



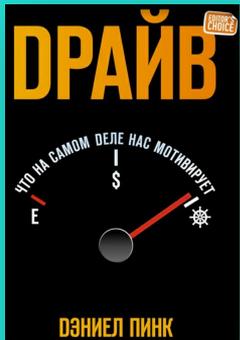
Современные педагогические
технологии или
**БУДУЩЕЕ УЖЕ
НАСТУПИЛО**



Патрикова Татьяна Сергеевна,
заведующий кафедрой
профессионального образования и
менеджмента, к.т.н.



Почему ученики не хотят учиться,
а учителя – учить?



За всю историю Человечества

Мотивация 1.0

Если не будешь
делать, тебя
съедят



Мотивация 2.0

Кнут и пряник:
сделаешь –
бонус,
не сделаешь –
штраф

КНУТЫ И ПРЯНИКИ. Семь фатальных изъянов

1. Они могут гасить внутреннюю мотивацию.



2. Они могут снижать эффективность.



3. Они могут подавлять творчество.



4. Они могут вытеснять хорошее поведение.



5. Они могут поощрять мошенничество, склонность к поиску легких путей и неэтичное поведение.

6. Они могут вызывать привыкание.

7. Они могут развивать косность мышления.

ROWE (Results-Only Work Environment) – рабочая среда, ориентированная на результат

