

Краевое государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение
Хабаровский колледж отраслевых технологий и сферы обслуживания



«Школа молодого специалиста»

Современные образовательные технологии в деятельности преподавателя

г. Хабаровск, 2024



Качество среднего профессионального образования определяется его социально-экономической способностью удовлетворять потребности общества, государства и экономики в специалистах среднего звена и образовательные потребности личности.

Современное качество СПО тесно связано с использованием **инновационных технологий, с активным вовлечением обучающихся в учебный процесс, творческую деятельность, ситуации поиска путей решения наиболее значимых вопросов.**



Сущность понятия «педагогическая технология»

Педагогическая технология – это

- «... область знания, которая охватывает сферу практических взаимодействий педагога и обучаемых в любых видах деятельности, организованных на основе чёткого целеполагания, систематизации, алгоритмизации приёмов обучения» (В.И. Загвязинский);
- «... это систематическое и последовательное воплощение на практике спроектированного учебного процесса» (В.П. Беспалько);
- «... совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса» (Б.Т.Лихачев).
- «...это описание процесса достижения планируемых результатов обучения» (И.П.Волков);
- «...это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя» (В.М.Монахов).

Образовательная
технология - это
комплекс,
состоящий из:



набора моделей обучения



средств диагностики
текущего состояния
обучаемых



представления
планируемых результатов
обучения



критериев выбора
оптимальной модели для
данных конкретных условий

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

Преимущества педагогических технологий:

- 
- легко вписываются в учебный процесс, не затрагивают содержание обучения, определенное стандартами образования;
 - позволяют достигать поставленные программой и стандартом образования цели по конкретному учебному предмету;
 - обеспечивают реализацию системно-деятельностного, личностно-ориентированного подходов;
 - обеспечивают интеллектуальное развитие обучающихся, их самостоятельность;
 - обеспечивают доброжелательность по отношению к учителю и друг к другу;
 - особое внимание к индивидуальности человека, его личности;
 - четкая ориентация на развитие творческой деятельности.

Использование современных развивающих технологий, позволит обеспечить формирование базовых компетентностей современного человека:

информационной (умение искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения проблем)

коммуникативной (умение эффективно сотрудничать с другими людьми);

самоорганизации (умение ставить цели, планировать, ответственно относиться к здоровью, полноценно использовать личностные ресурсы);

самообразования (готовность конструировать и осуществлять собственную образовательную траекторию на протяжении всей жизни, обеспечивая успешность и конкурентоспособность).

В условиях реализации требований ФГОС наиболее актуальными становятся 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.**



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.



Характерной особенностью актуальных педагогических реалий является необходимость применения современных образовательных технологий в условиях ФГОС, наравне с традиционными принципами работы, воплощенными в классно-урочной системе.

Технология проблемного обучения

Проблемное обучение - такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством преподавателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

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.**

Проблемные ситуации способствуют **активной познавательной деятельности** студентов, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, требующих актуализации знаний, анализа, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технология проблемного обучения

Признаки технологии проблемного обучения:



проблемное преподнесение учебного материала;



наличие логически взаимосвязанных проблемных заданий, ситуаций;



высокий уровень проблемной мотивации;



высокая активность учащихся и интенсификация их учебной деятельности;



личный подход к обучению учащихся с целью усиления у них мотивации на поиск решения проблемного задания.

Проблемное обучение направлено на развитие САМО: обучающиеся **САМО**стоятельно ищут пути решения проблемы, проводят **САМО**контроль и **САМО**оценку.

