

Применение одной из изученных педагогических технологий в
практике образовательного учреждения (проект)
Применение игровой педагогической технологии в практике МБОУ
СОШ №10 города Дубна Московской области на уроке технологии в
9 классе по теме
«Я и мир профессий»

Выполнила
Учитель технологии
МБОУ СОШ №10
Лежнева Татьяна Геннадьевна

Структура проекта

- Введение
- Описание выбранной педагогической технологии
- Тип образовательного учреждения, на которое ориентирована выбранная педагогическая технология
- Возраст детей и их количество
- Форма организации педагогического процесса, название темы, время применения
- Цель и задачи, которые ставит перед собой педагог
- Методы осуществления педагогического процесса, раскрывающие специфику избранной педагогической технологии
- Форма оценивания образовательных результатов обучающихся
- Саморефлексия
- Список использованной литературы и Интернет-ресурсов

Введение

- В 9 класс МОУ СОШ №10 дети пришли из разных классов, что повлекло за собой проблему адаптации учащихся в новом коллективе, низкая мотивация детей к учебной деятельности, трудность с дисциплиной на уроке. Традиционные уроки не смогли бы решить все проблемы, в связи с этим я изучила различные технологии, выделив при этом игровую, так как она наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление.
- **Гипотеза:** я предположила, что результаты урока, проводимые по игровой технологии, будут гораздо выше, чем у обычного урока, кроме того, мотивация к учебной деятельности и продуктивность работы детей на уроке будет повышаться.
- **Предмет** исследования: изучение возможности использования деловых игр на уроке технологии 9 класса.
- **Объектом** исследования стали учащиеся 9 класса МОУ СОШ №10 города Дубны Московской области

Описание выбранной педагогической технологии

- педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.
- педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Классификационные параметры игровых технологий

- **По уровню применения:** все уровни.
- **По философской основе:** приспособляющаяся.
- **По основному фактору развития:** психогенные.
- **По концепции усвоения опыта:** ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.
- **По ориентации на личностные структуры:** ЗУН + СУД + СУМ + СЭН +СДП.
- **По характеру содержания:** все виды + проникающие.
- **По типу управления:** все виды - от системы консультаций до программной.
- **По организационным формам:** все формы.
- **По подходу к ребенку:** свободное воспитание.
- **По преобладающему методу:** развивающие, поисковые, творческие.
- **По направлению модернизации:** активизация.
- **По категории обучаемых:** массовая, все категории.

Особенности игровых технологий

Все следующие возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний – общественно-полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.



Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте

- В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.



Тип образовательного учреждения

Выбранная мною педагогическая технология ориентирована на среднюю образовательную школу.

Возраст детей и их количество

Данный урок составлен для учеников 9х классов МБОУ СОШ №10 г. Дубны Московской области. В классе 33 ученика, которые на время урока делятся на подгруппы.

Форма организации педагогического процесса, название темы, время применения

При поведении занятий по разделу «Технология основных сфер профессиональной деятельности» можно использовать игровые технологии. Я решила использовать игровые технологии на уроке технологии в 9 классе по теме «Я и мир профессий».

Цели проектируемого урока

- Ознакомление учащихся с *житейским* способом выбора профессий.
- Информирование их о качествах, присущих людям тех или иных профессий.
- Помощь в определении своих интересов и способностей.

Задачи

- Провести игру: “Назови профессии или специальности на заданные буквы”.
- Провести игру: “Самая – самая”.
- Изучить житейский метод выбора профессии.
- Провести игру: “Угадай профессию”.
- Выявить и перечислить профессиональные качества.
- Провести тестирование по ДДО Е.А. Климова.

