

Семинар-практикум для педагогов "Современные технологии как инструмент управления качеством образования"

- Синяева Наталья Владимировна, заместитель директора по УВР

Цель: осмысление необходимости и возможности применения современных технологий как показателя педагогической компетентности современного педагога.

Задачи:

- систематизировать теоретические знания о социально-педагогических понятиях в образовании "компетентностный подход", "компетентность": смыслы и содержание понятий;
- проанализировать и определить влияние применения современных технологий в контексте компетентностного подхода на качество образования детей;
- обменяться имеющимся опытом работы по проектированию способов перехода на компетентностный подход в образовательной практике учреждений дополнительного образования

Оборудование:

- компьютер, медиа-проектор, медиа-экран, музыкальный центр;
- презентация "Современные технологии как инструмент управления качеством образования" (**Приложение 1**);
- карточки для игры "Последствия" (**Приложение 2**);
- памятки "Условия формирования ключевых компетенций" (**Приложение 3**);
- визитки, мячик, ручки, чистые листы бумаги, фломастеры.

План проведения семинара

- I. 1. Приветствие. Цели и задачи семинара. Сообщение плана работы семинара.
2. Упражнение "Представление"
- II. Вступительная часть
- III. Теоретическая часть
- IV. Практическая часть
 1. Деловая игра
 2. Игра "Проблема на ладошке"
 3. Игра "Последствия"
- V. Рефлексия
- VI. Итог семинара

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

2. Упражнение “Представление”

Каждый участник оформляет в произвольной форме карточку-визитку, где указывает своё имя. Имя должно быть написано разборчиво и достаточно крупно. Визитка крепится так, чтобы её могли прочитать.

Даётся 3-4 минуты для того, чтобы все участники сделали свои визитки и подготовились к взаимному представлению, для чего они объединяются в пары, и каждый рассказывает о себе своему партнёру.

Задача – подготовиться к представлению своего партнёра всей группе. Основная задача представления – подчеркнуть индивидуальность своего партнёра, рассказать о нём так, чтобы все остальные участники сразу его запомнили. Затем участники садятся в большой круг и по очереди представляют своего партнёра, начиная презентацию со слов: “Для ... самое главное...”.

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. “Выпускник знающий” перестал соответствовать запросам социума. Возник спрос на “Выпускника умеющего, творческого”, имеющего ценностные ориентации. Решению этой проблемы призван помочь компетентностный подход к обучению.

Рассмотрим понятия “компетенция” и “компетентность”, которые почти синонимичны.

“Компетенция” – совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), которая позволяет ставить и достигать цели.

“Компетентность” – интегральное качество личности, проявляющееся в общей способности и готовности к деятельности, основанной на знаниях и опыте.



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

Какими методиками и технологиями необходимо владеть современному педагогу, чтобы развивать у обучающихся ключевые компетенции? Какими профессионально-педагогическими компетенциями необходимо владеть самому педагогу для того, чтобы обеспечивать собственное профессиональное продвижение и развитие? При каких условиях компетенции перейдут на уровень профессиональной компетентности? Попробуем разобраться в этом вопросе.

IV. Практическая часть

1. Деловая игра

Участники делятся на три группы “обучающиеся”, “педагоги”, “эксперты”
Первый вопрос для обсуждения: когда обучающемуся не интересно учиться?
Когда педагогу не интересно учить?

В течение 5 минут методом мозгового штурма участники составляют перечень причин и предоставляют группе “экспертов”, которые готовят информационную справку для аудитории.

Из ответов эксперты выделяют 2-3 наиболее актуальные для данной аудитории проблемы и озвучивают их.

Предположим, что выделены следующие проблемы:

1. Недостаточный уровень владения педагогом современными образовательными технологиями препятствуют формированию ключевых предметных компетенций.
2. Развитие у обучающихся способности самостоятельно решать проблемы в различных областях деятельности невозможно без практико-ориентированной направленности обучения.
3. Противоречие между фронтальными формами организации обучения и “пассивными” методами обучения с одной стороны и необходимость обеспечения деятельностного характера обучения с другой стороны.

Второй вопрос для обсуждения: станет ли педагогу интересно учить, а обучающемуся интересно учиться, если использовать в образовательном процессе современные образовательные технологии и методики?

В течение 5 минут участники подбирают как минимум по 3 довода, которые, по мнению членов группы, доказывают эффективность технологии, способной повысить интерес к процессу обучения.

Из ответов эксперты выделяют 2-3 наиболее эффективные, по мнению данной аудитории, технологии и озвучивают их.

Предположим, что выделены следующие технологии:

– **личностно-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 обучающихся; 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.

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.

2. Практикум

Педагоги Центра применяют в практике своей деятельности современные технологии, активные методы обучения, новые формы проведения занятий и мероприятий.

Мы имеем определённый опыт и результат в данном направлении.

Игра “Проблема на ладошке”

Ход игры:

Каждому участнику предлагается посмотреть на проблему как бы со стороны, как если бы он держал её на ладошке.

Ведущий держит на ладошке красивый теннисный мячик и обращается к участникам семинара: “Я смотрю на этот мяч. Он круглый и небольшой, как наша Земля в мироздании. Земля – это тот дом, в котором разворачивается моя жизнь. Что бы я сделал с моей жизнью, если бы полностью был властен над ней?” (*музыкальное сопровождение: музыка вселенной*)

Участники поочередно держат на ладошке предмет, символизирующий проблему, и высказывают своё личностное отношение к ней.