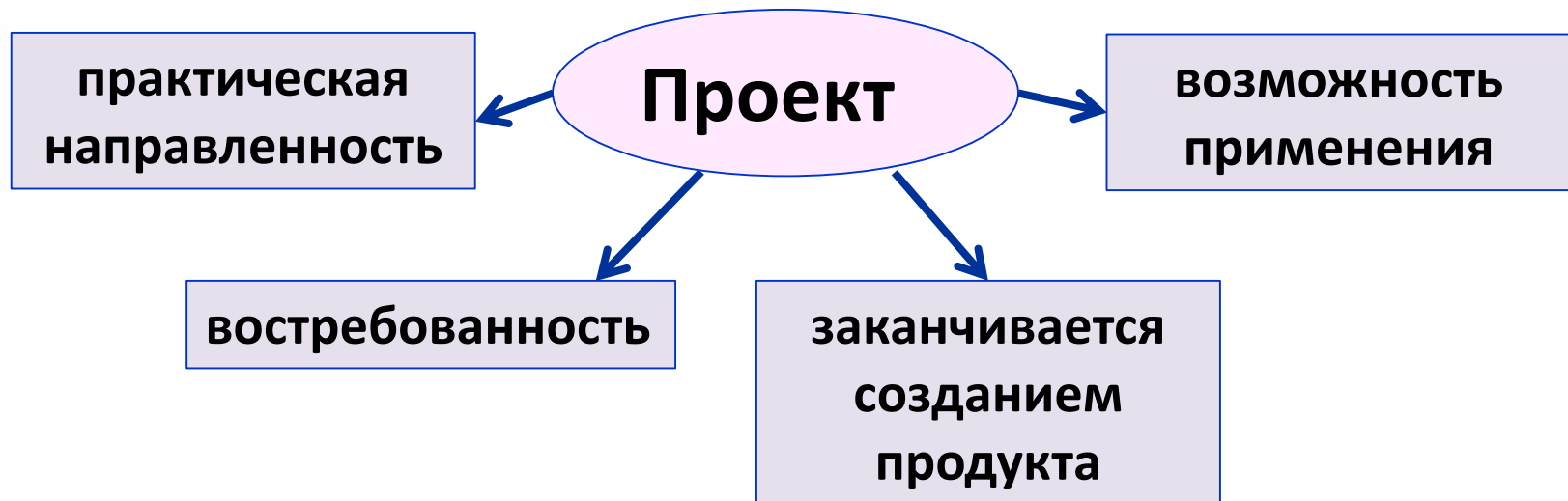
Достоинства проблемного обучения:

- высокая самостоятельность обучающихся,
- формирование познавательного интереса и личностной мотивации обучающихся.

