МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Кафедра технологии и предпринимательства**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОАВНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧИТЕЛЯ И УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ**

##### Работу выполнила\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.А. Струкова

(подпись, дата)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики курс 3

Направление 44.03.05 Педагогическое образование

профиль Технологическое образование. Физика

Научный руководитель,

доц., доктор пед. наук,

профессор\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ю.Н. Синицын

(подпись, дата)

Нормоконтролер

доц., канд. пед. наук\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Г. Хентонен

(подпись, дата)

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Введение…………………………………………………………………………2  1 Теоретические основы интерактивных методов обучения в процессе взаимодействия учителя и учащихся……………………………………….6  1.1 Понятие интерактивных методов ………………………………………6  1.2 Современные подходы в использовании интерактивных методов в образовательном процессе……………………………….………………..7  1.3 Модели интерактивных методов обучения.………………………..….16  2 Применение интерактивных методов обучения на уроках технологии в процессе взаимодействия учителя и учащихся на уроках технологии.……………………………………………………………..…..26  2.1 Организационное обеспечение применения интерактивных методов обучения на уроках Технологии……………………………………...…26  2.2 Информационно коммуникационные технологии как педагогическое средство представления учебного материала…………………………..28  2.3 Практика применения интерактивных методов обучения на уроках Технологии………………………………………………..……….........32  Заключение……...…………………………………………………………... 43  Список использованных источников………………………………….........45  Приложение А «Рабочая программа по технологии 6 класс»…………………………………………..…………………………..49 |  |  |

ВВЕДЕНИЕ

В последнее время в педагогике происходит перестройка практики и методов работы, все более широкое распространение получают не пассивные, а активные и интерактивные методы и формы обучения. Интерактивное обучение (от англ. «Inter»–взаимный, «akt»-действовать) – это обучение построенно на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта.

Необходимость повышение уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам. Решить эти задачи помогают интерактивные методы и формы обучения. Информационно-коммуникационные и интерактивные технологии открывают уникальные возможности в самых разных отраслях профессиональной деятельности, предлагают простые и удобные средства для решения широкого круга задач, в том числе и в сфере образования.

Учащийся становится полноправным участником учебного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания. Педагог не дает готовых знаний, но побуждает участников к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционным обучением в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и учащегося: активность педагога уступает место активности учащихся, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Интерактивное обучение широко используется в интенсивном обучении. К методам интерактивного обучения относятся те, которые способствуют вовлечению учащегося в активный процесс получения и переработки знаний. Для того, чтобы освоить и применять эти методы в учебной практике, учитель на занятиях включается в различные методики группового взаимодействия. К ним можно отнести занятия, ориентированные на содержание.

Использовать такие формы работы можно на разных этапах обучения. Ученики всегда с интересом и удовольствием работают на таких уроках.

Особую *актуальность* тема работы приобретает в настоящее время, когда широкое распространение приобретают информационные технологии в обучении. Информационные технологии позволяют создавать интерактивные обучающие программы, оказывающие дополнительную поддержку учащимся в освоении учебной программы и развитии познавательной деятельности.

Тема данной работы «Интерактивные методы обучения в процессе взаимодействия учителя и учащихся на уроках технологии».

Над вопросами нетрадиционного обучения работали Л.С. Выготский, Е.Н. Кабанова-Миллер, Н.А. Менчинская, И.С. Якиманская, И.П. Подласый и др.

Вопрос применения интерактивных методов в обучении сейчас очень актуален на любой ступени образования. Это объясняется стремительным распространением различных инноваций. Интерактивные формы и методы обучения завоёвывают сегодня всё большее признание и используются при преподавании разных учебных предметов.

Интерактивные методы обучения показывают новые возможности, связанные прежде всего, с налаживанием межличностного взаимодействия путём внешнего диалога в процессе усвоения учебного материала. От отношений между учащимися зависит их учебная деятельность. Умелая организация взаимодействия учащихся на основе учебного материала может стать мощным фактором повышения эффективности учебной деятельности.

Среди интерактивных форм обучения автор данной работы выделяет следующие:

* игра как средство интерактивного обучения;
* личностно-ориентированный подход;
* проблемно-задачный подход;
* ИКТ как приём представления материала;
* правила управления успехом на уроке.

*Проблемой исследования*: какие интерактивные методы обучения способствуют повышению эффективности учебно-воспитательного процесса?

*Целью* данной работы является выявление и применение интерактивных методов обучения на уроках технологии.

*Объект исследования*: процесс обучения на уроке технологии.

*Предмет исследования*: интерактивные методы обучения, применяемые на уроках технологии.

*Задачи исследования:*

* определить сущность понятия интерактивных технологий;
* рассмотреть современные подходы в использовании интерактивных методов в образовательном процессе;
* изучить модели интерактивных методов обучения;
* провести опытно-экспериментальную работу и проанализировать результаты;

*Гипотеза исследования*: применение интерактивных технологий в процессе взаимодействия учителя и учащихся будет эффективным, если:

* будут исследованы информационно коммуникационные технологии в процессе взаимодействия учителя и учащихся на уроке технологии;
* будет создано организационное обеспечение применения интерактивных методов обучения на уроках технологии;
* будут изучены модели интерактивных методов обучения;

База исследования: МАОУ СОШ№3 Брюховецкого района (28 учащихся)

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, список используемой литературы( 40 источников) и приложения.

1 Теоретические основы интерактивных методов обучения в процессе взаимодействия учителя и учащихся

1.1 Понятие интерактивных методов

Понятие «интеракция» возникло впервые в социологии и социальной психологии. Для теории символического интеракционизма характерно рассмотрение развития и жизнедеятельности личности, созидания человеком своего «Я» в ситуациях общения и взаимодействия с другими людьми. В психологии интеракция – это процесс взаимодействия, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком) [1, с. 6].

«Интерактивное обучение» рассматривается как «способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся». Это и есть сущность интерактивных методов, которая состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии всех студентов и преподавателя.

По сравнению с другими методами интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения.

Активность преподавателя уступает место активности студентов, а задачей преподавателя становится создание условий для их инициативы. Он регулирует учебно-воспитательный процесс и занимается его общей организацией, определяя общее направление (готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах), контролируя время и порядок выполнения намеченного плана работы, давая консультации, разъясняя сложные термины, помогая в случае серьезных затруднений [2, с. 98].

К активным и интерактивным методам относят, таким образом, лишь те, которые строятся на психологических механизмах усиления влияния группы на процесс освоения каждым участником опыта взаимодействия и взаимообучения. Такие методы являются инновационными образовательными технологиями.

К активным и интерактивным методам относят, таким образом, лишь те, которые строятся на психологических механизмах усиления влияния группы на процесс освоения каждым участником опыта взаимодействия и взаимообучения. Такие методы являются инновационными образовательными технологиями. [3, с. 112].

Учебный процесс, опирающийся на использовании интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что 6

Каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

1.2 Современные подходы в использовании интерактивных методов в образовательном процессе.

Современный подход к обучению должен ориентировать на внесение в процесс обучения новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой различных технологий обучения и потребностями личности, общества и государства в выработке у обучаемых социально полезных знаний, убеждений, черт и качеств характера, отношений и опыта поведения. Сегодня стало очевидным, что надо управлять не личностью, а процессом ее развития. А это означает, что приоритет в работе педагога отдается приемам опосредованного педагогического воздействия: происходит отказ от лобовых методов, от лозунгов и призывов, воздержание от излишнего дидактизма, назидательности; вместо этого выдвигаются на первый план диалогические методы общения, совместный поиск истины, развитие через создание воспитывающих ситуаций, разнообразную творческую деятельность. Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Слово "интерактив" пришло к нам из английского от слова "interact" - "Inter" - "взаимный", "act" - действовать. Интерактивный - означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером). Следовательно, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося. [4, c.57]

Особенности этого взаимодействия состоят в следующем: - пребывание субъектов образования в одном смысловом пространстве; - совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т. е. включение в единое творческое пространство; согласованность в выборе средств и методов реализации решения задачи; - совместное вхождение в близкое эмоциональное состояние, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

Методы обучения - это способы совместной деятельности учителя и учащихся, направленные на решение задач обучения, т.е. дидактических задач. Такое определение метода отражает существенные характеристики обучения.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества. Характеристика, сущностная особенность интерактивных форм - это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Интерактивное обучение широко используется в интенсивном обучении. Для того, чтобы освоить и применять эти методы, преподавателю необходимо знание различных методик группового взаимодействия.

Интерактивные методы ни в коем случае не заменяют лекционные занятия, но способствуют лучшему усвоению лекционного материала и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения. При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту - собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы. Психологами было установлено, что в условиях учебного общения наблюдается повышение точности восприятия, увеличивается результативность работы памяти, более интенсивно развиваются такие интеллектуальные и эмоциональные свойства личности, как - устойчивость внимания, умение его распределять; наблюдательность при восприятии; способность анализировать деятельность партнера, видеть его мотивы, цели. Прежде всего, интерактивные формы проведения занятий:

* пробуждают у обучающихся интерес;
* поощряют активное участие каждого в учебном процессе;
* обращаются к чувствам каждого обучающегося;
* способствуют эффективному усвоению учебного материала;
* оказывают многоплановое воздействие на обучающихся;
* осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории);
* формируют у обучающихся мнения и отношения;
* формируют жизненные навыки;
* способствуют изменению поведения.

Заметим, что важнейшее условие для этого - личный опыт участия преподавателя в тренинговых занятиях по интерактиву. Научиться им можно только путем личного участия в игре, "мозговом штурме" или дискуссии.

Традиционное обучение ставит перед собой цель: передача учащимся и усвоение ими как можно большего объема знаний. Педагог транслирует уже осмысленную и дифференцированную им самим информацию, определяет навыки, которые необходимо, с его точки зрения, выработать у учащихся. Задача обучающихся – как можно более полно и точно воспроизвести знания, созданные другими. Полученные в процессе такого обучения знания носят энциклопедичный характер, представляют собой определенный объем информации по различным учебным предметам, который в сознании учащегося существует в виде тематических блоков, не всегда имеющих смысловые связи.