Подробнее https://drive.google.com/open?id=1zBNQZ22GRcGAkC_JDmpCILEdsGYzF0ZF

Внутренняя мотивация

Должна быть основана на
самостоятельности

Креативность

Не панацея

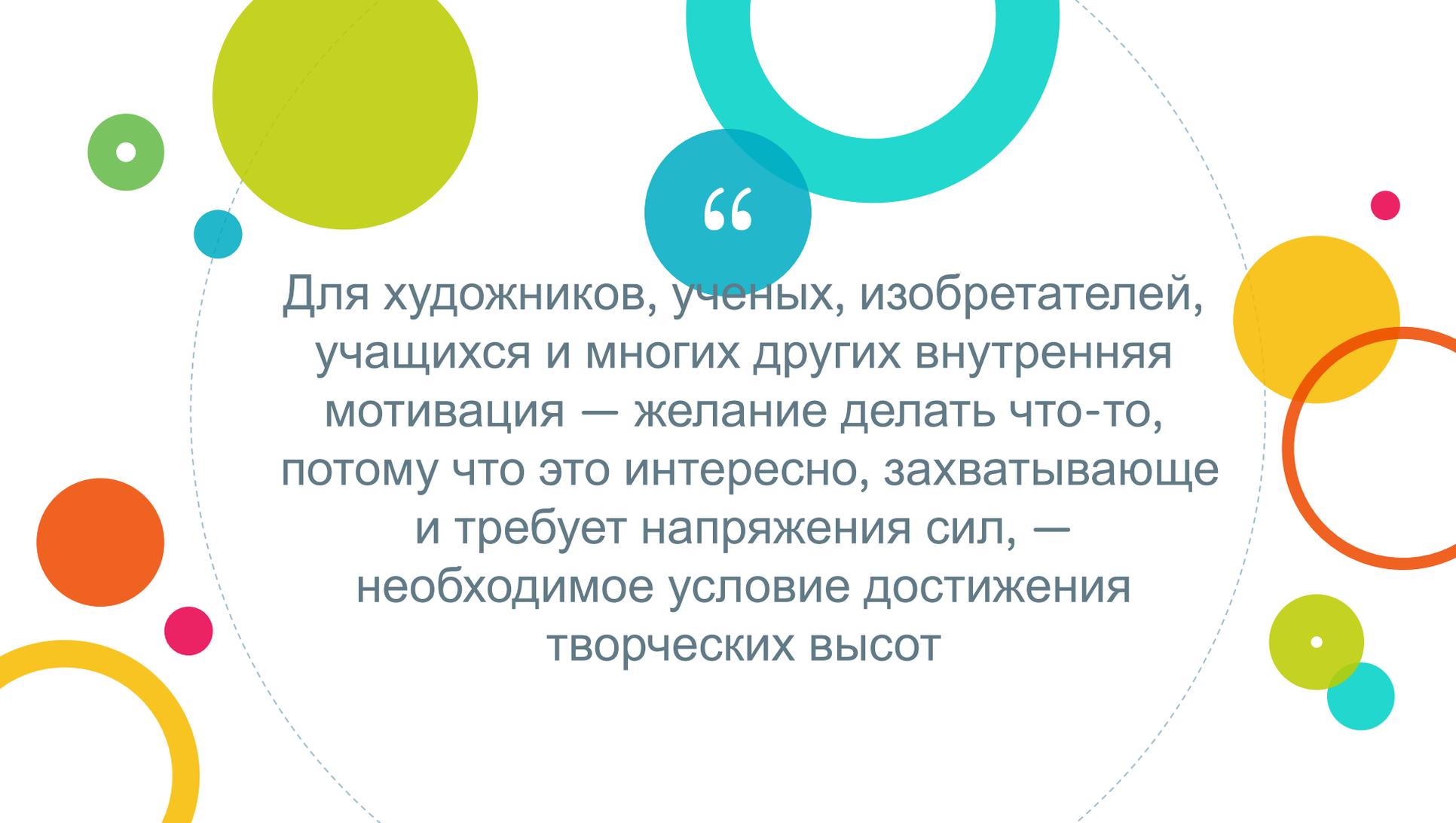
Высокая эффективность

Условные стимулы могут стать
проигрышной стратегией

Добрые дела

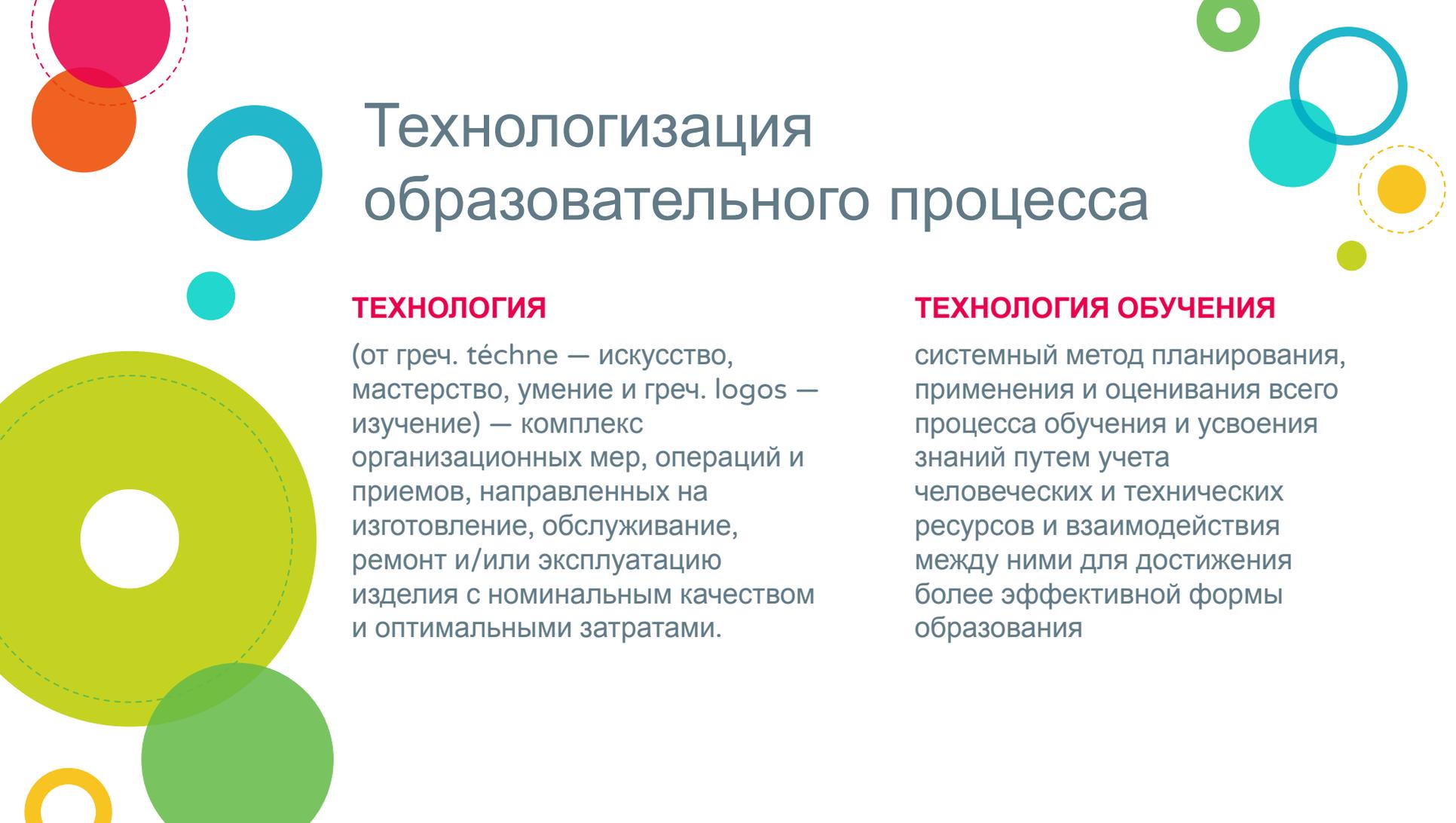
Вознаграждение – это не
обязательно плохо



