# Современные технологии как инструмент управления качеством образования

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

Задачи данного мероприятия :

2) систематизировать теоретические знания о социально-педагогических понятиях в образовании «компетентностный подход», «компетентность»: смыслы и содержание понятий;

3) возможности использования ИКТ учителями начальных классов;

4) развитие личности ребенка через мультфильмы;

5) обмен опытом работы учителей начальной школы по использованию педагогических технологий.

*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”

### 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 система образования ориентировалась на знания как цель обучения (ЗУНы). Преобразования 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.

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.

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 владение 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 пространства

### IV. Практическая часть

игровых технологий Н.Е.Щурковой. Мы имеем определённый опыт и результат в данном направлении.

**Игра “Последствия ”** ([**Приложение 2**](http://festival.1september.ru/articles/579875/pril2.doc))

– 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 кошелёк 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”).

1. Перед участником возникают поочерёдно 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.

1. Выслушав предсказания будущего, участник принимает решение: либо он отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждается 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.

### 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!”

**VI. Итог**

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.