

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДИКИ В ОБРАЗОВАНИИ



Автор:

учитель математики и информатики Куц Н.И.



МБОУ СОШ №4

углубленным изучением
отдельных предметов

Батайск; 2014

Технология АМО

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ - методы, стимулирующие познавательную деятельность обучающихся.

Строятся в основном на диалоге, предполагающем свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы. А.м.о. характеризуются высоким уровнем активности учащихся. Возможности различных методов обучения в смысле активизации учебной и учебно-производственной деятельности различны, они зависят от природы и содержания соответствующего метода, способов их использования, мастерства педагога. Каждый метод активным делает тот, кто его применяет.

Технология АМО

- Структура:
- всё образовательное мероприятие делится на логически связанные фазы и этапы
- Содержание
- упорядоченная совокупность (система) АМО, обеспечивающая активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности обучающихся на протяжении всего образовательного мероприятия.



Структура АМО:Фаза 1

Начало образовательного мероприятия

Этапы:

- ✓ инициация (приветствие, знакомство)
- ✓ вхождение или погружение в тему (определение целей урока)
- ✓ определение ожиданий обучающихся (планирование личностного смысла урока и формирование безопасной образовательной среды)



Структура АМО: Фаза 2

Работа над темой

Этапы:

- ✓ закрепление изученного материала (обсуждение домашнего задания)
- ✓ интерактивная лекция (передача и объяснение педагогом новой информации)
- ✓ проработка содержания темы (групповая работа обучающихся над темой урока)



Структура АМО: Фаза 3

Завершение образовательного мероприятия

Этапы:

- ✓ эмоциональная разрядка (разминки)
- ✓ подведение итогов (рефлексия, анализ и оценка урока)
- ✓ Каждый этап – это полноценный раздел образовательного мероприятия. Объем и содержание раздела определяется темой и целями урока.

Веб – квест

Веб-квест от английского "web-quest" – «Интернет поиск».

Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают участники проекта, выполняя ту или иную учебную задачу. В основе веб-квеста лежит индивидуальная или групповая работа (часто с распределением ролей) по решению заданной проблемы с использованием интернет-ресурсов, подготовленных автором-модератором проекта.

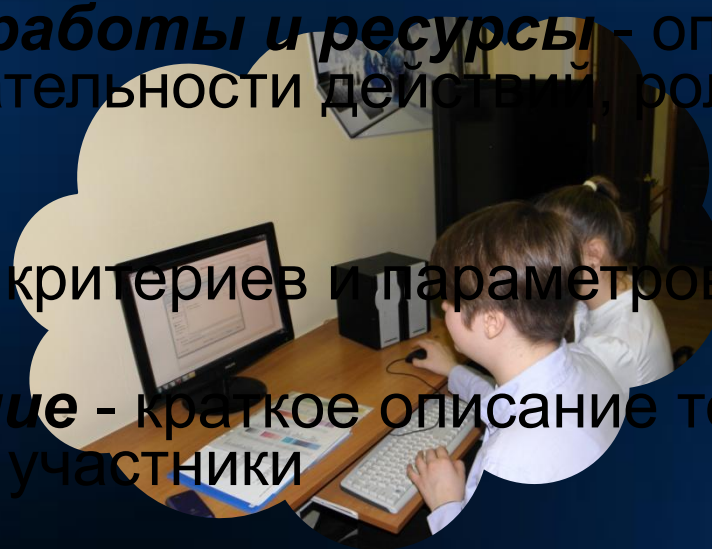


Веб-квест состоит из разделов:

- **Введение** – краткое описание темы
- **Задание** - формулировка проблемной задачи
- **Порядок работы и ресурсы** - описание последовательности действий, ролей и ресурсов
- **Оценка** – описание критериев и параметров оценки
- **Заключение** - краткое описание того, чему смогут научиться участники



