

---

# **Современные педагогические технологии**

**Давыдова Вера Юрьевна,  
старший методист ГБНОУ СПбГЦДТТ**

# Технология

---

**Термин «технология» берет свое начало от греческих слов *techne* (искусство, ремесло, наука) и *logos* (понятие, учение).**

---

**Педагогическая технология –  
это воспроизводимый способ  
организации учебного процесса  
с четкой ориентацией на  
диагностично заданную цель**

# **Отличительные черты педагогической технологии**

---

- 1. Диагностичность поставленных целей (наличие инструментария, позволяющего определить, достигнута ли цель);**
- 2. Четкое указание набора методов, приемов, операций, ведущих к достижению цели;**
- 3. Воспроизводимость (возможность получить запланированный результат вне зависимости от особенностей учителей и учеников).**

# Технологии и методы

---

**Педагогическая технология может включать известные методы и формы обучения, определенным образом выстроенные и технологично реализуемые.**

**Пример: технология проектной деятельности, предусматривает проведение учебного занятия в определенной форме – «Запуск проекта», на котором используются методы «беседа», «упражнение», «создание проблемной ситуации».**

# Технология модульного обучения

---

**Разработчик:**

**Дж. Рассел** /60-ые годы, США/

**Основная идея:**

**Обучающийся** должен учиться сам, а педагог - осуществлять управление обучением и создавать для него условия.

Части учебного материала формируются в автономные темы и из таких автономных тем собирается учебный курс.

Автономные темы стали называться «модулями».

# Модуль

---

**- целевой функциональный узел, в котором учебное содержание, технология овладения им, система контроля и коррекции объединены в систему.**

**Модуль может быть индивидуализированной программой обучения. При одинаковом для всех общем содержании и общем времени освоение модуля осуществляется вариативность заданий, методов учения, уровня самостоятельности, темпа учебной деятельности, действий по самоконтролю, последовательности этих действий.**

# Типы модулей

---

- 1) **Познавательные (для изучения теории);**
- 2) **Операционные (для формирования навыков, умений и способов деятельности);**
- 3) **Смешанные.**

**Рекомендуется разделять курс примерно на 10-12 модулей, исходя из того, что модуль соответствует завершённому разделу программы, на изучение которого отводится, как правило, от 10-12 до 18-20 часов.**



# Технология критического мышления

---

*Разумное, рефлексивное мышление, способное  
выдвинуть новые идеи и увидеть новые  
возможности*

*Д. Браус, Д. Вуд.*

# *Критическое мышление по Дэвиду Клустеру*

- 1. Критическое мышление есть мышление самостоятельное.**
- 2. Информация является отправным, а отнюдь не конечным пунктом критического мышления.**
- 3. Критическое мышление начинается с постановки вопросов и уяснения проблем, которые нужно решить.**
- 4. Критическое мышление стремится к убедительной аргументации.**
- 5. Критическое мышление есть мышление социальное.**

# **Критически мыслящий человек**

---

**Открытый ум**

**Умение отстаивать свое мнение**

**Видение ситуации целиком, а не отдельной части проблемы**

**Умение оценить, почему проблема существует**

**Умение не выпускать проблему из виду в процессе поиска решения**

**Умение добывать информацию из разных источников**

**Умение анализировать информацию**

**Умение четко определять проблему**

# Суть технологии

---

**Педагог должен определить круг стоящих перед учениками проблем, а в дальнейшем, когда ученики будут к этому готовы, помочь им сформулировать эти проблемы самостоятельно.**

**Благодаря критическому мышлению учение из рутинной «школярской» работы превращается в целенаправленную, содержательную деятельность, в ходе которой ученики проделывают реальную интеллектуальную работу и приходят к решению реальных жизненных проблем.**