The background features a large, light blue dashed circle that frames the central text. Scattered around this circle are various solid-colored shapes: a large lime green circle at the top left, a smaller green circle with a white dot to its left, a small blue circle below the green one, a large orange circle at the bottom left, a small pink circle to its right, a large yellow circle at the bottom left, and a large yellow circle at the top right. A large cyan ring is positioned at the top center, partially overlapping the dashed circle. A small pink circle is located to the right of the dashed circle, and a large orange ring is at the bottom right. A small cyan circle is at the bottom right, overlapping the dashed circle's edge.

“

Для художников, ученых, изобретателей,
учащихся и многих других внутренняя
мотивация — желание делать что-то,
потому что это интересно, захватывающе
и требует напряжения сил, —
необходимое условие достижения
творческих высот



Технологизация образовательного процесса

ТЕХНОЛОГИЯ

(от греч. *téchne* — искусство, мастерство, умение и греч. *logos* — изучение) — комплекс организационных мер, операций и приемов, направленных на изготовление, обслуживание, ремонт и/или эксплуатацию изделия с номинальным качеством и оптимальными затратами.

ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ

системный метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования

Технологии обучения

Аналоговые технологии

Не требуют высокого уровня владения ИКТ, могут быть реализованы без применения цифровых средств обучения.

Цифровые технологии

Требуют не просто ИКТ-грамотности, а высокой компетентности педагога в области ИКТ, требуют использования на уроке цифровых средств обучения (интерактивные доски, цифровые лаборатории, гаджеты и т. п.)

Какие технологии
наиболее
универсальны?

Case-study

Jigsaw

Brainstorming

Edutainment

E-LEARNING

MOOC

BYOD

Gamification



A decorative graphic featuring a large, light blue dashed circle that frames the central text. Various colored circles and arcs are scattered around the page: a large green circle at the top left, a large cyan arc at the top center, a large yellow circle at the top right, a large orange circle at the bottom left, and a large orange arc at the bottom right. Smaller circles in green, blue, orange, and pink are also present. A blue circle containing the white quotation mark "“" is positioned above the text.

“

От англ.: education –
обучение и entertainment
– развлечение.

