



■ Технологии в обучении географии

- Литература:
- 1. Методика обучения географии в общеобразовательных учреждениях /Душина И.В., Пятунин В.Б., Летягин А.А. и др. – М.: Дрофа, 2007. – 509 с.
- 2. Финаров Д.П. Методика обучения географии в школе. – М.: АСТ, 2007. – 382 с.
- 3. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий. – СПб.: КАРО, 2005 – 368 с.
- 4. Селевко Г.К. Альтернативные педагогические технологии. – М: НИИ школьных технологий, 2005. – 224 с.



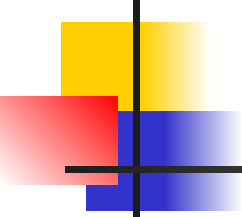
План лекции

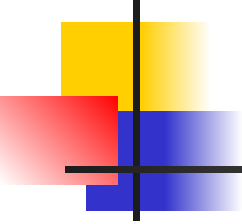
- 1. Общая характеристика технологий, применяемых в обучении географии.
- 2. Технология учебно-игровой деятельности.
- 3. Модульная технология.
- 4. Технология логических опорных конспектов.
- 5. Технология проектной деятельности.
- 6. Технология проблемного обучения.
- 7. Программированное обучение и использование компьютеров.

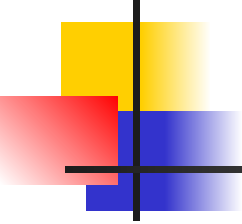


«Технология» - зарубежная методика.

- Как четко запланированный процесс с получением конкретного результата, который можно подвергнуть диагностике

- 
-
- «Педагогическая технология» 20-е гг. 20 в. (Павлов И.И., Бехтеров В.М., Шацкий С.Т.) => «технология образования»;
 - 70-80-е гг. 20 в. педагогическая технология - ТСО.
 - 90-е гг. 20 в. – широкое распространение.

- 
-
- **Педагогическая технология** — это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и пространстве и приводящая к намеченным четко заданным результатам.

- 
-
- **Методика преподавания учебной дисциплины** – это часть педагогической науки и практики, исследующая закономерности процесса передачи (усвоения и изложения) учащимся содержания дисциплины и разрабатывающая их применение на практике.

Наиболее представленные стороны понятий

Педагогическая технология

Методика преподавания

Целевой

Процессуальный

Количественный

Содержательный

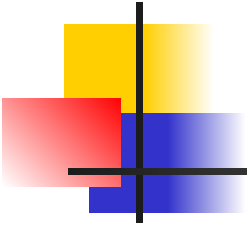
Качественный

Вариативный



- **Основные черты педагогических технологий:**

- 1) концептуальность,
- 2) системность,
- 3) управляемость,
- 4) воспроизводимость,
- 5) эффективность



- **Главные признаки технологий обучения:**
- 1) четкая постановка перед учащимися учебных целей и задач, чтобы каждый из них осознал значимость изучаемого материала;
- 2) построение последовательной поэлементной процедуры достижения поставленных целей и задач с помощью определенных средств обучения, активных методов и форм организации учебной деятельности;
- 3) обучение по образцам (учебные тетради), выполнение учениками указаний учителя (приемов учебной работы, алгоритмов);
- 4) организация самостоятельной работы учащихся, направленной на решение проблем, учебных задач;
- 5) широкое применение различных форм тестовых заданий для проверки результатов обучения.