Комментарий конце игры: успех игры возможен при соблюдении двух условий.

Во-первых, – наличие предмета, символизирующего проблему. Это может быть свеча, цветок, орех, шишка... – практически любой предмет, но главное, отвечающий требованиям эстетического вкуса. Профессионализм педагога заключается не в подборе предмета, а в умении предъявлять его детям. Предъявлять предмет не вещно, объективно, а в его социокультурном значении. Свеча – огонь, свет, человеческая мысль, разум. Цветок – не растение, вырабатывающее кислород, а Красота мира.

Во-вторых, здесь не может быть “правильных” и “неправильных” ответов. Главное – движение мысли. Наши проблемы не могут существовать только внутри нас, если существование понимать как жизнь в мире людей.

Игра “Последствия” (Приложение 2)

– Человеку, в отличие от животных, свойственно предвосхищать события, предвидеть будущее путём логических операций, анализа событий, поступков, слов, действий. На умение предвидеть последствия влияет наш опыт.

Ход игры:

1. Участник сообщает о совершенном действии

(действия написаны на карточках: “Я принёс и вручил цветы хорошему человеку”, “Я грубо надсмеялась над коллегой”, “Я люблю приврать, приукрасить, сболтнуть, прихвастнуть”, “Я начала курить”, “Нашла чей-то кошелек и присвоила себе деньги”, “Я много читаю”, “Начала по утрам делать зарядку”, “Я сказала некрасивой, что она некрасивая”,

- “Забываю, зачем прихожу на работу”, “всегда довожу любое дело до конца”).
2. Перед участником возникают поочередно Последствия происшедшего, произнося: “Я твоё последствие первое, я говорю тебе...”.
Последствие-1 сообщает, что последует “сейчас” после совершенного участником; Последствие-2 предупреждает, что ожидает субъекта “через неделю”;
Последствие-3 рисует картину “через месяц”;
Последствие-4 предвидит неотвратимое “в зрелые годы”;
Последствие-5 сообщает об итоге, к которому придёт участник в конце жизни.
 3. Выслушав предсказания будущего, участник принимает решение: либо он отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждает в значимости для своей жизни того, что он совершает.
- Так как содержание того, что делает участник, написано на карточке, которую он выбирает из корзины, то при отказе от действия на будущее играющий рвёт карточку, а при утверждении своего поступка оставляет карточку у себя в знак “присвоенного” поступка.

Вопрос участникам семинара в конце игры: что думалось во время игры?

V. Рефлексия

1. Вспомним, что говорил король одной планеты в сказке Антуана де Сент-Экзюпери “Маленький принц”: “Если я повелю своему генералу обернуться морской чайкой, и если генерал не выполнит приказа, это будет не его вина, а моя”. Что могут означать для нас эти слова? (*Ответы педагогов*).

По существу в этих словах заключено одно из важнейших правил успешного учения: ставьте перед собой и перед теми, кого вы учите, реальные цели. Следует подчеркнуть, что любые педагогические инновации должны использоваться грамотно, и педагог должен всегда руководствоваться принципом: “Главное – не навредить!”

2. Вопрос к участникам семинара:

– Что является условием формирования или развития компетенций.

Итак, *ключевые компетенции формируются*, если (**Приложение 3**):

- обучение носит деятельностный характер;
- идет ориентация образовательного процесса на развитие самостоятельности и ответственности обучающегося за результаты своей деятельности (для этого необходимо увеличить долю самостоятельности работ творческого, поискового, исследовательского и экспериментального характера);
- создаются условия для приобретения опыта и достижения цели;
- применяются такие технологии преподавания, в основе которых лежат самостоятельность и ответственность педагога за результаты своих обучающихся (проектная методика, реферативный подход, рефлексия,

исследовательский, проблемный методы, дифференцированное обучение, развивающее обучение);

- происходит усиление практической направленности образования (через деловые, имитационные игры, творческие встречи, дискуссии, круглые столы);
- педагог умело управляет обучением и деятельностью обучающихся. Еще Дистервег говорил, что “Плохой учитель преподносит истину, хороший – учит ее находить”, а для этого он должен сам обладать педагогической компетентностью).

VI. Итог семинара

1. Мы стремимся найти формы, которые помогут коллективу успешно освоить стратегию компетентностного обучения. И предлагаемая линия действий может нам в этом помочь: попробуй сам – предложи обучающимся – поделись с коллегами – найди единомышленников – объедините усилия. Ведь только вместе можно добиться наилучшего успеха.

2. 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.

Список литературы:

1. Педагогические технологии: учебное пособие для студентов педагогических специальностей / под редакцией В.С. Кукунина. – М.: ИКЦ “МарТ”: – Ростов н/Д, 2006.
2. Щуркова Н.Е.. Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2002, – 224 с.
3. Хуторской А.В. Статья “Технология проектирования ключевых компетенций и предметных компетенций”. // Интернет– журнал "Эйдос".
4. Иванов Д.А., Митрофанов К.Г., Соколова О.В. Компетентностный подход в образовании. Проблемы, понятия, инструментарий. Учебно-методическое пособие. – М.: АПК и ПРО, 2003. – 101 с.