

Использование инновационных технологий в разработке и использовании в учебном процессе методического сопровождения ФГОС нового поколения

Выступление на ММО заместителей директоров
Сутормина Л.А.

*«Формы те, что сам невед, аким
не позабудется»*

(народная мудрость)

Развитие – неотъемлемая часть любой человеческой деятельности. Накопленный опыт, совершенствуя способы, методы действий, расширяя свои умственные возможности, человек тем самым постоянно развивается.

Этот же процесс применим и любой человеческой деятельности, в том числе и педагогической. На разных стадиях своего развития общество предъявляло всё более новые стандарты, требования к рабочей силе. Это обуславливало необходимость развития системы образования, введение новых стандартов обучения.

Одним из средств такого развития являются инновационные – обновляющиеся технологии, т.е. это принципиально новые способы, методы взаимодействия преподавателей и обучающихся, обеспечивающие эффективное достижение результата педагогической деятельности.

К инновационным технологиям обучения относят информационные технологии обучения (примером служит деятельность информатика, на котором мы останавливаться не будем), высшимшим проектного обучения и компьютерные технологии.

Главное направление новых стандартов – усиление заботы о результативной стороне обучения, о формировании у студента умения учиться.

Хорошо件antly, что общие идеи, красной нитью проходящие через стандарты, родились не сегодня – они уже много лет живут в умах и делах педогогов, психологов, методистов, учителей и целых педагогических коллективов. Вот один, который давно в психологии обучения является основополагающим: «Человек в процессе обучения должен быть не объектом, а субъектом учебной деятельности».

Что мы чаще всего обнаруживаем на рабочем традиционном уроке? Преподаватель объявляет тему, говорит, чем предстоит заниматься, что-то объясняет, проверяет восприятие материала, организует закрепление нового материала, потом проверяет домашнюю работу и т.д. Кем же при такой организации обучения является ученик – субъектом учебной деятельности (т.е. тем, кто учится) или объектом (тем, кого учат)? Конечно, объектом.

Чаще всего вышедший из колледжа выпускник не готов к дальнейшему самостоятельному обучению, к переосмыслению и пополнению знаний, к осознанию своих областей деятельности.

Вот почему вновь, теперь в обновлённых стандартах образования ставится вопрос об интенсификации обучения, о более полном, системном переходе от былого «знанийного» подхода к деятельностному.

В стандартах нового поколения большое значение придается деятельностному подходу к обучению.

При реализации деятельностной технологии обучения происходит следующее:

- 1) обучающийся направляется на путь ближайшего развития;
- 2) обучающийся действует как субъект собственной учебной деятельности;
- 3) обучение направлено на усвоение способов познания как конечной цели учения.

4) обучение развивает теоретическое мышление и теоретический способ
познания;
5) на первом плане выступают учебные задачи, решая их обучающиеся, усваивают
общие способы умственной деятельности;
6) формируется личность, способная к самостоятельной творческой деятельности.
Рассмотрим основные положения деятельностиной технологии.
Современный урок – это урок, на котором применяются инновационные
образовательные технологии, это урок, характеризующийся следующими признаками:
(Слайд №6)

1. Главной целью урока является развитие каждой личности, в процессе обучения
и воспитания.
2. На уроке реализуется личностно-ориентированный подход к обучению.
3. На уроке реализуется идея гуманизации и гуманитаризации образования.
4. На уроке реализуется деятельностный подход к обучению.
5. Организация урока динамична и паритетна.
6. На уроке используются современные педагогические технологии.

Соблюдение пяти обязательных условий требует деятельностиной технологии
обучения:

1. Наличие познавательного мотива и конкретной учебной цели
На каждом уроке такой мотив реализуется в учебной задаче – осознании того
вопроса, на который требуется, интересно найти ответ.

2. Выявление действий для приобретения недостающих знаний.

Не вводить знания в готовом виде. Даже если нет реальной возможности повести
обучающихся к открытию нового, всегда есть возможность создать ситуацию поиска.

Настоящее условие тесно связано с первым, оно как бы продолжает этот процесс
необходимость в новой информации – предприниматься шаги для её приобретения.

3. Выявление и освоение способа действия для приобретения приобретенных
знаний (для формирования осознанных умений)

При деятельностином подходе к обучению основные усилия преподавателя
должны направляться не помощь обучающемуся не в запоминании, а в осознании
принципа, а в освоении опыта и для поиска, изучения способа действия. Задается не
просто о правильности решения той или иной конкретной задачи, не просто о
правильности результата, а о правильном мышлении, необходимом способе действия.
Верный способ действия приведет к верному результату.