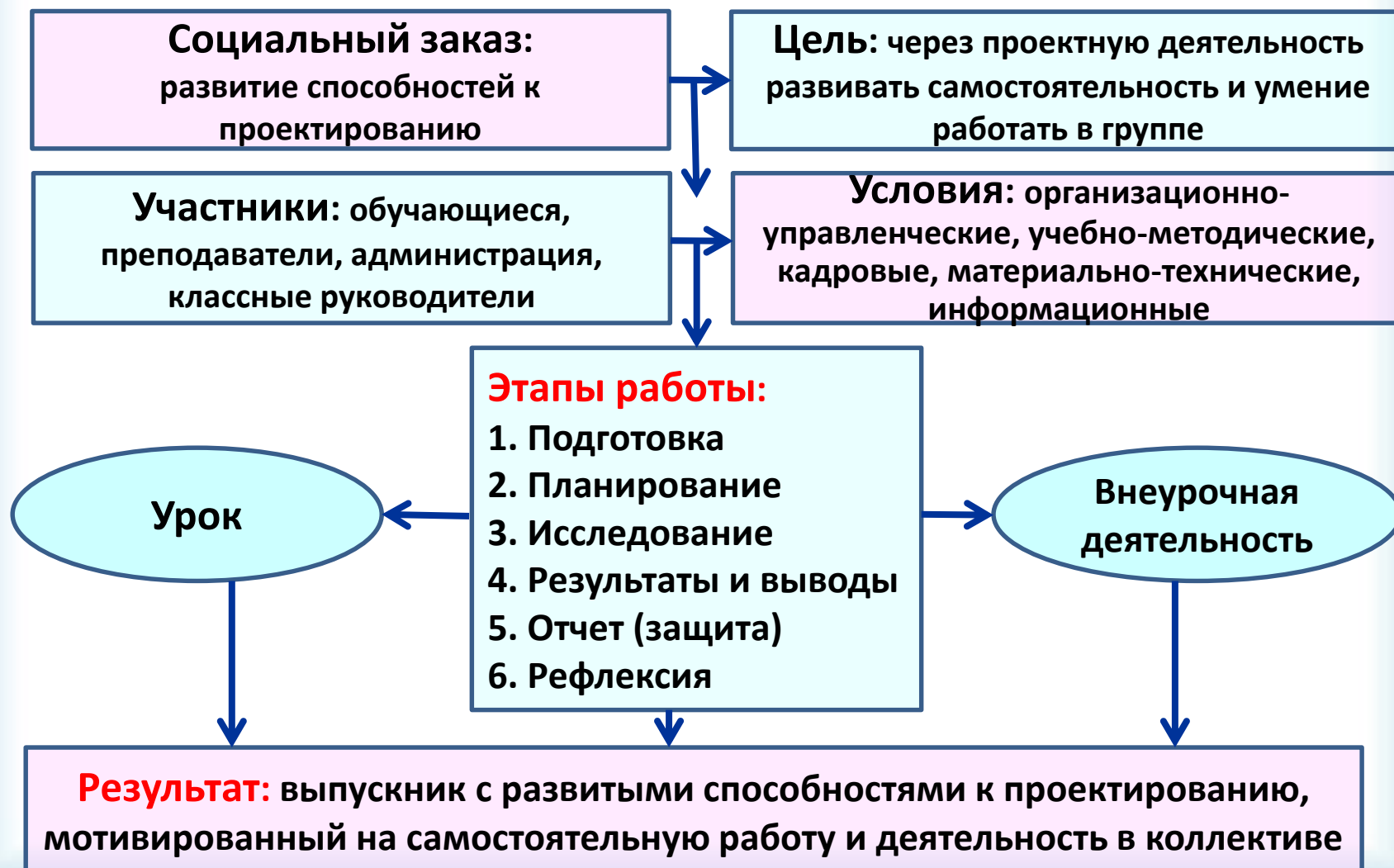
Проектная технология

Проектная технология (метод проектов) – это педагогическая технология, ориентированная на применение фактических знаний и приобретение новых.

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



Взаимосвязь метода проектов с другими методами



Формы организации учебно-исследовательской деятельности на урочных занятиях:

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

Проектно-исследовательская деятельность — деятельность по проектированию собственного исследования, предполагающая выделение целей и задач, выделение принципов отбора методик, планирование хода исследования, определение ожидаемых результатов, оценку реализуемости исследования, определение необходимых ресурсов

Проектно-исследовательская деятельность - самая эффективная в плане формирования ключевых компетенций у обучающихся.

Этапы учебно-исследовательской деятельности

- **формулирование темы исследования;**
- **анализ актуальности проводимого исследования;**
- **формулирование гипотезы;**
- **целеполагание, формулировка задач, которые следует решить;**
- **выбор средств и методов, адекватных поставленным целям;**
- **планирование, определение последовательности и сроков работ;**
- **проведение исследования;**
- **оформление результатов работ в соответствии с целями исследования;**
- **представление результатов**

Исследование присутствует и в проекте, и в исследовательской работе (анализ литературы, анализ рынка, анализ материала и т.д.).

Продукт проекта

Продукт проекта – результат выполнения проектной работы



Продукты 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

Преимущества проектной технологии:

- легко вписывается в учебный процесс в условиях классно-урочной системы и позволяет достигать цели образования по любому учебному предмету;
- стимулирует познавательный интерес к предмету;
- развивает исследовательские умения и навыков: выявление и постановка проблемы, формулирование гипотезы, планирование исследовательских действий, сбор данных и их анализ, составление научных докладов, построение обобщений и выводов, рецензирование работы, защита проекта;
- обеспечивает не только успешное усвоение учебного материала, но и интеллектуальное и нравственное развитие студентов, их самостоятельность, доброжелательность по отношению к преподавателю и друг к другу;
- сплачивает, развивает коммуникабельность, желание помочь другим, умение работать в команде и ответственность за совместную работу;
- дает возможность организовать учебную деятельность, соблюдая разумный баланс между теорией и практикой, между академическими знаниями и прагматическими умениями;
- реализует идею профессиональной ориентации на всех уровнях обучения;
- позволяет приобретать обучающимся уникальный опыт социального взаимодействия.



Цифровые технологии – современный тренд развития СПО

Требования цифровой экономики состоят в том, чтобы все обучающиеся владели компетенциями, необходимыми человеку в XXI веке.

Наиболее актуальные в современной системе образования **softskills** (**гибкие надпрофессиональные навыки**):

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

Концепция 4К

Цифровые инструменты учебной работы включают:

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



Возможности цифровых инструментов



**индивидуальный
подход к
обучающимся**

**развитие
индивидуальных
качеств личности**

**развитие внимания,
мышления,
творческих
способностей**

**увеличение
наглядности в
образовательном
процессе**

**иллюстрации,
схемы и модели**

**увеличение
прочности
усвоения знаний**

**увлекательная для
обучающихся
форма обучения**

**интерактивная,
игровая,
динамичная**

**положительное влияние
на эмоциональное
отношение к обучению**

Преимущества современных цифровых технологий:

Возможность организовывать процесс обучения независимо от локации педагога и обучающихся (обучение в любом месте, в любое время).

