

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

«ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»

19 ЯНВАРЯ 2017Г.

СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ



Слово «технология» происходит
от греческих
techne - искусство, мастерство
logos - наука, закон.

Дословно

«технология» – наука о мастерстве

Технология - это совокупность форм,
методов, приемов и средств,
применяемых в какой-либо
деятельности

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ»

- ✓ Педагогическая технология – описание процесса достижения планируемых результатов обучения. (И.П. Волков)
- ✓ Педагогическая технология – система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам. (Г.К. Селевко)
- ✓ Педагогическая технология – продуманная во всех деталях модель педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и учителя (В.М. Монахов)
- ✓ Педагогическая технология – педагогическое мастерство, содержательная техника реализации учебного процесса, которая должна гарантировать достижение поставленных целей (В.П. Беспалько)

Педагогическую технологию можно представить следующей формулой:

**ПТ = цели + задачи + содержание +
+ методы (приемы, средства) + формы обучения**

Одна и та же технология в руках разных исполнителей может каждый раз выглядеть по-иному: здесь неизбежно присутствие личностной компоненты педагога, особенностей контингента учащихся, их общего настроения и психологического климата в детском объединении.

То есть педагогическая технология опосредуется свойствами личности, но не определяется ими.

Структура педагогической технологии

КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ОСНОВА

Научная база
технологии, психолого-
педагогические идеи,
которые заложены в ее
фундаменте



СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Цели и содержание
обучения и воспитания



ПРОЦЕССУАЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Формы, методы,
средства, условия
организации учебно-
воспитательного
процесса, результаты

Существенные характеристики педагогической технологии (по Шамовой Т.И.)

- ✓ технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе ее лежит определенная методологическая, философская позиция автора. Так можно различать технология процесса передачи знаний и технология развития личности;
- ✓ технологическая цепочка педагогических действий, операций, взаимодействия выстраивается строго в соответствии с целевыми установками, имеющими форму конкретного ожидаемого результата;
- ✓ технология предусматривает взаимосвязанную деятельность педагога и учащихся на договорной основе с учетом принципов индивидуализации и дифференциации, оптимальной реализации человеческих и технических возможностей, диалогического общения;
- ✓ элементы педагогической технологии должны быть воспроизводимы любым педагогом и должны гарантировать достижение планируемых результатов всеми учащимися;
- ✓ педагогическая технология диагностируема: содержит критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности (В.В. Пикан).

Признаки педагогической технологии

- ✓ **диагностичное целеобразование;**
- ✓ **результативность (эффективность)**
(гарантированное достижение целей и эффективность процесса обучения);
- ✓ **экономичность (оптимальность)**
(оптимизация труда преподавателя и достижение запланированных результатов обучения в сжатые промежутки времени);
- ✓ **поэтапная проектируемость (алгоритмичность);**
- ✓ **целостность (системность);**
- ✓ **научность (концептуальность);**
- ✓ **новизна (современность);**
- ✓ **управляемость;**
- ✓ **корректируемость** (возможность оперативной обратной связи, ориентированной на четко определенные цели. Взаимосвязан с признаками диагностичного целеобразования и результативности);
- ✓ **визуализация** (применение различной аудиовизуальной и компьютерной техники, а также конструирования и применения разнообразных дидактических материалов и оригинальных наглядных пособий)

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

В педагогической литературе представлены несколько классификаций педагогических технологий (В.Г. Гульчевская, В.Т. Фоменко, Т.И. Шамова, Т.М. Давыденко и другие).

В наиболее обобщенном виде все известные в педагогической науке и практике технологии систематизировал Г. К. Селевко.

**К числу
современных
образовательных
технологий
сегодня относят:**

технологии дистанционного обучения и др.

