# Использование современных образовательных технологий

# в образовательном процессе.

# Подготовила

# Марценовская М.И методист

# I. Игровые технологии

**Игра –** это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- в качестве элементов более обширной технологии;

- в качестве урока, занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов.

**Деловая игра.** Используется для решения комплексных задач: усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений и навыков. В учебно-воспитательном процессе применяются различные модификации деловых игр:

1. ***Имитационные игры.*** На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения.

2. ***Операционные игры.*** Помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций.

3. ***Исполнение ролей.*** Отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

4. ***«Деловой театр».*** Разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

5. ***Психодрама и социограмма.*** Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

***Примеры игр, игровых заданий которые можно использовать в учебно-воспитательном процессе:***

1. **Отгадай профессию**

Участники разбиваются на две команды. Одна из команд загадывает профессию, член другой команды должен невербально изобразить названную ему одному профессию, чтобы члены его команды могли ее угадать.

1. **Профессия на букву**

Смысл данного упражнения - расширение у участни­ков знаний о мире профес­сионального трудаили актуали­зация уже имеющихся знаний о профессиях.

Упражнение можно проводить в круге (примерно с 10 - 15 участниками), а можно использовать и при работе с целым классом. Данная игровая методика очень компактна и занимает совсем немного времени (от 5-7 до 10-15минут) и носит скорее разминочный характер.

*Процедура упражнения следующая (при работе в круге):*

***1.*** Общая инструкция: Сейчас будет названа какая-то буква. Наша задача — пока­зать, что мы знаем много про­фессий, начинающихся с этой буквы, т.е. показать, на­сколько мы знаем мир профессий. Каждый по кругу будет называть по одной профес­сии на данную букву».

***2.*** Ведущий называет главную букву, а участники по очереди называют профес­сии. Если называется совершенно непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не на­звана и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию, убывает из игры и выходит на время из круга). При этом совсем не обязательно требовать – от участников официальных (безукориз­ненно «правиль­ных») названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим. Важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профес­сиональную деятельность и суметь ответить на уточняю­щие во­просы.

Желательно больше 5 - 7 букв не предлагать, иначе игра перестанет казаться ув­лекательной. При проведении данной игровой методики начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (буквы; м, н, о...), по­степенно предлагая участникам более сложные буквы (ч, ц, я...).

При работе с целым классом можно разбиться на 2 - 3 команды (например, по рядам) и уже таким образом выяснить, какая команда является более эрудированной. При этом ведущий должен фиксировать успешность действий каждой команды на доске (например, каждый удачный ответ помечается плюсом, а неудачный - мину­сом), тогда игра станет болеенаглядной и интересной.

Опыт показывает, что у ведущего в данном упражнении имеются довольно боль­шие возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных про­фессиях. К нашему удивлению, даже несмотря на всю простоту и кажущуюся примитивность, данного упражнения, проходит оно обычно достаточно интересно.

1. **Самая – самая…**

Методика служит повышению уровня ориентации в мире профессионального труда и лучшему осознанию особенно­стей профессий, связанных с престижностью.

Упражнение может проводиться в круге илипри работе с целым классом. Для круга количество участников от 6-8 до13-15. По времени упражнение занимае­т от 15 до 25-30 минут. *Процедура упражнения включает следующие основные этапы:*

***1.*** Инструкция: «Сейчас вам будут предлагаться некоторые необычные характе­ристики профессий, а вы должны будете по очереди называть те профессии, которые, по ва­шему, в наибольшей степени данной характеристик под­ходят. Например, харак­теристика - самая денежная профессия - какие профессии являются самыми денеж­ными?..».

***2.*** Ведущий называет первую характеристику, а участни­ки сразу же по очереди (по кругу) предлагают свои варианты. Если у кого-то возникают сомнения, что на­звана самая-самая (или близкая к самой-самой), то можно задавать уточняющие во­просы.

***3.*** Далее называется следующая характеристика и т.д. Всего таких характеристик должно быть не более 5 - 7.

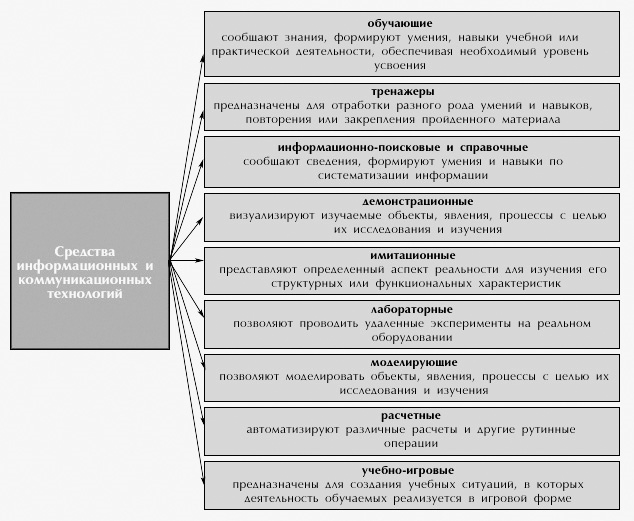
Если упражнение проводится с классом, то после того, как ведущий назовет пер­вую необычную характеристику, участники просто со своих мест предлагают вари­анты наиболее подходящих профессий. Ведущий выписывает 3-5 наиболее прозву­чавших вариантов на доске, после чего организуемся небольшое обсуждение и выде­ление «самой-самой» профессии.

