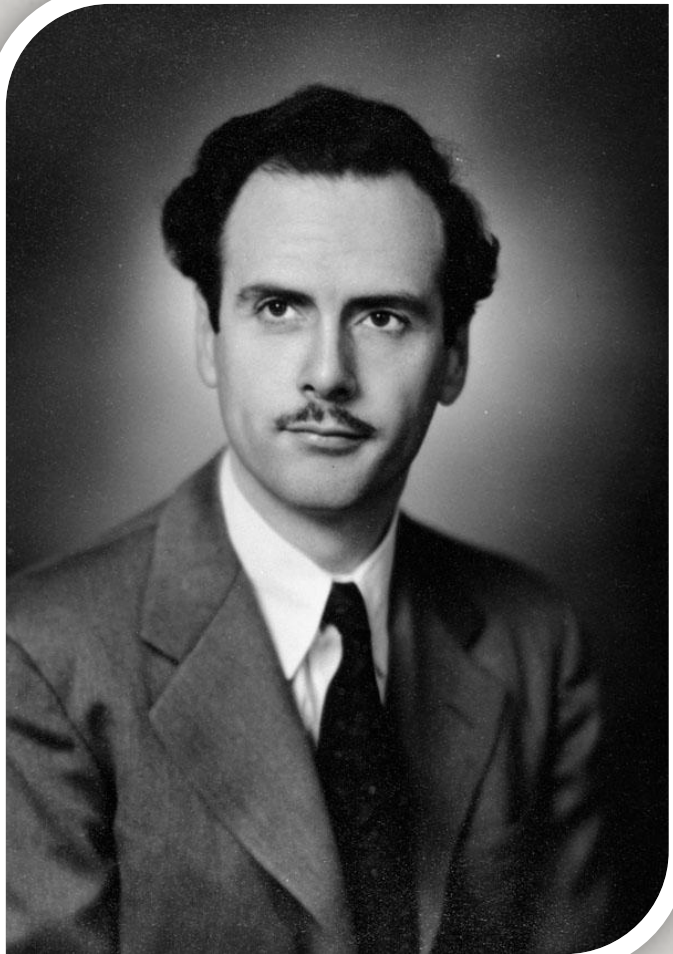


Семинар для старших
вожатых на тему:

**«Использование
современных педагогических
технологий в работе
старшего вожатого»**

**Чтобы быть по-настоящему грамотными,
вы должны быть грамотными в мире медиа.**

Маршалл Маклюэн.



Гёрберт Мáршалл Маклюэн —

канадский философ, филолог, литературный критик, эколог средств коммуникации и теоретик воздействия артефактов как средств коммуникации. Получил широкую известность как исследователь воздействия электрических и электронных средств коммуникации на человека и общество.

Технология при переводе с греческого (techne) означает искусство, мастерство, умение, а это не что иное, как процессы.

Под **процессом** следует понимать определенную совокупность действий, направленных на достижение поставленной цели.

Процесс должен определяться выбранной человеком стратегией и реализоваться с помощью совокупности различных средств и методов.

Информационная технология — процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных (первичной информации) для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления (информационного продукта).

Информационные технологии используются для достижения следующих педагогических целей:

1. Развитие личности обучаемого, подготовки его к самостоятельной продуктивной деятельности в условиях информационного общества, включающей освоение, заложенных в ней знаний и передачу информации:

- развитие конструктивного, алгоритмического мышления благодаря особенностям работы с компьютером;
- развитие творческого мышления за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности;
- развитие коммуникативных способностей на основе выполнения совместных проектов;
- формирование умения принимать оптимальные решения в сложной ситуации (в ходе компьютерных деловых игр и работы с программами-тренажерами);
- развитие навыков исследовательской деятельности (при работе с моделирующими программами и интеллектуальными обучающими системами);
- формирование информационной культуры, умение обрабатывать информацию (при использовании текстовых, графических и табличных редакторов, локальных и сетевых баз данных).

2. Реализация социального заказа, обусловленного информатизацией современного общества:

- подготовка специалистов в области информационных технологий;
- подготовка обучаемых средствами педагогических и информационных технологий к самостоятельной познавательной деятельности.

3. Интенсификация всех уровней учебно-воспитательного процесса:

- повышение эффективности и качества обучения за счет применения информационных технологий;
- выявление и использование стимулов активизации познавательной деятельности (возможно использование большинства перечисленных технологий - в зависимости от типа личности обучаемого);
- углубление межпредметных связей в результате использования современных средств обработки информации при решении задач по самым различным предметам (компьютерное моделирование, локальные и сетевые базы данных).

Что же такое мультимедиа?

- o Multimedia - (Англ.)
многокомпонентная среда,
позволяющая использовать текст,
графику, видео и мультипликацию.