Увеличивают круг действий субъектов учебного процесса, растёт ответственность за достижение высоких образовательных результатов

Применение готовых мультимедийных учебных материалов позволяет сконцентрироваться на педагогической поддержке обучающихся, воспитательной работе

Достаточно быстро обновляются и распространяются, открывая возможности доступа к цифровым инструментам, материалам и сервисам

Помогают оптимально контролировать учебную деятельность обучающихся

Обеспечивают возможности для улучшения качества предоставления образовательных услуг, преодоления цифрового разрыва

Игровые технологии

Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.
Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

Василий Александрович Сухомлинский
советский педагог-новатор, писатель

ИГРОФИКАЦИЯ (геймификация)

– искусство извлекать из игр элементы, которые делают их увлекательными, и применять их к реальной жизни



ИГРОПРАКТИКА – технология,

позволяющая побудить обучающегося к активной деятельности, а через неё к мыслительной деятельности



ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ – разработка игровых методов и их применение в учебном процессе для достижения образовательных целей

Геймификация

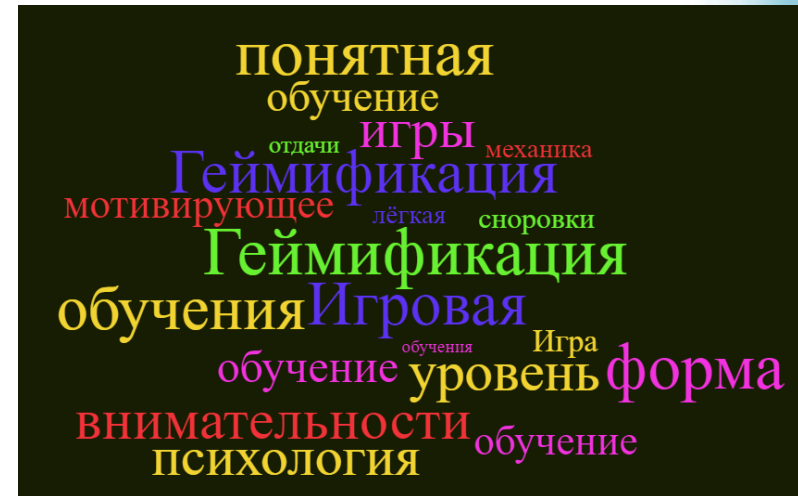
Геймификация (от англ. слова gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.



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

Зачем геймифицировать обучение?

- **Геймификация** делает обучение более функциональным, **мотивирующим**.
- Игровая механика объединяет **обучение с психологией игры**.
- Игре под силу повысить уровень внимательности, отдачи и сноровки.
- **Геймификация** делает обучение более **инновационным**, меняет форму обучения от классической и предсказуемой до лёгкой и более понятной.
- **Геймификация** увеличивает **интерактивность** и делает процесс обучения больше автономным



Способы геймификации обучения

Веселите

Награждайте

**Материализуйте
идеи**

**Планируйте уровни
сложности**

Поощряйте практику

Соперничество

**Поощряйте
самостоятельность**

**Ролевые
игры**

**Ситуативное
обучение**

Инструменты для реализации геймификации

«Облачные технологии» — это удобная среда доступа к хранению, обработке информации без установки каких-либо приложений на устройстве пользователя.

Примеры облачных технологий в образовании:

- облачные хранилища данных;
- электронные дневники и журналы;
- интернет-библиотеки;
- дистанционное обучение;
- виртуальные лаборатории;
- дидактические игры;
- онлайн-конструкторы цифровых дидактических единиц, которыми могут пользоваться учителя;
- специализированные социальные сети;
- специализированные хранилища видео;
- программы для текстового, голосового и видеообмена.

Цифровые инструменты формирующего оценивания

Цифровые
облачные
инструменты

Онлайн-конструкторы — инструменты, которые могут помочь оперативно получить данные для анализа результатов на каждом этапе познавательной деятельности учащихся.