систему инновационной оценки «портфолио»;

здоровьесберегающие технологии

информационно-коммуникационные технологии;

обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);

игровые технологии: ролевые, деловые и другие видов обучающих игр

технологии развития «критического мышления»;

развивающее обучение;

проблемное обучение;

технологии мастерских

коллективную систему обучения (КСО);

технологии решения изобретательских задач (ТРИЗ);

исследования в обучении;

проекты в обучении;

технологии «дебаты»;

технологии модульного обучения

лекционно-семинарско-зачетную систему обучения

КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



**ТРАДИЦИОННАЯ
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ
ТЕХНОЛОГИИ**

ТРАДИЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Концептуальную основу составляют принципы педагогики, сформулированные Я. А. Коменским:

- ✓ научность;
- ✓ природосообразность;
- ✓ последовательность и систематичность;
- ✓ доступность;
- ✓ прочность;
- ✓ сознательность и активность;
- ✓ наглядность;
- ✓ связь теории с практикой;
- ✓ учет возрастных и индивидуальных особенностей.

ТРАДИЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Особенности методики

Традиционная технология представляет собой прежде всего авторитарную педагогiku требований.

Авторитаризм процесса обучения проявляется в:

- ✓ регламентации деятельности, принудительности обучающих процедур;
- ✓ централизации контроля;
- ✓ ориентации на среднего учащегося.

Позиция ученика: учащийся — подчиненный объект обучающих воздействий, учащийся «должен», учащийся — еще не полноценная личность, бездуховный «винтик».

Позиция учителя: педагог — командир, единственное инициативное лицо, судья («всегда прав»); старший (родитель) учит; «с предметом к детям», стиль «разящие стрелы».

Обучаемому отводится роль исполнителя функций репродуктивного характера.

Действия педагога связаны с объяснением, показом действий, оценкой их выполнения учащимися и корректировкой.

ТРАДИЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Положительные стороны применения:

1. Систематический характер обучения.
2. Упорядоченная, логически правильная подача учебного материала.
3. Организационная четкость.
4. Постоянное эмоциональное воздействие личности педагога.
5. Оптимальные затраты ресурсов при массовом обучении.

**ИННОВАЦИОННЫЕ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

«Иноватика – это не просто новшества, некоторая новизна, а достижение принципиально новых качеств с введением системообразующих элементов, обеспечивающих новизну системе»

(П.С. Лернер)

Инновации в системе образования связаны с внесением изменений:

- в цели, содержание, методы и технологии, формы организации и систему управления;
- в стили педагогической деятельности и организацию учебно-познавательного процесса;
- в систему контроля и оценки уровня образования;
- в деятельность учащегося и педагога.

ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

ПРИЗНАКИ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ✓ **повышение уровня мотивации к образовательной деятельности;**
- ✓ **ориентация на получение конкретного результата;**
- ✓ **цель учебного занятия - приобретение знаний в процессе деятельности;**
- ✓ **постоянное повторение, систематизация знаний, проговаривание вместе с педагогом;**
- ✓ **формирование доброжелательной атмосферы, создание позитивного отношения к учению посредством индивидуального отношения к каждому учащемуся;**
- ✓ **в основе – дифференцированный подход;**
- ✓ **социализация детей в процессе обучения и после окончания ОУ;**
- ✓ **творческое и интеллектуальное развитие личности ребенка.**

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ



Технология проектного обучения

«Проект» от лат.

projectus – выброшенный вперед, выступающий, бросающийся в глаза.

Проект создает то, чего еще нет.

Он требует всегда иного качества или показывает путь к его получению.

Технология проектного обучения

- отражение интересов участников;
- организованная «самодеятельность» (принципы самообразования, выбора индивидуальной траектории решения проблемы», разработки «своего» плана действий);
- работа в команде (роли лидера-организатора, исполнителя, 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;
- включение всех субъектов в поисковую, исследовательскую деятельность;
- систематическое отслеживание результатов работы;
- фиксированное время, контроль и рефлексия.

Технология проектного обучения

Сущность технологии

Педагог не передает знания, а **направляет деятельность** школьника:

Консультирует. Провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду и т.п.;

Мотивирует. 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. Отслеживание психолого-педагогического эффекта – формирование личностных качеств, рефлексии, самооценки, умения делать осознанный выбор и осмысливать его последствия.

Фасилитация (от англ. *facilitate* – помогать, облегчать, способствовать) — стиль управления.

Фасилитация отличается от простого управления тем, что её способ не директивный.

