

## **Активные методы обучения и современные педагогические технологии как способ повышения качества образования в ходе реализации ФГОС**

*(Выступление на заседании РП(м)О учителей физической культуры, ОБЖ и технологии)*

*Касастикова С.П., учитель технологии  
МОУ СОШ №2 г. Надыма*

Что такое технология АМО? К активным методам обучения относятся различные формы организации обучения, такие, как интерактивный семинар, тренинг, проблемное обучение, обучение в сотрудничестве, проектное обучение, обучающие игры, а также отдельные приёмы, решающие конкретные задачи. В данной технологии можно выделить две составляющих – структуру и содержание.

На современном этапе образования возникла необходимость системных изменений в образовании для обеспечения существенного повышения качества образования выпускников. Достижение поставленных целей невозможно без повышения качества профессиональных навыков у выпускников.

Для их решения требуются новые педагогические технологии, эффективные формы организации образовательного процесса, активные методы обучения, методы, стимулирующие познавательную деятельность обучающихся. Строятся они в основном на диалоге и предполагают свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы.

Активные методы обучения характеризуются высоким уровнем активности обучающихся. В первую очередь их следует применять для повышения учебной мотивации, а также для:

- активизации познавательной активности обучающихся;
- развития способности к самостоятельному обучению;
- выработки навыков работы в коллективе;
- коррекции самооценки обучающихся;
- формирования и развития коммуникативных навыков (навыков общения со сверстниками и с педагогами).

К непосредственно АМО, относятся методы, использующиеся внутри образовательного мероприятия, в процессе его проведения. По структуре, в соответствии с технологией, всё образовательное мероприятие делится на логически связанные фазы и этапы.

Для каждого этапа урока используются свои активные методы, позволяющие эффективно решать конкретные задачи этапа.

Фаза 1. Начало образовательного мероприятия

Этапы: - инициация (начало урока, знакомство);

- вхождение или погружение в тему (сообщение целей урока);

- формирование ожиданий обучающегося (планирование эффектов урока);

Фаза 2. Работа над темой

Этапы: - интерактивная лекция (передача и объяснение информации);

- проработка содержания темы (групповая работа обучающихся);

Фаза 3. Завершение образовательного мероприятия

Этапы: - эмоциональная разрядка (релаксация);

-подведение итогов (рефлексия, оценка урока). Каждая фаза – это полноценный раздел образовательного мероприятия. Объем и содержание раздела определяется темой и целями урока.

В рамках реализации компетентностного подхода предполагают использование активных и интерактивных форм учебных занятий с применением ЭОР, деловых и ролевых игр, проектов, тренингов, дискуссий.

Компетентностно-ориентированный подход базируется на понятии компетенции как одном из основных показателей реализации ФГОС.

Компетентностно-ориентированный и модульно-компетентностный подходы являются фундаментом формирования компетенций как способности человека выполнять определенную группу действий в сфере определенного рода деятельности в реальных условиях.

**Интерактивные технологии** - это технологии обучения, основанные на активном взаимодействии с субъектом обучения (педагогом). Это один из вариантов коммуникативных технологий. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью, двусторонним обменом информацией. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации. Интерактивную работу можно применять на занятиях усвоения материала (после изложения нового материала), на занятиях по применению знаний, а также делать её вместо опроса или обобщения.

Часто используется работа в парах, особенно она эффективна на начальных этапах обучения. Плюс этой работы заключается в том, что все учащиеся имеют возможность высказаться, обменяться идеями со своим напарником, а только потом огласить их всей группе.

Интерактивные технологии позволяют в учебно-игровом поле проиграть разнообразные должностные и личностные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в производственной ситуации.

**Интерактивная игра** – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития с целью изменения и улучшения моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанном усвоении этих моделей.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

**Деловая игра** – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации. Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы.

**Формы работы:** семинар, конференция по обмену опытом, презентации авторских материалов, аукцион идей, интерактивная игра.

#### **Проектные технологии**

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся — индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот подход органично сочетается с

групповым подходом к обучению. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой - интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми», т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая — конкретный результат, готовый к внедрению.

Современная классификация учебных проектов сделана на основе доминирующей деятельности учащихся:

• **практико-ориентированный проект** (от учебного пособия до макета устройства);

• **исследовательский проект** - исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;

• **информационный проект** — сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);

• **творческий проект** — максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Это видеofilмы, театрализации, произведения изобразительного искусства и т.п.

• **ролевой проект** — литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

Важнейшей задачей стандартов нового поколения является создание инновационной образовательной среды, способствующей формированию совокупности универсальных учебных действий, обеспечивающих компетенцию «научить учиться», научить быть готовым к условиям быстро меняющегося мира

Выпускник профессиональной школы, который будет жить и трудиться в грядущем тысячелетии, должен обладать определёнными качествами личности:

• гибко адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, уметь самостоятельно приобретать необходимые знания, умело применять их на практике;

• грамотно работать с информацией, делать необходимые обобщения, выводы, устанавливать закономерности, анализировать;

• самостоятельно критически мыслить, уметь видеть возникающие проблемы, быть способным выдвигать новые идеи, творчески мыслить;

• самостоятельно работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня;

быть коммуникабельным, контактным в различных социальных группах, уметь работать сообща в разных областях, легко выходить из любых конфликтных ситуаций

## Литература

1. Лазарев Т.В. Образовательные технологии новых стандартов. Технология АМО. 1 часть- Петрозаводск, 2012 г.
2. Модернизация профессионального образования [Электронный ресурс]: - Режим доступа: [http://www.mos-http://www.mos-partya.ru/party/party\\_projects/edmod](http://www.mos-http://www.mos-partya.ru/party/party_projects/edmod).