

Выступление учителя
географии
Трухачевой Е.В.
на педагогическом совете

Современные образовательные технологии



Понятийный аппарат

- **Технология** (от греч. - способ производства) — комплекс организационных мер, операций и приемов, направленных на изготовление изделия с номинальным качеством и оптимальными затратами, и обусловленных текущим уровнем развития науки, техники и общества в целом.

При этом:

- под термином **изделие** следует понимать любой конечный продукт труда (материальный, интеллектуальный, моральный, политический и т. п.);
- под термином **номинальное качество** следует понимать качество прогнозируемое или заранее заданное, например, оговоренное техническим заданием и согласованное техническим предложением;
- под термином **оптимальные затраты** следует понимать минимально возможные затраты не влекущие за собой ухудшение условий труда, санитарных и экологических норм, норм технической и пожарной безопасности, сверхнормативный износ орудий труда, а также финансовых, экономических, политических и пр. рисков.



Четыре позиции в научном понимании и употреблении термина «Педагогическая технология»

1. Педагогические технологии как средство, т.е. производство и применение методического инструментария, аппаратуры, учебного оборудования и ТСО (В.Бухвалов, В. Пламарчук, Б.Т. Лихачев, С.А. Смирнов, Н.Б. Крылова, Р.де Киффер, М. Мейер).

Определения:

2. Педагогическая технология включает все: «от мела и классной доски» (Р. де Киффер) до «всех вещей, которые можно включить в розетку в стене» (М. Мейер) .
3. Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовать поставленные образовательные цели («Российская педагогическая энциклопедия»).



2. Педагогические технологии как способ

(В.П. Беспалько, М.А. Чошанов, В.А. Сластенин, В.М. Монахов, А.М. Кушнир, и др.)

Педагогическая технология – это процесс коммуникации (способ, модель, техника выполнения учебных задач), основанный на определенном алгоритме, программе, системе взаимодействия участников педагогического процесса.

Определения:

- *Педагогическая технология – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий (В.А. Сластенин);*
- *Педагогическая технология – это оптимальный способ действий (достижения цели) в заданных условиях (А.М.Кушнир).*



3. Педагогические технологии как научное направление

(П.И. Пидкасистый, В.В. Гузеев, Р. Кауфман, С.Ведемейер) рассматривают педагогическую технологию как обширную область знания, опирающуюся на данные социальных, управленческих и естественных наук.

Определения:

- **Образовательная технология** – это система, включающая представление об исходных данных и планируемых результатах обучения, средства диагностики текущего состояния обучаемых, набор моделей обучения и критериев выбора оптимальной модели обучения для конкретных условий (В.В. Гузеев)
- **Здоровьесберегающие образовательные технологии** – это система, включающая представление об исходных данных состояния здоровья обучающихся и планируемых результатах его улучшения/сохранения (на критериально-диагностической основе), в результате реализации конкретной модели сохранения здоровья школьников, представляющей системно организованную совокупность содержания образования (программ по сохранению здоровья), приемов, методов, форм и средств организации образовательного процесса, не наносящего ущерба здоровью его участников, разработанную для конкретных условий



4. Педагогические технологии как многомерное понятие (многомерный процесс) В.И. Боголюбов, М.В. Кларин, В.В. Давыдов, Г.К. Селевко, Е.В. Коротаева, В.Э. [Штейнберг](#) и др.

Определения:

- *Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В. Кларин);*
- *Педагогическая технология (образовательная технология) – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам (Г.К. Селевко)*



- В документах ЮНЕСКО **понятие педагогическая технология** (понятие не является общепринятым в традиционной педагогике) рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего учебного процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических, человеческих ресурсов и их взаимодействия. Технологичность учебного процесса состоит в том, чтобы сделать учебный процесс полностью управляемым.



Критерии технологичности педагогического процесса:

Системность - совокупность элементов, находящихся в отношениях и связях между собой и образующих определенную целостность и единство.

Научность (концептуальность) – опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения целей. Это система взглядов на педагогический процесс, идей, принципов, на основе которых организуется деятельность.

Структурированность – наличие определенной внутренней организации системы (цели, содержания), системообразующих связей элементов (концепция, методы), устойчивых взаимодействий (алгоритм), обеспечивающих устойчивость и надежность системы.



Классификация технологий:

1. Педагогические технологии на основе гуманно-личностной ориентации педагогического процесса

- Педагогика сотрудничества,
- гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили).

2. Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся

- игровые технологии,
- проблемное обучение,
- проектное обучение,
- интерактивные технологии: «Дебаты», проведения дискуссий, тренинговые технологии,
- технология коммуникативного обучения иноязычной культуре Е.И. Пасова, технология интенсификации обучения на основе опорных сигналов В.Ф. Шаталова и др.)



Образовательная технология проектной деятельности (Сапегин К.В.)

- "Проект" от лат. «projectus», что означает "выброшенный вперед", "выступающий", "бросающийся в глаза". Проект создает то, чего еще нет; он требует всегда иного качества или показывает путь к его получению.
- Проект как проблема "может обозначать подлинную ситуацию творчества, где человек перестает быть просто собственником идеи, отказывается от своего, личного, частного, чтобы получить шанс натолкнуться на что-то другое, наполниться им, проявить его в своем творчестве"^[1].