Методы и средства

- **Методы** по источнику получения знаний:
 - словесные;
 - наглядные:
 - демонстрация плакатов, схем, таблиц;
 - использование технических средств;
 - практические:
 - практические задания;
 - деловые игры;
- **Средства** обучения и воспитания: вербальные, наглядные (видеобучение), аудиовизуальные, действенно-практические.
- В рамках игровой технологии на проектируемом уроке планируется использовать развивающие, поисковые, творческие методы (деловые игры).
- **Оборудование:** стенды классификации профессий, карточки с названиями профессий, тестовые бланки, презентации, фильмы о профессиях.

Форма оценивания образовательных результатов обучающихся

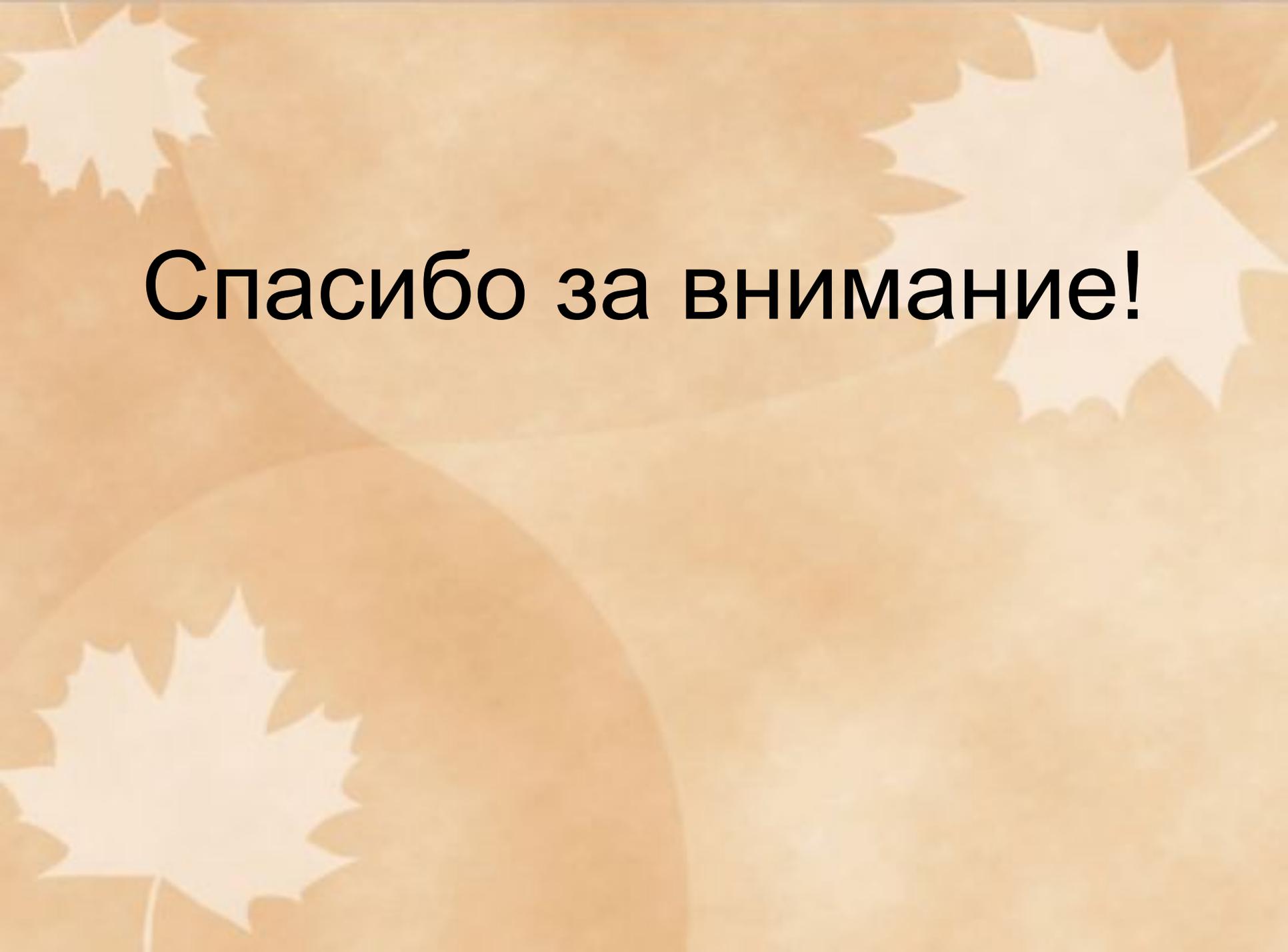
- В рамках данной педагогической технологии предполагается использовать групповую форму оценивания образовательных результатов обучающихся.
- Также необходимо акцентировать вклад каждого участника в текущие и окончательные результаты игры, для этого обязательны промежуточный и рубежный контроль для всех членов игровой группы.

