

Современные образовательные технологии в деятельности преподавателя



Отличительные черты педагогических технологий:

1. Управляемость процесса обучения.
2. Диагностичность поставленных целей, т.е. наличие инструментария, позволяющего определить, достигнута ли педагогическая цель.
3. Чёткость в определении набора приёмов, операций, последовательности действий педагога и обучаемых, ведущих их к достижению педагогических целей.
4. Воспроизводимость.

В условиях реализации ФГОС **наиболее актуальны технологии:**

- Информационно – коммуникационная технология.
- Технология развития критического мышления.
- Проектная технология.
- Здоровьесберегающие технологии.
- Технология проблемного обучения.
- Игровые технологии.
- Технология модульного обучения
- Технология мастерских.
- Кейс – технология.
- Технология интегрированного обучения.
- Технология обучения в сотрудничестве.
- Технологии уровневой дифференциации.
- Групповые технологии.

Гибкие надпрофессиональные навыки:

- критическое мышление,
- креативность,
- коммуникация,
- кооперация.

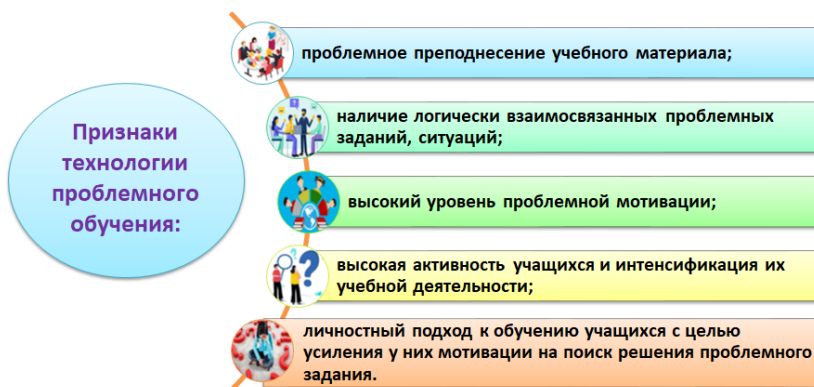
Концепция 4К

Основные характеристики современных образовательных технологий:

- диалогичность, деятельностный, творческий характер,
- направленность на поддержку индивидуального развития обучающегося,
- предоставление обучающемуся пространства свободы для принятия самостоятельных решений, выбора содержания и способов учения и поведения.

Технология проблемного обучения

Принцип проблемного обучения — проблемность преподнесения материала.
Методом проблемного обучения является **проблемная задача (задание) или ситуация**, требующая актуализации универсальных (общеучебных) умений, знаний.
Проблемные ситуации могут создаваться на всех этапах процесса обучения: при **объяснении, закреплении, контроле.**



Цифровые технологии

Цифровые инструменты учебной работы включают:

- общепользовательские (офисные инструменты, средства работы с Интернетом, общедоступные средства поиска информации, базы данных...);
- учебные компьютерные симуляторы и тренажеры;
- виртуальные лаборатории;
- обучающие, дидактические игры;
- специализированные цифровые среды/инструменты.

Цифровые облачные инструменты

- Сервисы создания тестов, кроссвордов, викторин
- Сервисы создания презентаций, опросов
- Сервисы создания интерактивных рабочих листов
- Сервисы создания Облака слов
- Сервисы создания Куар-кода
- Конструкторы обучающего видео;
- Конструкторы для создания ученических проектов

Игровые технологии

Геймификация - один из ключевых трендов в информационных технологиях для образовательных учреждений

Геймификация – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.