^[1] Этимологический словарь. - М.: "Планета", 1996.



Проект это —

- отражение интересов участников
- организованная «самодеятельность» (принципы самообразования, выбора индивидуальной траектории решения проблемы», разработки «своего» плана действий)
- работа в команде (роли лидера-организатора, исполнителя, резонера, эксперта, исследователя, оформителя и т.д.)
- творческая лаборатория (многовариантность путей решения, поиск альтернатив, принцип оригинальности)
- организация ценностных смыслов (социальная значимость), формирование «гражданского сознания», опыт «социальной коммуникации»
- свободный выбор образовательной области, тематики проекта, траектории деятельности
- включение всех субъектов в поисковую, исследовательскую деятельность
- систематическое отслеживание результатов работы, презентации
- фиксированное время, контроль и рефлексия.



Сущность технологии

- **Проект** — специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий по решению значимой для учащегося проблемы, завершающихся созданием продукта.
- **Проектирование** — технология сопровождения самостоятельной деятельности учащегося и организации образовательных ситуаций, в которых учащийся ставит и решает собственные проблемы. Принципиально, что технология проектной деятельности не сводится к методу проектов. Последний ориентирован на достижение четко запланированного, оформленного строгими процедурами и выраженного в виде продукта деятельности результата; технология проектной деятельности, в первую очередь, требует от самого участника деятельности стать «продуктом» собственной активности, «вырастить» компетенции на каждом этапе проектирования.



- Педагог не передает знания, а **направляет деятельность** школьника, то есть осуществляет тьюторскую поддержку самостоятельной работы школьника:
- **Консультирует.** То есть провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду и т.п.
- **Мотивирует.** Во время работы учитель должен придерживаться принципов, раскрывающих перед учащимися ситуацию проектной деятельности как ситуацию выбора и свободы самоопределения.
- **Фасилитирует.** Учитель провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду (например, через организацию групповой дискуссии, постановку вопросов, ответы на которые ученику заведомо неизвестны, раскрытие противоречий в решениях и способах деятельности, принятых учащимися, контекстный пересказ ситуаций, помещение в пространство классной комнаты предметов, порождающих определенные ассоциации и т.д.).
- **Наблюдает.** Необходимо отслеживать такой результат, как психолого-педагогический эффект — формирование личностных качеств, рефлексии, самооценки, умения делать осознанный выбор и осмысливать его последствия.



Задачи учителя и ученика:

ПОИСКОВЫЙ ЭТАП:

- Определение тематического поля и формулирование темы проекта.
- Поиск и анализ проблемы.
- Постановка цели проекта.

Учитель

- Предлагает тематическое поле.
- Мотивирует учащихся к обсуждению.
- Предлагает схемы анализа потребностей
- Наблюдает за процессом обсуждения и помогает формулировать проблему.
- Консультирует учащихся при постановке цели, при необходимости корректирует ее формулировку.

Ученик

- Обсуждает тему
- Определяет свои потребности.
- Принимает в составе группы (или самостоятельно) решение по поводу темы проекта и аргументирует свой выбор.
- Ищет противоречия, формулирует (возможно, с помощью учителя) проблему.
- Формулирует (индивидуально или в результате обсуждения в группе) цель проекта.



АНАЛИТИЧЕСКИЙ

- Анализ имеющейся информации.
- Поиск информационных лакун, сбор и изучение информации.
- Поиск оптимального способа достижения цели проекта (анализ альтернативных решений), построение алгоритма деятельности.
- Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ.
- Анализ ресурсов.

УЧИТЕЛЬ

- Направляет процесс поиска информации учащимися (при необходимости помогает определить круг источников информации, рекомендует экспертов).
- Предлагает учащимся различные варианты и способы хранения и систематизации собранной информации.
- Организует процесс анализа альтернативных решений.
- Помогает уточнить (скорректировать) формулировку цели.
- Организует процесс контроля (самоконтроля) разработанного плана деятельности ресурсов.

УЧЕНИК

- Проводит поиск, сбор, систематизацию и анализ информации.
- Вступает в коммуникативные отношения с целью получить информацию.
- Осуществляет выбор.
- Осуществляет процесс планирования.
- Оценивает ресурсы.
- Определяет свое место (роль) в проекте.
- Представляет продукт своей (групповой) деятельности на данном этапе.
- Проводит оценку (самооценку) результатов данного этапа работы.



ПРАКТИЧЕСКИЙ

- Выполнение запланированных технологических операций.
- Текущий контроль качества и рефлексия субъектов проектирования.
- Внесение (при необходимости) изменений в конструкцию и технологию.

УЧИТЕЛЬ

- Наблюдает.
- Контролирует соблюдение правил техники безопасности.
- Следит за соблюдением временных рамок этапов деятельности.
- Отвечает на вопросы учащихся.