Откуда пошло понятие

О. Л. Гнатюк

- в учебном пособии «Основы теории коммуникации» определяет эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегчённом анализе событий»

М. М. Зиновкина

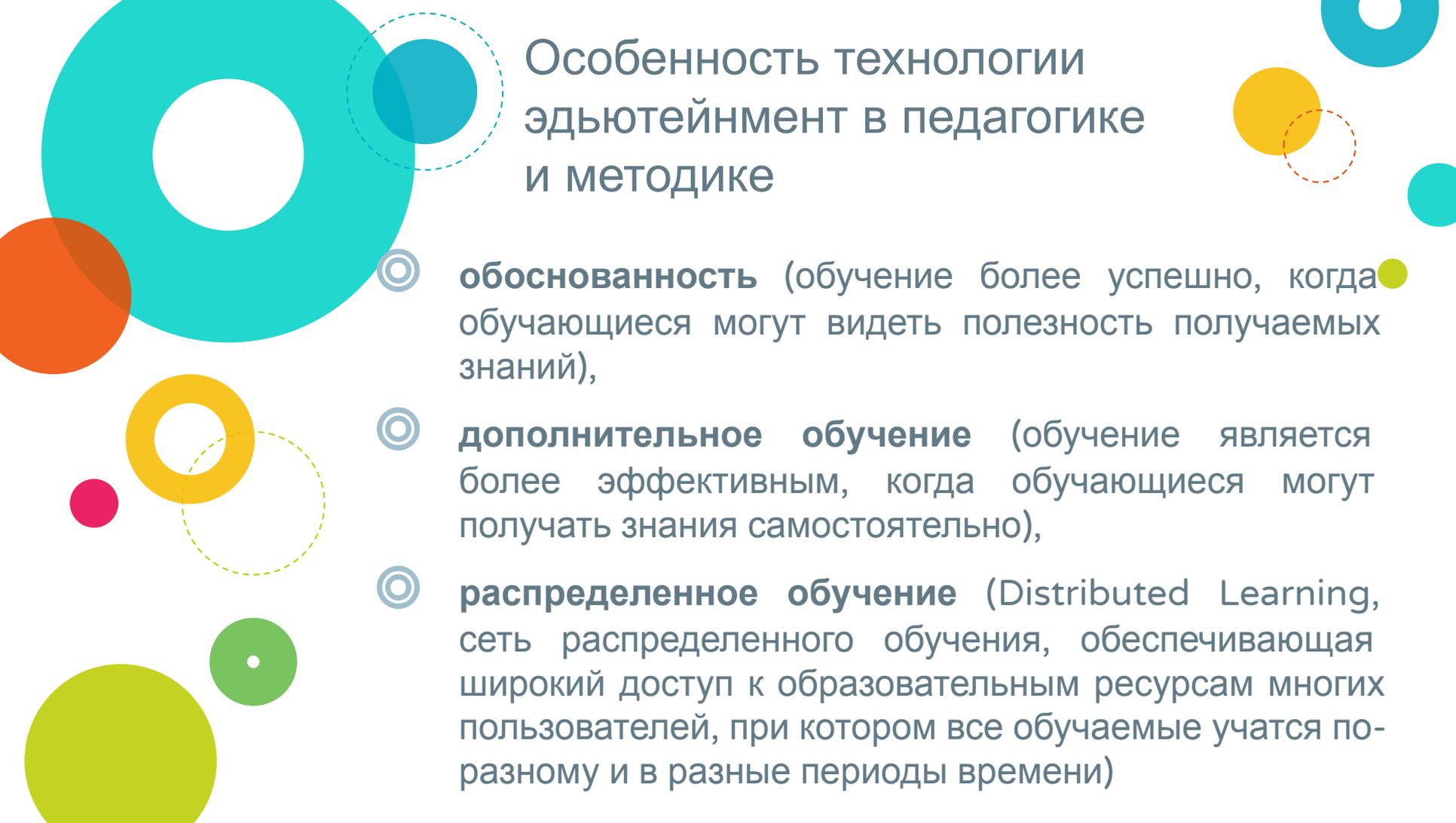
- в книге «Педагогическое творчество» предлагает термин «креативное образование» и определяет его как «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологий и опыта творческой деятельности и формирование на этой основе собственного творческого опыта: знаний, умений и навыков».