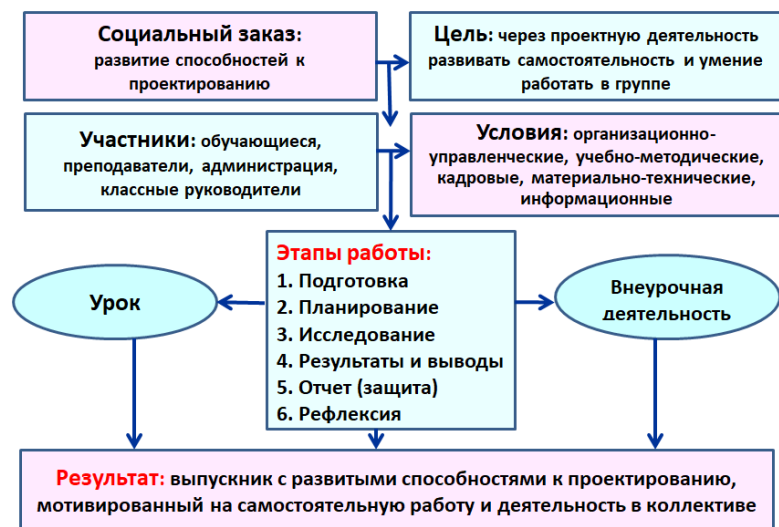
Способы геймификации обучения

- Веселите.
- Награждайте.
- Материализуйте идеи.
- Планируйте уровни сложности.
- Поощряйте практику.
- Поощряйте самостоятельность.
- Ролевые игры.
- Соперничество.
- Ситуативное обучение.

Проектная технология

Проектная технология (метод проектов) – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Структурно-логическая схема организации проектной деятельности



Формы организации учебно-исследовательской деятельности на урочных занятиях:

- урок – исследование, урок – лаборатория, урок–защита исследовательских проектов, урок – творческий отчет, урок открытых мыслей;
- учебный эксперимент;
- задания проблемного, исследовательского характера;
- мини-проекты;
- домашнее задание исследовательского характера.

Алгоритм работы над проектом

Содержание работы	Деятельность учеников	Деятельность учителя
Этап 1. Подготовка (погружение в проект)		
Определить тему и цели проекта. Подобрать рабочую группу (если это групповой проект)	Обсуждают тему проекта с учителем и получают при необходимости дополнительную информацию. Определяют цели проекта	Знакомит со смыслом проектного подхода и мотивирует учащихся. Помогает в определении цели проекта. Наблюдает за работой учеников
Этап 2. Планирование		
Определить источники необходимой информации. Определить способы сбора и анализа информации. Определить форму проекта. Установить критерии оценки результатов проекта. Распределить обязанности между членами рабочей группы	Формируют задачи проекта. Вырабатывают план действий. Выбирают и обосновывают критерии успеха проектной деятельности	Предлагает идеи, высказывает предложения. Наблюдает за работой учащихся
Этап 3. Исследование		
Отобрать информацию (основные инструменты: интервью, опросы, наблюдения, эксперименты). Выявить и обсудить альтернативы, возникшие в ходе проекта. Выбрать оптимальный вариант хода проекта. Выполнить поэтапно задачи проекта	Поэтапно выполняют задачи проекта	Наблюдает, советует, косвенно руководит деятельностью учащихся
Этап 4. Выводы		
Проанализировать информацию для проекта. Сформулировать выводы	Работают над проектом, анализируя информацию. Оформляют проект	Наблюдает, советует, косвенно руководит деятельностью учеников
Этап 5. Представление (защита) проекта и оценка его результатов		
Подготовить отчет о ходе выполнения проекта с объяснением полученных результатов (возможные формы отчета: устный отчет, устный отчет с демонстрацией материалов, письменный отчет). Проанализировать выполнение проекта, достигнутые результаты (успехов и неудач) и причины этого	Представляют проект, участвуют в его коллективном анализе и оценке	Учитель организует экспертизу. Оценивает свою деятельность по педагогическому руководству деятельностью детей, учитывает их оценки

Продукт проекта – результат выполнения проектной работы.

Примеры продуктов проекта:

- электронные – web-сайт, электронная газета, брошюра, электронный номер журнала...
- печатные – сценарий мероприятия, статья, альбом, буклет...
- творческие – видеофильм, документальный фильм, мультфильм, видеоклип, буктрейлер;
- аналитические – реконструкция событий, обработка архивов и мемуаров, научный доклад;
- систематизирующие – схемы, чертежи, план карты, тематический атлас.