Если при традиционных формах управления (например, группой) субъект побуждает её выполнять собственные инструкции и распоряжения, то в случае с фасилитацией её субъект должен сочетать в себе признаки не только функции руководителя, лидера, но и участника группы.

Сущность технологии проектного обучения

Педагог не передает знания, а **направляет деятельность** школьника:

Консультирует. Провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду и т.п.;

Мотивирует. 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. Отслеживание психолого-педагогического эффекта – формирование личностных качеств, рефлексии, самооценки, умения делать осознанный выбор и осмысливать его последствия.

Технология проектного обучения

ПОИСКОВЫЙ ЭТАП

1. Определение тематического поля и формулирование темы проекта.
2. Поиск и анализ проблемы.
3. Постановка цели проекта.

Педагог

- предлагает тематическое поле;
- мотивирует учащихся к обсуждению;
- наблюдает за процессом обсуждения и помогает формулировать проблему;
- консультирует учащихся при постановке цели, при необходимости корректирует ее формулировку.

Учащийся

- обсуждает тему;
- 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.

Технология проектного обучения

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ЭТАП

1. Анализ имеющейся информации.
2. Поиск информационных маркеров, сбор и изучение информации.
3. Поиск оптимального способа достижения цели проекта (анализ альтернативных решений), построение алгоритма деятельности.
4. Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ.
5. Анализ ресурсов.

Технология проектного обучения

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ЭТАП

Педагог

- направляет процесс поиска информации учащимися (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.

Учащийся

- проводит поиск, сбор, систематизацию и анализ информации;
- вступает в коммуникативные отношения с целью получения информации;
- осуществляет выбор;
- осуществляет процесс планирования;
- определяет свое место (роль) в проекте;
- представляет продукт своей (групповой) деятельности на данном этапе;
- проводит оценку (самооценку) результатов данного этапа работы.

Технология проектного обучения

ПРАКТИЧЕСКИЙ ЭТАП

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

Педагог

- наблюдает;
- контролирует соблюдение правил техники безопасности;
- следит за соблюдением временных рамок этапов деятельности;
- отвечает на вопросы учащихся.

Учащийся

- выполняет запланированные действия самостоятельно, в группе или в комбинированном режиме. При необходимости консультируется с педагогом (экспертом);
- осуществляет текущий самоконтроль и обсуждает его результаты, ведет дневник наблюдений.

Технология проектного обучения

ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ ЭТАП

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

Педагог

- организует презентацию;
- при необходимости консультирует учащихся по вопросам подготовки презентации;
- выступает в качестве эксперта.

Учащийся

- выбирает (предлагает) форму презентации;
- готовит и проводит презентацию. При необходимости консультируется с педагогом (экспертом);
- выступает в качестве эксперта, т.е. задает вопросы и высказывает критические замечания (при презентации других групп учащихся).

Технология проектного обучения

КОНТРОЛЬНЫЙ ЭТАП

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

Педагог

Учитель имеет возможность оценить уровень сформированности ключевых компетентностей, владение которыми демонстрируется учащимися не только на контрольном, но и на всех этапах работы над проектом:

- компетентности в решении проблем;
- компетентности в работе с информацией;
- коммуникативной компетентности.

Учащийся

- проводит самооценку проекта;
- получает «обратную связь» от всех субъектов проектирования;
- оценивает себя в деятельности;
- формулирует перспективы реализации проекта;
- предлагает варианта развития проектного замысла .

КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ «СЕКРЕТ ВЫСОЦКОГО»

Участник Всероссийского заочного
конкурса проектных работ
"Созидание и Творчество"



*Автор:
Кутногорских Милена,
учащаяся МАУ ДО ДДТ "Городской»
им.С.А. Шмакова*

*Руководитель:
Клишина Людмила Фёдоровна*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

КОМПОНЕНТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Название	Цель	Сущность	Механизм
Технология игрового обучения	Обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения ЗУНов	Самостоятельная познавательная деятельность, направленная на поиск, обработку и освоение информации, обеспечивающей успех в игре	Игровые ситуации, решение ситуативных задач

Игровые технологии

Игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

В процессе игры:

- ✓ осваиваются правила поведения и роли;
- ✓ приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся;
- ✓ накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, привлеченными дополнительными средствами (наглядными пособиями, учебниками, компьютерными технологиями).

