Активные методы обучения на уроках технологии

Педагогическое кредо: “Не бывает скучных дел, бывают скучные подходы к их выполнению. Долой скуку, давай творчество!”.

Педагогические задачи:

• Развитие познавательной активности и творческих способностей учащихся.

• Развитие эстетических представлений и художественного вкуса учащихся.

• Развитие критического мышления, навыков групповой самоорганизации, умения вести диалог.

• Формирование умений у учащихся применять полученные знания на практике.

• Воспитание активной жизненной позиции и чувства патриотизма.

Основные задачи развития учащихся:

• Развитие интеллектуальных и творческих способностей.

• Расширение кругозора учащихся.

• Развитие общеучебных умения и навыков.

• Развитие умений и навыков сотрудничества, взаимопомощи и взаимовыручки, ученического самоуправления.

• Развитие личной целеустремленности, самоконтроля и др.

Активные методы обучения на уроках технологии

1. Работа с устными и письменными текстами на уроке.

Традиционные формы проведения занятий, на которых учитель устно излагается учебный материал: лекция, беседа, рассказ, объяснение нового материала.

На таких занятиях активность учащихся достигается за счет введения учителем в содержание материала различного рода противоречий, преднамеренных ошибок, приемов проблемного обучения:

• выдвижение и последующее обоснование предложений (гипотез),

• постановка проблемных вопросов,

• организация дискуссионного рассмотрения нового материала и др.

2. Учебные задания, работающие на решение поставленных задач:

• задания исследовательского характера,

• задания по поиску новых технологий, оптимизации последовательности операций, подбору приспособлений, приборов, организации работ и т.п.,

• имитационные упражнения, которые могут носить двигательный и умственный характер.

• обучающие игры

Виды обучающих игр, применяемых на уроках технологии:

• Организационно-деятельностные игры, предусматривают организацию коллективной мыслительной деятельности на основе развертывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе анализа. Они могут быть связаны с формой построения учебного занятия (например, составление кроссворда или соревнование двух групп учащихся при взаимной постановке вопросов или выполнения практических заданий).

• Ролевые игры, характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения.

Разыгрывание ролей создает на уроке взаимозависимость учащихся и тем самым активизирует их познавательно-творческую деятельность. Это достигается следующими средствами:

1. Постановкой общей для группы достаточно сложной задачи, которая требует коллективного взаимодействия учащихся.

2. Обеспечением различия интересов участников ролевых ситуаций, которые могут представлять разные службы (например, заказчики и закройщик, закройщик и модельер, покупатели и продавец и т.д.);

3. Дискуссионным взаимодействием участников группы в соответствии с их ролями;

4. Введением учителем по ходу занятия корректирующих условий, дополнительных сведений, помех и др.;

5. Обязательной оценкой учителем ролевых функций учащихся в ходе и в конце урока.

• Деловые игры, представляют собой имитационное моделирование реальных процессов и механизмов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания, какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной, технической и т.п.).

В моделирующие игры желательно включать определенные противоречия интересов участников группы. Это позволяет приблизить игровую модель к реальным процессам. В ходе игры участники имеют не все данные для принятия оптимального решения, в их действия вводятся помехи, затрудняющие выполнение задания. Для деловой игры, моделирующей реальную ситуацию, важно побудить каждого участника действовать как в реальной ситуации. Важным является согласование действий участников игры. В отдельных эпизодах может возникнуть ситуация, когда одни участники должны подчинить свои интересы другим для успешной деятельности группы в целом. Необходимо акцентировать вклад каждого участника в текущие и окончательные результаты игры, для этого обязателен промежуточный и рубежный контроль для всех членов игровой группы.

• Познавательно-дидактические игры, в которых создаются ситуации характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст.

• Игровое проектирование – может быть связано с решением конструкторской задачи или разработкой технологии. При реализации этого метода учитель формулирует задачу и исходные условия к ней. Он может ограничить круг поиска решений. Для игрового проектирования, в отличие от метода проектов, обязательным является введение состязательной ситуации в учебный процесс. Учащиеся делятся на небольшие группы, каждая из которых разрабатывает и представляет свой вариант решения проблемы. В зависимости от сложности поставленной учителем проблемы готовые варианты могут рассматриваться на этом же занятии или должны быть представлены для обсуждения на последующих занятиях.

3. Образовательные технологии педагогические методы, используемые на уроках технологии:

• неигровые методы (имитационные упражнения),

• проектные методы обучения,

• имитационные игровые занятия (обучающие игры, игровое проектирование и тренинговые упражнения,

• систематическое использование на уроках и во внеурочной деятельности информационно-коммуникационных технологий.

Интеграция как педагогическое явление имеет давние традиции.

Интеграция ускоренно моделирует личность, служит импульсом мироощущения учащихся, перестраивает мышление учителей, расширяя их научный диапазон.

Интеграция подразделяется на два основных вида:

• Горизонтальная – наиболее распространенный способ объединения сходного материала ряда предметов (например, “История костюма”, “Кулинария разных стран мира”, “Дизайн жилого помещения” и др.)

• Вертикальная – объединение одним учителем того материала, который в разные годы обучения повторяется на разном уровне сложности. (Например, “Материаловедение”, “Кулинария”, “Конструирование и моделирование” и др.)

• Способствует обогащению мышления и чувств учеников за счет включения интересного нетрадиционного материала;

• Позволяет с разных сторон познавать явления или предметы изучения.

Еще одной из форм работы с учащимися являются интегрированные и социальные проекты.

4. Внеурочные формы занятости учащихся, направленные на эффективное решение поставленных задач:

• Традиционная декада предметов ШМО физкультуры, музыки, ИЗО и технологии.

• Работа над проектами.

Учащиеся, разрабатывая проект, проходят все стадии работы над ним: сбор материала, его обработка, выстраивание проекта, согласование, экспертиза и реализация. Эта работа выявляет не только положительные качества ребенка, но и позволяет определить ему свои слабые стороны, над которыми в дальнейшем необходимо работать.

На основе изложенного выше можно сделать общие выводы:

• Дидактической особенностью активных методов обучения является то, что учитель заставляет учащихся активизировать внимание и мышление. При этом активность поддерживается независимо от желания учащихся.

• Для этих методов обучения характерна высокая степень проявления обратных связей от ученика к учителю. Формы и интенсивность проявления учебной деятельности учащихся служат учителю контрольным инструментом для качественного управления их познавательной активностью.

• Выбор и особенности применения активных методов обучения строятся с учетом характера учебных занятий.

Средняя общеобразовательная школа № 62

Доклад

Активные методы обучения на уроках технологии