Многие педагоги сталкиваются с проблемой невозможности связать содержание своего предмета со знаниями учащихся в других учебных дисциплинах. И тогда возникает сомнение в том, насколько глубоко произошло осознание обучаемыми учебного материала, присвоение его и использование в ситуациях, выходящих за рамки среднего профессионального учебного заведения. Достаточно сложно развеять данное сомнение прежде всего потому, что в качестве обратной связи от учащегося к педагогу также выступает процесс воспроизведения учебного материала. Подтверждение вышесказанному – слова Ш.А. Амонашвили: «Раньше, в том далеком прошлом, когда я был императивным учителем, я не жил со своими учениками одним творческим горением, да и сложности, с которыми они сталкивались, оставались мне неведомыми. Для них я был только контролер, а они для меня – правильно или неправильно решенными задачами».[5,с.198].

В контексте интерактивного обучения знания приобретают иные формы. С одной стороны, они представляют собой определенную информацию об окружающем мире. Особенностью этой информации является то, что учащийся получает ее не в виде уже готовой системы от педагога, а в процессе собственной активности. Педагог, по мнению О. Бассис, должен создавать ситуации, в которых обучающийся активен, в которых он спрашивает, действует. В подобных ситуациях «он совместно с другими приобретает способности, позволяющие преобразовывать в знание то, что изначально составляло проблему или препятствие».

С другой стороны, учащийся в процессе взаимодействия на занятии с другими учащимися, педагогом овладевает системой испытанных (апробированных) способов деятельности по отношению к себе, социуму, миру вообще, усваивает различные механизмы поиска знаний. Поэтому знания, полученные учащимся, являются одновременно и инструментом для самостоятельного их добывания.

Таким образом, цель активного обучения – это создание педагогом условий, в которых учащийся сам будет открывать, приобретать и конструировать знания. Это является принципиальным отличием целей активного обучения от целей традиционной системы образования.

Чтобы конкретизировать разговор о целях, достигаемых в стратегии активного обучения, воспользуемся таксономией когнитивных (познавательных) целей Б. Блума, которая сейчас активно обсуждается в педагогическом сообществе. Если следовать разработанной Б. Блумом таксономии, то знания – это лишь первый, самый простой уровень этой иерархии. Далее идут еще пять уровней целей, причем первые три (знание, понимание, применение) являются целями низшего порядка, а следующие три (анализ, синтез, сравнение) – высшего порядка. [6, с. 54]

Систематизатор когнитивных установок, по Б. Блуму, может быть представлен следующим образом:

* Знание: способность узнавать, воспроизводить специальную информацию, включая факты, принятую терминологию, критерии, методологические принципы и теории.
* Понимание: способность буквально понимать значение любого сообщения.
* Применение: умение брать и применять в новой ситуации принципы или процессы, ранее изучавшиеся, без указания на то со стороны. Например, применение социально-научных обобщений к отдельным социальным проблемам или применение естественнонаучных или математических принципов к практическим ситуациям.
* Анализ: разделение материала на отдельные составляющие, устанавливая их отношения и понимая модель их организации. Например, узнавание несформулированных допущений, выявление причинно-следственных связей и распознавание форм и приемов в художественных работах.
* Синтез: творческий процесс соединения частей или элементов в новое целое. Это – профессиональное написание эссе, предложение способов проверки гипотез и формулирование теорий, применимых к социальным ситуациям.
* Оценивание: процесс выработки ценностных суждений об идеях, решениях, методах и т. д. Эти оценки могут быть количественные или качественные, но они должны быть основаны на использовании критериев или стандартов, например, включать оценивание подходящего способа лечения или оценивания результатов работы на основе стандартов в данной дисциплине).

И тогда методы, способы и приемы, используемые в традиционном обучении, позволяют достигать в образовательном процессе первых трех уровней целей. Рассмотрим в качестве примера задания, расположенные в конце любого параграфа учебника. В большинстве случаев для их выполнения достаточно простого воспроизведения его содержания. Задания, которые требуют от учащегося понимания и применения знаний (второй и третий уровень целей), как правило, отмечены каким-либо знаком и не всегда используются педагогом.

Методы интерактивного обучения также обеспечивают достижение целей первых трех уровней, причем более эффективно, чем это делают методы традиционной системы обучения. Как следствие, педагоги, работающие в традиционной парадигме, часто используют методы интерактивного обучения для лучшего усвоения учащимися информации. В этом случае речь будет идти только об оптимизации традиционного образовательного процесса. Данная фиксация, является очень важной, потому что может позволить учителю определиться, в плоскости какой стратегии он работает.

Существующая система образования кажется для работающего в ней педагога настолько понятной, что сделанные психологами, социологами в этой области открытия или выводы кажутся совершенно неожиданными, приводят в недоумение и ставят под сомнение всю его деятельность.

Исследование, описываемое в статье А. Зверева «10 и 90 – новая статистика интеллекта», начиналось с обычного эксперимента, проводимого американскими социологами. Они обратились к молодым людям из разных стран, недавно окончившим школу, с рядом вопросов из различных учебных курсов. И оказалось, что только в среднем 10% опрошенных правильно ответили на все вопросы [7, с. 89].

Результат этого исследования подтолкнул российского педагога М. Балабана сделать вывод, который и приводит в недоумение педагогов: школа, независимо от того, в какой стране она находится, учит успешно только одного из десяти своих учащихся.

К. Роджерс, размышляя по поводу эффективности обучения в школе, пишет: "Когда я пытаюсь учить, я ужасаюсь, что достигнутые результаты настолько незначительны, хотя иногда кажется, что обучение проходит успешно".

Эффективность педагогической деятельности педагога средней школы характеризуется все теми же 10% учащихся. Объяснение очень простое: «только 10% людей способны учиться с книгой в руках»

Говоря другими словами, только для 10% учащихся приемлемы методы, используемые в традиционной школе. Оставшиеся 90% учащихся также способны учиться, но не с книгой в руках, а по-другому: «своими поступками, реальными делами, всеми органами чувств».

Результаты этого исследования привели к выводу, что обучение должно строиться иначе, по-другому, таким образом, чтобы все учащиеся могли учиться. Один из вариантов организации учебного процесса – использование педагогом в своей деятельности методов интерактивного обучения. [3, с. 94]

Стратегию интерактивного обучения – организация педагогом с помощью определенной системы способов, приемов, методов образовательного процесса, основанного на:

* субъект-субъектных отношениях педагога и учащегося (паритетности);
* многосторонней коммуникации;
* конструировании знаний учащимся;
* использовании самооценки и обратной связи;
* активности учащегося.

Для того чтобы более полно раскрыть содержание категории «методы интерактивного обучения», мы сравним традиционное обучение и активное обучение, выбрав следующие параметры:

* Цели.
* Позиция учащегося и педагога.
* Организация коммуникации в учебном процессе.
* Методы обучения.
* Принципы интерактивного подхода [8, с. 45].

С точки зрения компетентностного подхода, одной из целей применения инновационных педагогических технологий в процессе обучения студентов колледжа является развитие личности обучающегося, его способности к саморазвитию, самоопределению и самообразованию, т.е. формирование ключевых компетенций. Инновационными подходами в учебном процессе педагоги считают практику моделирования, проектирования, использования активных и интерактивных форм работы со студентами, различные варианты семинаров, тренинги и внесение их элементов в практические занятия.[9, c.78]

Личностно-ориентированный подход. В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности.

При объяснении материала учителю необходимо использовать различные методы обучения. Восприятие и запоминание материала у всех детей разное: кто-то запоминает слушая (аудиалы), кто-то слушая и воспринимая зрительно (аудио-визуалы), кто-то зрительно (визуалы), а кому-то надо сделать самому, потрогать (кинестетики). Для каждого ребёнка надо создать ситуацию успеха на уроке, чтобы каждый почувствовал: «Я могу, у меня получается, я понял» [10, с. 56].

1.3 Модели интерактивных методов обучения

В педагогике различают несколько моделей обучения:

1) пассивная ‒ ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит)

Ученик

Учитель

Ученик

Ученик

Рисунок 1 ‒ Пасивная модель обучения

2) активная ‒ ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания)

Ученик

Ученик

Учитель

Ученик

Рисунок 2 ‒ Активный метод обучения

3) интерактивная ‒ inter (взаимный), act (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.

Ученик

Учитель

Ученик

Ученик

Рисунок 3 – интерактивная модель

В процессе применения пассивных методов обучения (рисунок 1) обучающийся выступает в роли объекта обучения, он должен усвоить и воспроизвести материал, который передается ему преподавателем − источником знаний. Такие методики называют репродуктивными. Обычно это происходит при использовании лекции-монолога (однонаправленная передача информации от преподавателя к обучающемуся), чтении, демонстрации. Обучающиеся при этом не сотрудничают друг с другом и не выполняют каких-либо проблемных заданий. [11, с. 56].

При применении активных методов обучения (рисунок 2) обучающийся становится субъектом учебной деятельности, вступает в диалог с преподавателем, выполняет творческие, проблемные задания. Обучающийся устанавливает индивидуальный контакт с преподавателем, но не с другими членами группы. Такие методики занимают сегодня основное место на семинарских занятиях и в процессе выполнения самостоятельной работы.

С изменением социально-экономических условий трансформируется трудовая деятельность человека, что актуализирует проблему поиска новых подходов к совершенствованию системы образования. Человек должен обладать соответствующими способностями, знаниями и умениями, чтобы осваивать технологические новшества. Современный специалист должен уметь работать в команде, принимать как самостоятельные решения так и согласованные с командой. В связи с этим, для современных методов обучения характерно то, что обучающиеся работают индивидуально и в команде.