Игровые технологии

Функции педагогических игр:

- ✓ социокультурная;
- ✓ межнациональной коммуникации;
- ✓ самореализации человека в игре;
- ✓ коммуникативная;
- ✓ диагностическая;
- ✓ игротерапевтическая;
- ✓ коррекционная;
- ✓ развлекательная.

Игровые технологии

Игра как метод обучения

В современном образовании игровая деятельность используется в следующих случаях:

- ✓ в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- ✓ как элемент более общей технологии;
- ✓ в качестве учебного занятия или его части (введение, контроль);
- ✓ как технология воспитательной работы.

Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Признак педагогической игры — четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат.

Игровые технологии

Игровые мотивы

1. Мотивы общения:

- учащиеся учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
- при решении коллективных задач используются разные возможности учащихся;
- совместные эмоциональные переживания способствуют укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы.

Каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Игровые технологии

Игровые мотивы

3. Познавательные мотивы:

- игра стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других);
- результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;
- ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса;
- состязательность притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на занятии и усиливает желание изучать предмет;
- в игре всегда есть некое таинство (неполученный ответ), что активизирует мыслительную деятельность учащегося, толкает на поиск ответа;
- в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность.

Игровые технологии

Цель игры

Первая цель — удовольствие от самого процесса игры

(в цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость)

Цель второго уровня — функциональная

(связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей).

Цель третьего уровня — творческие задачи игры

(разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.)

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

Игровые технологии

Правила проведения игровых учебных занятий

Предварительная подготовка. Обсуждение круга вопросов и формы проведения, распределение ролей.

Обязательные атрибуты игры: оформление, соответствующая перестановка мебели, эффект неожиданности, что будет способствовать повышению эмоционального фона урока.

Обязательная констатация результата игры.

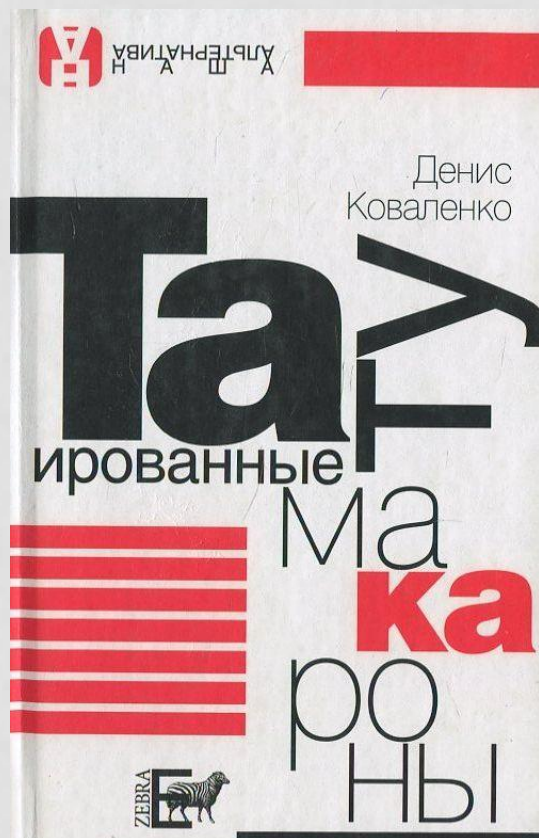
Компетентное жюри.

