

Нетрадиционный урок

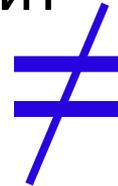


Мылова И.Б.

В жизни нам постоянно приходится решать проблемы! А учит ли этому школа?

Решение проблем в жизни

1. Жизнь ставит **нас** в ситуацию затруднения. **Мы** формулируем цель: «Чего мы хотим добиться?»
2. **Мы** обдумываем варианты решения, определяем, хватит ли знаний и умений.
3. **Мы** пытаемся решить проблему (при необходимости добывая новые знания)
4. Получив результат, **мы** сравниваем его с целью. Делаем вывод – добились своего или нет.



Структура традиционного урока

1. **Учитель** проверяет д/з **учеников**
2. **Учитель** объявляет новую тему
3. **Учитель** объясняет новую тему
4. **Учитель** организует закрепление знаний **учениками**

НЕТРАДИЦИОННЫЕ ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ УРОКОВ

Нетрадиционные формы проведения урока

- Урок-мастерская
- Урок-проект
- Урок-аналитической работы с учебными текстами.
- Урок-лекция
- Урок-практикум
- Урок-экскурсия
- Урок-семинар
- Урок-конференция
- Урок-игра

Классификация нетрадиционных видов учебных занятий

- Уроки оригинальной организации учебного материала (урок-эссе, урок-панорама)
- Уроки-анalogии с организованными событиями (урок-аукцион, урок-конференция)
- Уроки-анalogии известных форм и методов деятельности (урок-исследование, урок-дискуссия)

УРОК-МАСТЕРСКАЯ

При организации работы творческих мастерских используется образовательная технология, которая имеет аналогичное название. Организация обучения в соответствии с этой технологией предполагает выполнение обучаемыми заданий по схеме.



Этапы мастерской

- На этапе *индукции* используются, например, приемы создания эмоционального настроения.
- Этап *самоконструкции* предполагает индивидуальную работу по созданию какого-нибудь «продукта» - рисунка, чертежа, идеи и др.
- На этапе *социоконструкции* организуется коллективное обсуждение проблемного вопроса и вырабатывается коллективное предложение или некий продукт коллективной деятельности.
- Этап *социализации* – это презентация продукта коллективной деятельности.
- *Самокоррекция* предполагает внесение индивидуальных изменений в продукт коллективной деятельности, а обратная связь **рефлексия** и **дебрифинг**.

**УРОК-АНАЛИТИЧЕСКОЙ
РАБОТЫ С УЧЕБНЫМ
ТЕКСТОМ**

Структура урока

Цель– развитие интеллектуальных способностей ученика, позволяющих учиться самостоятельно; формирования категориального аппарата мышления, характеризующегося:

- осознанием учащимся многозначности позиций и точек зрения,
- преодолением эгоцентризма мышления,
- рефлексией альтернативности принимаемых решений,
- умением адекватно интерпретировать получаемую информацию.



Возможные приемы обучения на этапах

(по И.В. Муштавинской, Е.В. Сидоровой)

Этап (стадия) вызова	Этап (стадия) осмысления	Этап (стадия) рефлексии
Кластеры Составление списка «известной информации» Верите ли Вы? Игра «Как Вы думаете?» Таблица «толстых» и «тонких» вопросов Предположение по ключевым словам	Инсерт Кластеры Составление сводных или концептуальных таблиц Дневники	Кластеры Таблица «толстых» и «тонких» вопросов Синквейн Обсуждение

Этапы урока на основе проектной технологии

1. Целевой: разработка основных идей, констатация изученности проблемы, сбор и анализ данных, обоснование актуализации, формулирование гипотезы.

Задачей учителя является организация деятельности учащихся, которая приведет их к формулированию (конкретизации) темы. При этом учитель может использовать различные локальные технологии: метод мозгового штурма.

