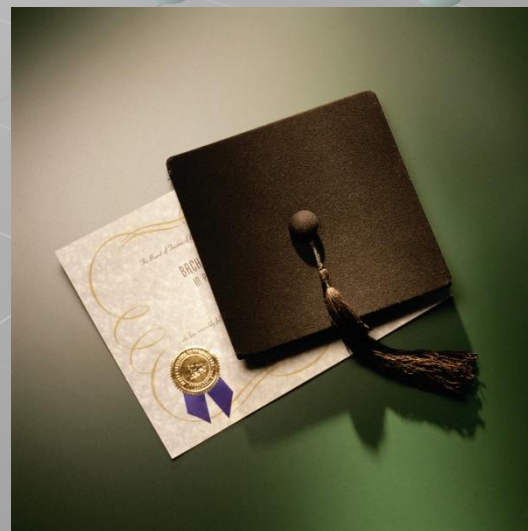


Модели семинарских занятий в различных технологиях обучения



Семинар -

наиболее распространенная форма проведения практических занятий

(Российская педагогическая энциклопедия. М: 1999.)



(от лат.) *seminarium* - “рассадник”, связано с функциями “посева” знаний, передаваемых от учителя к ученикам и “подрастающих” в сознании учеников, способных к самостоятельным суждениям, к углублению и воспроизведению знаний

Педагогические задачи, решаемые на семинарах:

- Развитие творческого профессионального мышления;
- Познавательная мотивация;
- Профессиональное использование знаний в учебных условиях:
 - овладение языком соответствующей науки;
 - навыки оперирования формулировками, понятиями, определениями;
 - овладение умениями и навыками постановки и решения интеллектуальных проблем и задач, опровержения, отстаивания своей точки зрения



Основное отличие семинара от других организационных форм обучения

Ориентирует обучаемых на проявление **большей самостоятельности** в учебно-познавательной деятельности



Типология семинаров по способам проведения

- семинар - беседа
- семинар-заслушивание
- семинар – диспут
- смешанная форма семинара



Типология семинаров по общим целям

- **Просеминар** (цель- ознакомление студентов со спецификой самостоятельной работы, с литературой, первоисточниками, методикой работы с ними)
- **Собственно семинар**
 1. Цель – углубленное изучение определенного систематического курса
 2. Цель – основательная проработка наиболее типичных и сложных тем курса
 3. Цель – исследование отдельных проблем науки
- **Спецсеминар** (цель – обучение общению начинающих исследователей по определенной научной проблеме)

Семинар в технологии игрового обучения

функции

- Развитие и закрепление навыков самостоятельной работы
- Умение профессионально мыслить,
- Управлять коллективом
- Принимать решение и организовывать его выполнение



Содержание

- Система учебных проблем и подпроблем
- проектирование деятельности студента
- учебные задания, моделирующие профессиональную деятельность

Результат: развитие профессиональных знаний и умений

Ход семинара в технологии игрового обучения

1 этап: введение в игру:

- определение содержания данной игры
- анализ полученной информации и формирование игровых групп
- распределение ролей

2 этап – конструирование описания разрабатываемого объекта

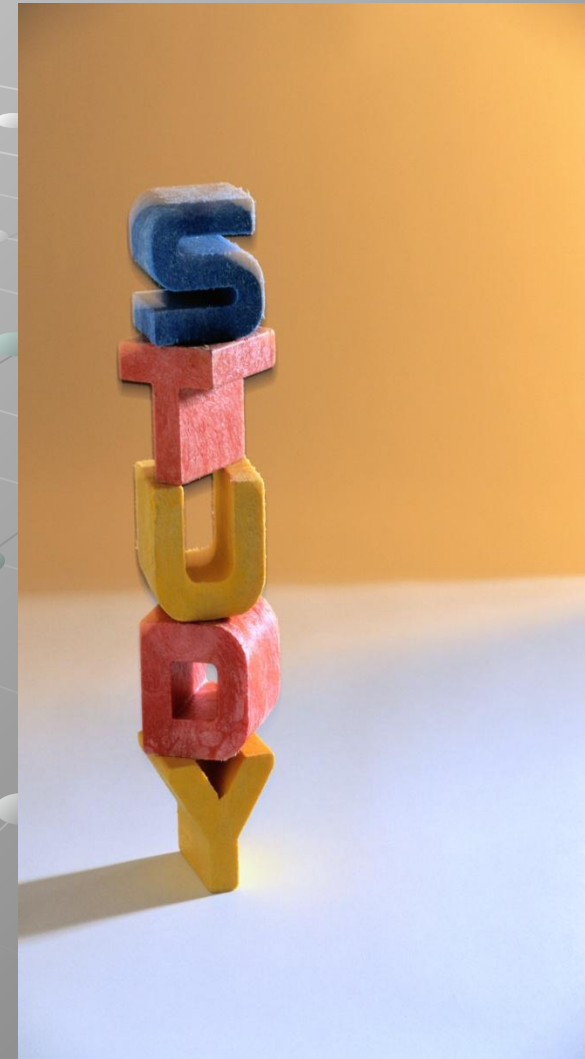
- ролевое общение в группах и форматное описание объекта изучения

3 этап – оценка проектов групп

- обсуждение представленных проектов (дискуссия)

4 этап – экспериментальная реализация представленных проектов

- оценка проектов и деятельности игроков
- разбор игры



Роли по содержательной работе в интерактивной игре

- Аналитик
- Диагност
- Генератор идей
- Разработчик
- Имитатор
- Эрудит



Семинар в технологии контекстного обучения

функции

- Развитие и закрепление аналитического мышления, которое необходимо для выявления проблемы, ее формулировки принятия решения
- развитие творческого потенциала исследователя



Содержание

- Ситуация, отражающая профессиональную деятельность без конкретизации существующей проблемы