И. Ф. Феклистов

- придерживается понятия «неформальное образование» и утверждает, что это «непрерывный процесс», в ходе которого человек вырабатывает определённые отношения и ценности и приобретает навыки и знания под воздействием обучения, «ресурсов своего окружения» и своего повседневного опыта.

Н.А. Кобзева

- даёт такое определение: «Эдьютейнмент – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях»



Особенность технологии эдьютейнмент в педагогике и методике

- ◎ **обоснованность** (обучение более успешно, когда обучающиеся могут видеть полезность получаемых знаний),
- ◎ **дополнительное обучение** (обучение является более эффективным, когда обучающиеся могут получать знания самостоятельно),
- ◎ **распределенное обучение** (Distributed Learning, сеть распределенного обучения, обеспечивающая широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени)

Важно!



представить информацию так,
чтобы ее можно было легко
усвоить

Специфичность данной технологии обучения

Акцент на увлечение

ИНТЕРЕС

Обучающегося приводит к развитию новых навыков и накоплению знаний.

Акцент на развлечение

МОТИВ

выступает основным мотивом, приводит к удовольствию, формирует стойкий интерес

Игровой подход

УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

эффективный процесс обучения вне зависимости от возраста

Акцент на современность

ТЕХНОЛОГИИ

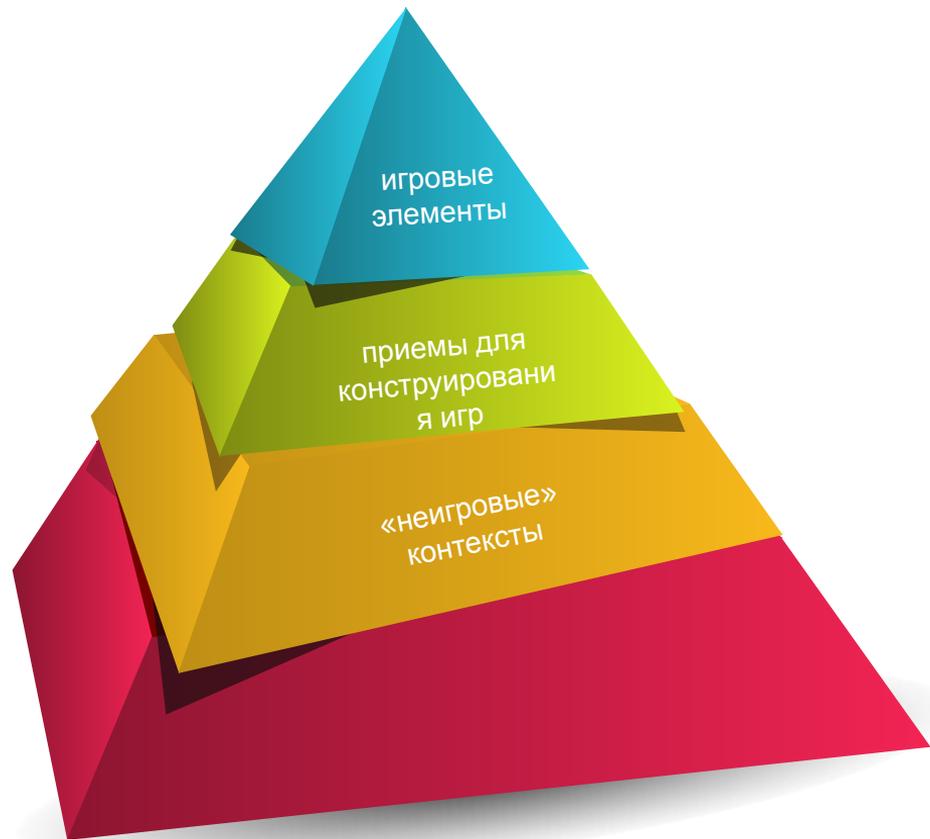
достигается максимальная вовлеченность обучающихся в образовательный процесс.