Традиционные методы обучения обеспечивают подготовку обучающегося к выполнению тех или иных функций на основе известных алгоритмов (норм) выполнения деятельности. Но для продуктивного выполнения сложных функций в постоянно изменяющихся социально-экономических условиях человеку необходимо применять творческий подход для решения проблем. Поэтому обучающиеся должны не только присваивать знания и умения, но и приобретать опыт творческой деятельности и необходимые качества личности, такие как самостоятельность, коллективизм, ответственность, мобильность, креативность. Важно формирование у обучающихся критического отношения к информации, умений принимать оптимальные решения, воспитание чувств солидарности, общности, сопричастности к общему делу. Для реализации таких целей необходимо выбирать методы, которые основаны на конструктивных, партнерских взаимоотношениях, а формирование знаний и умений происходит в процессе взаимодействия между педагогом и обучающимися как субъектами педагогического процесса [12, с. 68].

Вышеперечисленным требованиям удовлетворяют интерактивные методы обучения, которые строятся на организации творческого общения между участниками педагогического процесса.

Особенностью интерактивных методов обучения является то, что общение организуется не только между педагогом и обучающимися, что характерно для традиционных методов обучения, но и между всеми обучающимися.

Основным понятием, которое определяет главную особенность интерактивных методов обучения, является понятие «интерактивный» (от английского interact – взаимодействовать; находиться во взаимодействии, действовать, влиять друг на друга).

Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем.

Интерактивные технологии обучения - это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанным на взаимодействии всех его участников процесса обучающего познания. Следовательно, основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их учащиеся не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

Структуру учебных взаимодействий можно рассматривать с разных точек зрения. Прежде всего, взаимодействие учителя и ученика связаны с формой организации учебной деятельности индивидуальной, фронтальной и групповой [13, с. 79].

В первых двух случаях построение аналогичное (учитель - ученик), отличие в масштабе реализации. Групповая форма организация учебной деятельности имеет более сложную структуру. Здесь в процессе учебных взаимодействий устанавливаются продуктивные связи не только между педагогом и учащимися, но и внутри ученического коллектива. Таким образом, с точки зрения интерактивности именно групповая форма оказывается более эффективной и насыщенной, хотя это по-разному может сказаться на результативности учебного процесса.

Групповая работа как форма коллективной учебной деятельности есть способ организации совместных усилий учащихся по решению поставленной на уроке учебно-познавательной задачи.

Групповая форма обучения должна одновременно решать три основных задачи:

* конкретно-познавательную, которая связана с непосредственной учебной ситуацией;
* коммуникативно-развивающую, в процессе которой вырабатываются основные навыки общения внутри и за пределами данной группы;
* социально-ориентационную, воспитывающую гражданские качества, необходимые для адекватной социализации индивида в сообществе [11, с. 89].

Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей - создание комфортных условий обучения, то есть условий, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Суть интерактивного обучения состоит в такой организации учебного процесса, при которой практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают.

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другими. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, исследовательские проекты, ролевые игры, работа с документами и различными источниками информации, творческие работы, рисунки и пр.

Интерактивное обучение отчасти решает еще одну существенную задачу. Речь идет о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности и т. д.

Значение интерактивных форм и методов обучения состоит в обеспечении достижения ряда важнейших образовательных целей:

* стимулирование мотивации и интереса в области изучаемых предметов и в общеобразовательном плане;
* повышение уровня активности и самостоятельности обучаемых;
* развитие навыков анализа, критичности мышления, взаимодействия, коммуникации;
* изменение установок (на сотрудничество, эмпатию) и социальных ценностей;
* саморазвитие и развитие благодаря активизации мыследеятельности и диалогическому взаимодействию с преподавателем и другими участниками образовательного процесса. [14, с. 125].

Чтобы достичь поставленных целей, автор данной работы применяет в своей деятельности нетрадиционные формы уроков, использует интегрированные занятия, объединённые одной темой, применяет игровые формы обучения, проблемно - задачный подход, использует различные формы работы учащихся, методы мотивации и стимулирования учащихся (эмоциональные, познавательные, волевые, социальные). Считается, что мотивация является основным условием интерактивного обучения, т.к. для любого педагога важно выявить наличие и содержание образовательных потребностей учащихся, имеющихся затруднений и проблем, чтобы на последующих уроках целенаправленно использовать оптимальные методы и приёмы для реализации поставленных целей.

Каждый учитель привносит в каждый метод, технологию что-то своё, что-то, что необходимо на конкретном этапе обучения в конкретном классе. В следующей главе данной работы автор работы описывает формы, методы и приёмы, которые использует в своей работе.

Парадигмальный сдвиг в системе среднего профессионального образования, подразумевающий внедрение современных педагогических технологий, уже имеет место. Современное образование должно соответствовать реальным потребностям и международным стандартам.

Одним из эффективных методов активации процесса обучения считается метод проблемного изложения. При таком подходе лекция становится похожей на диалог, преподавание имитирует исследовательский процесс (выдвигаются первоначально несколько ключевых постулатов по теме лекции, изложение выстраивается по принципу самостоятельного анализа и обобщения студентами учебного материала). Эта методика позволяет заинтересовать студента, вовлечь его в процесс обучения. Противоречия научного познания раскрываются посредством постановки проблемы. Учебная проблема и проблемная ситуация являются основными структурными компонентами проблемного обучения. Перед началом изучения определенной темы курса ставится перед студентами проблемный вопрос или дается проблемное задание. Стимулируя разрешение проблемы, преподаватель снимает противоречия между имеющимся ее пониманием и требуемыми от студента знаниями. Эффективность такого метода в том, что отдельные проблемы могут подниматься самими студентами. Главный успех данного метода в том, что преподаватель добивается от аудитории "самостоятельного решения" поставленной проблемы. Организация проблемного обучения представляется достаточно сложной, требует значительной подготовки лектора. Однако на начальном этапе использования этого метода его можно внедрять в структуру готовых ранее разработанных лекций, семинаров как дополнение. [15, с. 89].

Другим эффективным методом можно назвать метод кейс-стади или метод учебных конкретных ситуаций (УКС). Центральным понятием метода УКС является понятие ситуация, т.е. набор переменных, когда выбор какого-либо из них решающим образом влияет на конечный результат. Принципиально отрицается наличие единственно правильного решения. При данном методе обучения студент самостоятельно вынужден принимать решения и обосновать его. Метод УКС стал применяться еще в начале ХХ века в области права и медицины. Ведущая роль в распространении этого приема обучения принадлежит Гарварду. Именно там были разработаны первые кейсовые ситуации для обучения студентов по бизнес-дисциплинам. Метод кейс-стади, если следовать определению разработчиков метода, это метод обучения, при котором студенты и преподаватели участвуют в непосредственном обсуждении деловых ситуаций или задач. Эти кейсы, подготовленные обычно в письменной форме и составленные исходя из реальных фактов, читаются, изучаются и обсуждаются студентами. Кейсы составляют основу беседы аудитории под руководством преподавателя. Поэтому метод кейс-стади включает одновременно и особый вид учебного материала, и особые способы использования этого материала в учебном процессе.

В целом метод УКС, как уверяют западные наши коллеги – преподаватели, позволяет:

* принимать верные решения в условиях неопределенности
* разрабатывать алгоритм принятия решения
* овладеть навыками исследования ситуации
* разрабатывать план действий
* применять полученные теоретические знания на практике
* учитывать точки зрения других специалистов.

Главное, этот метод способствует развитию умения анализировать ситуации, оценивать альтернативы, прививает навыки решения практических задач.

Разработана общая технология работы при использовании метода УКС.

1.До начала занятий преподаватель:

* подбирает кейс
* определяет основные и вспомогательные материалы
* разрабатывает сценарии

Обязанности студента – получить кейс и список рекомендуемой литературы, готовиться к занятию.

2.Во время занятий преподаватель:

* организует предварительное обсуждение кейса
* делит группу на подгруппы
* руководит обсуждением кейса

Студент:

* задает вопросы
* предлагает варианты решений
* принимает решение
* составляет письменный отчет о работе [16, с. 78].

Позволим себе не согласиться с подобной трактовкой и отношением к интерактивным методам в образовательном процессе. На наш взгляд, при определении правильности или неправильности методик преподавания важно опираться не на степень технической обеспеченности приемов обучения, что безусловно важно, а на конечную результативность методов преподавания. И исходя из этих позиций говорить как о степени востребованности каждых из методов, так и о содержании современных методик профессионального образования.

Придерживаясь этих положений попробуем дать определение интерактивным методам обучения. Интерактивные методы обучения – такие приемы, пути и средства преподавания, которые нацелены на деятельностное участие и активное вовлечение в учебно-образовательный процесс студента. Исходя из данного определения попытаемся охватить спектр тех методов обучения, которые можно включить в состав этого определения. Итак, на занятиях по гуманитарным дисциплинам возможно применение:

1.Приемы конкретизации и фактологии – ориентированы на необходимость студента выделения главной идеи или мысли в потоке фактов и событий. Их возможно использовать в процессе устного изложения материала – лекций. К ним можно отнести: а) картинный сюжетный рассказ, куда входят яркие эпизоды из истории; б) персонификация исторических процессов в судьбе отдельной исторической личности; в) драматизация событий – факты и исторические даты излагаются как введение в изложение занимательных подробностей. [17, c.94]

2.Исследовательский прием – направлен на коллективную работу в группе – когда необходимо в процессе коллективного рассуждения дать анализ содержанию отрывка из первоисточника. Он ориентирован для работы в небольших (15-20 человек) группах – на семинарских (практических) занятиях.

Для систематической реализации интерактивных методов обучения каждое профессиональное образовательное учреждение должно разработать свою стратегию.

2 Применение интерактивных форм, методов и приёмов на уроках технологии

2.1 Организационное обеспечение применения интерактивных методов обучения на уроках технологии.

Использование игры в рамках учебно-воспитательного процесса - явление не новое. В игре воссоздаётся предметное и социальное содержание деятельности, моделирование систем отношений.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

На уроках технологии часто используются обучающие игры.