*Комментарии
для модератора -
методические
рекомендации*



Кейс – ТЕХНОЛОГИИ

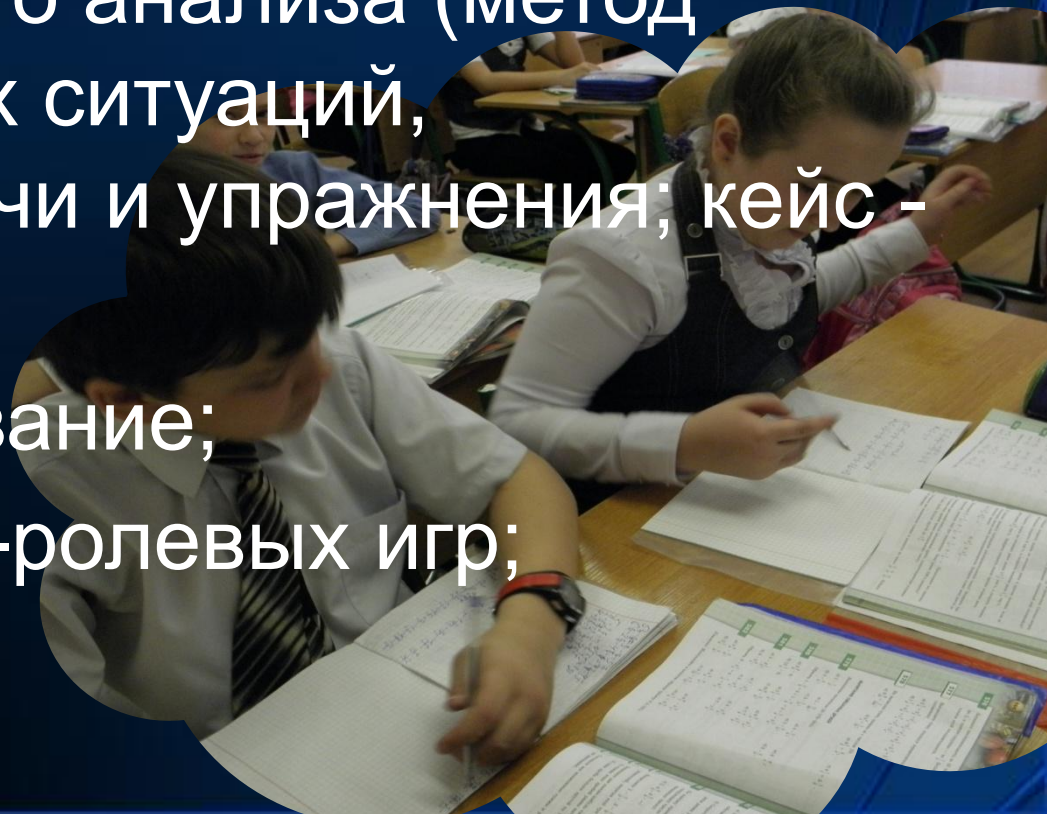
проблемно-ситуативное
обучение с
использованием кейсов.

- Кейсовая технология обучения – это обучение действием.
- Кейс – это единый информационный комплекс.
- Кейс состоит из трех частей:
вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.
- Кейс может быть: печатным,
- мультимедийным, видео.



К кейс-технологиям относятся:

- метод инцидента;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- метод ситуационного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс - стадии);
- игровое проектирование;
- метод ситуационно-ролевых игр;
- метод дискуссии

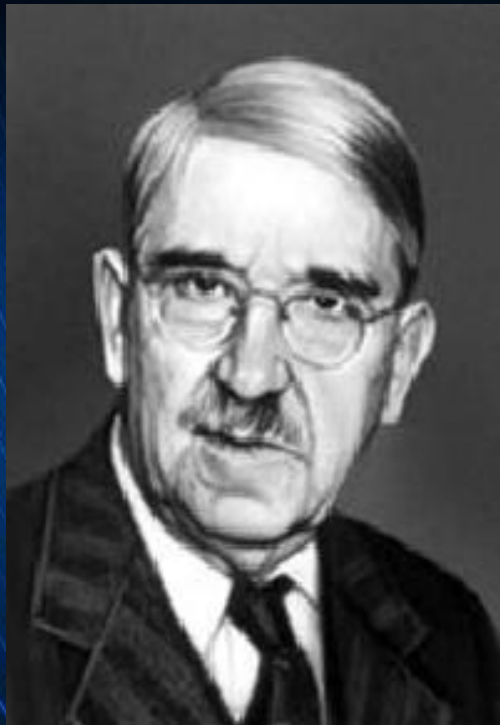


Технология критического мышления



- Обеспечить развитие критического мышления и активного включения учащихся в образовательный процесс.
- Технология имеет свои цели и задачи, а также набор приемов, направленных сначала на активизацию исследовательской, творческой деятельности, а потом на осмысление и обобщение приобретенных знаний.
- Базовая модель технологии состоит из трех этапов (стадий): стадии вызова, смысловой стадии и стадии рефлексии.