2. Этап разработки: выбор исполнителей, формирование команды, распределение обязанностей, планирование работы, разработка содержания этапов, определение форм и методов управления и контроля.

Задача учителя на этом этапе: оказание консультативной и организационной помощи: рекомендации и содержательные советы по источникам информации, планирование и проведение встреч с библиотечными работниками, архивистами, специалистами по проблеме (в случае долгосрочных проектов).. Учитель оказывает помощь учащимся и в планировании работы над проектом, помогая им установить сроки сбора, систематизации материала, оформления документации.

3. Этап реализации: интегрирование и аккумуляирование всей информации с учетом темы; цели; подготовка наглядно-графического материала; разработка аудио и видеоряда проекта; контроль и коррекция промежуточных результатов.

Задача учителя на этом этапе: оказание консультативной и организационной помощи

4. Завершение проекта: представление и защита проекта в классе (на конференции); сопоставление первоначальных целей и результатов исследования; оценка и подведение ИТОГОВ

Задача учителя на этом этапе: оказание консультативной и организационной помощи

УРОК-ЛЕКЦИЯ

Технологические этапы лекционной технологии

1

- **Этап мотивации и актуализации знаний учащихся**

2

- **Этап сообщения учащимся новой учебной информации**

3

- **Этап анализа усвоения учебного материала**

Инновирование форм организации образовательного процесса на основе использования компьютерных ресурсов

Проблемная беседа. Проблемная беседа ориентирована на проблемное, информационное и объяснительно-иллюстративное изложение учебного материала учителем. При организации этой формы учебной работы важно вызвать и сохранить интерес к обсуждаемой проблеме. Для этого при проведении бесед с помощью компьютерных средств могут использоваться разнообразные демонстрационные ресурсы библиотек информационных объектов электронных учебных изданий (рисунки и иллюстрации, анимированные схемы, статические и динамические модели объектов и др.).

Лекция-визуализация (лекция-презентация). Если учебный материал объемен и сложен для восприятия, то его объяснение может проводиться в форме информационной (монологической) лекции. Эта форма проведения лекции предполагает, что учебная информация предьявляется учащимся в обобщенном, систематизированном виде, с четким акцентом на тех аспектах, которые они должны понять и запомнить.

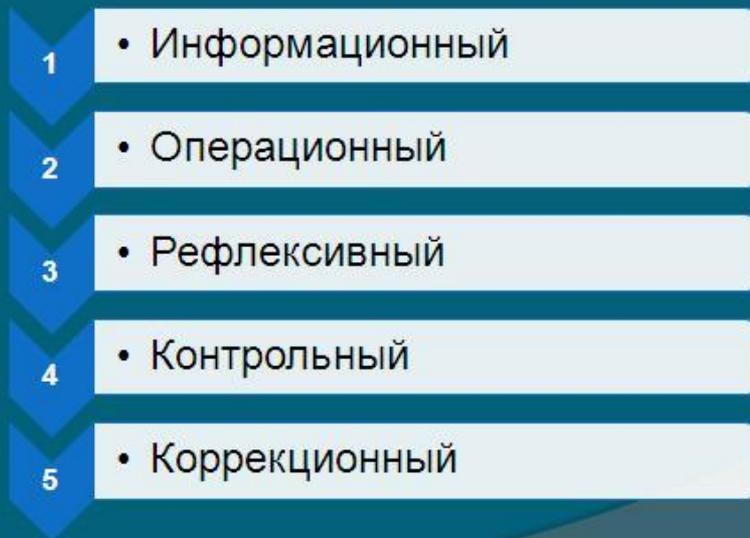
Лекция с промежуточным контролем. При изучении нового материала возможна такая форма учебной работы, как лекция с промежуточным контролем, предполагающая многократный промежуточный анализ усвоения учебного материала учащимися в ходе лекции. Для диагностики успешности усвоения учебного материала может применяться компьютерное тестирование, предполагающее автоматизацию обработки результатов выполнения теста.