Обучающие игры - это синтез релаксопедических подходов и цепи имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведённые им социальные роли в соответствии с поставленными целями.

Виды обучающих игр, применяемых на уроках технологии:

организационно-деятельностные игры предусматривают организацию коллективной мыслительной деятельности на основе развёртывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе анализа. Они могут быть связаны с формой построения учебного занятия (например, составление кроссворда или соревнование двух групп учащихся при взаимной постановке вопросов или выполнения практических заданий).

Ролевые игры характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками её решения.

Разыгрывание ролей создаёт на уроке взаимозависимость учащихся и тем самым активизирует их познавательно-творческую деятельность. Это достигается следующими средствами:

Постановкой общей для группы достаточно сложной задачи, которая требует коллективного взаимодействия учащихся.

2.Обеспечением различия интересов участников ролевых ситуаций, которые могут представлять разные службы (например, заказчики и закройщик, закройщик и модельер, покупатели и продавец и т.д.). [18, c.76]

Дискуссионным взаимодействием участников группы в соответствии с их ролями.

Введением учителем по ходу занятия корректирующих условий, дополнительных сведений, помех и др.

Обязательной оценкой учителем ролевых функций учащихся в ходе и в конце урока.

Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных процессов и механизмов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной, технической и т.п.)

В моделирующие игры желательно включать определённые противоречия интересов участников группы. Это позволяет приблизить игровую модель к реальным процессам. В ходе игры участники имеют не все данные для принятия оптимального решения, в их действия вводятся помехи, затрудняющие выполнение задания. Для деловой игры, моделирующей реальную ситуацию, важно побудить каждого участника действовать как в реальной ситуации. Важным является согласование действий участников игры.[19, c.195]

Познавательно-дидактические игры, в которых создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст. Например, "Путешествие льняного волокна", "На балу у принцессы" и др.

Игровое проектирование может быть связано с решением конструкторской задачи или разработкой технологии. При реализации этого метода учитель формулирует задачу и исходные условия к ней. Он может ограничить круг поиска решений. Для игрового проектирования, в отличии от метода проектов, обязательным является введение состязательной ситуации в учебный процесс. Учащиеся делятся на небольшие группы, каждая из которых разрабатывает и представляет собой вариант решения проблемы. В зависимости от сложности поставленной учителем проблемы готовые варианты могут рассматриваться на этом же занятии или должны быть представлены для обсуждения на последующих занятиях.

Используя различные виды игр на уроке, важно не превратить весь учебный процесс в игру. При планировании урока очень важно чётко представлять для каких обучающих целей используется игра.

2.2 Информационно коммуникационные технологии, как средство представления учебного материала.

Информационно-коммуникационные технологии на уроках технологии уместно применять при изучении отдельных тем и разделов программы. Данная образовательная область предусматривает, прежде всего, формирование и совершенствование практических умений, навыков учащихся в экономном ведении домашнего хозяйства, заготовке и хранении продуктов, уходе за жилищем, в способах художественной обработки материалов, моделирования и пошива одежды. Соответственно, большее количество времени должно уделяться практической деятельности учащихся на уроке.

Но иногда применение ИКТ становится необходимостью.

На уроке, как правило, практикуются выступления учителя или учеников с использованием компьютера, проектора, звуковых колонок.

Презентация может быть построена таким образом, чтобы наиболее оптимально решать поставленные на уроке задачи.

Презентация позволяет учителю не только читать лекцию, но вести беседу с учащимися, задавая вопросы по теме, заставляя учащихся актуализировать знания, полученные ранее по другим предметам, высказывать предположения. [20, с. 45].

Медиапрезентации рассчитаны на любой тип восприятия информации. На одном слайде может находиться наиболее запоминающаяся информация для каждой категории людей (визуалов, аудиалов, кинестетиков).

Использование ИКТ на уроке вносит элемент занимательности, он состоит в том, что учитель, используя свойства предметов и явлений, вызывает у учащихся чувство удивления, обостряет их внимание, воздействует на эмоции учеников.

Занимательный материал должен соответствовать возрастным особенностям учащихся, уровню их интеллектуального развития.

Элемент занимательности позволяет активизировать мыслительную деятельность ученика, подготовить его к изучению нового материала, повторить ранее изученную тему или блок тем на уроке.

Разнообразие занимательных форм обучения на уроках (игры-упражнения, состязания, конкурсы, сигнальные карточки, живое, образное описание событий, рассказ-задача, игры-путешествия и т.д.) создаёт положительный эмоциональный фон деятельности, располагает к выполнению тех заданий, которые считаются трудными и даже непреодолимыми.

Все формы обучения, перечисленные выше, можно реализовать с помощью информационно коммуникационных технологий, отразить в презентации. Занимательность + иллюстративность особым образом окрашивают материал, делают процесс овладения знаниями более привлекательным, дают пищу переживаниям.

Рамки использования информационно коммуникационных технологий на уроке весьма подвижны. Наибольшее применение оно находит в преподнесении нового материала, в закреплении и повторении учебного материала, в совершенствовании умений и навыков с учётом основных пробелов в знаниях и умениях учащихся.[21, c.167]

Использование игры в рамках учебно-воспитательного процесса - явление не новое. В игре воссоздаётся предметное и социальное содержание деятельности, моделирование систем отношений.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

На уроках технологии часто используются обучающие игры.

Обучающие игры - это синтез релаксопедических подходов и цепи имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведённые им социальные роли в соответствии с поставленными целями.

Виды обучающих игр, применяемых на уроках технологии:

* организационно-деятельностные игры предусматривают организацию коллективной мыслительной деятельности на основе развёртывания содержания обучения в виде системы проблемных ситуаций и взаимодействия всех субъектов обучения в процессе анализа. Они могут быть связаны с формой построения учебного занятия (например, составление кроссворда или соревнование двух групп учащихся при взаимной постановке вопросов или выполнения практических заданий).[22, с. 89].
* ролевая игры характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками её решения.

Разыгрывание ролей создаёт на уроке взаимозависимость учащихся и тем самым активизирует их познавательно-творческую деятельность. Это достигается следующими средствами:

1.Постановкой общей для группы достаточно сложной задачи, которая требует коллективного взаимодействия учащихся.

2.Обеспечением различия интересов участников ролевых ситуаций, которые могут представлять разные службы (например, заказчики и закройщик, закройщик и модельер, покупатели и продавец и т.д.).

3.Дискуссионным взаимодействием участников группы в соответствии с их ролями.

4.Введением учителем по ходу занятия корректирующих условий, дополнительных сведений, помех и др.

5.Обязательной оценкой учителем ролевых функций учащихся в ходе и в конце урока.

Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных процессов и механизмов. Это форма воссоздания предметного и социального содержания какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной, технической и т.п.) [23, c.71].

В моделирующие игры желательно включать определённые противоречия интересов участников группы. Это позволяет приблизить игровую модель к реальным процессам. В ходе игры участники имеют не все данные для принятия оптимального решения, в их действия вводятся помехи, затрудняющие выполнение задания. Для деловой игры, моделирующей реальную ситуацию, важно побудить каждого участника действовать как в реальной ситуации. Важным является согласование действий участников игры.

* познавательно-дидактические игры, в которых создаются ситуации, характеризующиеся включением изучаемого материала в необычный игровой контекст. Например, «Путешествие льняного волокна», «На балу у принцессы» и др. [24, с. 43].
* игровое проектирование может быть связано с решением конструкторской задачи или разработкой технологии. При реализации этого метода учитель формулирует задачу и исходные условия к ней. Он может ограничить круг поиска решений. Для игрового проектирования, в отличии от метода проектов, обязательным является введение состязательной ситуации в учебный процесс. Учащиеся делятся на небольшие группы, каждая из которых разрабатывает и представляет собой вариант решения проблемы. В зависимости от сложности поставленной учителем проблемы готовые варианты могут рассматриваться на этом же занятии или должны быть представлены для обсуждения на последующих занятиях. [25, с. 67].

Используя различные виды игр на уроке, важно не превратить весь учебный процесс в игру. При планировании урока очень важно чётко представлять для каких обучающих целей используется игра.

2.3 Практика применения интерактивных методов обучения на уроках технологии

Рассмотрим наиболее важные интерактивные методы взаимодействия учителя и учащихся на уроке технологии их можно разделить на игровые и неигровые.

Игровые интерактивные методы обучения: деловая учебная игра, ролевая игра, психологический тренинг.

Неигровые интерактивные методы обучения: анализ конкретных ситуаций (case-study), групповые дискуссии, мозговой штурм, методы кооперативного обучения.

К числу активных и интерактивных методов обучения относится интерактивная лекция.

Интерактивная лекция объединяет в себе аспекты традиционной лекции и тренинговой игры. Этот формат лекции имеет смысл использовать в тех случаях, когда носителем уникальной информации являетесь Вы (или другой предметный эксперт) и когда ресурс времени и других информационных источников ограничен (проблемная лекция, лекция-консультация, лекция – пресс-конференция, лекция вдвоем, лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-провокация, лекция-исследование, лекция-визуализация и др.).

Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия, снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. [26, c.123]

Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность учащимся понять и изучить материал с различных позиций.

Мозговой штурм (англ. Brainstorming) – одна из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач [27, с. 76].

Анализ конкретных учебных ситуаций (метод кейсов, англ. сase stadu) – метод обучения, предназначенный для совершенствования навыков и получении опыта в следующих областях: выявление, отбор и решение проблем; работа с информацией-осмысление значения деталей, описанных в ситуации; анализ и синтез информации и аргументов; работа с предположениями и заключениями; оценка альтернатив; принятие решений; слушание и понимание других людей-навыки групповой работы.