Геймификация (игрофикация)



Под геймификацией понимается использование игровых элементов и приемов, применяемых в конструировании игр, в "неигровых" контекстах (ситуациях)

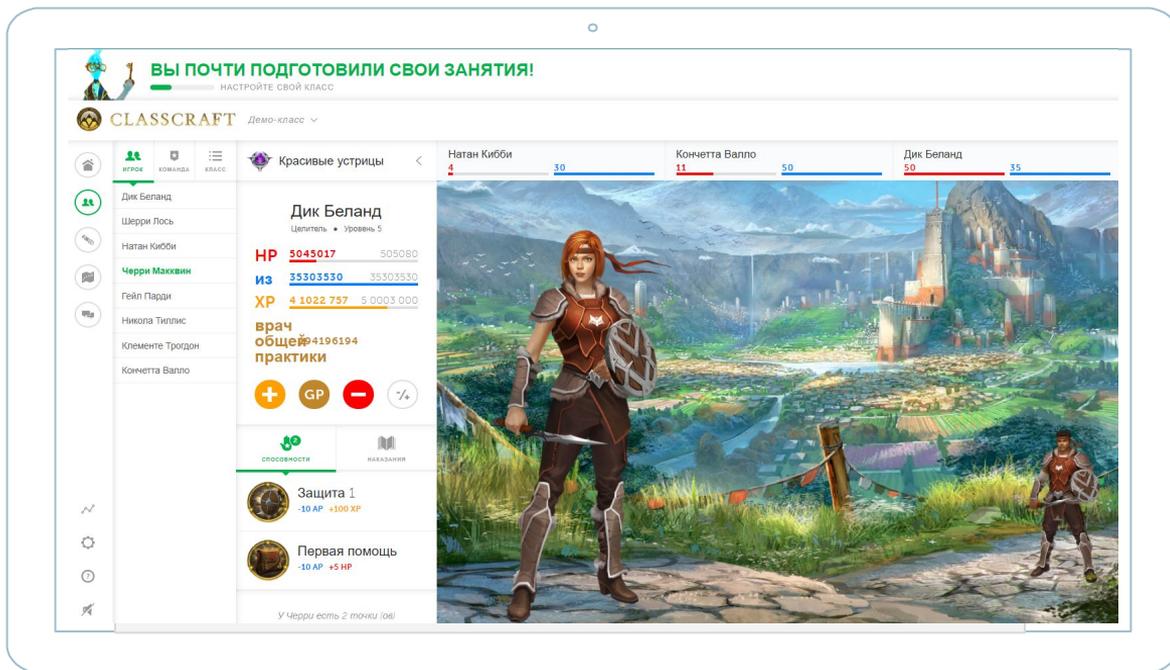
Три кита или три важных момента



A decorative graphic on the left side of the slide. It features a large orange circle containing a stylized mountain landscape with yellow and white peaks, a green base, and a pink flag on a pole. Surrounding this central circle are several other circles in various colors (blue, teal, pink, yellow, green) and sizes, some with dashed borders, creating a playful, abstract composition.

ЗАСТАВИТЬ НЕЛЬЗЯ ВДОХНОВИТЬ

Геймификация не подразумевает создание полноценной игры. Используются лишь отдельные элементы игры, позволяющие модифицировать правила под учебную ситуацию



ClassCraft

Сетевое обучение предполагает создание массовой общей цифровой среды для образования и самообразования.

Узнайте, как играть



демо-класс

Исследуйте игру полностью и попробуйте функции из первых рук.



Видеоролики Classcraft 101

Смотрите наши вступительные видеоролики и проводите вас через основные принципы.



Центр знаний

У вас есть конкретный вопрос или вы хотите пойти глубже? Все, что вам нужно, здесь.