4. Формирование самоконтроля – как после выполнения действий, так и по
ходу

Четвертое условие связано с особой ролью в формировании умения проверять
свою работу.

5. Практикоориентированность получаемых умений и навыков

Во всех системах и учебно-методических комплектах на первом месте стоит не
накопление у обучающихся знаний, умений и навыков в умной предметной области, а
стимулирование личности, ее самонастроения в процессе деятельности (обучения и
предметном мире, причем не только в индивидуальной, а в совместной, коллективной
деятельности.

Поэтому, что для успешного методического сопровождения БС ОО важно понимать необходимо изменить структуру урока. Надо

подготовить и провести урок, чтобы обучающийся стал субъектом учебной деятельности, чтобы он в результате её достиг желаемых целей и результатов. Ведь главной целью в преподавании для нас является залог успешности каждого урока, чтобы наши подрастающие получающие знания умели использовать не только на уроках, но и в жизни.

Деятельностная методика обучения обеспечивает включение обучающихся в учебно-познавательную деятельность. При данном подходе студент не просто запоминает знания, а «открывает» их в процессе собственной деятельности. Задача преподавателя при изложении нового материала заключается в организации коллективно-волековой деятельности обучающихся, чтобы они сами «докопались» до решения ключевой проблемы урока и сами объяснили, как надо действовать в новых условиях.

Проблема, как организовать по-новому учебный процесс, чтобы заинтересовать каждого, развивать индивидуальные познавательные способности, помочь ему познать себя стоит перед каждым из нас. Я уверена, что именно *деятельностный* метод обучения поможет решить эту проблему.

В заключение хочется отметить, что технология *деятельностных* методов применима при работе по любой из действующих образовательных программ для обучения любой дисциплине, надеюсь, что выше изложенный мной материал будет полезен всем преподавателям, работающим в нашем колледже.

Технология проектного обучения

Для чего нужен метод проектов?

- Научить обучающихся самостоятельному, критическому мышлению
- Размышлять, опираясь на знания фактов, закономерностей науки, делать обоснованные выводы.
- Принимать самостоятельные аргументированные решения.
- Научить работать в команде, выполняя разные социальные роли.

Если обучающийся сумеет справиться с работой над учебным проектом, можно надеяться, что в настоящей взрослой жизни он окажется более приспособленным: сумеет планировать собственную деятельность, ориентироваться в разнообразных ситуациях, совместно работать с различными людьми, т.е. адаптироваться к меняющимся условиям.

- В этом месте мне хочется озвучит прекрасную китайскую мудрость:

(Слайд №8)

- Я слышу – я забываю,
- Я вижу – я запоминаю,
- Я делаю сам – я понимаю

Это очень точно раскрывает смысл метода проектов.

Из исследований известно, что обучающиеся усваивают в памяти

- 10% от того, что они читают;
- 26% от того, что они слышат;
- 30% от того, что они видят;
- 50% от того, что они видят и слышат;
- 70% от того, что они обсуждают в группах;
- 80% от того, что основано на личном опыте;
- 90 % от того, что они творят (применяют) в то время, как делают;
- 95% от того, чему они обучаются сами.

Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия или в учебно-производственные мастерские. Например, работа по заказу предприятий, работа в конструкторских учебных бюро, изготовление товаров и услуг, относящихся к сфере профессиональной деятельности обучаемых. Технологии проектного обучения рассматриваются как гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе, ориентированная на творческую самореализацию личности обучающегося путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг.

Проект – это цель. По

1. Проблема – Работа над проектом всегда направлена на разрешение конкретной проблемы. Нет проблемы – нет деятельности. Метод проектов можно использовать в учебном процессе для решения различных небольших проблемных задач в рамках одного-двух уроков (мини-проекты или краткосрочные проекты). В этом случае тема проекта связана с темой урока или предметом данной темы в различных жизненных ситуациях.

К примеру, для решения крупных задач (проблем) по математике, способных для понимания вопросов используются крупные проекты, которые в основном выполняются во внеурочной деятельности. Данные проекты в основном направлены на углубление и расширение знаний. Это так называемые среднесрочные проекты (микро-проекты), применяемые в основном во внеурочных формах работы (кружки, факультативы, элективные курсы).

Поле для выбора темы долгосрочных проектов огромно. Проект может быть связан с изучением какой-либо темы по математике, которая не изучается в программе или с приложениями математики в науке и практике.

Примерами могут служить проекты по следующим темам:

- Практическое применение логарифмической и показательной функций
- Что дает мне синус?
- Проценты! Зачем они нам? и т.д.

2. Планирование действий. В ходе разбора и обсуждения проекта вырабатывается план совместных действий студента и преподавателя. Создаются банк идей и предложений. На протяжении всей работы преподаватель принимает востановочные цели, корректирует работу, но ни в коем случае не навязывает студенту свое видение решения задачи.