Компьютерная симуляция – ситуационный тренинг по аналогии с компьютерным тренажером. Использование различных видов игр в учебном процессе позволяет решить целый ряд педагогических задач. Игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В игре дети тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Усваивая или уточняя в игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам, развивают память, внимание, учатся применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть их действия и качества, они проявляют сообразительность и находчивость. В начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры [28, с.78].

Игры, игровые элементы целесообразно применять на всех уроках технологии, только не стоит превращать процесс обучения в игру.

На уроках из рабочей программы автор использует обучающие организационно-деятельностные игры. При закреплении пройденного материала возможно проведение игрового урока «Крестики-нолики». На таком уроке учащиеся делятся на две команды, предлагаются задания соревновательного игрового характера. В ходе такого урока идёт развитие логического мышления, расширения кругозора учащихся (приложение А).

На уроках технологии незаменимы ролевые и деловые игры. Детям даётся возможность почувствовать себя в роли представителей различных профессий. Это очень важно, потому что профориентация - одна из главных задач уроков технологии. Дизайнеры и модельеры, кулинары и менеджеры, агрономы и цветоводы. Это только небольшой перечень различных ролей в играх [29, c.89].

* При использовании групповой работы на уроках применяется игровое проектирование. Одна задача решается разными группами по-своему:
* создание замка из консервных банок. (Возможно для разных сказочных героев);
* создание маскарадного костюма;
* приготовление пищи;
* создание украшения для интерьера дома и т.д.

При игровом проектировании должен присутствовать соревновательный элемент [30, с. 32].

На уроках технологии можно использовать следующие формы интерактивного обучения:

* «Аквариум» заключается в том, что несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Удачно использование данной формы при изучении правил этикета.
* «Дерево решений» - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи. Возможно использование на уроках в блоке «Экономика. Бюджет семьи»
* «Займи позицию». Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию. Возможно использование при изучении темы «Гигиена»[31, c.65].

Различные виды игр охватывают как практическую, так и теоретическую стороны изучаемого предмета.

Личностно - ориентированный подход должен присутствовать на каждом уроке. Это даёт возможность каждому ученику учиться в силу своих способностей и не чувствовать, что у него что-то не получается. При работе в группах задания распределяются с учётом способностей детей. Если ребёнок не уверен в своих силах, то он теряет интерес к работе. В группе, выполняя даже не слишком значительную часть работы, ребёнок чувствует себя участником группы и учится тому, что даётся ему нелегко. Личностно-ориентированный подход можно применять через здоровье - сберегающие технологии.

Требования к уроку с позиций здоровьесбережения:

1. Обстановка и гигиенические условия в классе (кабинете): температура и свежесть воздуха, рациональность освещения класса и доски, наличие/отсутствие монотонных, неприятных звуковых раздражителей и т.д.

2. Количество видов учебной деятельности: опрос учащихся, письмо, чтение, слушание, рассказ, рассматривание наглядных пособий, ответы на вопросы, практическая работа и др. Норма: 4 - 7 видов за урок. Однообразность урока способствует утомлению школьников. Но частая череда смен одной деятельности другой потребует у учащихся дополнительных адаптационных усилий. Поэтому следует сбалансировать различные виды деятельности на уроке.

3. Средняя продолжительность и частота чередования различных видов учебной деятельности. Ориентировочная норма - 7-10 минут. Комментарии здесь аналогичные [32, с.156].

4.Количество видов преподавания: словесный, наглядный, аудиовизуальный, самостоятельная работа и т.д. Норма: не менее трех.

5.Место и длительность применения информационно коммуникационных технологий (в соответствии с гигиеническими нормами), умение учителя использовать их как возможности инициирования дискуссии, обсуждения.

6. Поза учащихся, чередование позы (наблюдает ли учитель реально за посадкой учащихся; чередуются ли позы в соответствии с видом работы).

7. Наличие, место, содержание и продолжительность оздоровительных моментов на уроке физминутки, динамические паузы, минутки релаксации, дыхательная гимнастика, гимнастика для глаз, массаж активных точек; соответствуют ли условия в классе для проведения таких норм работы, особенно для дыхательных упражнений. Норма: на 15-20 минут по 1 минуте из 3-х легких упражнений с 3-4 повторениями каждого.

8. Наличие в содержательной части урока вопросов, связанных со здоровьем и здоровым образом жизни, демонстрация, прослеживание этих связей. Формирование отношения к человеку и его здоровью как к ценности; выработка понимания сущности здорового образа жизни; формирование потребности к здоровому образу жизни; выработка индивидуального способа безопасного поведения, сообщение учащимся о возможны последствиях выбора поведения и т.д.

9. Наличие мотивации деятельности учащихся на уроке. Внешняя мотивация: оценка, похвала, поддержка, соревновательный момент и т.п. Стимуляция внутренней мотивации: стремление больше узнать, радость от активности, интерес к изучаемому материалу и т.п.

10. Психологический климат на уроке. Взаимоотношения на уроке: между учителем и учениками (комфорт-напряжение, сотрудничество- авторитарность, индивидуальные-фронтальные, учет возрастных особенностей: достаточный или недостаточный); между учениками (сотрудничество или соперничество, дружелюбие - враждебность, заинтересованность - безразличие, активность - пассивность).

11. Наличие на уровне эмоциональных разрядок: шутка, улыбка, юмористическая или поучительная картинка, поговорка, известное высказывание (афоризм) с комментарием, небольшое стихотворения, музыкальная минутка и т.п. [33, с. 107].

В конце урока обратить внимание на следующее.

1. Плотность урока, т.е. количество времени, затраченного школьниками на учебную работу. Норма: не менее 60% и не более 75 - 80%.

2. Момент наступления утомления учащихся и снижения их учебной активности. Определяется в ходе наблюдения по возрастанию двигательных и пассивных отвлечений у детей в процессе учебной работы. Норма: не ранее 40 минут в средней и старшей школе.

3. Темп окончания урока:

* быстрый темп, «скомканность», нет времени на вопросы учащихся, быстрое, практически без комментариев записывание домашнего задания;
* спокойное завершение урока, учащиеся имеют возможность задать учителю вопросы, педагог комментирует заданное на дом задание, учитель и учащиеся прощаются [34, c.74].

задерживание учащихся в классе после звонка (на перемене).

Каждый ребёнок по-разному работает и по-разному устаёт. Поэтому на уроках необходимо применять различные виды физкультминуток для снятия физического, эмоционального напряжения.

1. Для снятия эмоционального напряжения: представьте, что ёжик чего-то испугался, сжался в комок, он колючий, напряжённый. (Выдержать такое состояние около 30 секунд). А сейчас опасность миновала. Расслабимся.

2. Для снятия физического напряжения используются различные двигательные физминутки, динамические паузы.

3. Очень важный момент - снятие напряжение глаз. Здесь возможно применение информационно коммуникационных технологий - зрительные физминутки [35, с. 19].

Проблемно-задачный подход помогает детям учиться мыслить, развивает гибкость мышления, расширяет кругозор. Эта форма интерактивного обучения готовит ребят к трудностям, с которыми им придётся сталкиваться в жизни, учит детей искать выход из ситуации, учит высказывать собственное мнение. Всё, что мы примеряем на себя, запоминается лучше. Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Развитие творческих способностей школьников и интеллектуальных умений невозможно без проблемного обучения. Умственный поиск - сложный процесс. Не всякий поиск связан с возникновением проблемы. Если учитель даёт задание ученикам и указывает, как его выполнять, то даже их самостоятельный поиск не будет решением проблемы. Проблемные ситуации возникают при столкновении учащихся с необходимостью использовать ранее усвоенные знания в новых практических условиях. Учащиеся сталкиваются столкнулись с фактом их недостаточности каких-либо умений. Осознание этого факта учащимися возбуждает познавательный интерес и стимулирует поиск новых знаний. На уроках технологии такие проблемные ситуации создаются на уроках, где формируются новые навыки по уже изученной деятельности, но при этом учитель не полностью объясняет учебный материал, учащиеся решают поставленную задачу сами под руководством учителя. [36, с.112].

Проблемная ситуация легко возникает в том случае, если имеется противоречие между теоретически возможным путем решения задачи и практической неосуществимостью избранного способа. При изготовлении швейных изделий учащихся ставят перед проблемой невозможности выполнения какой-либо операции на швейной машинке. Предлагается найти выход из ситуации.

Проблемная ситуация возникает в случае осознания учащимися недостаточности прежних знаний для выполнения практической работы. Такие проблемные ситуации можно создавать при изучении различных тем. Тема «Консервирование пищи». Дети уже умеют готовить салаты из овощей. Ставится проблема: хранение приготовленной пищи. При обучении вязанию носков. Дети владеют техникой вязания на двух спицах. Ставится проблема: связать носок. Вывод: необходимо освоить технику вязания на пяти спицах.

Использование информационно коммуникационных технологий на уроках повышает интерес учащихся к предмету, повышает мотивацию, облегчает учителю задачу представления материала. Такие уроки отличаются яркостью, насыщенностью информацией.

На уроках технологии учитель использует словесные методы обучения. К словесным методам обучения относят рассказ, лекция, беседа и др. В процессе их применения учитель посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а ученики посредством слушания, запоминания и осмысливания активно его усваивают. Но только слушать не так интересно. А в силу особенностей предмета, который имеет в основном практическую направленность, рассказ должен подкрепляться яркой наглядностью. В этом учителю помогает на уроке презентация.[37, с. 245].

Таким образом, использование презентаций при словесном объяснении способствует лучшему усвоению материала.

При объяснении последовательности выполнения работы презентация является неоценимым помощником. Различные этапы работы можно представить в развёрнутом виде.

Очень большое место на уроках технологии занимает метод проектов. Здесь без презентации обойтись невозможно. Учащиеся с удовольствием собирают материал для презентаций, составляют красочные проекты: «Семейные истории из сумок», «Вышивка крестом», «Сделаем родную школу цветущей».

В презентации можно включать физминутки для снятия напряжения глаз.

При закреплении пройденного материала используются различные виды игр. Возможности презентаций помогают представить на слайде красочные задания.