Видеолекция. Видеофрагменты, воспроизводящие или имитирующие объяснение учебного материала учителем, в последнее время достаточно интенсивно используются в учебном процессе. Этот электронный ресурс позволяет повысить интерес учащихся к изучаемому материалу, а также сократить время изложения учебного материала и повторять его изложение.

УРОК-ПРАКТИКУМ

Технология организации самостоятельной работы учащихся с учебным материалом

Этапы организации самостоятельной работы учащихся с учебным материалом электронных изданий



- **Информационный** - ориентирует учащегося на понимание главного при изучении конкретного параграфа (главы, темы, раздела) учебного текста.
- **Операционный** - направлен на выполнение разнообразных заданий по усвоению учебной информации (чтение, составление плана учебного текста, составление списка основных понятий и др.)
- **Рефлексивный** - нацелен на самоконтроль учащимися степени усвоения учебного материала.
- **Контрольный** - предполагает анализ преподавателем степени усвоения учебного материала, предлагаемого учащимся для изучения в форме самостоятельной работы.
- **Коррекционный** – предполагает анализ преподавателем трудностей, с которыми столкнулись учащиеся в ходе выполнения заданий самостоятельной работы, указание учащимся направлений самостоятельной работы и оказание индивидуальной помощи по устранению пробелов в знаниях.

Использование ЭР для проведения лабораторных работ

- **Лабораторная работа** – форма организации учебного процесса, в ходе которого учащиеся проводят опыты, элементарные исследования, подтверждающие изучаемые теоретические положения.



Опыт: гашение соды уксусом
Демонстрация гашения соды уксусом.
В «Библиотеке» Экспортировать Карточка ресурса



Опыт: действие перекиси водорода на картофель
Демонстрация действия перекиси водорода на картофель.
В «Библиотеке» Экспортировать Карточка ресурса



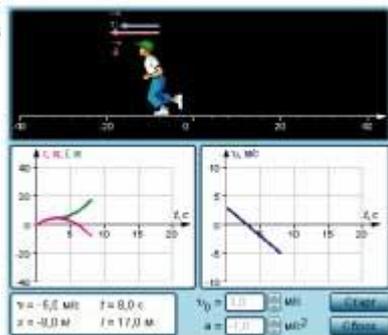
Опыт: изменение объема вещества
Демонстрация изменения объема вещества.
В «Библиотеке» Экспортировать Карточка ресурса



Опыт: изменение цвета разрезанного яблока
Демонстрация изменению цвета разрезанного яблока.
В «Библиотеке» Экспортировать Карточка ресурса



Опыт: обугливание хлеба
Демонстрация обугливания хлеба.
В «Библиотеке» Экспортировать Карточка ресурса



Этапы организации учебного процесса:

1. Сообщение учителем цели предстоящей работы, кратких теоретических сведений, составляющих основу будущей работы; инструктаж по работе с оборудованием; формулирование цели и задач предстоящей работы; ответы на вопросы учащихся.

Ресурсы: учебная работа учащихся с электронными учебными пособиями, справочниками (энциклопедиями) для теоретического обоснования выполняемого практического задания или лабораторной работы; **знакомство с правилами проведения и оборудованием на этапе подготовки к натурному эксперименту.**

2. Самостоятельное выполнение учебных заданий учащимися, предполагающее консультации учителя в ходе учебной работы.

Ресурсы: **цифровые лаборатории, компьютерная демонстрация опытов и природных явлений, экспериментирование на компьютерных моделях**

3. Отчет учащихся о выполнении заданий; анализ и оценка результатов.

Ресурсы: использование **инструментальных программ** для оформления результатов экспериментальной работы (текстовых и графических редакторов, электронных таблиц и др.).

Урок-игра

Педагогические игры

- **Педагогическая игра** обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующей ей педагогическим результатом, который может быть обоснован, выделен в явном виде и характеризуется познавательной направленностью .

