



Педагогические системы и технологии

План

- **1. Теоретические основы развития педагогических систем и технологий**
- **2. Технологии личностно-ориентированного и развивающего обучения**
- **3 Игровые технологии**

Литература

- Запрудский Н.И. Современные школьные технологии: пособие для учителей.- Минск 2004.
- Педагогические технологии: пособие для студентов пед.специальностей под ред. В.С. Кукушина 2002.
- Снопкова Е.И. Педагогические системы и технологии: практический аспект. 2004
- Е.Ф.Сивашинская, В.Н.Пунчик Педагогические системы и технологии Курс лекций. Минск 2010

Понятие «система»

- **Система** (systema – составленное из частей, соединенное) – совокупность элементов, находящихся в отношениях и связях между собой и образующих определенную целостность, единство.
- совокупность объектов, взаимодействие которых обуславливает наличие интеграционных качеств, не свойственных образующим компонентам

«Педагогическая система»

- Множество взаимосвязанных структурных и функциональных компонентов, подчиненных целям образования и выступающих во взаимодействии со средой как целостное явление.
- **Компоненты:** педагоги и обучающиеся, цели образования, содержание образования, методы средства, организационные формы обучения и воспитания, результаты образования

- Под **педагогической системой** понимают **также** концепцию образования личности, обоснованную тем или иным ученым-педагогом (напр. Я.Коменским, К.Ушинским, В. Сухомлинским, Ш.Амонашвили)

Система образования

- Как совокупность учебно-воспитательных заведений, учреждений повышения квалификации и переподготовки кадров, органы управления образованием, государственных образовательных стандартов и программ.

Факторы развития современных образовательных систем

- Уровень развития общественного производства и совершенствование его научно-технических основ
- Глобализация политики, экономики, культуры
- Информатизация мирового сообщества
- Исторический опыт и национальные особенности в области образования
- Уровень развития педагогической науки и практики

Технология

- От греческого *Techne* – искусство, мастерство и *logos* наука, наука, учение.
- **Учение о мастерстве что-то делать.**
- **Совокупность производственных процессов в определенной отрасли производства**

Педагогическая технология

- Рассматривается как:
 1. Разработка и применение средств, инструментария, аппаратуры, учебного оборудования
 2. Способ (модель) решения педагогических задач
 3. Научное направление, область знания, занимающаяся конструированием оптимальных обучающих систем

Педагогическая технология:

- «Строго **научное проектирование** и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий» (В.Сластенин)
- «Продуманная во всех деталях **модель совместной педагогической деятельности** по проектированию, организации и проведению учебного процесса...» (В.Монахов)
- «**Системный метод** создания, применения и определения всех процессов преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов» ЮНЕСКО
- «**Совокупность профессиональных умений** воздействия на детей в контексте взаимодействия с ними во имя их активного взаимодействия с окружающей реальностью» (Н.Щуркова)
- «**Проект определенной педагогической системы**, реализуемый на практике, содержательная техника реализации учебного процесса» В.Беспалько

Признаки педагогической технологии

- **Диагностично поставленная цель или система задач;**
- **Строгая последовательность педагогических операций (действия, методы, приемы);**
- **Гарантия достижения цели;**
- **Управляемость педагогического процесса;**
- **Циклический характер (повторяемость отдельных операций);**

Структура педагогической технологии

- **Содержательный компонент**
- **Концептуальная составляющая**
- **Диагностическая составляющая**
- **Дидактическая составляющая**
- **Процессуальная составляющая**

Классификация

- **По уровню применения:**
- **Общепедагогическая** (характеризует целостный педагогический процесс в данном регионе, учебном заведении)
- **Частометодическая** (совокупность целей, содержания, методов и средств педагога в рамках одного предмета)
- **Локальная** – узкопредметная, характеризует отдельные части учебно-воспитательного процесса

По степени обобщенности

- **Микротехнологии** определяют тактику пед. взаимодействия, конкретные приемы
- **Макротехнологии** – стратегию пед. процесса
- **Монотехнологии**- весь учебно-воспитательный процесс
- **Политехнологии**- использует элементы разных монотехнологий
- **Проникающие технологии** – эти элементы включаются в др. технологии и играют роль катализатора

По степени проявления активности

- **Репродуктивные**- сообщение готовых знаний
- **Продуктивные** – лично-ориентированные, нацеленные на создание оптимальных условий развития личности учащегося