Мультимедийные технологии (мультимедиа от англ, multi - много, media - среда)

являются одними из наиболее перспективных и популярных педагогических информационных технологий. Они позволяют создавать целые коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation); включают в себя интерактивный интерфейс и другие механизмы управления.

Сфера использования мультимедийных технологий очень широка, ею охватывается наука и техника, образование, культура, бизнес, мультимедийные технологии применяются в среде обслуживания при создании электронных гидов с погружением в реальную среду, мультитеках.

До конца 1980-х гг. мультимедиа-технологии не получали широкого распространения в России ввиду отсутствия аппаратной и программной поддержки.

Вначале 1990-х гг. в нашей стране появились сравнительно недорогие мультимедиа-системы на базе IBM PC, и миф мультимедиа-технологий стал реальностью.

Одной из главных областей применения систем мультимедиа стало **образование** в широком смысле слова, включая и такие направления, как **видеоэнциклопедии, интерактивные путеводители, тренажеры, ситуационно-ролевые игры** и др.

Информационные и интерактивные технологии:

- 1. Ноутбук либо персональный компьютер.** Компьютерная технология является главным атрибутом интерактивного урока. Существует огромное число средств передачи информации и проверки знаний учащихся, функционирование которых возможно благодаря наличию компьютеров. Это и электронная почта, предназначенная для отправки материалов учащимся и поддержания связи; и электронная библиотека – источник получения информации из электронных книг, журналов и других публицистических изданий; и возможность проведения аудио и видеоконференций.
- 2. Интерактивная доска** – важное технологическое оборудование, необходимое для проведения интерактивных уроков. Это своего рода традиционная классная доска, правда, с большим числом возможностей представления теоретического и графического материала. Использование данного мультимедиа средства помогает осуществлять проверку знаний все учеников одновременно. Кроме того, применение интерактивной доски позволяет сохранять информацию, отображать ее в различном виде и динамической форме.
- 3. Проектор** – является важной составляющей проекционной техники. Благодаря проектору, подключенному к компьютеру обеспечивается отображение аудио и видео материалов на проекционном экране. Очень удобно применять проектор при показе презентаций в больших лекционных аудиториях и актовых залах учебных заведений.
- 4. Спутниковое телевидение и радиовещание.** В зарубежных странах применение спутникового телевидения и радиовещания с целью трансляции лекций и обучающих тренингов получило широкое распространение. В России же внедрение методов работы, к примеру, со спутниковым телевидением, не получило столь широкое признание. Средства спутникового вещания активно применяются в процессе дистанционного обучения. Главные их преимущества заключаются в охвате наибольшей аудитории слушателей.

Информационные и интерактивные технологии:

5. **Копировальная и полиграфическая техника.** Это техника, предназначенная для разработки и размножения информации. Как правило, такая техника присутствует в любом учебном заведении.
6. **Телефонная и радиосвязь, Skype.** Данные средства мультимедиа необходимы для связи преподавателей и учащихся. Так же как и спутниковое телевидение, чаще всего используются в ходе дистанционного обучения.
7. **Аудио и видео приставки.** Получили широкую популярность еще до подключения учебных заведений к единой электронной образовательной системе. Это обосновано в первую очередь тем, что во время использования данного оборудования при объяснении материала происходит одновременное воздействие на слух и зрение учащегося. Эффективность запоминания информации в подобных случаях увеличивается до 50 % - 60 %.
8. **Средства записи и воспроизведения звуковой информации.** Данные мультимедийные средства являются дополнительными средствами передачи и хранения информации. В основном информация сохраняется на дисках, флешках и других устройствах.
9. **Электронные тренажеры** – уникальная мультимедийная технология, с помощью которой происходит закрепление учебного материала, выработка навыков и аттестация знаний учащихся. К числу его преимуществ можно также отнести оперативную и одновременную проверку учащихся. Это способствует более рациональному использованию учебного времени и более объективному оцениванию учеников, студентов.

Мультимедиа-информация - это
*не только традиционные
статистические элементы:
текст, графика, но и
динамические: видео-, аудио- и
анимационные
последовательности.*

Обучающие возможности мультимедиа.

- 0 Возросшая производительность компьютеров сделала возможным широкое применение технологий мультимедиа в обучении.
- 0 Широкий изобразительный ряд, активное **включение образного мышления в образовательный процесс** помогают обучаемому целостно воспринимать предлагаемый материал. У учителя появляется возможность совмещать изложение теоретических сведений с показом демонстрационного материала.
- 0 Мультимедиа технологии обеспечивают такое представление **информации**, при котором человек **воспринимает ее сразу несколькими органами чувств параллельно**, а не последовательно, как это делается при обычном обучении. При комбинированном воздействии на ученика через зрение и слух, и вовлечение его в активные действия доля усвоения учебного материала может составить 75 %.
- 0 Обучающие мультимедийные программы используются для фронтального, группового и индивидуального обучения в классе, а также для самостоятельной работы дома. Они предлагают для пользователя очень много вариантов индивидуальной настройки: учащийся, осваивая учебный материал, сам устанавливает скорость изучения, объем материала и степень его трудности.