УЧЕНИК

- Выполняет запланированные действия самостоятельно, в группе или в комбинированном режиме. При необходимости консультируется с учителем (экспертом).
- Осуществляет текущий самоконтроль и обсуждает его результаты, ведет дневник наблюдений.



ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ

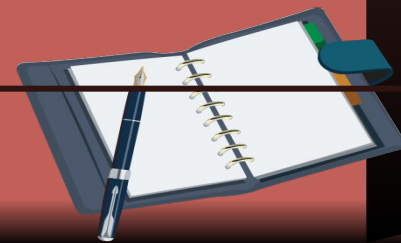
- Подготовка презентационных материалов.
- Презентация проекта.
- Изучение возможностей использования результатов проекта (выставка, продажа, включение в банк проектов, публикация).

УЧИТЕЛЬ

- Организует презентацию.
- При необходимости консультирует учащихся по вопросам подготовки презентации.
- Выступает в качестве эксперта.

УЧЕНИК

- Выбирает (предлагает) форму презентации.
- Готовит и проводит презентацию. При необходимости консультируется с учителем (экспертом).
- Выступает в качестве эксперта, т.е. задает вопросы и высказывает критические замечания (при презентации других групп \ учащихся).



КОНТРОЛЬНЫЙ

- Анализ результатов выполнения проекта.
- Оценка качества выполнения проекта, самооценка и рефлексия автора проекта.
- Последействие (выход на личные смыслы, осознание перспектив реализации проекта)

УЧИТЕЛЬ

Учитель имеет возможность оценить уровень сформированности ключевых компетентностей, владение которыми демонстрирует учащийся не только на контрольном, но и на всех остальных этапах работы учащихся над проектом.:

компетентности в решении проблем, поскольку обязательным является решение учащимся собственных проблем средствами проекта;

компетентности в работе с информацией

коммуникативной компетентности

УЧЕНИК

- Проводит самооценку проекта
- Получает «обратную связь» от всех субъектов проектирования
- Оценивает себя в деятельности
- Формулирует перспективы реализации проекта
- Предлагает варианта развития проектного замысла



Интерактивное обучение

- В педагогике различают несколько моделей обучения:
- 1) пассивная - ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит)
- 2) активная - ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания)
- 3) интерактивная - inter (взаимный), act (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.



- Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Это учит, гуманному, демократическому подходу к модели.
- **Интерактивные технологии обучения** - это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанным на взаимодействии всех его участников процесса обучающего познания.



Технологии интерактивного обучения

- 1) Работа в парах.
- 2) Ротационные (сменные) тройки.
- 3) Карусель.
- 4) Работа в малых группах.
- 5) Аквариум.
- 6) Незаконченное предложение.
- 7) Мозговой штурм.
- 8) Броуновское движение.
- 9) Дерево решений.
- 10) Суд от своего имени.
- 11) Гражданские слушания.
- 12) Ролевая (деловая) игра.
- 13) Метод пресс.
- 14) Займи позицию.
- 15) Дискуссия.
- 16) Дебаты.



- Очень нравится детям такой вид работы, как Карусель, когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это сидящие неподвижно ученики, а внешнее - ученики через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.
- Технология Аквариум заключается в том, что несколько учеников
- разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.
- Броуновское движение предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.
- Дерево решений - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.



- Часто используют и такую форму интеракции, как, «Займи позицию».
- Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.



- Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.



- Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.



Концепции и технологии обучения

- В процессе обучения можно выделить как минимум содержательную (чему учить), процессуальную (как обучать), мотивационную (как активизировать деятельность учащихся) и организационную (как структурировать деятельность преподавателя и учащихся) стороны. Каждой из этих сторон соответствует ряд концепций. Так, первой стороне соответствуют концепции содержательного обобщения, генерализации учебного материала, интеграции учебных предметов, укрупнения дидактических единиц и др. Процессуальной стороне - концепции программированного, проблемного, интерактивного обучения и др. Мотивационной - концепции мотивационного обеспечения учебного процесса, формирования познавательных интересов и пр. Организационной - идеи гуманистической педагогики, концепции педагогики сотрудничества, “погружения” в учебный предмет (М.П. Щетинин), концентрированного обучения и др. Все эти концепции в свою очередь обеспечиваются технологиями. Например, концепции проблемного обучения соответствуют такие его технологии: проблемно-диалоговое обучение; проблемно-задачное; проблемно-алгоритмическое; проблемно-контекстное; проблемно-модельное; проблемно-модульное; проблемно-компьютерное обучение.



В структуре процесса обучения с применением ТИО можно выделить следующие этапы:

- **1. Ориентация.** Этап подготовки участников игры и экспертов. Учитель предлагает режим работы, разрабатывает вместе со школьниками главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.
- **2. Подготовка к проведению.** Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Учитель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Учащиеся собирают дополнительную информацию, консультируются с учителем, обсуждают между собой содержание и процесс игры. Проведение игры. Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Учитель, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчетом очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе участников помощь в их работе.
- **3. Обсуждение игры.** Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Учитель проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникших по ходу игры трудностях, идеях, приходивших в голову.