По типу организации управления

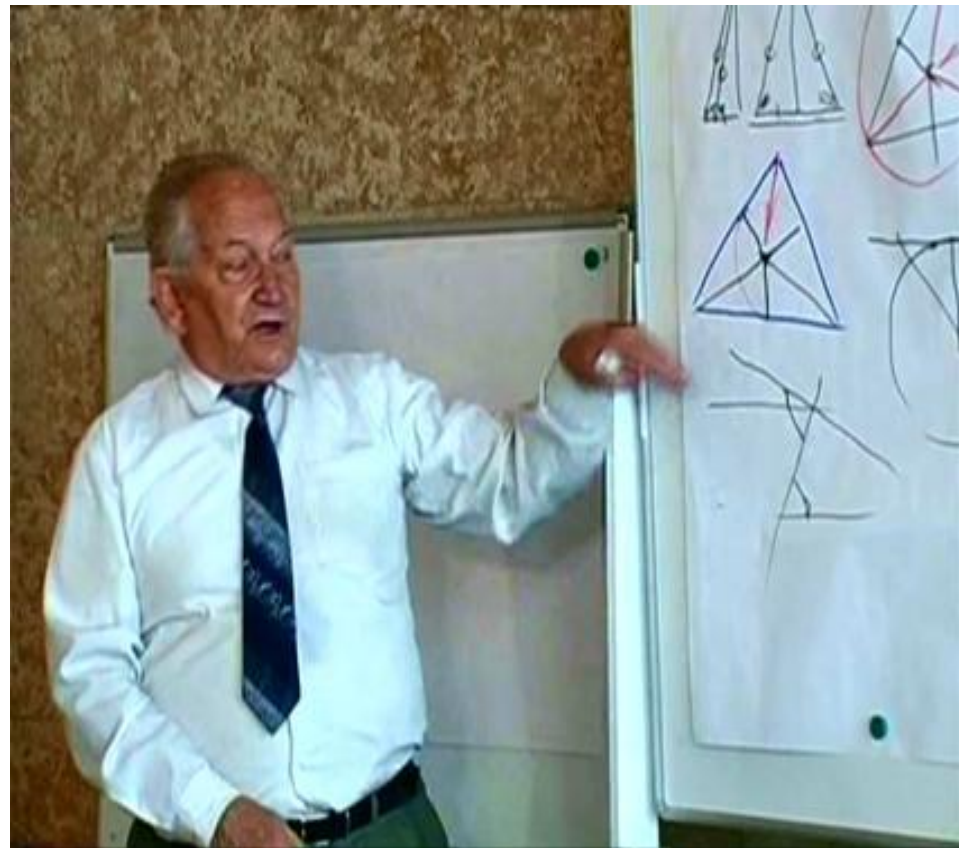
- *Классическое лекционное обучение*
- *Обучение с помощью технических средств*
- *Система «консультант»*
- *Обучение с помощью учебной литературы*
- *Система «малых групп»*
- *Компьютерное обучение*
- *Система «репетитор»*
- *Программное обучение*

Педагогические технологии на основе гуманно-личностной ориентации педагогического процесса

- Педагогика сотрудничества (Е.Ильин, С. Лысенкова,
- гуманные технологии Ш.Амонашвили,
- технологии витагенного образования А. С.Белкин.

На основе активизации деятельности учащихся

- Игровые технологии
- Интерактивные технологии
- Технологии проблемного обучения
- Технологии на основе опорных сигналов (В.Шаталов)
- Технологии проектного обучения



На основе эффективности организации и управления учебным процессом

- Технология программированного обучения
- Технологии дифференцированного обучения
- Технологии проектно-опережающего обучения (С.Лысенкова)
- Технологии групповой деятельности

На основе методического усовершенствования и дидактического реконструирования учебного материала

- **Технологии укрупнения
дидактических единиц (П.Эрдминов)**
- **«Диалог культур» (В.Библер, С.
Курганов)**
- **«Экология и диалектика» (Л.Тарасов)**
- **Технологии модульного обучения (П.
Третьяков, И.Сенновский, М.Чошанов)**