«Социальная сеть»





«В нынешнем столетии лучшие учителя будут именно дистанционные, умеющие взаимодействовать со всем миром с помощью электронных телекоммуникаций».

Андрей Викторович Хуторской, доктор педагогических наук, академик Международной педагогической академии, директор Института образования человека.

**Почему именно сейчас, в 21 веке мы больше
зависим от средств телекоммуникаций**



Теория поколений, созданная в 1991 году

Американцами:

Нейл Хоув - экономист, демограф и

Вильям Штраус - драматург, историк

Поколения

Год рождения	«Беби-бум»	«Поколение X»	«Поколение Y»	«Поколение Z»
	1945 – 1963гг.	1963 – 1983 гг.	1983 – 2003 гг.	С 2003г.
	победившие	самостоятельные	выжившие	тихий
характеристики	<p>Личностный рост такие сотрудники понимают как растущее умение достигать результата вместе, командой. Особенность большинства российских бэби-бумеров — завидное здоровье и выносливость.</p>	<p>карьеристы, трудоголики, предприниматели готовность к изменениям, возможность выбора, глобальная информированность, неформальность взглядов, надежда на себя». Это поколение сотрудников можно назвать «поколением одиночек», нацеленных на упорную работу и индивидуальный успех. «Это люди, привыкшие строить свою карьеру постепенно, на протяжении всей жизни и двигаться в одном направлении.</p>	<p>Живут сегодняшним днём. «Ни что не вечно, всё быстро меняется» — свое понимание успеха и целеустремленности. «Игреки» зачастую не готовы начинать свой путь с самых низов и медленно расти вверх, годами ожидая продвижения по службе и увеличения вознаграждения». Именно «ориентированность на немедленное вознаграждение» считает главным недостатком «игреков»</p>	<p><i>родились с компьютерной мышью в руке.</i> почти не смотрят телевизор, выбирают видео по своему вкусу или увлекаются видеоиграми. Телефонным разговорам предпочитают обмен SMS, электронным письмам — текстовые диалоги в реальном времени, ведению блогов — социальные сети. То, что предыдущие поколения называли «новыми технологиями» или «технологиями будущего», для поколения Z уже настоящее. Именно это, прежде всего, отличает их от Поколения Y</p>
мотиваторы	<p>стабильные условия, «зарядить» их на достижение результата можно и с помощью нематериальной мотивации.</p>	<p>уверенность в завтрашнем дне и четкая организационная структура. Одним из работающих мотиваторов для представителей данного поколения является возможность учиться в течение всей жизни. Что касается материальной мотивации, X предпочитают фиксированные оклады.</p>	<p>финансовое вознаграждение, отсутствие бюрократии, технологичность. Постоянное общение и обмен информацией мало ограничений и запретов. Поколение Y ценит непринужденную атмосферу и свободный стиль общения, не любит придерживаться дресс-кода и ходить по стружке</p>	

Поколения

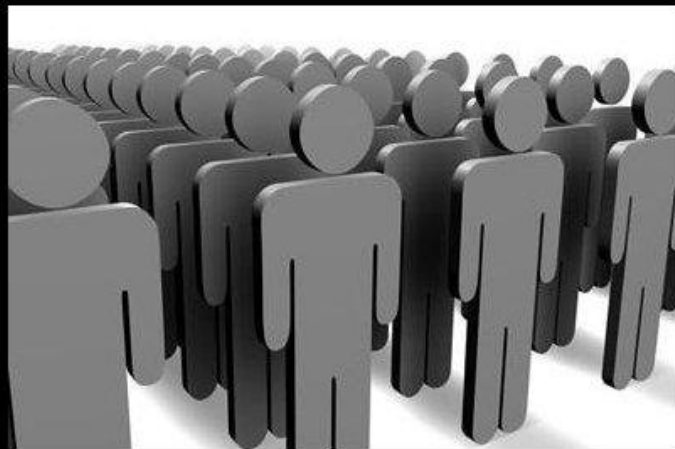
Год рождения	«Беби-бум»	«Поколение X»	«Поколение Y»	«Поколение Z»
	1945 – 1963гг.	1963 – 1983 гг.	1983 – 2003 гг.	С 2003г.
ценности	личностном росте и вознаграждении, в то же время коллективизм и командный дух, культ молодости	готовность к изменениям, возможность выбора, глобальная информированность, техническая грамотность, индивидуализм, стремление учиться в течение всей жизни, неформальность взглядов, поиск эмоций, прагматизм, надежда на себя, равноправие полов	гражданский долг и мораль, ответственность, но при этом психологи отмечают их наивность и умение подчиняться. На первый план для поколения Y выходит немедленное вознаграждение	«Цифровое поколение» Их ценностям еще только предстоит сформироваться