Технология деятельностного метода – ТДМ



Джон Дьюи

ПРИНЦИПЫ СИСТЕМЫ
ОБУЧЕНИЯ Д.ДЬЮИ

Основные принципы :

учет интересов учащихся

учение через обучение мысли
и действию

познание и знание - следствие
преодоления трудностей

свободная творческая работа
и сотрудничество

Концепция «учения через деятельность»

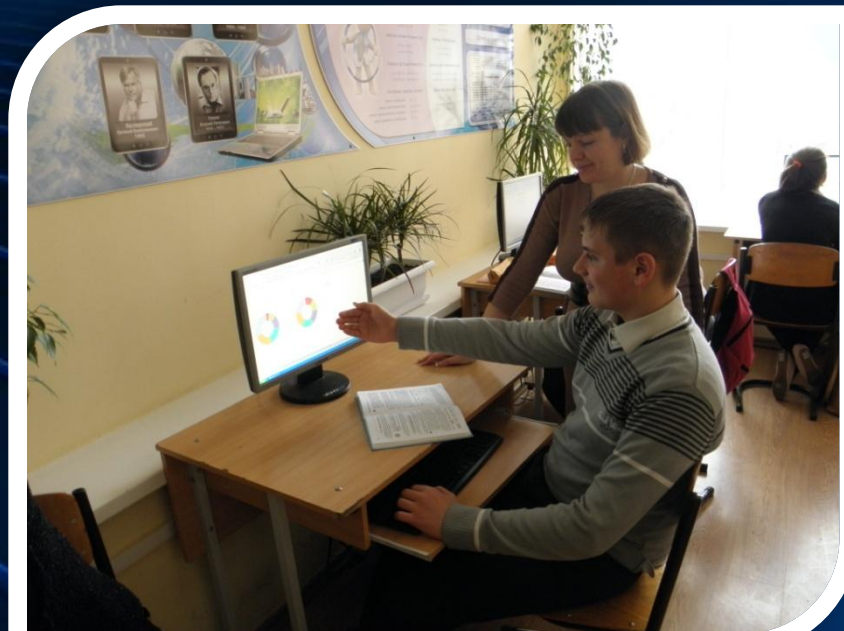
ТДМ позволяет осуществлять:

формирование мышления через обучение деятельности: умение адаптироваться внутри определенной системы относительно принятых в ней норм (самоопределение), осознанное построение своей деятельности по достижению цели (самореализация) и адекватное оценивание собственной деятельности и ее результатов (рефлексия);

формирование системы культурных ценностей и ее проявлений в личностных качествах;

формирование целостной картины мира.

Интерактивные методы преподавания на уроках математики



Кластер

- В методике кластер – это карта понятий, которая позволяет ученикам свободно размышлять над какой-либо темой, дает возможность оценить свои знания и представления об изучаемом объекте, помогает развивать память.
- Кластер – это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в ту или иную тему.

Синквейн

Синквейн (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) – это стихотворение, состоящее из пяти строк.

– Первая строка – одно ключевое слово (понятие), определяющее содержание синквейна.

– Вторая строка – два прилагательных, характеризующих данное понятие.

– Третья строка – три глагола, показывающие действие понятия.

– Четвертая строка – короткое предложение, в котором автор высказывает свое отношение.

– Пятая строка – одно слово, обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации, связанные с данным понятием.

Пазл

- **Пазл** (англ. *puzzle* – загадка, головоломка) – известная детская игра по сбору картинок из неровных частей.
- Выполнение заданий по этому методу построено на основе игры. В учебной практике изучаемый (или контролируемый) материал частями записан на отдельных карточках, но в каждой карточке должна быть информация к поиску следующей. Ученик должен собрать все карточки по указанному учителем материалу.

Написание эссе

- Смысл этого приема можно выразить следующими словами: “Я пишу для того, чтобы понять, что я знаю, что я думаю”. Это свободное письмо на заданную тему, в котором ценится самостоятельность, проявление индивидуальности, дискуссионность, оригинальность решения проблемы, аргументации.
- На уроках математики трудно предложить темы для свободного высказывания, но, тем не менее, это сделать можно.