Технология развития критического мышления (ТРКМ)

В технологии развития критического мышления синтезированы идеи и методы технологий коллективных и групповых способов обучения, сотрудничества, развивающего обучения.

Это подход, являющийся способом «разукрасить» урок, доставить ученикам удовольствие от использования игровых приемов, групповых форм работы, частой смены деятельности.

Цель ТРКМ - развитие мыслительных навыков обучающихся: умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, анализировать различные стороны явлений.

Восприятие информации происходит в три этапа, что соответствует таким стадиям урока:

- *подготовительный* – стадия вызова;
- *восприятие нового* – стадия осмысления (или стадия реализации смысла);
- *присвоение информации* – стадия рефлексии.

Стадия	Функции
Вызов	- Мотивационная (побуждение к работе с новой информацией, стимулирование интереса к новой теме). - Информационная (вызов на «поверхность» имеющихся знаний по теме). - Коммуникационная (бесконфликтный обмен мнениями).
Осмысление содержания	- Информационная (получение новой информации по теме). - Систематизационная (классификация полученной информации). - Мотивационная (сохранения интереса к изучаемой теме).
Рефлексия	- Коммуникационная (обмен мнениями о новой информации). - Информационная (приобретение нового знания). - Мотивационная (побуждение к дальнейшему расширению информационного поля). - Оценочная (соотнесение новой информации и имеющихся знаний, выработка собственной позиции, оценка процесса).

Таблица целей и приёмов по технологии «Критическое мышление»

Этапы	Вызов	Осмысление	Рефлексия
Цели	Актуализация опыта и предыдущих знаний обучаемых. Активизация деятельности учащихся. Формирование мотивации на учебную деятельность. Постановка обучаемыми индивидуальных целей в учебной деятельности.	Получение обучаемыми нового знания. Формирование понимания и систематизация знаний, соотнесение известного с новым. Освоение способа работы с информацией. Поддержка целей, поставленных на стадии Вызова.	Присвоение нового знания. Создание целостного представления о предмете. Расширение проблемного поля, постановка новых целей в учебной деятельности. Работа по оценке и самооценке развития обучаемых в предмете.
Деятельность педагога	Направлена на вызов у учащихся уже имеющихся знаний по изучаемому вопросу, активизацию их деятельности, мотивацию к дальнейшей работе	Направлена на сохранение интереса к теме при непосредственной работе с новой информацией, постепенное продвижение от знания старого к новому	Педагог возвращает обучающихся к первоначальным записям – предположениям, чтобы внести изменения, дополнения; предлагает творческие, исследовательские или практические задания на основе изученной информации
Деятельность обучающихся	Ученик вспоминает, что ему известно по изучаемому вопросу (делает предположения), систематизирует информацию до ее изучения, задает вопросы, на которые хотел бы получить ответы.	Ученик читает, слушает текст, используя предложенные учителем активные методы чтения, делает пометки на полях или ведет записи по мере осмысления новой информации	Ученики соотносят «новую» информацию со старой, используя знания, полученные на стадии осмысления.
Приемы	«Мозговой штурм», «Корзина идей» Прогнозирование (по портрету, картине), прогнозирование по ключевым словам Верные и неверные утверждения Перепутанные цепочки Формулировка вопросов, ответы на которые нужно найти в тексте Кластер, Таблица «З-Х-У»	Чтение текста с маркировкой по методу INSERT Выделение ключевых слов Чтение с остановками Поиск ответов на поставленные в первой части урока вопросы «Толстые и тонкие вопросы» Таблица «З-Х-У» «Фишбоун» Бортовой журнал	Маркировочная таблица INSERT Творческая работа – синквейн Возвращение к ключевым словам, верным и неверным утверждениям Ведение дневника, Письмо другу Заполнение кластеров, таблиц Перепутанные логические цепочки «Шесть шляп критического мышления»
Результаты	Актуализированный опыт Активизированное знание Сформированный мотив	Систематизированное знание Укрепление целей, заявленных на стадии Вызова	Присвоенное знание Сформированное целостное представление о предмете