Участников проекта можно разбить на группы от 3 до 5 человек в зависимости от количества обучающихся. В каждой группе распределяются роли, например, модератор, идей, презентатор, дизайнер, критик, энциклопедист, секретарь и др.

3. Поиск информации – обязательное условие успеха любого проекта. Большую поддержку в этом оказывают Интернет ресурсы. Набранная информация, обрабатывается, осмысливается. После совместного обсуждения выбирается базовый вариант, преподаватель корректирует последовательность действий в классной работе.

4. Продукт – результат работы – Студенты, уточняют, анализируют собранную информацию, формулируют выводы. Преподаватель выступает в роли научного консультанта. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, «осязаемыми». Если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, или практическая – конкретный результат, готовый в полном смысле (бесстрашно, если в реальной жизни).

В зависимости от места, где применяется метод, могут быть и разные продукты. Например, продуктом самостоятельной деятельности на уроке, может быть творческий конкурс, выписка по методу решения задач, обзорник ключевых задач по изучаемой теме, создание математического диктанта и др.

Примененный проект может быть связан с применением математического аппарата в повседневной жизни. Например, расчет минимального количества необходимых продуктов и их стоимости, непосредственных связей на протяжении времени: расчет погашения банковского кредита и др.

Результатами работы над проектами во внеурочной деятельности являются рефераты, эссе, электронные журналы, математические модели, мультимедийные продукты и т. д.

5. Презентация результатов - представление готового продукта. Иными словами, осуществление проекта требует на завершающем этапе презентации продукта и защиты своего проекта, которую проводится в форме конкурса, выставки, презентации. При защите студентами демонстрируют и комментируют работу разработку поставленной проблемы, ее актуальность, объясняют полученный результат, развивая при этом свои ораторские способности. Оценивается каждый проект всеми участниками защиты. Студенты с интересом смотрят работы других и с помощью преподавателя учатся оценивать их. Вычисляется средний балл за каждый проект и составляется оценка и минимальности от количества набранных баллов: более 85 баллов – «отлично», от 65 до 80 баллов – «хорошо», от 50 до 65 баллов – «удовлетворительно», менее 50 баллов – «неудовлетительно».

В заключение можно провести рефлексию. Можно предложить следующие вопросы для обсуждения: появились ли у нас новые знания, умения в процессе работы над проектом? Что в работе над проектом было наиболее интересным? и т.д.

Мы видим, что технология проектного обучения способствует созданию педагогических условий для развития креативных способностей и качества личности обучающегося, которые нужны ему для творческой деятельности, независимо от будущей конкретной профессии.

Очевидно, что эта технология в полной мере поможет реализовать все задачи ФГОСов нового поколения.

Немного о синквейне

Синквейн – это не обычное стихотворение, а стихотворение, написанное в соответствии с определенными правилами. В каждой строке задается набор слов, который необходимо отразить в стихотворении.

1 строка – заголовок, в который выносятся ключевые слова, тонизирующие синквейна, выраженные в форме существительного.

2 строка – два прилагательных.

3 строка – три глагола.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – речка, вывод, одно слово, существительное.

Например, синквейн на тему «Государство»

Государство, (Его роль)

Независимое, правовое. (Два прилагательных)

Собирает налоги, судит, выплачивает пенсии. (3 глагола)

Государство – это мы! (Фраза, несущая определенный смысл)

Защита. (Речка)

Синквейн – это не способ проверки знаний учащихся, у него другая задача, причем, более универсальная. Синквейн – это способ на любом этапе урока, изучая тему, проверить, что находите у школьников на уровне ассоциаций.

Приступает учитель к изучению новой темы и в начале урока дает слайдвейн: «А что вы уже знаете об этом? Что думаете?» Проанализировав полученные результаты, можно корректировать представления ученика о данном понятии в ходе изучения темы.

...Разгар урока. Тема очень трудна для восприятия. Ученики устали. Предложите им слайдвейн по какому-то разделу изучаемой темы, и вы узнаете, как идет восприятие школьниками нового материала. Быстрый способ сменить вид деятельности, не уходя от изучения темы.

Изучение темы завершено. Качество, глубину и прочность знаний покажут обзорный и тематический контрольный срезы. А сейчас, в завершение урока – слайдвейн. Достойный итог изучения нового материала, который продемонстрирует не столько знания, сколько понимание, оценочные суждения, ценностные ориентации подростков. В конечном итоге, при детальном анализе слайдвейнов, учитель увидит, насколько ему удалось достичь прогнозируемого ранее результата.

Желаю Вам Успеха!