
Применение инновационных технологий на уроках "Технологии"

Маслиев В.Е.

(РС(Я) Мирнинский район

п.Айхал МБОУ «СОШ№23»,

учитель технологии высшей категории.

Образовательные социально-воспитательные технологии, используемые при построении своей методики преподавания:

- По уровню применения: общепедагогическая.
- По философской основе: гуманистическая.
- По ориентации на личностные структуры: всесторонне гармоничная.
- По ведущему фактору развития: комплексная: био-, социо- и психогенная.
- По научной концепции усвоения: ассоциативно-рефлекторная и развивающие.
- По характеру содержания и структуры: обучающая и воспитательная, светская, гуманистическая, общеобразовательная, проникающая.
- По организационным формам: академическая классно-урочная система, дифференцированная, индивидуальная и групповая.
- По преобладающему (доминирующему) методу: проблемно-поисковая, диалогическая, творческая, саморазвивающая + объяснительно-иллюстративная.
- По подходу к ребенку: гуманно-личностная + субъект-субъектная.
- По категории обучаемых: массовая. Целевые ориентации педагогики сотрудничества.
- По направлению модернизации существующей традиционной системы: на основе гуманизации и демократизации отношений.

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Активно внедряю в свою работу современные образовательные технологии, хорошо владею информационно-коммуникативными технологиями и активно использую их в процессе обучения и воспитательной работе. На занятиях кружка, на уроках технологии часто использую фотоаппарат, видеокамеру, затем вместе с учениками создаем презентации, фильмы. На занятиях кружка «Резьба по дереву» учащиеся используют ресурсы Интернет (www.lobzik.pri.ee и др.), посещают различные сайты про технику, находят рисунки, чертежи для своих проектов. Применение электронных средств обучения в работе с современными детьми расширяет возможности в выборе средств и методов обучения, а ученики получают самые разные возможности для реализации

творческих способностей и эффективного усвоения изучаемого материала.

Активно использую информационно- коммуникативные технологии в своей работе: Файнридер (FineReader) – просмотр и сканирование бумажных источников.

Фотошоп (Photoshop) – просмотр и редактирование иллюстраций.

Корел Дро (Corel Draw) – рисование (дорисовка иллюстраций).

WINDVD – просмотр DVD.

LA – просмотр видеофайлов.

ASDSee – просмотр графических файлов и иллюстраций.

Создан и пополняется банк технологических карт в электронном виде при помощи программ Компас, Power point, Corel Draw и др. Есть личный сайт и который постоянно обновляется (адрес сайта:<http://trudovik23.ucoz.ru/>)

ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

В последнее десятилетие очень активно развивается и реализуется на практике теория творческого развития подрастающего поколения через проектную деятельность. "Технология" - это предмет, который в наибольшей степени из всех других школьных учебных дисциплин позволяет активно развивать творческую личность растущего человека.

Заведующий лабораторией "Технологии" ИОСО РАО, доктор педагогических наук, профессор В. М. Казакевич в своей статье "Технологическое образование в век высоких технологий" ("Школа и производство", 2001, №1) писал, что "принципиальное отличие обучения технологии от традиционного трудового обучения в основной школе будет состоять в новой направленности учебных целей. Учащиеся не должны, подобно ремесленникам, научиться делать ограниченный круг вещей или работ, как это традиционно было на уроках технического, обслуживающего или сельскохозяйственного труда.

В старших классах полной средней школы изучение "Технологии" должно быть направлено главным образом на овладение совокупностью методов творческой проектной деятельностью, освоение способов научного и практического поиска новых решений применительно к кругу познавательных и профессиональных интересов учащихся. С учетом профиля общеобразовательного учреждения (гимназия, колледж, технологическая школа и др.) проектная деятельность может иметь соответствующую предметную направленность".

Анализируя эти слова, приходишь к выводу, что в полной мере овладеть вышеперечисленными умениями школьник может только в ходе учебного проектирования, которое все более становится основным методом обучения учащихся в технологии. И это не удивительно, ведь такая деятельность способствует активному овладению знаниями и умениями, развитию творческих способностей, воспитанию нравственно-трудовых и других положительных качеств личности.

В помощь учащимся в работе над проектами в учебной мастерской оборудован стенд "Проектная деятельность", на котором размещены такие материалы, как "Положение об ученическом проекте", "Темы проектов", "Оформление работы", "Образцы творческих работ", "Экономическое обоснование проекта", "Порядок защиты проекта", "План выступления на защите проекта", "Критерии оценки работы" и т.д.

Проектная деятельность учащихся состоит из трех этапов: организационно-подготовительного, технологического и заключительного.

На первом этапе ученики проводят мини-маркетинговые исследования, осуществляют выбор и обоснование проекта, анализируют предстоящую деятельность, определяют оптимальный вариант

конструкции, подбирают материал, осуществляют планирование технологического процесса, разрабатывают конструкторско-технологическую документацию.

На втором этапе ребята выполняют технологические операции, предусмотренные технологическим процессом, с самоконтролем своей деятельности и соблюдением технологической и трудовой дисциплины, культуры труда.

На заключительном этапе проводится контроль и испытание изделия, при необходимости корректируется конструкторско-технологическая документация, оформляется пояснительная записка с экономическим обоснованием и экологической оценкой проекта, проводится защита проекта.

ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Перед современной школой общество ставит цель по подготовке компетентного выпускника, способного адаптироваться в изменяющихся социально-экономических условиях, творчески решать поставленные перед ним задачи. С одной стороны требования к выпускнику, следовательно, и к школе возрастают год от года, а с другой – мы должны решать проблему сохранения здоровья учащихся. Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Одной из них является игровая технология. Актуальность дидактических игр для предмета «Технология» состоит в том, что они помогают привить молодежи технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению. Позитивное отношение к образовательному процессу - крайне необходимое условие здоровьесбережения. Включение ребёнка в процесс игры служит реализации той поисковой активности, от которой зависит развитие человека, его адаптационный потенциал, способствует достижению цели работы школы - развитию личности учащегося, но и снижает утомление.

Применяю несколько типов игровых технологий на уроке.

Первый тип: «игры- заигрывания»- они не затрагивают формирование знаний, умений и навыков напрямую, дети воспринимают эти игры как развлечения, а педагог делает выводы. Трудовое обучение данный тип игр затрагивает напрямую тогда, когда решаются вопросы теории практики.

Второй тип: игры моделируют технологию изготовления того или иного изделия. Игры этого типа делятся на 2 группы:

1. Ознакомительные игры дают теоретические знания по материаловедению, машиноведению, охране труда, эргономике...

2. Пробные тренинговые направлены на практическое применение знаний и умений, т.е. составление технологических карт и непосредственное их применение при изготовлении изделия и демонстрацию навыков рабочих приёмов.

3. Игры разминки – для их проведения необходимы конкретные знания учащихся по предмету. Разминки служат хорошим индикатором усвоения школьниками учебного материала, поэтому их целесообразно применять для повторения и закрепления.

4. Профориентационные игры моделируют процесс выбора профессии, построение личного профессионального плана и жизненных перспектив. В качестве моделей служит система основных факторов выбора профессии, где ЛПП намечается с учётом профессиональных склонностей, притязаний информированности о мире профессий, позиции окружающих. Данный тип включает в себя ценностно-ориентационные игры, которые отражают ту нравственную позицию школьников, на фоне которой происходит выбор профессии. Построить модель этих игр сложно, так как включают понятие счастье, смысл жизни, свобода, нравственные ценности, смысл самореализации

личности.

Для многих игр педагог использует предметы, созданные собственными руками или руками учеников в рамках проектной деятельности.