



КГБ ПОУ «Хабаровский машиностроительный техникум»

*Скажи мне, и я забуду.
Покажи мне, - я смогу запомнить.
Позволь мне это сделать самому,
и это станет моим навсегда.
Народная мудрость*

Современные образовательные педагогические технологии

Докладчик: преподаватель информатики Ермолко Г.С.



Понятие педагогической технологии

- **Педагогическая технология** - это такое построение деятельности педагога, в которой все входящие в него действия представлены в определённой последовательности и целостности, а выполнение предполагает достижение необходимого результата и имеет прогнозируемый характер.



**Групповое
обучение**

**Проектное
обучение**

**Здоровьесберегающие
технологии**

**Современные педагогические
технологии**

и др.

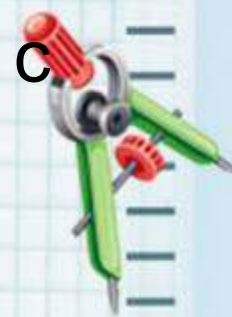
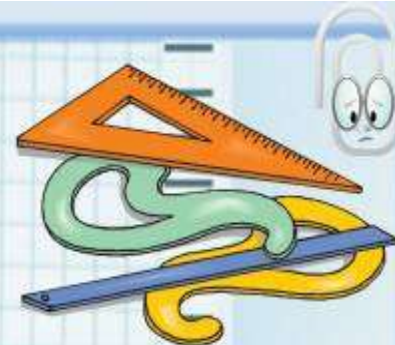
**Игровое
обучение**

ИКТ

**Проблемное
обучение**

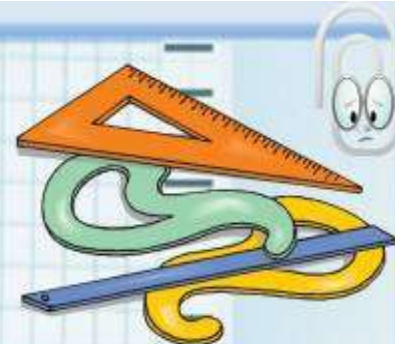
Проектное обучение

- **Цель использования:** развитие свободной творческой личности учащегося, учёт его индивидуальных потребностей, желаний и интересов.
- **Результат использования:** студенты учатся находить и выдвигать проблему, выдвигать гипотезы, ставить перед собой цель и задачи, осваивают первоначальные исследовательские умения; развивается самостоятельность, умение учиться, формируются навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.
- [Пример](#)

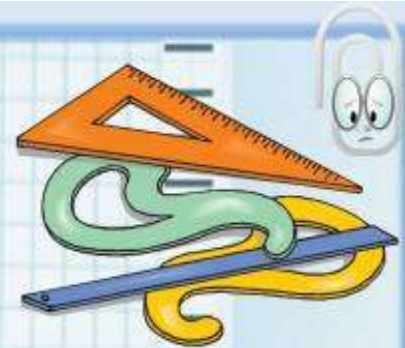


Групповое обучение

- **Цель использования:** Развитие речи учащихся, коммуникативности, мышления, интеллекта, взаимное обогащение. самостоятельное решение учебной задачи.
- **Результат использования:** формирование социальных мотивов учения, в основе которых лежат стремления к обретению желаемого статуса в среде одноклассников.
- [Пример](#)



Здоровьесберегающие технологии

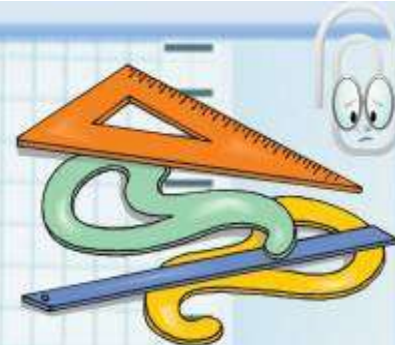


- **Цель использования:** обеспечение высокого уровня здоровья студентов и воспитание валеологической культуры как совокупности осознанного отношения ребенка к здоровью и жизни человека.
- **Результат использования:** снижение утомляемости, улучшение эмоционального настроения и повышение работоспособности студентов.
- [Пример](#)

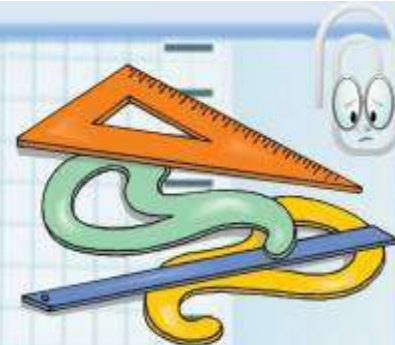


Игровое обучение

- **Цель использования:** развитие интеллектуально-творческого потенциала воспитанников, воспитание нравственных качеств, в условиях эмоционального комфорта.
- **Результат использования:** активизация познавательной деятельности студентов, повышение интереса к уроку, сконцентрация их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.
- [Пример](#)



Проблемное обучение

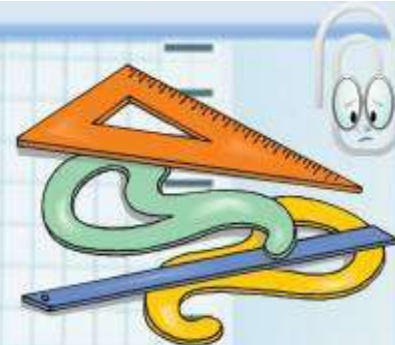


- **Цель использования:** развитие высокого уровня мотивации к учебной деятельности, активизации познавательных интересов учащихся.
- **Результат использования:** активизация мыслительной деятельности студентов; у большинства учащихся формируется положительная мотивация к изучению предмета.



ИКТ

- **Цель использования:** развитие умения учащихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира; овладевать практическими способами работы с информацией; обмениваться информацией с помощью современных технических средств.
- **Результат использования:** формируются компетенции в области коммуникации: умение собирать факты, сопоставлять их, организовывать, выражать свои мысли на бумаге и устно, логически рассуждать, слушать и понимать устную и письменную речь, открывать новое, делать выбор и принимать решения, у студентов повышается интерес к изучаемым предметам.
- [Пример](#)



ВВЫВОД

- Новые технологии, применяемые на занятиях и внеурочное время, дают возможность студенту работать творчески, способствуют развитию любознательности, повышают активность, формируют желание учиться.
- Продуктивность использования новых образовательных технологий видна в высоких показателях успеваемости, качества и среднего балла обучающихся.



Спасибо за внимание!