Педагогические технологии

Объяснительно-
иллюстративного
обучения

Личностно-
Ориентированного
обучения

Развивающего обучения



Игра

Прием обучения,
направленный
на
моделирование
реальной
действительност
и

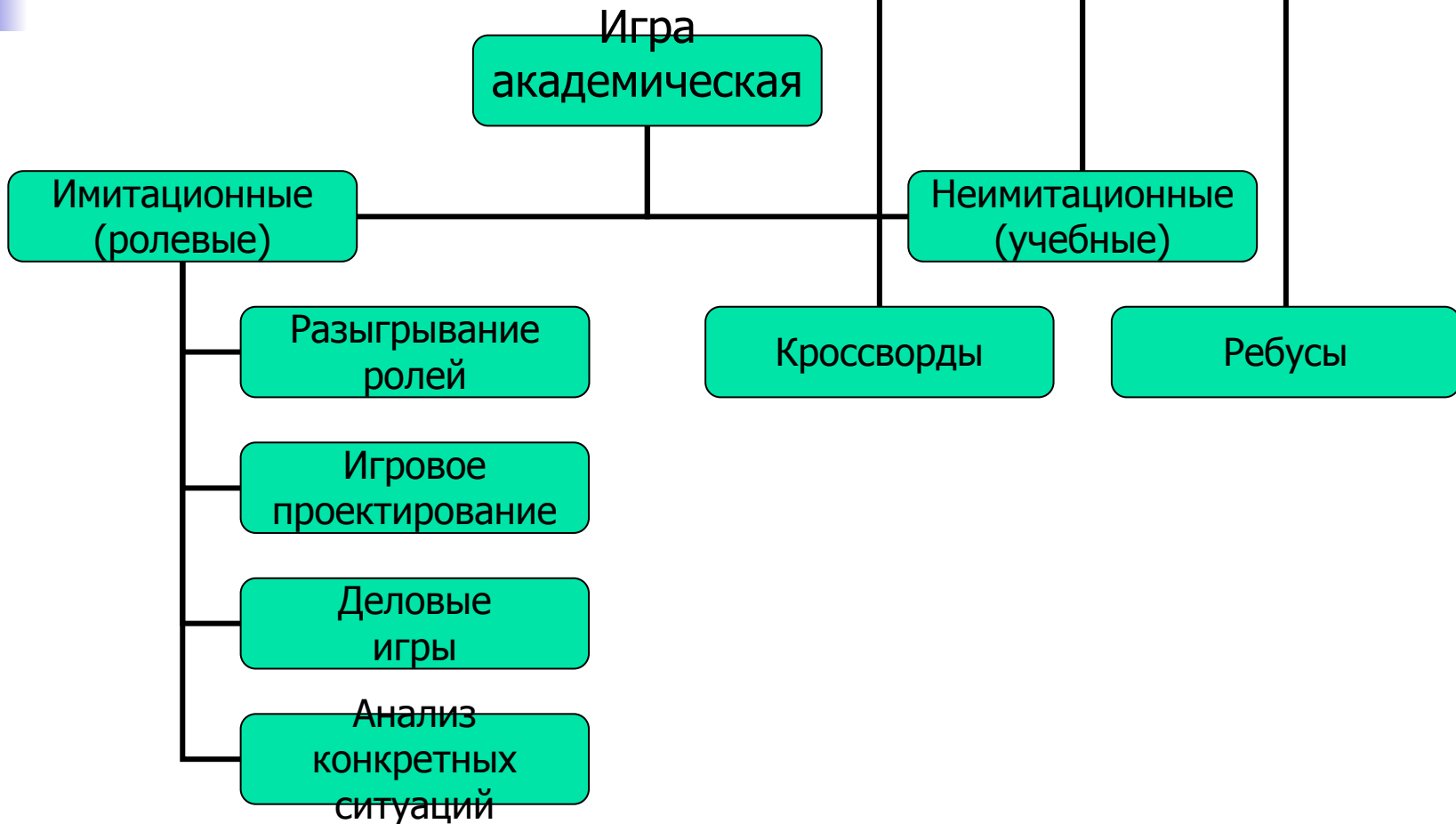
Прием обучения,
направленный на
мотивацию
учебной
деятельности

Форма активного
обучения
(нестандартный
урок)

Форма
организации
учебной
деятельности

Новая
технология
обучения

Классификация игр по характеру действий и содержанию





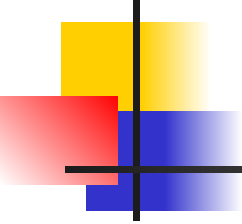
Этапы подготовки и проведения игры

- 1 этап - подготовительный
- 2 этап – проведение игры
- 3 этап – подведение итогов игры



Модульная технология

- Модуль – целевой функциональный узел, где объединены учебное содержание и технология овладения им.
- Сущность – ученик самостоятельно или с помощью учителя достигает конкретных целей учебно-познавательной деятельности в процессе работы с модулем.