- 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

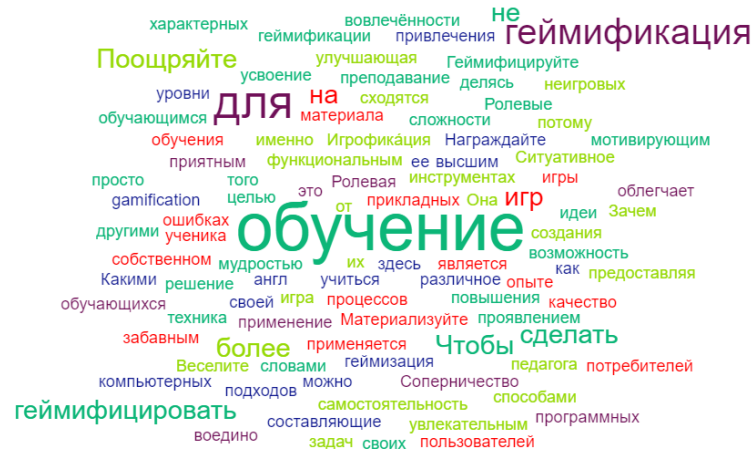
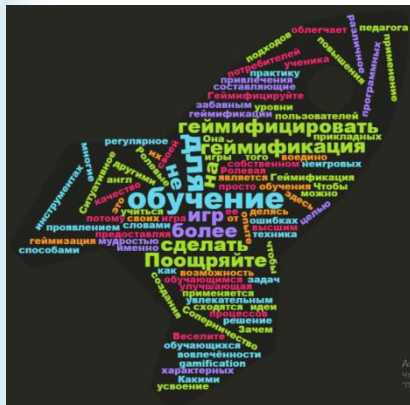
Облако слов

Облако слов — один из способов визуализации текстовой информации.

Удобно для быстрого восприятия наиболее известных терминов и для распределения терминов по популярности относительно друг друга.

Использование облака слов может помочь ученикам анализировать текст.

Облако слов может представлять собой **визуализацию дидактического приема «Ключевые слова»**.



WorditOut

(<http://worditout.com/>)

WordClouds

(<http://www.wordclouds.com/>)

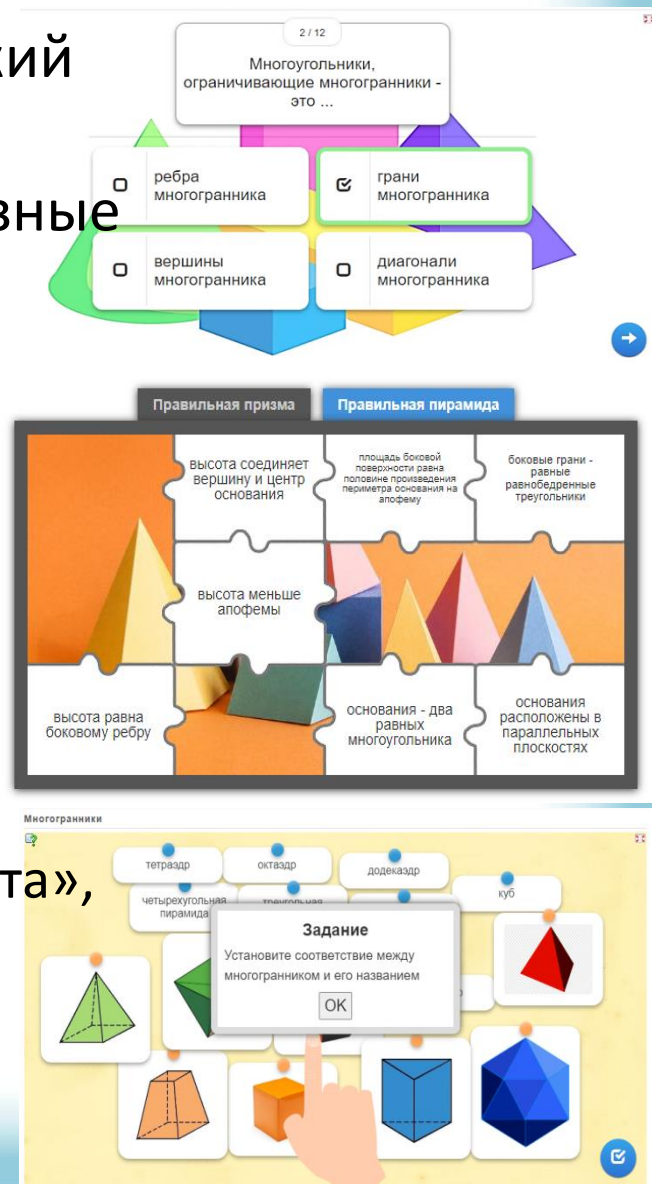
Wordle (<http://wordle.net/>)

Интерактивные задания с помощью сервиса Learningapps

Сервис Learningapps поддерживает русский язык, прост в использовании, позволяет достаточно быстро создавать разнообразные интерактивные задания.