# Место критического мышления

---

**Критическому мышлению нужно учить, но не просто ради самого критического мышления.**

**Важно, чтобы ученики могли использовать навыки критического мышления в конкретной предметной деятельности.**

---

**Технологии,  
опирающиеся на  
практический опыт**

# **Эффективность технологий практического опыта**

---

**Человек запоминает  
20% от услышанного,  
40% от увиденного и  
почти 100% из того, что он сделал сам**

# Кейс - технология

---

**Учащимся предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы.**



# Состав кейса

---

- 1. Сюжетная часть – описание ситуации и окружения, в котором она развивается**
- 2. Информационная часть – информация, позволяющая правильно понять развитие событий, описание проблемы (как она видится разными участниками событий)**
- 3. Методическая часть - разъяснение места данного кейса в структуре курса, задания для учащихся и записка по конкретной ситуации для педагога**

# Работа над кейсом

---

- 1. Знакомство с ситуацией, ее особенностями.**
- 2. Выделение основной проблемы, факторов и персоналий.**
- 3. Предложение тем для «мозгового штурма».**
- 4. Анализ последствий того или иного решения.**
- 5. Решение кейса – предложение одного или нескольких вариантов (последовательности действий), указание на возможное возникновение проблем, механизмы их предотвращения и решения.**

**Представление результатов может быть в письменной или устной форме, группой или индивидуально.**

# Метод проектов

---

- **Главной целью обучения является формирование мышления учащегося, в основе которого лежит личный опыт.**
- **В основе метода лежит развитие познавательных навыков учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве.**

# Метод проектов

---

Метод проектов — система обучения, в которой знания и умения учащиеся приобретают в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий — проектов.

Возник во второй половине XIX века в США. В 20-х годах XX века получил распространение в советской школе.

# Типология проектов

---

по доминирующему методу:

- исследовательские
- информационные
- практико-ориентированные
- творческие
- игровые

# Исследовательские проекты

---

**Цель:** формирование компетенций исследовательской деятельности.

Имеют структуру, приближенную к профессиональным научным исследованиям.

**Обязательные компоненты:** обсуждение актуальности темы, определение проблемы, объекта, предмета, целей и задач исследования, выдвижение гипотезы, отбор методов исследования и эксперимента, обсуждение полученных результатов, выводы.

**Недостатки:** в погоне за наукообразием часто происходит отрыв от сферы сегодняшних интересов ребенка.

# Информационные проекты

---

**Цель:** научить учащихся добывать и анализировать информацию.

Участники проекта изучают различные источники и методы сбора информации в литературе, СМИ, базах данных, в т. ч. электронных, методы анкетирования, интервьюирования.

**Результатом** может быть: статья, реферат, доклад, видеофильм и пр.

**Недостатки:** часто сводятся к оформительской работе.

# Практико-ориентированные проекты

---

**Цель:** формирование компетенций в области применения знаний.

**Результат:** изделие, удовлетворяющее конкретную потребность, социальный результат, направленный на удовлетворение интересов участников проекта или на решение общественных проблем и др.

Например: Учебное пособие по физике, химии, биологии, проект закона, справочный материал, словарь, и т.д.

**Недостатки:** большая доля рутинной деятельности (механическая обработка материалов и т.п.)



# Хакатоны – разновидность практико-ориентированных проектов

---

Слово «хакатон» – это термин, получившийся от сочетания двух слов: хакер и марафон.

Сегодня это «марафоны программистов», где небольшие команды специалистов из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы.

Обычно хакатоны длятся от одного дня до недели.

# Творческие проекты

---

**Цель:** формирование опыта творческой деятельности учащихся.

**Особенности:** структура проекта развивается, подчиняясь логике и интересам участников проекта.

**Результаты:** модель, макет, стенная газета, сочинение, видеофильм, праздник, экспедиция и т.п.

**Недостатки:** плохая прогнозируемость образовательного результата.

# Игровые проекты

---

**Цели:** определяются содержанием.

**Особенности:** ведущий вид деятельности – ролевая игра (имитация социальных и деловых отношений, литературные персонажи в определенных исторических и социальных условиях и т.п.).

**Результаты:** иногда могут определиться лишь в конце проекта.

**Недостатки:** плохая прогнозируемость образовательных результатов.

---

**Спасибо за внимание**