При использовании наглядных демонстрационных методов обучения необходимо соблюдать ряд условий: применяемая наглядность должна соответствовать возрасту учащихся; наглядность должна использоваться в меру и показывать ее следует постепенно и только в соответствующий момент урока; необходимо четко выделять главное, существенное при показе слайдов; детально продумывать пояснения, даваемые в ходе демонстрации; демонстрируемые слайды должны быть точно согласованы с содержанием материала [38, с. 57].

При использовании информационно коммуникационных технологий на уроках нельзя забывать о здоровье-сберегающем аспекте. Использование новых технических и аудиовизуальных средств повышения наглядность обучения и создает, казалось бы, условия для сохранения работоспособности. Но информационно коммуникационные технологии увеличивают объем информации, получаемой учащимися по сравнению с обычным урокам. И хотя форма подачи ее более наглядная, повышает внимание и интерес учащихся к изучаемому материалу, возросший объем информации увеличивает напряжение, темп работы, возрастает нагрузка на зрительный и слуховой анализаторы. Поэтому использование презентаций, демонстрационных фильмов необходимо чётко дозировать, ясно представлять их роль и место на уроках.

Очень важно учителю владеть правилами создания успеха на уроке.

Чтобы работа ученика была успешна, чтобы он умел бороться с затруднениями и в дальнейшем приобретать все больше и больше положительных черт в работе, то для этого надо представить себе то, что содействует успешности работы, и то, что вызывает не успешность. Огромную роль в деле успешности играют то настроение, то общее бодрое состояние духа у учеников, то деловитое и спокойное, если так можно выразится, оживленность, которые составляют педагогическую основу всякой успешной работы школы. Все то, что создает скучную атмосферу - унылость, безнадежность, - все это является отрицательными факторами успешной работы учеников [39, с. 32].

Создание ситуаций успеха в учении. Одним из действенных приемов стимулирования интереса к учению является создание в учебном процессе ситуаций успеха у школьников, испытывающих определенные затруднения в учебе. Известно, что без переживания радости успеха невозможно по - настоящему рассчитывать на дальнейшие успехи в преодолении учебных затруднений. Ситуации успеха создаются и путем дифференциации помощи школьникам в выполнении учебных заданий одной и той же сложности. Ситуации успеха организуются учителем и путем поощрения промежуточных действий школьников, то есть путем специального подбадривания его на новые усилия.

Важную роль в создании ситуации успеха играет обеспечение благоприятной моральной психологической атмосферы в ходе выполнения тех или иных учебных заданий. Благоприятный микроклимат во время учебы снижает чувство неуверенности, боязни. Состояние тревожности при этом сменяется состоянием уверенности. У каждого ребёнка можно раскрыть творческие способности. Задача учителя постараться выявить их.

Использование интерактивных методов на уроках позволяет сделать их яркими и интересными для детей, повышают мотивацию к изучению предмета, помогают поверить в свои силы. Это очень важно в жизни ученика. Может быть, уроки технологии помогут выбрать кому-то будущую профессию, заниматься любимым делом.[40, с. 42].

В приложении представлены планы уроков, в которых показано использование интерактивных методов обучения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе работы над темой на основе рассмотренной психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу были сделаны следующие выводы:

Эффективность учебного процесса во многом зависит от умения учителя правильно организовать урок и грамотно выбрать ту или иную форму проведения занятия.

* в педагогике в настоящее время большое внимание уделяется интерактивным формам обучения;
* интерактивные формы обучения способствуют повышению мотивации и интереса в области изучаемых предметов и в общеобразовательном плане, стимулируют активность и самостоятельность обучаемых;
* на уроках технологии используются такие интерактивные формы и методы работы как игра, личностно-ориентированный подход, проблемно-задачный подход, использование информационно коммуникационных технологий как средство активизации деятельности учащихся, создание ситуаций успеха на уроке;
* большое внимание уделяется различным видам игр на уроке, выявлено их существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся;
* важную роль играет применение ролевых и деловых игр на уроках технологии, они решают задачу профориентации на уроке;
* игры как форма интерактивного обучения могут быть использованы как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Они должны в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности;
* при использовании интерактивных форм обучения учащиеся являются на уроке не объектами обучения, а полноправными субъектами деятельности, проблемно-задачный подход даёт возможность примерить практическую ситуацию на свой собственный опыт, что связывает урок с жизнью, даёт возможность учащимся применять свои знания на практике. Это соответствует практической, деятельностной направленности урока технологии;
* личностно-ориентированный подход на уроках даёт возможность раскрыть способности каждого ребёнка, не сравнивая их между собой. Любая деятельность учащихся является значимой;
* использование информационно коммуникационных технологий повышает мотивацию учения, помогает учащимся закрепить собственные знания, способствует развитию интеллектуальных качеств личности;
* создание на уроках ситуаций успеха позволяет проводить уроки в доброжелательной атмосфере, снимает эмоциональное напряжение, снижает уровень тревожности;
* на любом уроке ребёнок должен видеть результаты своей деятельности, учиться оценивать их. На уроках технологии это особенно важно, т.к. здесь дети учатся практической деятельности, урок имеет очень тесную связь с жизнью. Учащиеся не могут изучать его отвлечённо, поэтому очень важно дать им возможность действовать не по шаблону, а проявить своё творчество, свои личные качества. С этими задачами легче справиться, если использовать интерактивные методы обучения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1.Амонашвили Ш.А. Размышление о гуманной педагогике. Минск: Современное слово, 2006. 321 с.

2. Арсентьева В. П.:Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном детстве: Учебное пособие .В.П. Арсентьева. М.: Форум, 2013.144 с

3.Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989.

4. Бережнова Е.В. Основы учебно-исследовательской деятельности студентов: Учебник. – М.: Просвещение, 2016. 456 с.

5. Бордовская, Н. В. Педагогика: учебное пособие Н. В. Бордовская, А. А. Реан. СПб.: Питер, 2006. 304 с.

6. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. Калуга: "Адель", 2013.213 с.

7. Вайрах, Ю. В. Модульная технология - средство повышения качества подготовки учителей русского языка и литературы [Электронный ресурс] . Ю. В. Вайрах . Научно-исследовательская деятельность в педагогическом колледже (материалы научно-практической конференции) . под ред. Е.А. Соколовской, Т. В. Шадриной. Иркутск.СПб.: Тускарора, 2013. 98–99 с.

8. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры [Электронный ресурс] : учеб. пособие . М. А. Гузик. 2-е изд., стер. М.: Флинта : 2012. 268 с.

9. Григальчик Е.К., Губаревич Д.И. Обучаем иначе. Стратегия активного обучения. Минск: Современное слово, 2013. 311 с.

10.Джуринский А.Н. Развитие образования в современном мире: Учебное пособие. М.: Дрофа, 2013. 178 с.

11. Двуличанская Н.Н., Тупикин Е.И. Теория и практика непрерывной общеобразовательной естественно-научной подготовки в системе «колледж – вуз» (на примере химии): монография. М.: МГТУ им.Н.Э.Баумана, 2010. 254 с

12. Зверев А. 10 и 90 – новая статистика интеллекта. Знание – сила. 2014. 234 с.

13. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Ростов н/Д: Феникс, 2017. 456 с.

14. Зименкова Ф.Н.: Воспитание творческой личности школьника на уроках технологии и внеклассных занятиях:М.: Прометей, 2013. 94 с.

15. Иванов Д.А. На какие вызовы современного общества отвечает использование понятий ключевая компетенция и компетентностный подход в образовании? Компетенции и компетентностный подход в современном образовании. Серия «Оценка качества образования» Отв. ред. Курнешова Л. Е. М.: Моск. центр качества образования, 2008. С. 356

16. Иоффе А.Н. Активная методика – залог успеха . Гражданское образование. Материал международного проекта. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2000. 382 с.

17. Крившенко Л.П. Педагогика: Учебник. М.: ТК Велби, Проспект, 2008. 428 с.

18. Костров Б.В: Технологии физического уровня передачи данных учебник Б.В. Костров, А.В. Кистрин, А.И. Ефимов, Д.И. Устюков; под ред. Б.В. Кострова. М.: КУРС: ИНФРА-М, 2017. 208 с.

19. Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Не совсем обычный урок Воронеж, 2016. 344 с.

20. Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Совсем необычный урок Вороне, 2013. 123 с.

21. Кузнецов И.Н. Настольная книга преподавателя. Минск: Современное слово, 2005. 123 с.

22. Колесникова, И. А. Коммуникативная деятельность педагога: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. Заведений. И. А. Колесникова; под ред. В. А. Сластёнина. М.: Издательский центр «Академия», 2007. 230 с.

23. Махмутов М.И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории. - М.: 2007 212 с.

24. Мухина Т.Г. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие сост. Т.Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. 97 с.

25. Муродходжаева, Н.С. Игра в образовательной среде педагогического вуза: теоретико-методологический аспект [Электронный ресурс]. Наталья Сергеевна Муродходжаева. М.: Инфра М, 2015. 11 с.

26. Мошкина Л. В: Книга в руках учителя и ученика [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие . авт-сост. Е.О. Галицких, Л.В. Мошкина. Киров: Изд-во "Радуга-Пресс", 2013. 223 с

27. Мандель Б.Р. Технологии педагогического мастерства. М.: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА, 2015. 211 с.

28. Настройка образовательных структур в Европе. Вклад университетов в Болонский процесс [Электронный ресурс] Электрон. текст.дан. Режим доступа: <http://www.iori.hse.ru/tuning/materials/> Introduction\_Tuning%20 Educational%20Structures.pdf

29. Павлов Сергей Васильевич: Физика: Учеб. пособие . С.В. Павлов. М.: РИОР, 2005. 169 с.

30. Попова Е.Н. Интерактивные технологии - не роскошь, а средства обучения. Интернет и образование, Август, Том 2009, № 11(http://www.openclass.ru/io/11/osipova)

31. Реутова Е.А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза. Новосибирск, НГАУ, 2012 . 575 с

32. Селевко Г.А. Современные образовательные технологии. М: Народное образование, 1998. 255 с.