Обязательны игровые моменты необучающего характера для переключения внимания и снятия напряжения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ МЕТОДИКИ НА ЗАНЯТИЯХ В ОБЪЕДИНЕНИИ «ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО»



«СЕМИНАР КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА»

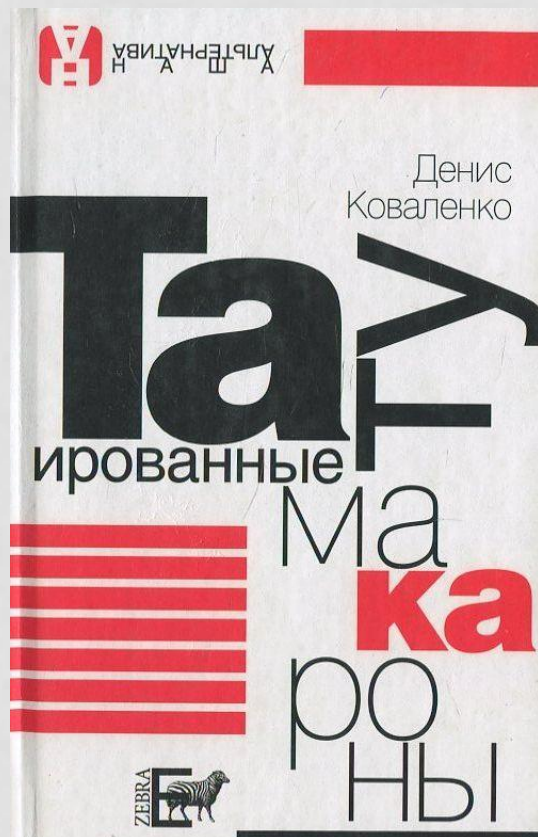


*Педагог дополнительного
образования
Коваленко Денис
Леонидович*

Семина́р (от лат. *seminarium* — рассадник, теплица) — форма учебно-практических занятий, при которой учащиеся (студенты, стажёры) обсуждают сообщения, доклады и рефераты, выполненные ими по результатам учебных или научных исследований под руководством преподавателя.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЕТОД ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО «ЛИТЕРАТУРНОМУ ТВОРЧЕСТВУ»

«СЕМИНАР КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА»



*Педагог дополнительного
образования
Коваленко Денис
Леонидович*

СОВРЕМЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К УЧЕБНОМУ ЗАНЯТИЮ

1. Занятие должно быть эффективным, а не эффектным.
2. Материал должен излагаться на научной основе, но в доступной форме.
3. Построение занятия должно строго соответствовать теме.
4. Поставленные задачи занятия - обучающие, развивающие, воспитывающие - должны иметь конечный результат.
5. Учащиеся должны четко представлять себе, для чего и с какой целью изучают данный материал.
6. На занятии должна создаваться атмосфера сопричастности и интереса учащихся к изучаемому материалу.
7. Добиваться того, чтобы учащиеся сами выдвигали программу поиска знаний.

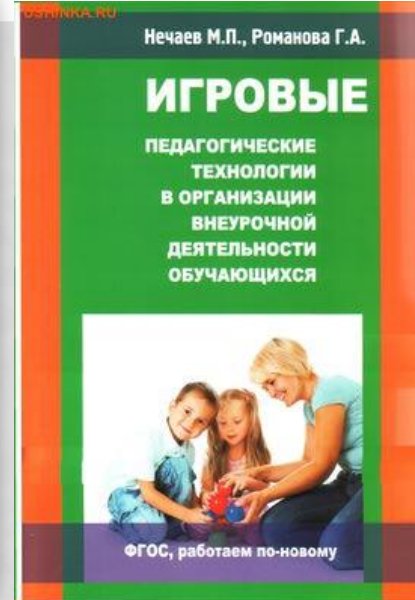
СОВРЕМЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К УЧЕБНОМУ ЗАНЯТИЮ

8. В процессе учебного занятия необходимо:

- ✓ рациональное использование наглядности, дидактического материала и ТСО;
- ✓ разнообразие активных форм и методов обучения;
- ✓ дифференцированный подход в обучении;
- ✓ четкая организация мыслительной деятельности учащихся;
- ✓ создание атмосферы педагогики сотрудничества и творчества;
- ✓ наличие на каждом конкретном занятии своих дидактических задач, которые зависят прежде всего от целевого назначения и типа занятия;
- ✓ совершенствование учащимися навыков самоконтроля;
- ✓ учебное занятие любого типа должен не только давать знания, но и воспитывать детей.

СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ





ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

«ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»

19 ЯНВАРЯ 2017Г.