Природосообразные технологии

- Педагогика свободы Л.Толстого
- Вальдорфская школа Р.Штайнера
- Технология саморазвития М. Монтеessori
- Технология дальтон-план Д.Дьюи
- Технология свободного труда С.Френе
- «школа-парк» М.Балабан

Технологии авторских школ

- **Школа адаптирующей педагогики** (Е. Ямбург)
- **«Школа самоопределения»** (А.Тубельский)
- **Агрошкола** (А. Католиков)



Этапы педагогического проектирования

- **1 Педагогическое моделирование** – разработка целей, общей идеи создания педагогических систем, процессов, ситуаций и основных путей их достижения
- **2. Педагогическое проектирование**- дальнейшая разработка созданной модели и доведение ее до уровня практического использования
- 3. **Педагогическое конструирование** – дальнейшая детализация созданного проекта для использования его в конкретных условиях реальными участниками педагогического процесса

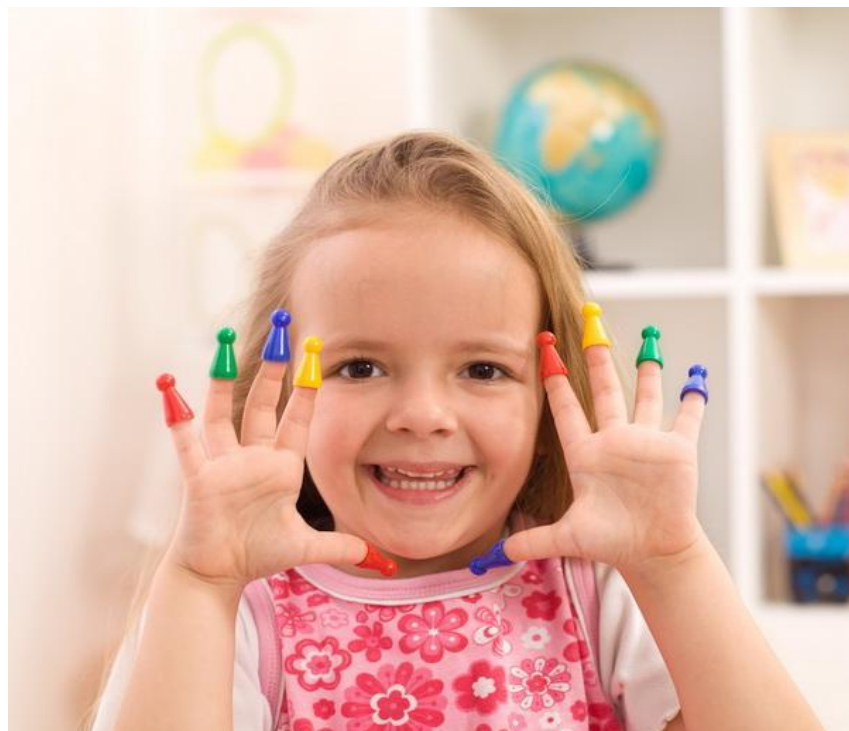
Технология личностно-ориентированного обучения

- Признание ученика главной действующей фигурой всего образовательного процесса



Представители теории и практики л-о обучения

- Р.Бернс, А.
Маслоу, К.
Рождерс, Д.
Дьюи, В.
Шаталов, Е.
Ильин, М.
Щетинин, Е.
Бондаревская, А.
Хуторской, И.
Якиманская



Принципы л-о обучения

- **Субъектности** – рассматривать ученика как субъекта у-п деятельности, собственной жизнедеятельности и культуры в целом, не заменять , а **насыщать, адаптировать** личностный опыт ученика
- **Личностного целеполагания** – создавать условия для самоопределения ученика по отношению к изучаемому материалу, своим результатам обучения, в ходе которого ученик принимает ответственность за достижение целей обучения.

