

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Выпускная аттестационная работа

Тема: ***“Использование технологии педагогических мастерских на уроках информатики”***



Выполнена: Кузнецовой Л. Л.
Научный руководитель: Пегасова Н. А.
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры ИиМОИ

Иркутск 2011 г.



Актуальность

Концепции модернизации российского образования определяет цели общего образования на современном этапе, в которых подчёркивается, что «общеобразовательная школа должна формировать целостную систему универсальных знаний, умений и навыков, а также самостоятельную деятельность и личную ответственность обучающихся».

Поиски ответов не только на вопросы "чему учить?", "зачем учить?", "как учить?", но и на вопрос "как учить результативно?" актуальны в связи с происходящими в настоящее время изменениями в общественной жизни, требующими развития новых способов образования, новых педагогических технологий, имеющих дело с формированием у обучающихся универсального умения ставить и решать задачи для разрешения возникающих в жизни проблем — профессиональной деятельности и самоопределения.



Цель работы – разработка занятий по информатике с использованием технологии педагогических мастерских

Объект исследования – педагогические технологии.

Предмет исследования – технология педагогических мастерских.

Гипотеза исследования – изучение методики педагогических мастерских при разработке комплекса занятий, по информатике способствующей повышению уровня мотивации к получению знаний и умений в процессе обучения.



Задачи:

1. Изучить литературу по педагогическим технологиям.
2. Изучить технологию педагогических мастерских.
3. Разработать комплект занятий с использованием технологии педагогических мастерских.
4. Провести апробацию результатов использования педагогических мастерских.



Новизна дипломной работы

заключается в следующем:

- выявлено, что использование технологии педагогических мастерских в преподавании информатики содействует успешности в обучении, развитию личностных качеств и познавательного интереса школьников;
- разработаны занятия по информатике с применением технологии педагогических мастерских, направленные на углубленное получение знаний и умений школьников.

Практическая значимость

исследования состоит в том, что разработанный комплекс занятий по информатике может быть использован учителями информатики.



Содержание

Введение

Глава 1. Педагогические технологии в образовании

1.1 Понятие технологии

1.2 Историческое начало педагогической технологии

1.3 Основы педагогических технологий

1.4 Классификация педагогических технологий

1.5 Современные педагогические технологии

1.6 Технология педагогических мастерских

Глава 2 Использование технологии педагогических мастерских в преподавании информатики

2.1 Примеры разработок педагогических мастерских

2.2 Мониторинг применения технологии педагогических мастерских

Заключение

Литература

Приложение 1

Приложение 2



Технология педагогических мастерских

Мастерская педагогическая - это такая **форма обучения** детей и взрослых, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем **самостоятельного** или **коллективного** **открытия**.

Основой открытия в любой сфере знаний, включая самопознание, в мастерской является **творческая деятельность каждого** и осознание закономерностей этой деятельности.



Особенности

Деятельность участников мастерской имитирует метод «проб и ошибок», но реализуется по строгим правилам мастерской.

Внутри же установленных рамок всем участникам предоставляется право свободного выбора что создает условия, необходимые для творчества

Мастерская является реализацией идеи диалога во всех его аспектах



Результатом работы

в мастерской становится не только реальное знание или умение, важен сам процесс постижения истины и создание творческого продукта.

Важнейшие качества процесса

- сотрудничество и сотворчество - явления самоценные.
- ощущение свободы творчества и полноценной жизни, которое переживают и запоминают ее участники.



Принципиальное отличие, от исследовательских и проблемных методов обучения заключается, в двух особенностях мастерской:

- **проблемное обучение** в основном опирается на логические противоречия и связи, а творческий процесс в мастерской основан на чередовании бессознательного или **осознанного** не до конца творчества и последующего его **осознания**;

- **проблема и направление** исследования в урочной системе, как правило, определяются **учителем**, а в системе мастерских все проблемы выдвигаются **учащимися**. Степень неопределенности в заданиях мастерской принципиально более значительная, чем в других методах работы.



История возникновения

- Идеи свободного воспитания Л.Н. Толстого.
- Практическая деятельность С.А.Рачинского.
- Исследования Л.С. Выготского.
- Теоретическое наследие А.С. Макаренко.
- Основы философского учения Ж.Ж. Руссо.



Принципы и правила ведения мастерской

Ценностно-смысловое равенство всех участников, включая мастера - руководителя мастерской.

Право каждого на ошибку: самостоятельное преодоление ошибки путь к истине.

Безоценочная деятельность, отсутствие критических замечаний в адрес любого участника мастерской создают условия эмоционального комфорта и творческой раскованности, реализуя принципы «педагогики успеха». Оценка заменяется самооценкой и самокоррекцией.