Обучение должно происходить там, где ученики проводят больше всего времени. В сегодняшних условиях – "он-лайн". А если учесть, что социальные сети пользуются большой популярностью среди учащихся, логично использовать их в качестве площадки для учебной работы.

обучаю маму современным терминам
я: ты знаешь, что такое социальная сеть?
мама: хм.. ну если "социальная" - значит что-то для малоимущих?

Автор неизвестен...



Социальные сети
Мы все тут такие разные



Социальная сеть – это сайт, который объединяет людей по каким-то



Зачем нужны социальные сети ?

- общаться;
- найти нужного человека или группу людей;
- обсудить интересующие темы;
- составлять фотоальбомы;
- слушать музыку;
- смотреть видео;
- узнавать последние новости;
- вступать в группы по интересам;
- играть в игры;
- фиксировать важные события и многое другое...



Сайты социальных сетей





Самые известные
в мире

MySpace
(myspace.com)



Facebook
(facebook.com)



Twitter
(twitter.com)



Принципы социальной сети

- **Идентификация** — возможность указать информацию о себе. Например, участники указывают школу, институт, дату рождения, любимые занятия, книги, кинофильмы, умения и т. п.
- **Присутствие на сайте** — возможность увидеть, кто в настоящее время находится на сайте, и вступить в диалог с другими участниками.
- **Отношения** — возможность описать отношения между двумя пользователями. Например, участники могут быть обозначены как друзья, члены семьи, друзья друзей и т. п.
- **Общение** — возможность общаться с другими участниками сети. Например, отправлять им личные сообщения, комментировать материалы, которые они размещают внутри социальной сети.
- **Группы** — возможность сформировать внутри социальность сети сообщества по интересам.
- **Репутация** — возможность узнать статус другого участника, проследить его поведение внутри социальной сети.
- **Обмен** — возможность поделиться с другими участниками значимыми для них материалами, например, фотографиями, документами, ссылками, презентациями и т. д.

Плюсы и минусы социальных сетей

«+»	«-»
1. Возможность общения на больших расстояниях	1. Деградация личности
2. Возможность найти себе друзей, знакомых, одноклассников	2. Вред от мошенников в социальных сетях, потеря денег
3. Поиск в социальных сетях единомышленников	3. Потеря времени
4. Самовыражение путем выкладывания результатов своего творчества – стихов, песен, музыки и видео	4. Снижается уровень грамотности
5. Поиск познавательной информации	5. Зависимость от виртуального мира

Вывод



0 Нельзя однозначно судить о влиянии социальных сетей на личность подростка. Конечно же, во всем есть свои минусы и плюсы. Следует лишь помнить, что все нужно делать с чувством меры, в том числе и пользоваться социальной сетью.

Преимущества использования именно социальной сети в качестве учебной площадки следующие:

- привычная среда для учащихся;
- в социальной сети человек выступает под своим именем-фамилией;
- технология позволяет всем участникам сети создавать сетевой учебный контент;
- возможность совместной работы;
- наличие форума, "стены", чата;
- каждый ученик - участник может создать свой блог, как электронную тетрадь;
- активность участников прослеживается через ленту друзей;
- удобно использовать для проведения проекта.

В чем феномен социальной сети "ВКонтакте" с педагогической точки зрения



Социальные сервисы в образовании:



- Блоги и микроблоги (*Twitter, Blog.com, ЖЖ*);
- Социальные сети и системы социальных презентаций (*Facebook, MySpace, vk.ru; Odnoklassniki.ru*);
- Социальные закладки (*Delicious; Bibsonomy, Zeto*);
- Мультимедийные системы распространения информации (*YouTube, iTunes; Scribd; Flickr; SlideShare*)

BLOG



Рекомендации по использованию социальных сетей в образовательном процессе:

1. Участие учащихся в различных проектах в разных предметных областях, на различных уровнях - от региональных до всероссийских.
2. Расширение круга общения учащихся, воспитание толерантности, развитие критического мышления, выработка предметных компетенций.
3. Повышение информационной компетентности как школьников, так и педагогов.
4. Возможность найти единомышленников, соавторов совместной сетевой работы, вступить в профессиональные сообщества и сообщества по интересам.



Спасибо за внимание