33. Самоукина Н.В. Игры, в которые играют /Психологический практикум. Дубна: Феникс",2014. 218 с.

34. Селевко Г.К. Современные образовательные технологи М.: Народное образование, 2018. 345 с.

35. Ситуационный анализ или Анатомия кейс-метода / Ю. Сурмин [и др.]. Киев: Центр инноваций и развития, 2002. 286 с.

36. Сериков, В. В. Личностный подход в образовании: концепция и технологии: монография. В. В. Сериков. Волгоград: Перемена, 1994.

37. Соловейчик, С. Л. Час ученичества. С. Л. Соловейчик. М.: Детская литература, 1970.

38. Хуторской А.В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 256с.

39. Шмакова, А. П. Формирование готовности будущего учителя к с.педагогическому творчеству средствами информационных технологий [Электронный ресурс] : монография . А. П. Шмакова. М.: ФЛИНТА, 2013. 184 с.

40. Ямбург, Е. А. Педагогический ансамбль школы. М.: Знание, 1987. 340 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕДАГОГА

Струковой Александры Александровны

по технологии

6 класс

2018 – 2019уч. год

Пояснительная записка

к рабочей программе по предмету «Технология» для 6 класса

Программа по учебному предмету «Технология» для 6 класса разработана на основе Фундаментального ядра содержания общего образования и требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования второго поколения.

За основу взята авторская программа А.Т.Тищенко, Н.В.Синицы (М.:Вентана-Граф, 2015).

УМК: учебник «Технологии ведения дома» Н.В.Синица, М.:Вентана-Граф, 2013;

рабочая тетрадь «Технологии ведения дома» Н.В.Синица, М.:Вентана-Граф, 2013.

На ступени основного общего образования, в соответствии с учебным планом, на изучение технологии в 6 классе отводится 68 часов (по 2 часа в неделю).

Планируемые предметные результаты освоения курса

*в познавательной сфере:*

* рациональное использование учебной и дополнительной технологической информации для проектирования и создания объектов труда;
* ориентация в имеющихся и возможных средствах и технологиях создания объектов труда;

*в трудовой сфере:*

* планирование технологического процесса и процесса труда;
* подбор материалов с учетом характера объекта труда и процесса труда;
* подбор инструментов и оборудования с учетом требований технологии;
* соблюдение норм и правил безопасности труда, пожарной безопасности, правил санитарии и гигиены;
* соблюдение трудовой и технологической дисциплины;
* обоснование критериев и показателей качества промежуточных и конечных результатов труда;
* выявление допущенных ошибок в процессе труда и обоснование способов их исправления;
* расчет себестоимости продукта труда;

*в мотивационной сфере:*

* оценивание своей способности и готовности к труду в конкретной предметной деятельности;
* согласование своих потребностей и требований с другими участниками деятельности;
* осознание ответственности за качество результатов труда;
* стремление к экономии и бережливости;

*в эстетической сфере:*

* моделирование художественного оформления объекта труда и оптимальное планирование работ;
* рациональный выбор и опрятное содержание рабочей одежды;

*в коммуникативной сфере:*

* формирование рабочей группы для выполнения проекта с учетом общности интересов;
* публичная презентация и защита проекта;

*в физиолого-психологической сфере:*

* развитие моторики и координации движений рук при работе с ручными инструментами и выполнении операций с помощью машин и механизмов;
* сочетание образного и логического мышления в процессе проектной деятельности.

Содержание учебного курса

*Раздел « Технологии растениеводства»* (8ч) *дает представление* о разнообразии овощных культур, технологии их выращивания, биологических и хозяйственных особенностях; правилах сбора и хранения семян овощных культур, способах проверки качества семенного материала; правилах посадки овощных культур на семена, выбор семенников; подготовке почвы к посеву; правилах ухода за рассадой цветочно-декоративных и овощных культур.

*лабораторно-практические работы*: сбор семян овощных культур, упаковка и хранение семян овощных культур, посадка овощных культур на семена, уход за рассадой.

*Раздел «Технологии домашнего хозяйства»* (4ч) *дает представление* о жилом помещении (жилой дом, квартира, комната, многоквартирный дом), зонировании пространства жилого дома (приготовления и приёма пищи, отдыха и общения членов семьи, приёма гостей, зоны сна, санитарно-гигиенической зоны, комнаты подростка). О композиции в интерьере, интерьере жилого дома, современные стилях в интерьере, использовании современных материалов и подборе цветового решения в отделке квартиры, видах отделки потолка, стен, пола; декоративном оформлении интерьера, применении текстиля в интерьере, основных видах занавесей для окон. О фитодизайне, роле комнатных растений в интерьере, размещении комнатных растений в интерьере, разновидностях комнатных растений, уходе за комнатными растениями, профессии – садовник.

*лабораторно-практические работы*: декоративное оформление интерьера, перевалка комнатных растений.

*предусмотрено выполнение проекта* «Растение в интерьере жилого дома».

*Раздел «Кулинария»* (8ч) *дает представление* о пищевой ценность рыбы и нерыбных продуктов моря, содержании в них белков, жиров, углеводов, витаминов; видах рыбы и нерыбных продуктов моря, продуктов из них. Значении мясных блюд в питании, видах мяса и субпродуктов, признаках доброкачественности мяса, органолептических методах определения доброкачественности мяса, условиях и сроках хранения мясной продукции, оттаивании мороженого мяса; подготовке мяса к тепловой обработке, санитарных требованиях при обработке мяса, оборудовании и инвентаре, применяемых при механической и тепловой обработке мяса. О видах тепловой обработки мяса, определении качества термической обработки мясных блюд, технологии приготовления блюд из мяса, правилах подачи к столу, гарнирах к мясным блюдам. О видах домашней и сельскохозяйственной птицы и их кулинарном употребление, способах определения качества птицы, подготовке птицы к тепловой обработке, способах разрезания птицы на части; оборудование и инвентаре, применяемом при механической и тепловой обработке птицы, видах тепловой обработки птицы. Технологии приготовления блюд из птицы, оформлении готовых блюд и подача их к столу. О значении супов в рационе питания, технологии приготовления бульонов, используемых при приготовлении заправочных супов; видах заправочных супов, технологии приготовления щей, борща, рассольника, солянки, овощных супов и супов с крупами и мучными изделиями; оценка готовых блюд. об оформлении готового супа и подача к столу. О меню обеда, сервировке стола к обеду, наборе столового белья, приборов и посуды для обеда, правилах подачи блюд, правилах поведения за столом и пользования столовыми приборами.

*лабораторно-практические работы*: приготовление блюда из рыбы, приготовление блюда из мяса, определение качества мясных блюд, приготовление блюда из птицы, приготовление заправочного супа, приготовление обеда и сервировка стола к обеду.

*предусмотрено выполнение проекта:* «Приготовление воскресного семейного обеда»

*Раздел «Создание изделий из текстильных материалов»* (18ч) *дает представление* о классификации текстильных химических волокон, способах их получения, видах и свойствах искусственных и синтетических тканей, видах нетканых материалов из химических волокон;

о плечевой одежде, об одежде с цельнокроеным и втачным рукавом, способах определения размеров фигуры человека и снятия мерок для изготовления плечевой одежды, построении чертежа основы плечевого изделия с цельнокроеным рукавом;

понятие о моделировании одежды, приёмах изготовления выкроек дополнительных деталей изделия: подкройной обтачки горловины спинки, подкройной обтачки горловины переда, подборта, подготовке выкройки к раскрою;

об устройстео машинной иглы, неполадках швейной машины, замене машинной иглы, назначении и правилах использования регулятора натяжения верхней нитки, обмётывании петель и пришивании пуговиц с помощью швейной машины;

о последовательности подготовки ткани к раскрою, правилах раскладки выкроек на ткань, правилах раскроя, правилах безопасной работы иглами и булавками, о дублировании деталей кроя, технологии соединения детали с клеевой прокладкой;

о правилах безопасной работы утюгом, способах переноса линий выкройки на детали кроя с помощью прямых копировальных стежков, об основных операциях при ручных работах, основных машинных операция ( присоединение мелкой детали к крупной — притачивание; соединение деталей по контуру с последующим вывёртыванием — обтачивание), обработке припусков шва перед вывёртыванием, классификации машинных швов: (соединительные и обтачной с расположением шва на сгибе и в кант), обработке мелких деталей швейного изделия обтачным швом — мягкого пояса, бретелей;

о подготовке и проведении примерки плечевой одежды с цельнокроеным рукавом, устранении дефектов после примерки, последовательности изготовления плечевой одежды с цельнокроеным рукавом, технологии обработки среднего шва с застёжкой и разрезом, плечевых швов, нижних срезов рукавов; обработке срезов подкройной обтачкой с расположением её на изнаночной или лицевой стороне изделия; обработке застёжки подбортом; обработке боковых швов; соединении лифа с юбкой, обработке нижнего среза изделия, обработке разреза в шве, окончательной отделке изделия;

технологии изготовления панно в технике изонити, способах заполнения основных элементов техники (круга и угла), правилах соединения элементов в композицию, правилах сочетания цветов и видов пряжи.

*лабораторно-практические работы*: изучение свойств текстильных материалов из химических волокон, снятие мерок и построение чертежа швейного изделия с цельнокроеным рукавом, моделирование и подготовка выкроек к раскрою, раскрой швейного изделия, дублирование деталей клеевой прокладкой, изготовление образцов ручных швов, устранение дефектов машинной строчки, изготовление образцов машинных работ, обработка мелких деталей, примерка изделия, обработка среднего шва спинки, плечевых и нижних срезов рукавов, обработка горловины и застежки проектного изделия, обработка боковых срезов и отрезного изделия, обработка нижнего среза изделия, окончательная отделка изделия, изготовление панно в техники изонить.