Принципы и правила ведения мастерской

Предоставление свободы в рамках принятых правил реализуется:

во-первых, в праве выбора на разных этапах мастерской (обеспечивается руководителем);

во-вторых, в праве не участвовать на этапе «предъявления продукта»;

в-третьих, - в праве действовать по своему усмотрению, без дополнительных разъяснений руководителя.



Принципы и правила ведения мастерской

Значительный **элемент неопределенности**, неясности, даже загадочности в заданиях.

Диалоговость, как главный принцип взаимодействия, сотрудничества и сотворчества.

Организация и перестройка реального пространства, в котором происходит мастерская, в зависимости от задачи каждого этапа.



Решительное ограничение участия, практической деятельности мастера, руководителя как авторитета на всех этапах мастерской. Задача его состоит, скорее, в некоторой фиксации достигнутого участниками.

Разрыв - психологическое состояние участника мастерской, при котором ему внезапно открывается новое видение предмета, закона, явления, образа, отношения. Путем «озарения» он приходит к качественно новому повороту истины.

Если на обычном уроке ученик приводится учителем к новому логично, постепенно, многоступенчато и доказательно, то в мастерской самостоятельный вывод, обобщение, закономерность или новый образ появляются чаще всего как прозрение. Происходит разрыв между старым и новым знанием.



«Разрыв» - необходимый и важнейший элемент мастерской, ее ядро.

Главный «разрыв» заранее планируется руководителем мастерской.

Технология создания условий для разрыва состоит в подборе парадоксального содержания, предлагаемого участникам мастерской для осмысления.

Если участник занятия не переживает ни одного «разрыва», для него мастерская не состоялась.



Рефлексия

«В психологии различают два типа рефлексивных процессов: авторефлексию, то есть осознание собственных мыслей, чувств, поступков (я осознаю, что я думаю о чем-то), и рефлексию как отражение того, о чем думает другой человек (или группа людей)...» .

В педагогической мастерской постоянно действуют оба типа рефлексии.



Типы мастерских

Разделены в зависимости от состава участников; целей и способов деятельности; временной продолжительности процесса.

По составу участников мастерские подразделяются на занятия только для **учащихся**; только для **педагогов**; мастерские, которые могут быть (при известной коррекции) проведены и **со взрослыми, и с детьми**.

Главное различие заключается в том, что мастерские для **взрослых** подчинены **законам андрагогики** - науки об обучении взрослых, и, следовательно, главное внимание в них уделяется изначально сообщаемым целям и задачам.

В случае необходимости в мастерскую для взрослых включается игровой элемент: например, предлагается представить себя в позиции школьника, родителя, директора и т.п.



По целям и способам деятельности

выделяются:

- мастерские творческого письма;
- мастерские построения знаний;
- мастерские по самопознанию;
- мастерские отношений и ценностных ориентации - и ряд других.

Большую роль в создании творческого процесса в мастерской играет побуждение к ассоциативному мышлению.

Ассоциации - это «спонтанное соединение идей, восприятий, образов, фантазий, сообразно определенным личным и психологическим темам, мотивам, сходствам, противоположностям или причинным связям.

Первый этап



Индуктор. Первое задание в мастерской, мотивирующее дальнейшую деятельность участников.

Есть два необходимых условия такого задания.

Во-первых, оно должно актуализировать личный опыт каждого, связанный так или иначе (иногда парадоксально) со смыслом дальнейшей деятельности.

Во-вторых, задание должно предоставить известный выбор участнику, что создает интерес, внимание, некоторое бессознательное недоумение, а иногда раздражение...

Это психологически готовит к дальнейшему движению творческой мысли.



Создание творческого продукта, индивидуально или в групповом взаимодействии.

Обычно основано на деконструкции и реконструкции.

Деконструкция - разрушение, разъединение, рассогласование избранных для работы материалов.

Реконструкция позволяет из полученных разрозненных частей, единиц создать целое новое явление, представление, знание, которое необходимо предъявить группе или всем участникам мастерской.



«Социализация», то есть предъявление созданного продукта всем участникам (афиширование и чтение текстов, выставка рисунков и т.п.), соединение индивидуальных результатов, коллективная работа.

Социализация позволяет понять направление, способы деятельности других участников, соотнести результаты, оценить идеи и гипотезы.

Промежуточная рефлексия и самокоррекция деятельности.

Формирование информационного запроса (выстраивание новых проблем)



Второй этап

Обращение к новой информации и ее обработка.

Корректировка творческого продукта или создание нового варианта версии, гипотезы и т.п. Групповая или индивидуальная работа.