Классное руководство

Оптимизируйте, как вы запускаете свои классы и делаете их более совместными.



Персонализированные задания

Превратите свои планы уроков в интерактивные обучающие приключения.



Инструменты класса

Увеличьте свои уроки с помощью интересных интерактивных инструментов, таких как Boss Battles или Volume Meter!

Еще примеры геймификации

Lingualeo. Покори язык.

Lingualeo — это увлекательный, эффективный и бесплатный сервис для изучения английского языка. Более 16 000 000 во всем мире выбрали Lingualeo. Присоединяйся! Сделай первый шаг!



Зарегистрируйся и пройди тестирование

Результаты теста покажут твой уровень знаний



Занимайся

Грамматика, слушание, чтение и словарный запас эффективно прокачиваются в увлекательной форме на Lingualeo



Получи результат

Уделяй занятиям хотя бы 30 минут в день и ты увидишь результат очень скоро



Клавогонки
Набирай скорость

Новости

7 февраля

[Важно! Серьезное обновление от 07.02.17](#)

14 января

[Важно! Первое обновление в 2017](#)

31 декабря

[Будущее Клавогонок с 2017 года](#)

Зарегистрировано **334 920** клавогонщиков
Пройдено **20 181 295** текстов



Какие элементы
игрового процесса
можно использовать в
образовательных целях?

Поиграем?

- **Прогресс** - наглядное отображение постепенного роста:
 - **Уровни** - расширение и открытие доступа к контенту;
 - **Очки** - цифровое обозначение значимости вашей работы.
- **Инвестиции** - почувствуйте гордость за ваш вклад в игру:
 - **Достижения** - получайте публичное признание за завершение работы;
 - **Новые задания** - входите в систему, чтобы получать новые задания;
 - **Совместная работа** - действуйте совместно, чтобы достигать своих целей;
 - **Значимость** - работайте, чтобы достичь чего-то выдающегося или великого;
 - **Виртуальность** - стимул вовлекать других пользователей.
- **Постепенное открытие информации** - постепенно получайте доступ к новой информации:
 - **Бонусы** - получайте неожиданные вознаграждения;
 - **Обратный отсчёт** - выполняйте задания за ограниченный период времени;
 - **Открытия** - исследуйте своё образовательное окружение и открывайте новые фрагменты знаний;
 - **Предотвращение потерь** - играйте, чтобы предотвратить потерю уже заработанного;
 - **Бесконечная игра** - учитесь постоянно, пока не станете экспертом;
 - **Синтез** - работайте над задачами, для решения которых требуется сразу несколько навыков.

Появляются новые термины

BYOD

Дословно — «принеси своё устройство» (Bring Your Own Device).

Политика использования собственных устройств на уроке. Из плюсов — сокращение бюджетных расходов и родная привычная среда для обучения; из минусов — проблемы с контролем безопасности и соблюдения учебных требований.

КОГНИТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Такой вид обучения строится на применении теорий сознания и мышления современной психологии — с их помощью выстраивается такая модель педагогического процесса, которая развивает не только интеллектуальные навыки, но и способы познания через эмоциональную сферу и интуицию, ассоциативные механизмы, сенсорно-перцептивные каналы. Главное в этом обучении — понимание собственной способности выполнить задачу и построить стратегию решения проблемы.

[Словарик учителя XXI века](#)

Дополнительные
материальные затраты? Не,
не слышал...



Кевин Вербах
Дэн Хантер

Вовлекай и властвуй



Игровое мышление
на службе бизнеса

Полезности

<https://kahoot.com/welcomeback/>

<https://learningapps.org/>

<https://www.classdojo.com/ru-ru/resources/>

<https://www.pixton.com/>

<http://edu.glogster.com/>

<https://www.mindmeister.com/ru>

<https://infogram.com/>

<https://prezi.com/>

Thanks!



Any questions?

You can find me at

https://vk.com/perfect_pro