Важным элементом данного игрового упражнения явля­ется обсуждение. Веду­щий должен проявить уважение к мнениям различных участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными. В то же время, выделение некоторых «самых-самых» профессий должно опираться на объективные знанияо них. Например, если называется са­мая денежная профессия - депутат, то можно уточнить у школьника, а знает ли он, сколько зарабатывает депутат (по сравнению с другими высокооплачи­ваемыми профессиями). Можно в ходе обсуждения совместными усилиями опреде­лить, какую профессию вообще можно считать «де­нежной» - т.п.

Для того чтобы упражнений проходило более интересно, ведущий обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников. Это могут быть, например, та­кие *характери­стики:* «самая зеленая профессия», «самая сладкая профессия», «самая волосатая», «самая неприличная профессия», «самая детская профессия», «самая смешная про­фессия» и т.д. В определенном смысле дан­ное упражнение близко к известной игре «ассоциации», поскольку - участники фактически должны проассоциировать профес­сии с необычными характеристиками.

## II. Информационно-коммуникационные технологии.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) — совокупность методов, процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации. ИКТ включают различные программно-аппаратные средства и устройства, функционирующие на базе компьютерной техники, а также современные средства и системы информационного обмена, обеспечивающие сбор, накопление, хранение, продуцирование и передачу информации.

****

Компьютер может использоваться на всех этапах учебно-воспитательной деятельности, как при подготовке урока, занятия кружка, мероприятия, так и в процессе обучения, при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, контроле ЗУН.

**Компьютер выполняет следующие функции:**

1. В функции учителя компьютер представляет собой:

- источник учебной информации;

- наглядное пособие;

- тренажер;

- средство диагностики и контроля.

2. В функции рабочего инструмента:

- средство подготовки текстов, их хранение;

- графический редактор;

- средство подготовки выступлений;

- вычислительная машина больших возможностей.

**Преимущества использования ИКТ:**

1. Индивидуализация обучения.

2. Интенсификация самостоятельной работы учащихся.

3. Рост объема заданий, выполненных на уроке.

4. Расширение информационных потоков при использовании Internet.

5. Повышение мотивации и познавательной активности за счет разнообразия форм работы, возможности включения игрового момента: решишь верно примеры - откроешь картинку, вставишь правильно все буквы - продвинешь ближе к цели сказочного героя.

6. Интегрирование обычного урока, занятия с компьютером позволяет педагогу переложить часть своей работы на ПК, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным, интенсивным.

7. Применение на уроке компьютерных тестов и диагностических комплексов позволит учителю за короткое время получать объективную картину уровня усвоения изучаемого материала у всех учащихся и своевременно его скорректировать.

8. Для ученика важно то, что сразу после выполнения теста (когда эта информация еще не потеряла свою актуальность) он получает объективный результат с указанием ошибок, что невозможно, например, при устном опросе.

9. Освоение учащимися современных информационных технологий.

**Существующие недостатки и проблемы применения ИКТ:**

1. Нет компьютера в домашнем пользовании многих учащихся и учителей, время самостоятельных занятий в компьютерных классах отведено далеко не во всех школах.

2. Мыслительная пассивность обучаемого в следовании за указаниями компьютера.

3. Недостаточная компьютерная грамотность учителя.

4. Перекладывание ответственности за результат работы на компьютер.

5. Психологическая зависимость от компьютера.

6. Сложно интегрировать компьютер в поурочную структуру занятий.

7. Ограничение общения, снижение социализации.

8. Снижение роли речи в развитии речи.

9. При недостаточной мотивации к работе учащиеся часто отвлекаются на игры, музыку, проверку характеристик ПК и т.п.

**Примеры заданий - игр на уроке, занятии:**

**Слайд 1 «Современные профессии»**

***Бренд-менеджер, букмекер, диджей, имиджмейкер, риелтор, крупье, логистик, маркетолог, мерчендайзер, продюсер.***

**Слайд 2 «Орудия труда современных профессий»**

Учащимся необходимо распределить орудия труда между представителями современных профессий.

**Слайд 3 «Редкие профессии»**

***Дегустатор, кинолог, лесник/егерь, художник-мозаичник, специалисты по запахам, ремюер, священник, стеклодув, трубочист, частный детектив/сыщик.***

**Слайд 4 «Орудия труда редких профессий»**

Учащимся необходимо подобрать орудия труда представителям редких профессий.

Большой вклад в решение проблемы компьютерной технологии обучения внесли российские и зарубежные ученые: Г.Р. Громов, В.И. Гриценко, В.Ф. Шолохович, О.И. Агапова, О.А. Кривошеев, С. Пейперт, Г. Клейман, Б. Сендов, Б.Хантер и др.

Различные дидактические проблемы компьютеризации обучения нашли отражение в работах А.П. Ершова, А.А. Кузнецова, Т.А. Сергеевой, И.В. Роберт;

методические — Б.С. Гершунского, Е.И. Машбица, Н.Ф. Талызиной; психологические — В.В. Рубцова, В.В. Тихомирова и др.