Социализация.

Общая рефлексия и выход на новую систему проблем. Возможны иные варианты алгоритма работы при соблюдении общих принципов и правил ведения мастерской.

Мастерская, так же как и урок, предполагает изучение новой информации, но в отличие от урока, новая информация предъявляется в мастерской по мере поступления запроса на нее от самих участников в тот момент, когда возникает информационное «голодание».



По временной продолжительности мастерские разделяются на:

- **«одноактные»** (от одного часа до 3-4 учебных часов подряд);
- мастерские **длительного действия**, когда работа прерывиста, может продолжаться неделю (метод «погружения») или даже в течение нескольких месяцев.

Рекомендации по внедрению

Самое главное в технологии мастерских – не сообщить информацию учащимся, а передать способы работы естественно – научного исследования.

Чёткое планирование и организация оказывают решающее влияние на качество получаемых результатов

Предлагаемый материал обязательно должен быть соотнесён с возможностями его усвоения всеми учащимися

Максимально подробно изложить модель нововведения, за счёт которой ожидается получить определённую эффективность учебно-воспитательного процесса

Заранее продумать возможность возврата к традиционному обучению

Пределно точно смоделировать действительную ситуацию

Мастерская **“Человечки”**

*История, в которой великий сыщик
разгадает тайну забавных
рисунков, а мы узнаем...*












I	
L	
S	
I (конец слова, нужен флажок)	

Таблица с именем "Илси" - часть таблицы соответствий.

Самый опасный бандит Чикаго Аб Слени, посылавший записки с пляшущими человечками, **кодировал** информацию.

Кодирование - это процесс представления информации в определенной форме (например, запись букв, произнесение слов, рисование).

Зачем люди кодируют информацию?

-  Чтобы скрыть ее от других (все случаи шифров и тайнописи);
-  Чтобы записать информацию короче. Самый простой пример - аббревиатуры. Что такое ООН? Организация Объединенных Наций. А что такое МОУ СОШ №10?
-  Чтобы ее удобнее было обрабатывать и передавать.

Рисую человечков и составляя аббревиатуры, человек должен руководствоваться специальными правилами отображения информации - **правилами кодирования**.



Знаки, используемые для кодирования (например, все те же человечки), называются **алфавитом**. Знаки, входящие в алфавит могут, быть знакомыми нам буквами, цифрами, символами (например, нотами), более сложными изображениями (дорожными знаками) и т.д.

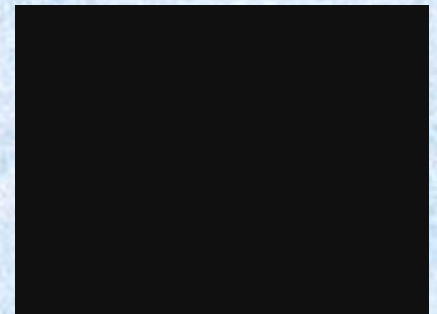
Процесс кодирования мы можем определить и как **процесс преобразования** одного алфавита (набора знаков) в другой.

Чтобы правильно закодировать информацию, нам необходимо составить **таблицу соответствий**. В ней каждому знаку одной знаковой системы (например, русского алфавита) сопоставляется знак какой-то другой знаковой системы (например, алфавита пляшущих человечков).

- Любая информация может быть представлена в разных формах с помощью разных знаковых систем;
- Процесс представления информации в определенной форме называется кодированием. В более узком смысле кодирование - процесс преобразования одного набора знаков в другой набор знаков;
- Код - это специальное правило отображения информации, которым руководствуются при кодировании;
- Алфавит - это знаки, используемые для кодирования;
- Таблица соответствий - таблица, в которой каждому знаку одной знаковой системы сопоставляется знак какой-то другой знаковой системы;
- Декодирование - процесс обратный кодированию.

Мастерская
***“Искусство понимать
других”***

**«Приветливость — золотой ключ, который
открывает железные замки людских сердец»**



Мониторинг применения технологии педагогических мастерских

Вот уже несколько лет я использую методику педагогических мастерских. Это даёт, несомненно положительные результаты. Среди учащихся десятых классов был проведен мониторинг на тему: «Повышение мотивации к дальнейшему обучению информатики, путём применения новой технологии преподавания предмета». Первое анкетирование на тему «Что для меня Информатика?» я провела до ознакомления с разделом Информация, а второе – после изучения данной темы.