- 
-
- Модуль - программа обучения, индивидуализированная по содержанию, методам обучения, уровню самостоятельности, темпу учебно-познавательной деятельности.

Модульный цикл

Вводное занятие

М 1

М 6

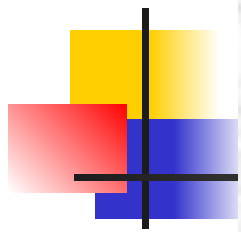
М 2

М 5

М 3

М 4

Выходной контроль



Основные качества модульной технологии

- 1) гибкость;
- 2) четкость и комплексное планирование задач урока;
- 3) динамичность (обучение видам и способам деятельности);
- 4) мобильность;
- 5) усиление мотивации обучения;
- 6) проведение на разных этапах учебного процесса;
- 7) функция учителя – консультационно-управляющая.



Инструкция для ученика

- 1. Цель усвоения модуля (урока) и каждого УЭ.
- 2. Задания разного уровня сложности.
- 3. Материалы работы (ссылки на источники, приложения).
- 4. Указания на вид и форму работы (выучить, составить конспект, решить задачу и т.д.).
- 5. Формы контроля (письменный, устный контроль учителя, самоконтроль, взаимный контроль учащихся и.т.д.)



Задачи учителя

- 1. Составление инструкций, модулей.
- 2. Оказание помощи ученикам, управление учебно-познавательной деятельностью через модули.
- 3. Контроль и коррекция усвоения знаний, умений и навыков.



Технология применения опорных логических конспектов

- ЛОК или ЛОС – особая форма организации закодированной учебной информации.

Условия при построении ЛОК:

- 1) четко определить цели и планируемые результаты обучения;
- 2) разделить учебный материал на смысловые блоки и продумать способы изображения содержания каждого блока;
- 3) связать все смысловые блоки между собой по содержанию и создать условия для выявления причинно-следственных связей между изучаемыми объектами и явлениями;
- 4) изобразить общую схему содержания урока в форме единого ЛОК.

Требования, предъявляемые к ЛОК:



- 1) лаконичность (80-100 знаков);
- 2) структурность (малые логические блоки, связанные стрелками);
- 3) акцентирование основного смысла (цвет, рамки, шрифт и т.д.);
- 4) унификация условных знаков;
- 5) оригинальность;
- 6) связь с текстом учебника.



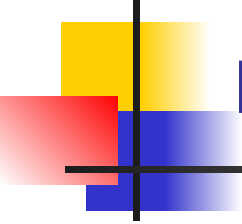
Виды ЛОК

- 1. Текстовые (развернутый план урока).
- 2. Графические (схемы).
- 3. Картографические (картографическая основа).

Технология проектной деятельности

Сущность технологии заключается в личностно-ориентированном обучении, предполагающем развитие личности, способной самостоятельно добывать информацию, находить нестандартные решения локальных, региональных и даже глобальных учебных проблем современного развития цивилизации.

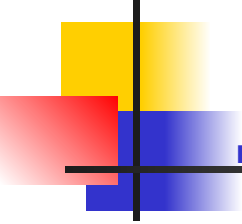
- Технология проектной деятельности создает широкие возможности для **развития у учащихся опыта творческой деятельности рационального мышления, способствует эмоциональному, теоретическому и практическому познанию окружающего мира.**



История становления технологии проектной деятельности

- 20-е гг. 20 в. США Дж. Дьюи – метод проблем.
- 1905-1931 гг. группа Шацкого С.Т.
- 1931-1990 гг.
- 1990 г. проблемное обучение (решение проблем в рамках учебных проектов) работы

Л.М. Панчешниковой, Г.А. Понуровой

- 
- **Проект** - какой-либо замысел, план, разработка.
 - **Метод проектов** - определенная совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной демонстрацией результатов.
 - **Проектная технология** — понятие более широкое, она включает в себя совокупность целей, методов (исследовательских, поисковых, проблемных), средств обучения, критерии оценки деятельности учащихся.

