

Семинар «Современные технологии как инструмент повышения качества образования»

Дата проведения: 03.11.2016

Цель: осмысление необходимости и возможности применения современных технологий как инструмента повышения качества образования.

Задача:

- проанализировать и определить влияние современных образовательных технологий на качество образования детей.

Форма проведения семинара: деловая игра

Формы работы и приемы: групповая форма работы; наглядный, словесный, иллюстративный.

Материально-техническое обеспечение:

компьютер, медиа-проектор, медиа-экран, музыкальный центр; презентация “Современные технологии как инструмент повышения качества образования”, ручки, чистые листы бумаги, фломастеры.

План проведения семинара

1. Приветствие. Цели и задачи семинара. Сообщение плана работы семинара.

II. Вступительная часть

1. Эпиграф семинара.

*Кто не хочет применять новые средства,
должен ждать новых бед*

Френсис Бэкон

Френсис Бэкон – один из величайших эрудитов XVII века, современник Галилея и предшественник Ньютона, автор трактата “Опыт и наставления нравственные и политические”

Учитель и ученик растут вместе:

обучение – наполовину учение.

Ли Цзи

III. Теоретическая часть

Программа модернизации содержания образования затрагивает все стороны образовательного процесса. Её задача состоит в достижении нового качества – качества, которое отвечает требованиям, предъявляемым к личности в современных быстро меняющихся социально–экономических условиях.

Традиционно вся отечественная система образования ориентировалась на знания как цель обучения (ЗУНы). Преобразования российского общества в целом и образования в частности обусловили изменение требований к обучающимся. “Ученик знающий” перестал соответствовать запросам социума. Возник спрос на “Ученика умеющего, творческого”, имеющего

ценностные ориентации. Решению этой проблемы призван помочь компетентностный подход к обучению.

Учащийся считается компетентным по результатам деятельности, если он способен применять усвоенное на практике, то есть перенести компетентность на определенные ситуации реальной жизни.

- Давайте сейчас мы с вами выясним, каким должен быть педагог, чтобы подготовить сегодняшнего ученика. Для этого мы работаем в группах

IV. Практическая часть

1. Участники семинара делятся на три группы “учащиеся”, “педагоги”, “эксперты”

1. Первый вопрос для обсуждения:

- Группа учащиеся отвечают на вопрос "Когда учащемуся не интересно учиться?"
- Группа педагоги отвечают на вопрос " Когда педагогу не интересно учить?"
- Эксперты в роли администрации отвечают на оба вопроса.

В течение 5 минут методом мозгового штурма участники составляют перечень причин и представляют ответ группы.

2. Второй вопрос для обсуждения:

- учащиеся отвечают на вопрос «Какого педагога вы хотите видеть на своих занятиях? Отрадите на ватмане сегодняшнего педагога».
- педагоги отвечают на вопрос: "Какого педагога -коллегу вы хотите видеть рядом с собой? Отрадите на ватмане сегодняшнего педагога».
- эксперты отвечают на вопрос "Каким должен быть современный педагог?"

В течение 5 минут участники отвечают на вопрос и представляют ответ группы.

3. Задание для всех групп.

Перед вами "чемодан", в котором лежат карточки с названиями образовательных технологий, которые вы используете на своих занятиях. На примере одной технологии расскажите, как она влияет на качество образования.

В течение 5 минут участники обсуждают ответ на вопрос и представляют ответ группы.

Предположим, что выделены следующие технологии:

– лично-ориентированные технологии предусматривают приоритет субъект-субъектного обучения, диагностику личностного роста, ситуационное проектирование, игровое моделирование, включение учебных задач в контекст жизненных проблем, предусматривающих развитие личности в реальном, социокультурном и образовательном пространстве;

- здоровьесберегающие технологии, отличительной особенностью которых является приоритет здоровья, т.е. грамотная забота о здоровье – обязательное условие образовательного процесса;
- информационные технологии позволяют индивидуализировать и дифференцировать процесс обучения, стимулировать познавательную активность и самостоятельность обучающихся;
- игровые технологии позволяют управлять эмоциональным напряжением в процессе обучения, способствуют овладению умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности, для общения. В процессе игры дети незаметно осваивают то, что трудным было ранее;
- проблемно-развивающие технологии обучения способствуют развитию творческих способностей учащихся; формированию критического мышления и положительных эмоций.
- проектные технологии, суть которых состоит в том, что обучающийся в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты, проживает конкретные ситуации. В основе проектных технологий лежит метод проектов, который направлен на развитие познавательных навыков обучающихся, критического мышления, формирование умения самостоятельно конструировать свои знания, умения ориентироваться в информационном пространстве.

Вывод: Компетентностный подход предъявляет свои требования к педагогам: поиску новых форм, методов, технологий обучения. Педагогу необходимо ориентироваться в широком спектре современных технологий, идей, направлений, не тратить время на открытие уже известного. Система технологических знаний является важнейшим компонентом и показателем педагогического мастерства современного педагога. В среде педагогов прочно утвердилось мнение, что педагогическое мастерство сугубо индивидуально, поэтому его нельзя передать из рук в руки. Однако, исходя из соотношения технологии и мастерства, ясно, что педагогическая технология, которой можно овладеть, как и любая другая, не только опосредуется, но и определяется личностными параметрами педагога. Одна и та же технология может осуществляться разными педагогами, где и будут проявляться их профессионализм и педагогическое мастерство.

V. Рефлексия

Методист предлагает оценить сегодняшнюю работу в группах.

- Перед вами "градусник", выберите температуру своей группы по шкале, по которой определяется значение семинара:

34-бесполезно, бесперспективно, безразлично.

36,6- нужно, полезно, интересно, необходимо.

38- страшно, сложно, неинтересно, обременительно.

VI. Итог семинара

Игра “Аплодисменты по кругу”

Цель: снять напряжение и усталость, поблагодарить всех участников за работу.

Все участники сидят в кругу. Ведущий начинает хлопать в ладоши и смотрит на кого-то из участников. Они начинают хлопать вдвоем. Участник, на которого посмотрел ведущий, смотрит на другого участника, включая его в игру. Таким образом, начинают хлопать все участники.