Примеры реализации

- Дидактические игры на основе использования интерактивных заданий
- Проведении **урока-игры** в форме соревнований (конкурс, турнир, эстафета, дуэль, КВН и др.) игровые задания строятся на использовании указанных объектов и предъявляются учащимся в электронном виде
- **Деловая игра**(пресс-конференция, телепередача, телемост, «живая газета», устный журнал) - компьютерный инструментарий является необходимым средством для проведения игры



Деловая игра

В деловой игре имитируется реальный процесс на основе воспроизведения тех или иных практических (профессиональных или социальных) ситуаций.

Деловые игры подразделяются на следующие группы:

- ❑ производственные, предполагающие принятие решений по проблемам производства;
- ❑ исследовательские, связанные с разработкой новых концепций, прогнозированием последствий и потенциальных проблем;
- ❑ квалификационные (аттестационные), направленные на выявление уровня компетентности, квалификации специалистов.

Деловые игры, применяемые в школьной практике, моделируют по аналогии с приведенной выше классификацией реальную социальную деятельность (производственную, научную, исследовательскую и др.)

Этапы технологии деловой игры

1

• Подготовка к игре

2

• Введение в игру

3

• Проведение игры

4

• Анализ результатов

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- имитационное моделирование условий и динамики производства и игровое моделирование содержания игровой деятельности;
- проблемность;
- совместная деятельность участников;
- диалогическое общение;
- двуплановость (игрок-специалист)

МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ПЕРВЫЙ ЭТАП – ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

1. Довести тему, цели и замысел занятия до обучаемых.
2. Создать в учебной группе рабочие подгруппы.
3. Определить в рабочей подгруппе из их участников должностных лиц(роли).
4. Назначить экспертов по рассмотрению ситуации (задачи) в каждую рабочую подгруппу.
5. Определить задачи участников игры – должностных лиц и экспертов в рабочих подгруппах.
6. Довести учебную литературу, которую обучаемые должны ~~изучить до непосредственного проведения деловой игры.~~

МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ВТОРОЙ ЭТАП – НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ПРОВЕДЕНИЕ ЗАНЯТИЯ

1. Вступительное слово содержит: тему занятия, ее цели и задачи, актуальность, замысел игры, уточнение ситуации (задачи), состав и порядок работы в подгруппах.
2. Работа по подгруппам по выработке коллективного решения.
3. Рассмотрение итогов работы первой подгруппы. Выступление эксперта. Общая дискуссия. Подведение итогов.
4. Аналогичная работа в подгруппах 2,3.
5. Подведение итогов деловой игры..

Учебная деловая игра «Выпуск газеты»

Автор разработки В.В.Водоватова, преподаватель информатики ГОУ «Петровский колледж» (Санкт-Петербург)

Ситуация деловой игры

На рынке печатной продукции выпускается несколько газет различных направлений: газета, ориентированная на широкий круг читателей; газета для специалистов в области информационных технологий; спортивная газета; газета для деловых людей.

На брифинге, проводимом телекомпанией для журналистов, учащимся было предложено принять участие в конкурсе на соискание должностей в редакциях указанных газет. Отборочный тур предполагает выпуск пробного номера газеты и его презентации на телевидении.

Обеспечение деловой игры

Настольная издательская система

MS Power Point

Электронные и печатные материалы для создания газет различных направлений.

Общее описание деловой игры

Игра начинается с «брифинга», проводимого телекомпанией для журналистов, занятых поисками работы. После оглашения условий конкурса, «соискатели» разбиваются на группы для подготовки пробных изданий. После завершения работы происходит презентация пробного выпуска газеты.