*предусмотрено выполнение проектов:* «Наряд для семейного обеда» / «Искусство изонити»

*Раздел «Художественные ремесла»* (12ч) *дает представление* об истории старинного рукоделия — вязания, вязаных изделиях в современной моде, материалах и инструментах для вязания, видах крючков и спиц, правилах подбора инструментов в зависимости от вида изделия и толщины нити, организации рабочего места при вязании, расчёте количества петель для изделия, отпаривании и сборке готового изделия, о профессии вязальщица текстильно-галантерейных изделий;

основных виды петель при вязании крючком, условных обозначения, применяемые при вязании крючком, вязании полотна (начало вязания, вязание рядами, основные способы вывязывания петель, закрепление вязания), вязании по кругу (основное кольцо, способы вязания по кругу); вязании спицами узоров из лицевых и изнаночных петель (набор петель на спицы, применение схем узоров с условными обозначениями, кромочные, лицевые и изнаночные петли, закрытие петель последнего ряда), вязании цветных узоров;

технике ниткографии, способах заготовки основы, подборе ниток, правилах крепления нити к основе.

*лабораторно-практические работы*: вывязывание полотна из столбиков без накида несколькими способами, вязание плотного вязания по кругу, выполнение образцов вязок лицевыми и изнаночными петлями.

*предусмотрено выполнение проектов:* « Вяжем аксессуары крючком и спицами» / «Рисуем нитками»

*Раздел «Творческая проектная деятельность»* (18ч) *дает представление* о творческой проектной деятельности, индивидуальных и коллективных творческих проектах; целях и задачах проектной деятельности в 6 классе, составных частях годового творческого проекта шестиклассников; этапах выполнения проекта, определении затрат на изготовление проектного изделия, испытании проектных изделий.

*предусмотрено выполнение проекта:* подготовка презентации, пояснительной записки и доклада для защиты творческого проекта

Ведущей структурной моделью для организации занятий по технологии является комбинированный урок. Основная форма обучения - учебно-практическая деятельность учащихся. Среди форм организации учебной деятельности широко используются проблемно-поисковые задания, обобщающие уроки (урок-путешествие, урок-игра). Наиболее действенными методами воспитания являются традиционно принятые: убеждение, упражнение, поощрение, пример.

Таблица 1 -Календарно-тематическое планирование Технология 6

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № урока | Тема урока | Кол-во часов | Практ., лабор., провер.  работы;  используемая наглядность | Домашнее  задание | Дата проведения | |
| по плану | фактич. |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 1-2 | *Технологии растениеводства (4ч)Осенние работы*  Овощные культуры пришкольного участка их биологические и хозяйственные особенности.  *Интерактивные методы:*игра «крестики-нолики»  Учащиеся делятся на две команды, предлагаются задания соревновательного игрового характера. В ходе такого урока идёт развитие логического мышления, расширения кругозора учащихся. | 2 | *Пр.раб.*  Сбор семян овощных культур. | Реферат об овощ.культ. | 01.09 |  |
| 3-4 | Правила сбора и хранения семян овощных культур. Проверка качества семенного материала. | 2 | *Пр.раб*. Упаковка и хранение семян овощных культур. | записи | 08.09 |  |
| 5-6 | *Технологии домашнего хозяйства (4ч)*Планировка жилого дома. Интерьер жилого дома.*Интерактивные методы:* вопросно-ответная форма закрепления материала по теме «Интерьер жилого дома». «Я-дизайнер» | 2 | Пр.раб №1 презентация | п.1-2  стр 8,16- ИК | 15.09 |  |
| 7-8 | Комнатные растения в интерьере квартиры. Разновидности комнатных растений. Технология выращивания комнатных растений. | 2 | Пр.раб №2 | п.3-5  р/т стр 10 | 22.09 |  |
| 9-10 | *Творческий проект «Растение в интерьере жилого дома»* | 2 |  |  | 29.09 |  |

Продолжение таблицы 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 11-12 | *Кулинария (8ч)*  Технология первичной обработки рыбы. Технология приготовления блюд из рыбы.  *Интерактивные методы:*самостоятельная работа учащихся в командах «Я-повар». Ребята придумывают блюдо из рыбы | 2 | Лаб.раб №1  Пр. раб №3 | п.6-7  стр 46-ИК | 06.10 |  |
| 13-14 | Технология первичной обработки мяса. Технология приготовления блюд из мяса.  *Интерактивные методы:*показ фильма «Блюда из мяса. Технология приготовления блюд из мяса» | 2 | Лаб.раб №3  Пр.раб №5 | п.9-10  стр 56-ИК | 13.10 |  |
| 15-16 | Технология приготовления блюд из птицы.  Сервировка стола к обеду.  *Интерактивные методы:*показ презентации «Сервировка обеденного стола». Игра ребят в парах, кто из них быстро и правильно засервирует обеденное место. | 2 | Пр.раб №6 Пр.раб №8 | п.11, 13 | 20.10 |  |
| 17-18 | Технология приготовления первых блюд. Работа над проектом. | 2 | Пр.раб №7 | п.12  стр 78-82 | 27.10 |  |
| 19-20 | *Творческий проект «Приготовление воскресного семейного обеда»* | 2 | Защита проекта |  | 10.11 |  |
| 21-22 | *Создание изделий из текстильных материалов (18ч)*  Текстильные материалы из химических волокон и их свойства. Конструирование одежды с цельнокроеным рукавом./ Техника изонити. Основные элементы техники. | 2 | Лаб.раб №5  Пр.раб №9/ презентация | п.14-15  чертеж  стр 95-ИК | 17.11 |  |

Продолжение таблицы 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 23-24 | Моделирование плечевой одежды. / Составление узора на основе круга и угла.  *Интерактивные методы:*наглядная демонстрация сшитых вещей. Изготовление самими ребятами маскарадного костюма, с использованием в нем плечевого изделия. | 2 | Пр.раб №10 / заполнение круга и угла | п.16  выкройка | 24.11 |  |
| 25-26 | Раскрой плечевой одежды. Технология дублирования деталей.  Ручные работы.  *Интерактивные методы:*взаимодействие учителя и учащихся в процессе раскроя плечевого изделия. Учитель показывает и помогает учащимся правильно раскроить изделие. | 2 | Пр.раб №11, 12, 13 | п.17-19  р/т 41-45 | 01.12 |  |
| 27-28 | Работа на швейной машине.  *Интерактивные методы:*показ видео и презентации на тему «Правила безопасной работы за швейной машинкой» | 2 | Пр.раб №14 | п. 20  р/т 45-46 | 08.12 |  |
| 29-30 | Приспособления к швейной машине. Виды машинных операций. Обработка мелких деталей.  *Интерактивные методы:*презентация «Виды машинных операций» | 2 | Пр.раб №16,17 | п.21-23  р/т 85-87 | 15.12 |  |
| 31-32 | Подготовка и проведение примерки изделия./ Работа в технике изонить.  *Интерактивные методы:*презентация на тему «Нитяная графика». Мозговой штурм | 2 | Пр.раб №18 | п.24  р/т 49-50 | 22.12 |  |
| 33-34 | Технология обработки среднего и плечевых швов, нижних срезов рукавов./ Работа в технике изонить. | 2 | Пр.раб №19 | п.25  р/т 50-52 | 12.01 |  |

Продолжение таблицы 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 35-36 | Технология обработки срезов подкройной обтачкой. Технология обработки боковых срезов и соединение лифа с юбкой./ Работа в технике изонить.  *Интерактивные методы:*ролевая игра «Я-швея» - ребятам нужно научить друг друга технологии обработки срезов | 2 | Пр.раб №20,21 | п.26-27  р/т 52-53 | 19.01 |  |
| 37-38 | Технология обработки нижнего среза изделия. Окончательная отделка изделия. / Работа в технике изонить.  Работа над творческим проектом.  *Интерактивные методы:* метод кейсов. | 2 | Пр.раб №22 | п.28  стр 144-146 | 26.01 |  |
| 39-40 | *Творческий проект «Наряд для семейного обеда» /*  *«Искусство изонити»* | 2 | Защита проекта |  | 02.02 |  |
| 41-42  43-44 | *Художественные ремесла (12ч)*  Материалы и инструменты для вязания. Основные виды петель при вязании крючком/ плетение из ниток.  Вязание полотна | 4 | Пр.раб №23 | п. 29-31  р/т 89 | 09.02  16.02 |  |
| 45-46  47-48 | Вязание по кругу.  *Интерактивные методы:*Компьютерная симуляция – ситуационный тренинг по аналогии с компьютерным тренажером. | 4 | Пр.раб № 24 | п.32  р/т 89,91 | 02.03  09.03 |  |
| 49-50  51-52 | Вязание спицами узоров из лицевых и изнаночных петель.  *Интерактивные методы:*Компьютерная симуляция – ситуационный тренинг по аналогии с компьютерным тренажером. | 4 | Пр.раб №25 | п. 33  р/т 93 | 16.03  23.03 |  |

Продолжение таблицы 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 53-54  55-56  57-58  59-60 | *Творческий проект « Вяжем аксессуары крючком и спицами»* | 8 | Защита проекта | стр 178-183 | 06.04  13.04  20.04  27.04 |  |
| 61-62  63-64 | *Творческая проектная деятельность* | 4 | Защита проекта | п.35  р/т 78-79 | 04.05  11.05 |  |
| 65-66 | *Технологии растениеводства (4ч)Весенние работы*  Правила посадка овощных культур на семена. Выбор семенников. Подготовка почвы к посеву.  *Интерактивные методы:*наглядный фильм «Овощные культуры», мозговой штурм «выбор семян» | 2 | *Пр.раб.*  Посадка овощных культур на семена. |  | 18.05 |  |
| 67-68 | Правила ухода за рассадой цветочно-декоративных и овощных культур.  *Интерактивные методы:* метод кейсов | 2 | *Пр.раб.*  Уход за рассадой. |  | 25.05 |  |