■ Главная идея проектной технологии

- стимулирование интереса учащихся к определенным учебным проблемам, разрешение которых предполагает овладение некоторой суммой знаний, а также показ практического применения полученных знаний.

Проектная технология обеспечивает проблемно-поисковую познавательную деятельность учащихся, выражающуюся в процессе создания проекта — прообраза (модели) предполагаемого или возможного природного или социально-экономического объекта (явления, процесса). Это могут быть макеты, карты, схемы, описания объектов и т. д.



Критерии выбора тем

- социальная значимость проекта и значимость данной информации для учащихся;
- воспитательный потенциал проекта;
- связь темы проекта с изучаемым материалом курса и возможность реализации внутри- и межпредметных связей;
- наличие у школьника необходимых знаний и личного опыта.



Типы учебных проектов

- По доминирующей деятельности:
- Информационные, познавательные проекты - направлены на сбор информации о каком-либо объекте или явлении, могут выступать модулем исследовательских проектов.
- Творческие проекты - предполагают свободную форму работы над проектом, вариативность представления результатов.
- Практико-ориентированные (прикладные) - отличает четко обозначенный с самого начала результат деятельности его участников, требуют тщательно продуманного сценария всей деятельности.
- Игровые проекты - участники таких проектов принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта.
- Исследовательские проекты подчинены логике научного исследования, требуют продуманной структуры, целей, актуальности предмета исследования для всех участников, применения исследовательских методов.



Типы учебных проектов

- По предметно-содержательной области: предметные, межпредметные, надпредметные
- По продолжительности: от кратковременных (планирование, реализация и рефлексия проекта осуществляются непосредственно на уроке) до длительных - продолжительностью от месяца и более.

Требования к учебным проектам:

- 1) значимая проблема или задача, требующая интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;
- 2) практическая, теоретическая, познавательная значимость (доклад в соответствующие службы о демографическом состоянии данного региона, факторах, влияющих на это состояние, тенденциях, прослеживающихся в развитии данной проблемы, и т. д.);
- 3) необходимые знания и умения;
- 4) самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность учащихся;
- 5) содержательная часть проекта должна быть структурирована (с указанием поэтапных результатов);
- 6) использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий.

Этапы работы над проектом:

- **Первый этап** — подготовительный.
- **Второй этап** — исследовательский. В ходе этого этапа осуществляется индивидуальная или групповая самостоятельная работа участников проекта: поиск, сбор и обработка информации, разработка моделей, формулирование выводов, подготовка материалов к презентации.
- **Третий этап** — заключительный. Учитель на этом этапе помогает проанализировать проделанную работу, обобщить ее результаты, сформулировать рекомендации и выводы, объявляет оценки. По окончании работы над проектом учащиеся должны его защитить.

Технология проблемного обучения



- Проблемное обучение:
- 1) как новый тип обучения (М. Н. Скаткин, И. Я. Лернер);
- 2) как метод обучения (Л. М. Панчешникова, В. Конь);
- 3) как подход или принцип обучения (Г. А. Понурова, Т. В. Кузнецов);
- 4) как новую дидактическую технологию (Г. Ю. Ксенозова, Н. Г. Савина).

Главные понятия проблемного обучения

Проблемная ситуация — психологическое состояние интеллектуального затруднения, явно или смутно осознаваемое. Пути преодоления проблемной ситуации требуют поиска новых знаний, новых способов деятельности

Учебная проблема — элемент проблемной ситуации, который вызвал затруднение. Проблемная ситуация перерастает в учебную проблему, когда ученик осознает этот элемент и принимает его к решению

Проблемный вопрос

Проблемная задача

Проблемное задание

Формы выражения проблемы — отражение противоречия между имеющимися знаниями и известными способами действий, с одной стороны, и требованиями задания — с другой



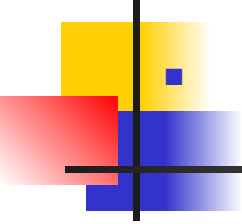
Методы проблемного обучения:

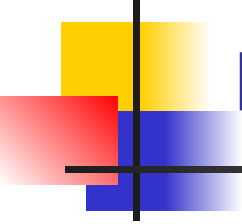
- 1) проблемного изложения;
- 2) частично-поисковый;
- 3) исследовательский.

