучающихся друг с другом в составе учебного коллектива; собственно процесс обучения.</b></p>
<p><b>Технологии кооперативного обучения</b> <b>Кооперативное обучение</b> - это технология обучения в малых группах</p>	<p>Члены большой группы разделяются на несколько малых групп и действуют по инструкции, специально разработанной для них преподавателем. Каждый из обучающихся работает над своим заданием, своей частью материала до полного понимания изучаемого вопроса и завершения работы над ним. Затем обучающиеся обмениваются находками таким образом, что работа каждого является очень важной и существенной для работы всех остальных, поскольку без нее задание не будет считаться выполненным.</p>
<p><b>Метод "мозгового штурма"</b></p>	<p><b>Мозговой штурм</b>" как метод выработки большого количества идей за короткий промежуток времени наиболее эффективен при коллективном поиске решения проблем в группе, состоящей не более чем из двенадцати человек. Каждый член группы предлагает, как минимум, одну идею по решению проблемы. Идеи не подлежат оценке, дискуссии или критике. Оптимальная продолжительность мозгового штурма около 30 минут. После окончания "мозгового штурма" участники группы под руководством своего лидера собираются и обсуждают выдвинутые идеи, отбирая из их числа наиболее рациональные с точки зрения большинства участников. Если при этом присутствует автор идеи, он имеет возможность пояснить свою мысль.</p>

## Методы обучения в контексте ФГОС.

Методы обучения — это способы совместной деятельности педагога и обучающихся, направленные на достижение ими образовательных целей.

**«Умеет учить тот, кто учит интересно»**

**«Плохой учитель преподносит истину, хороший учит её находить» А.Дистервег**

*«Скажи мне и я забуду,  
Покажи мне – я смогу  
запомнить,*

*Позволь мне это сделать  
самому, и это станет моим  
навсегда»*

*Древняя мудрость*

- Методы обучения можно подразделить на три обобщенные группы:

1. Пассивные методы.

- 2. Активные методы.

- 3. Интерактивные методы

## Пассивные методы обучения

Пассивный метод – это форма взаимодействия обучающихся и педагога, в которой педагог является основным действующим лицом и управляющим ходом урока, а обучающиеся выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам педагога.

- Связь педагога с обучающимися в пассивных уроках осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. С точки зрения современных педагогических технологий и эффективности усвоения обучающимися учебного материала пассивный метод считается самым **неэффективным**, но, несмотря на это, он имеет и некоторые плюсы.
- Это относительно легкая подготовка к уроку со стороны преподавателя и возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках урока. Лекция - самый распространенный вид пассивного урока.

## Активные методы обучения

Активный метод – это форма взаимодействия обучающихся и педагога, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе урока и обучающиеся здесь не пассивные слушатели, а активные участники урока.

- Если в пассивном уроке основным действующим лицом и менеджером урока был педагог, то здесь педагог и обучающиеся находятся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль.

## Интерактивные методы обучения

### Интерактивный метод .

Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов.

- В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности обучающихся в процессе обучения

# Вывод:

- **Активные методы обучения** — это такие методы обучения, при которых деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер.

К активным методам обучения относят **дидактические игры, анализ конкретных ситуаций, решение проблемных задач, обучение по алгоритму, мозговую атаку, операции с понятиями и др.**

При использовании активных методов обучения меняется роль студента – из послушного запоминающего устройства он превращается в активного участника образовательного процесса. Эта новая роль и свойственные ей характеристики позволяют на деле формировать активную личность, обладающую всеми необходимыми навыками качествами современного успешного человека.

- **Спасибо за внимание**