Саморефлексия

- Не случайно была выбрана игровая технология. Все дети были задействованы в общеобразовательном процессе, работали с интересом, увлеченно. При этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, соотнося свои интересы с партнерскими и, таким образом, через взаимодействие с коллективом познавая себя. Цель урока была достигнута, что дало обеспечению личностно-деятельного характера усвоения знаний, навыков, умений школьников. Была использована самостоятельная познавательная деятельность учащихся, направленная на поиск, обработку, усвоение учебной информации. Игровые методы вовлекают обучаемых в творческую деятельность.

Список использованной литературы и Интернет-ресурсов

- Арапова П.И. и др. Краткий справочник по педагогической технологии/ Под ред. Н.Е. Щурковой. – М.: Новая школа, 1997.
- Гузеев В.В. Теория и практика интегральной образовательной технологии. М.: Народное образование, 2001.
- Гузеев В.В. Методы и организационные формы обучения. М.: Народное образование, 2001.
- Еременко М.И. Развитие ключевых компетентностей старшеклассника в условиях имитационного моделирования жизненных ситуаций – Волгоград: Издательство «Панорама», 2006.
- Ронасова Н.Ю. Новые формы оценивания образовательных результатов учащихся: Учебно-методическое пособие для администраторов и педагогов общеобразовательной школы. –СПб.:КАРО, 2006.
- Левитес Д. Г. Практика обучения: Современные образовательные технологии. — Мурманск, 1997.
- Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. Пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/ Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина и др.- М.: Издательский центр «Академия»,2003.
- Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. Высш. Учеб. Заведений / А.П. Панфилова; под общей редакцией В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 368 с.
- Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Учебное пособие. – СПб.: ИВЭСЭП, «Знание»,2003.
- Педагогические технологии: что это такое и как их использовать в школе / Науч. ред. Т. И.Шамова, П.И.Третьяков. — М.; Тюмень, 1994.
- Прутченков А.С. Учим и учимся, играя (Игровая технология экономического воспитания школьников). – М.: МПА, 1997.
- Российская педагогическая энциклопедия / Гл. ред. В. В.Давыдов. — М-, 1993.
- Сериков В. В. Личностно-ориентированное образование: Феномен, концепция, технология // Педагогическое образование для XXI века: Материалы международной научно-практической конференции. — М., 1994.
- Сластенин В.А., Шиянов Е.П. Гуманистическая парадигма педагогического образования // Педагогическое образование для XXI века: Материалы международной научно-практической конференции. — М., 1994.
- Фридман Л. М., Маху В. И. Проблемная организация учебного процесса.— М., 2003.
- Шамова Т.И., Белова С.Н и др. Современные средства оценивания результатов обучения в школе: Учебное пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2007.
- Юнина Е.А. Технологии качественного обучения в школе. Учебно-методическое пособие – М.: Педагогическое общество России,2007.
- <http://www.psylist.net/pedagogika/inovacii.htm> Педагогические технологии и инновации
- <http://www.ido.edu.ru/ffec/psych/ps13.html> Развивающие педагогические технологии

The background features a warm, orange-toned palette. It is decorated with several overlapping, semi-transparent circles and stylized leaf shapes, likely maple leaves, in various shades of light orange and cream. The overall aesthetic is soft and seasonal.

Спасибо за внимание!