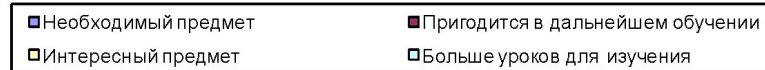
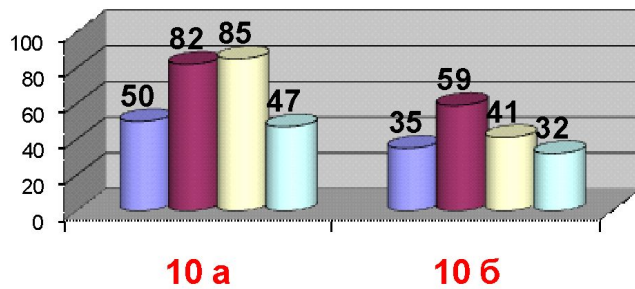
Для изучения темы «Двоичное кодирование текстовой информации» в 10 «А» классе я применила вышеописанную методику, а в 10 «Б» классе изучали тему как обычно, т. е. я объясняла - учащиеся слушали и записывали ключевые моменты.

Итоги мониторинга учащихся 10 «А» класса намного выше, чем у учащихся 10 «Б» класса.

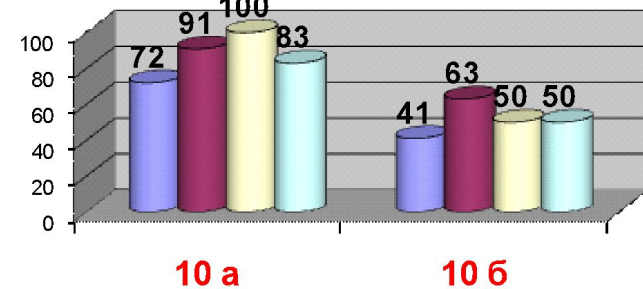
Входящее анкетирование

Итоговое анкетирование

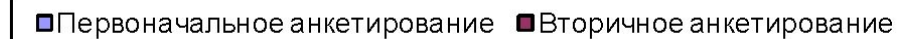
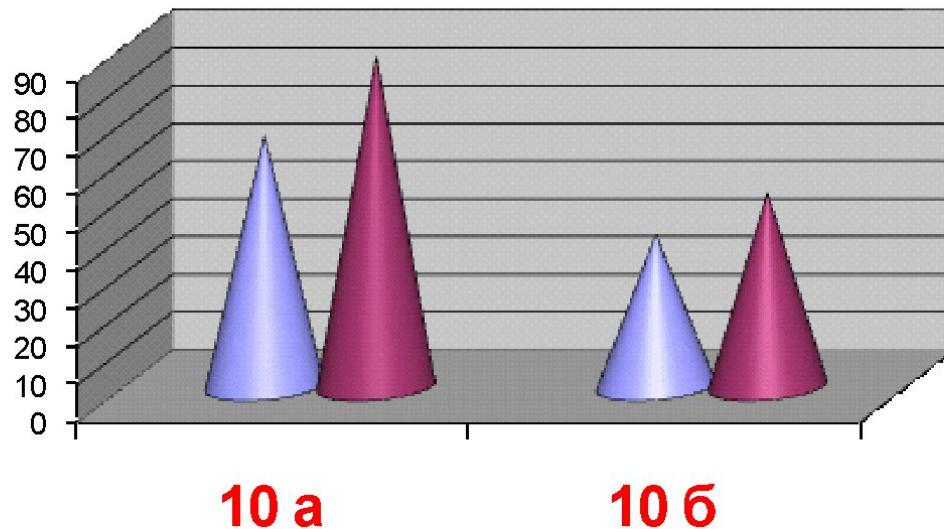
Отношение к изучению предмета ОИВТ



Отношение к предмету ОИВТ



Сравнительная диаграмма



Заключение

В результате выполнения Выпускной аттестационной работы по теме:

“Использование технологии педагогических мастерских на уроках информатики”, выполнены следующие задачи: изучена литература по педагогическим технологиям, так же изучена технология педагогических мастерских, разработан комплект занятий с использованием технологии педагогических мастерских, провести апробация результатов использования педагогических.

Таким образом, все задачи решены, цель квалификационной работы достигнута.

Педагогическая мастерская, как альтернативная технология актуальна для современной школы, являясь одним из инновационных направлений в современной методике, которому в последнее время уделяется всё большее внимание. Данная технология модернизирует не только содержательную сторону предмета, но и позволяет разнообразить формы и методы работы с учащимися на уроке. Педагогическая мастерская всегда ориентирована на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую либо коллективную.

Главная задача педагога при подготовке и проведении педагогической мастерской это, прежде всего - методически грамотно выстроить коллективную работу. И тогда, благодаря умелым действиям мастера в результате появится творческий продукт: реконструкция, позволяющая из полученных разрозненных частей.