Принципы

- **Метапредметных основ образовательного процесса** – выходить за рамки своей программы, учить овладевать способами мышления и деятельности
- **продуктивности** рассматривать создание учащимися разнообразных когнитивных, творческих продуктов, отличающихся от принятых образцов как ценность образовательного процесса

Принципы

- **Первичности образовательной продукции учащихся** – создавать условия для того, чтобы личностное содержание образования (идеи, версии, гипотезы, интерпретации) опережало изучение общепринятых научных и культурных образцов
- **Развивающего характера обучения** – осуществлять обучение в зоне ближайшего развития, создавать условия для овладения способами мышления и деятельности

Принципы

- **Вариативности** – обеспечить разнообразие содержания, методов, форм организации обучения
- **Образовательной рефлексии** – осуществлять рефлексивную деятельность, осознавать себя в образовательном процессе, т.е. смыслы, способы и результаты деятельности, обнаруживая успехи, и затруднения, и проблемы

Принципы

- **Психотерапевтического характера взаимодействия** – создавать положительный эмоциональный фон в ходе обучения и воспитания, вовлекать учащихся в диалог, дискуссию, смыслотворчество, которые способствуют социализации личности, формированию умений представить свою позицию партнера

Игровые технологии

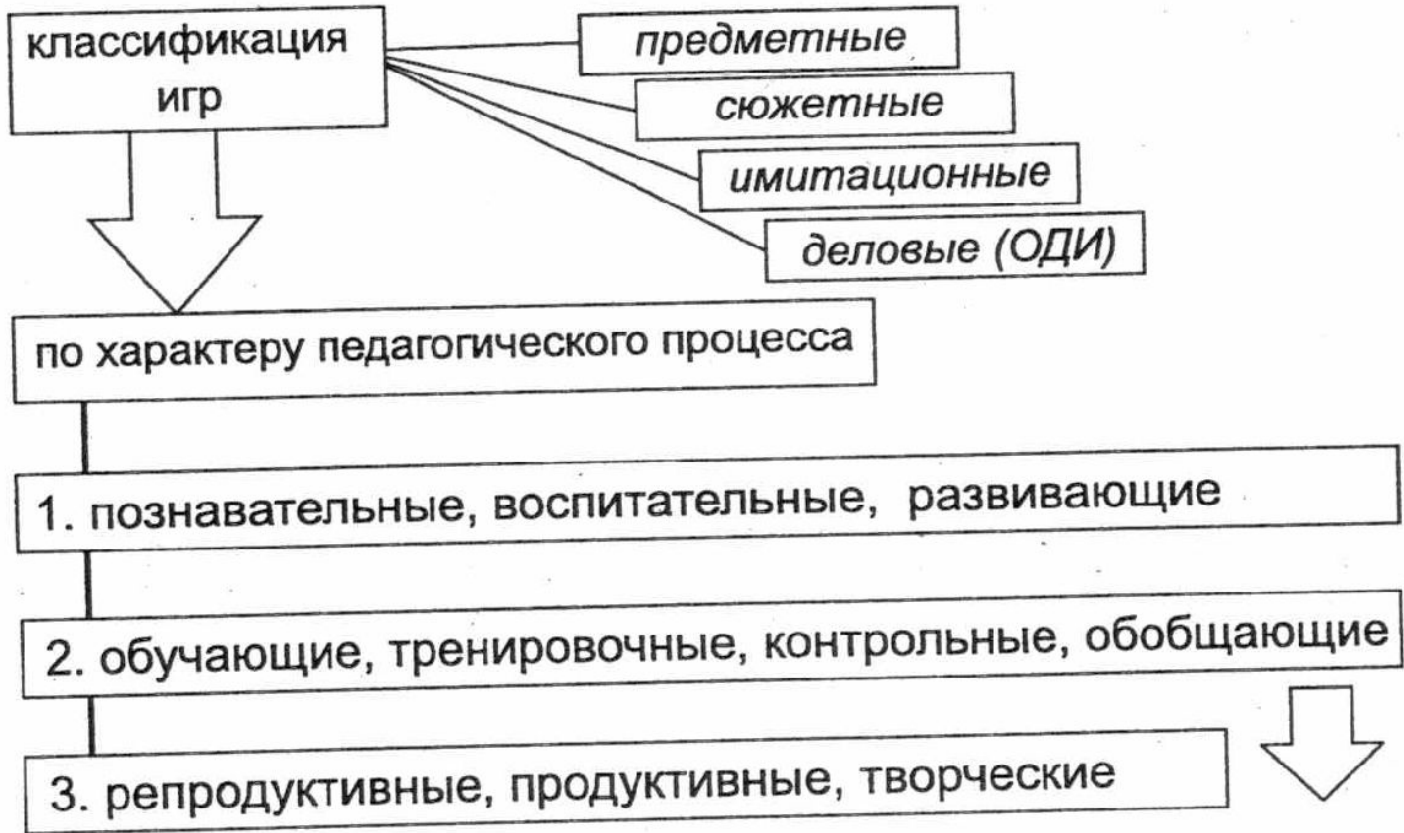
- **Игра** – вид непродуктивной деятельности человека в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение социального опыта.
- В процессе игровой деятельности складываются и совершенствуются управление поведением человека