Виртуальные экскурсии

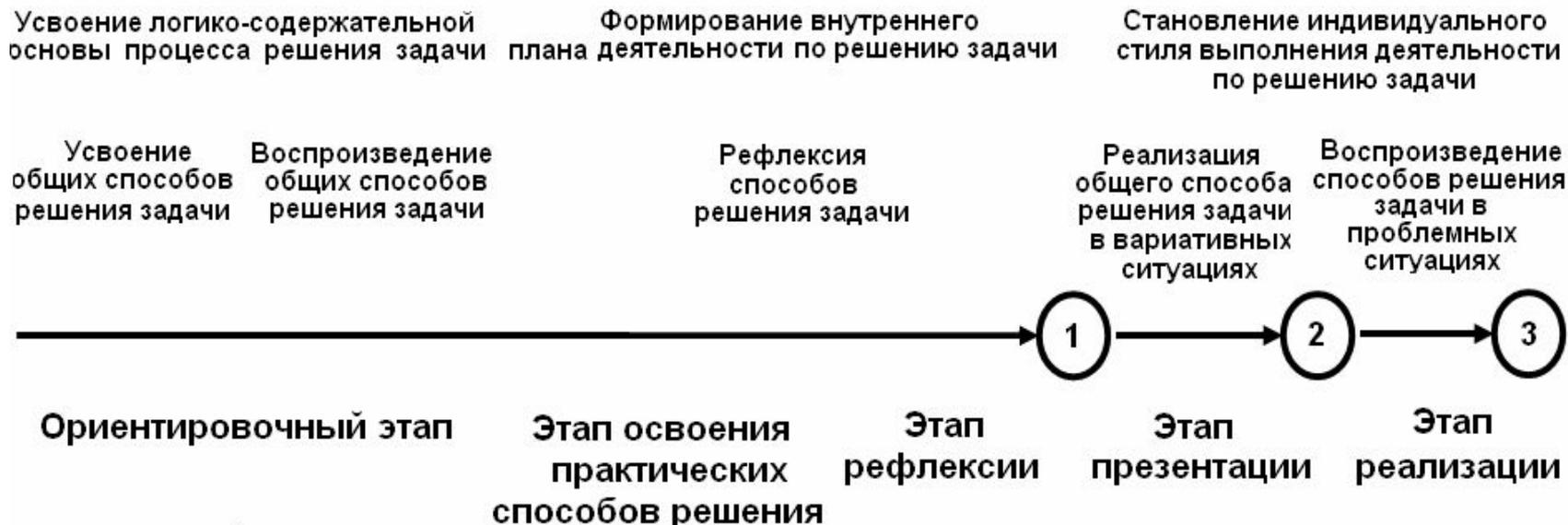
Экскурсия – целенаправленный процесс восприятия окружающей нас действительности, построенный на слиянии зрительных и смысловых впечатлений. Ее сущностью является неразрывное единство показа с рассказом. Учебная экскурсия является одной из важных форм обучения. Экскурсия способствует зарождению и развитию у учащихся интереса к знаниям, мотивации учения, расширяет кругозор школьников, учит рассматривать факты и явления окружающей жизни во взаимосвязи, сравнивать их между собой, делать обобщения и выводы.

В школьной практике получили распространение виртуальные экскурсии – форма организации учебной экскурсии, основанная на высокоразвитой форме компьютерного моделирования. Для ее проведения создается специальный электронный информационный ресурс, имеющий аналогичное название, качественная характеристика которого, – имитация окружающей обстановки с высокой степенью реализма.

- Требования к проведению виртуальной экскурсии как к организационной форме учебной работы практически не отличаются от требований к проведению реальных традиционных экскурсий. Она строится на основе педагогической **технологии учебной экскурсии**.



Технологии развития индивидуального стиля решения практико-ориентированных задач



Качественные характеристики результатов обучения

①

Результативность
Обоснованность
Осознанность
Полнота решения
Теоретическая адекватность
Функциональная адекватность
Функциональная корректность
Самостоятельность

②

Оптимальность
Конструктивность
Избирательность
Продуктивность

③

Эффективность
Рефлексивность
Рациональность
Альтернативность
Гипотетичность
Инновационность
Прогностичность