Условия построения системы проблемных заданий:

- 1) связь содержания вопроса или задания с ведущими идеями, понятиями и закономерностями географической науки;
- 2) возможность раскрытия путей решения проблемы через методы географического научного познания (в том числе и через реальные ситуации, имевшие место в истории науки);
- 3) связь с мировоззренческими идеями, самостоятельное усвоение которых в значительной степени обеспечивает умственное развитие учащихся;
- 4) возможность группировки учебного материала, в том числе и фактического, вокруг решения проблемы.


Виды проблемных заданий:

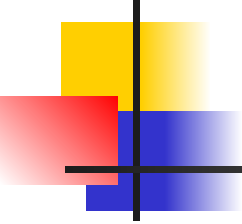
- 
- 1) задания, в основе содержания которых лежит научная гипотеза;
 - 2) задания, проблемный характер которых обусловлен разрывом между ранее усвоенными знаниями и требованиями задачи или вопроса;
 - 3) задания, в основе которых лежат факты, идущие вразрез с привычными научными или бытовыми представлениями;
 - 4) задания на установление многозначных причинно-следственных связей;
 - 5) задания, требующие понимания диалектических противоречий, умения оперировать противоположными суждениями.




Программированное обучение и использование компьютеров

- **Информатизация общества** — глобальный социальный процесс, в результате которого виды деятельности по сбору, накоплению, продуцированию, обработке, хранению, передаче и использованию информации становятся преобладающим.
- **Информатизация образования** — методологическое обеспечение сферы образования разработками оптимального использования современных информационных технологий.

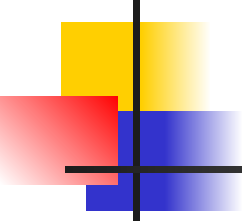
- 
- **Средства новых информационных технологий (СНИТ)** — программно-аппаратные средства и устройства, функционирующие на базе вычислительной техники, а также современных средств и систем информационного обмена, обеспечивающие операции по сбору, продуцированию, накоплению, хранению, обработке, передаче информации.
 - **Педагогическое программное средство (ППС)** — программа, предназначенная для организации и поддержки учебного диалога пользователя с компьютером;
функциональное назначение ППС — предоставлять учебную информацию и направлять обучение, учитывая индивидуальные возможности и предпочтения обучаемого.

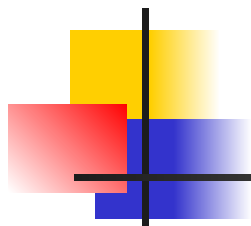
- 
-
- **Мультимедиа** — компьютерные системы с программной поддержкой звуко- и видеозаписей.
 - **Технология мультимедиа** — совокупность приемов, методов и способов продуцирования, обработки, хранения, передачи аудиовизуальной информации.
 - **Гипертекст** — тип интерактивной среды с переходами по ссылкам.



■ **Телекоммуникация** — передача информации с помощью технических средств (телефон, радио, телевидение, компьютер и модем и др.).

- **Учебный телекоммуникационный проект** — совместная познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся-партнеров, организованная на основе использования компьютерной телекоммуникации.
- **Интерактивность** (взаимодействие, обратная связь) — свойство компьютерных программ, обеспечивающее реакции со стороны программы в ответ на какие-либо действия пользователя; реализуется за счет применения графического интерфейса пользователя.

- 
-
- **Электронный (мультимедийный) учебник** — это средство обучения нового поколения, сочетающее в себе элементы компьютерных программ разных видов и целый ряд функций.



- Спасибо за внимание!