Шаблоны для создания упражнений:

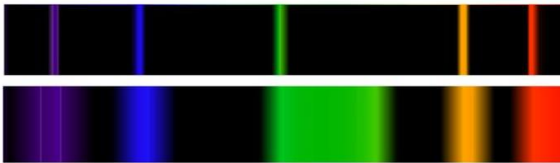
- «Найди пару»,
- «Классификация»,
- «Хронологическая линейка»,
- «Простой порядок»,
- «Ввод текста»,
- «Сортировка картинок»,
- «Викторина с выбором правильного ответа»,
- «Заполнить пропуски»,
- «Кроссворд»,
- «Слова из букв» и другие.



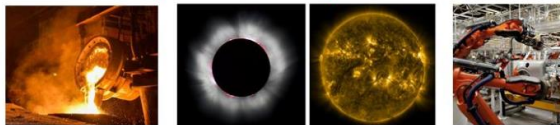
Сервис Online Test Pad

Конструктор тестов Online Test Pad предлагает разнообразные типы вопросов, имеет гибкую настройку параметров теста, удобный инструмент статистики, интуитивно понятный интерфейс

Спектры. Спектральный анализ



Спектры. Спектральный анализ

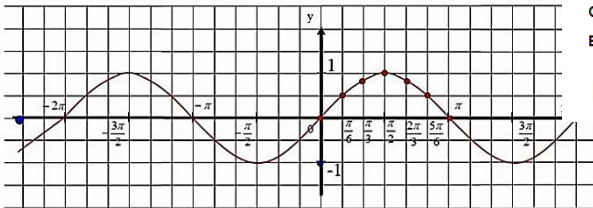


Тест "Спектры. Спектральный анализ" проверяет знания о видах спектров, приборах для изучения спектров, спектральном анализе и его применении.

Инструкция к тесту

Тест "Спектры. Спектральный анализ" содержит 8 вопросов с единичным и множественным выбором, в установление соответствия, вопрос с вводом ответа.

8 из 12



Функция $y = \sin x$ возрастает

- ☐ на отрезке $[\pi; 2\pi]$ и на отрезках, получаемых сдвигом этого отрезка на 2π , $n = \pm 1, \pm 2, \dots$
- ☒ на отрезке $[-\pi/2; \pi/2]$ и на отрезках, получаемых сдвигом этого отрезка на 2π , $n = \pm 1, \pm 2, \dots$

Тест "Формулы объемов многогранников и тел вращения"

1 из 8

1

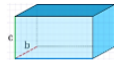


Объем куба с ребром a вычисляется по формуле

- ☒ $V = a^3$
- ☐ $V = 6a^2$
- ☐ $V = 4a^3$

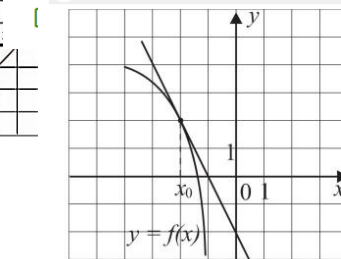
2 из 8

2



Объем прямоугольного параллелепипеда с измерениями a, b, c вычисляется

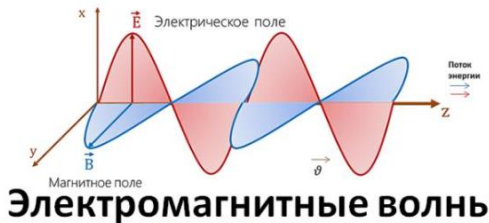
7 из 10



Элементы математической статистики



"Электромагнитные волны. Принципы радиосвязи"



Электромагнитные волны



Тест "Электромагнитные волны. Принципы радиосвязи" проверяет понимание представлений о единстве и взаимосвязи электрического и магнитного полей; знание понятия электромагнитной волны, её свойств и условий возникновения; радиосвязь, модуляция, амплитудная модуляция, детектирование; виды и принципы радиосвязи, принципиальная



**Успешность страны на мировой арене
зависит от скорости реализации новых
педагогических решений в системе
образования, а значит зависит и от нас!**

Желаю успехов!

**Спасибо за
встречу!**