Результат: развитие профессиональной компетентности

Ход семинара в технологии контекстного обучения

Фаза	Цель
<i>Знакомство</i>	Понимание проблемной ситуации и ситуации принятия решения
<i>Информация</i>	Научиться добывать информацию, необходимую для поиска решения и оценивать ее
<i>Обсуждение</i>	Развитие альтернативного мышления
<i>Резолюция</i>	Сопоставление и оценка вариантов решения
<i>Диспут</i>	Аргументированная защита решений
<i>Сопоставление итогов</i>	Оценить взаимосвязь интересов, в которых находятся отдельные решения

Типологические характеристики конкретной ситуации

ситуации	Логические характеристики содержания
<i>аналитические</i>	Оценка значимости данного явления; рассмотрение его как иерархии целей и ценностей
<i>конструктивные</i>	Предвидение развития явления на основе приложения к нему научных закономерностей
<i>операциональные</i>	Конструирование необходимой и достаточной системы средств, обеспечивающих поставленную цели

Семинар в технологии развития критического

МЫШЛЕНИЯ

функции

- Развитие критического мышления,
- развитие творческого потенциала исследователя
- развитие умений сотрудничать и работать в группе
- развитие умений самостоятельно систематизировать информацию
- развитие умения решать учебные проблемы



Содержание

- информационные учебные тексты
- повествовательные тексты
- проблемные тексты

Результат: развитие профессиональной компетентности

Основные стадии семинара в технологии развития критического мышления

- ВЫЗОВА
- ОСМЫСЛЕНИЯ
- РЕФЛЕКСИИ



Вызов-

“вспоминают”, что им известно по изучаемому вопросу (делают предположения), систематизируют информацию до ее изучения, задают вопросы, на которые хотели бы получить ответ. Ставят собственные цели.



Осмысление-

читают, (слушают) текст, используя предложенные преподавателем активные методы чтения, делают пометки на полях или ведут записи по мере осмысления новой информации. Отслеживание своего понимания при работе с изучаемым материалом, продолжают активно конструировать цели своего учения



Рефлексия-

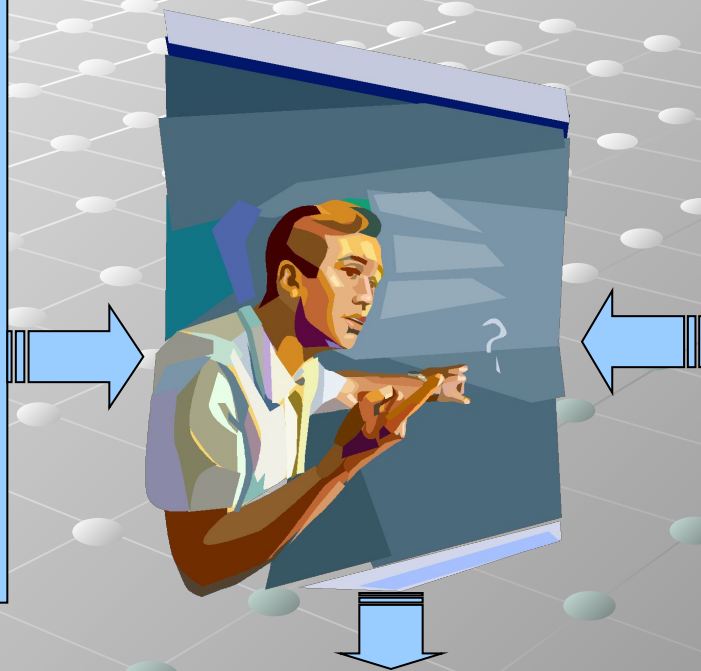
соотносят “новую информацию” со “старой”, используя знания, полученные на стадии осмысления. Производят отбор информации, наиболее значимой для понимания сути изучаемой темы, а также наиболее значимой для реализации поставленной ранее индивидуально целей. Они выражают новые идеи и информацию собственными словами, самостоятельно выстраивают причинно-следственные связи. Важно, чтобы в процессе рефлексии учащиеся самостоятельно могли оценить свой путь от представления к пониманию



Семинар в технологии проблемного обучения

Цели

- Усвоение теоретического знания
 - Развитие теоретического мышления
- Развитие логического мышления, раскрытие творческого потенциала
- Развитие активности обучающегося



Содержание

- Система учебных проблем и подпроблем
- Выделение основных противоречий в развитии научного знания

Результат: развитие продуктивных мыслительных действий, теоретического знания, познавательного интереса

Этапы проблемного семинара

- Постановка учебной проблемы
- Поиск решения
- Выражение решения
- Реализация продукта

Тип проблемной ситуации	Тип противоречия	Приемы создания проблемной ситуации
С удивлением	Между двумя и более положениями	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="896 446 1804 604">1. одновременно предъявить противоречивые факты теории или точки зрения<li data-bbox="896 625 1649 782">2. Столкнуть разные мнения обучающихся вопросом и практическим заданием
С удивлением	Между житейскими представлениями обучающихся и научным фактом	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="896 825 1727 1039">1. Обнажить житейское представление обучающихся вопросом или практическим заданием “на ошибку”<li data-bbox="896 1061 1727 1218">2. Предъявить научный факт сообщением, экспериментом или наглядностью

Тип проблемной ситуации	Тип противоречия	Приемы создания проблемной ситуации
С затруднением □	Между необходимостью и невозможностью выполнить задание преподавателя	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="896 691 1676 791">1. Дать практическое задание невыполнимое вообще<li data-bbox="896 811 1746 915">2. Дать практическое задание несходное с предыдущим

Мы берем на хранение чужие
мысли и знания, только и
всего. Нужно, однако, сделать
их собственными...

- *М. Монтень*