Игра педагогическая

- Деятельность воспитанника, мотивом которой является сам процесс или действия с воображаемыми предметами в воображаемой или реальной ситуации, направленная на познание, освоение и преобразование действительности и используемая в пед.процессе в качестве средства воспитания и обучения

Классификация игр



По виду деятельности

- **Двигательные**
(физические)
- **Интеллектуальные**
(умственные)
- **Трудовые,**
- **Социальные**
- **психологические**



По характеру познавательного процесса

- 1. Обучающие, тренировочные, контролирующие обобщающие;
- 2. репродуктивные продуктивные, творческие;



- **3. Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотерапевтические**
- **4. Познавательные, воспитательные, развивающие**



По характеру игровой методики

- Предметные
- Сюжетные,
- Ролевые,
- Деловые,
- Иммитационные
- Игры-драматизации



Цели игровых технологий

- **Дидактические** – расширение кругозора, стимулирование познавательной деятельности, применение знаний в практической деятельности, формирование общеучебных, предметных, трудовых умений

- **Развивающие** - развитие внимания, памяти, мышления, речи, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, мотивации учебной и других видов деятельности, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии

- **Воспитывающие** – воспитание компонентов культуры личности, самостоятельности, воли, общительности, коллективизма, формирование коммуникативных, организаторских умений и др.

- **Социализирующие**
– приобщение к нормам и ценностям общества.
Адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению, психотерапия



Использование игровых технологий

Использование технологии игр в обучении включает разработку и использование трех компонентов:

- организационной формы;
- дидактического процесса (цель, содержание, инструментарий);
- квалификации учителя.

в современной школе
игровые технологии
используются в следующих
случаях

- в качестве самостоятельных технологий при усвоении понятий, темы, раздела учебного предмета;
- как элемент более обширных технологий;
- в качестве урока или его части;
- как технология внеклассной работы.

Технология игры

- **1. Подготовительный этап**
- **А. Разработка игры**
- Постановка дидактической цели
- Разработка сценария игры
- Подготовка материального обеспечения
- **Б. Введение учащихся в игру**
- Постановка цели
- Ознакомление с правилами игры
- Распределение ролей
- Комплектование групп

2. Проведение игры

- **Групповая работа:**
- **Работа с источниками**
- **Мозговой штурм**
- **Формулировка выводов**
- **Фиксирование результатов**



Межгрупповая дискуссия

- Презентация результатов групповой работы
- Обсуждение выступления групп



3. Анализ результатов игры

- Вывод учеников на основе игры
- Анализ и оценивание работы
- Формулировка выводов
- Выработка рекомендаций



Деловые игры

- Особенность – на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения: выбирается оптимальный вариант решения рассматриваемой проблемы и имитируется его реализация на практике



Этапы проведения

- Знакомство с реальной ситуацией
- Построение имитационной модели
- Постановка главной задачи командам.
- Уточнение их роли в игре
- Создание игровой проблемной ситуации
- Вычленение теоретического материала, необходимого для решения проблемы,
- Разрешение проблемы
- Обсуждение и проверка полученных результатов,
- Коррекция
- Реализация принятого решения
- Анализ итогов работы
- Оценка результатов работы

Ролевая игра

- Социально-психологический тренинг, в процессе которого отрабатываются способы реагирования на разнообразные жизненные ситуации и способы поведения их в ситуациях.



Разделяются

- **Имитационные** – в центре находится имитация определенного профессионального действия
- **Ситуационные** - связаны с решением конкретной проблемы в игровой ситуации
- **Условные** – в них разрешаются, например учебные или профессиональные конфликты

Психодрама и социодрама

- Разновидность деловой игры.
- Цель – сформировать умение управлять стилем своего поведения за счет осознания особенностей восприятия ученика окружающими, развивать чувствительность, восприимчивость к психическому состоянию другого человека



Операционные игры

- **Направлены на развитие каких-то умений (операций), например, умений писать сочинения, вести дискуссии, решать задачи**

