

Механизмы эффективной организации
учебной деятельности на уроках
ТЕХНОЛОГИИ

К.п.н., доцент кафедр ТиППД ФГБОУ ВО ЮУрГГПУ Э.Ф. Шарипова

Обучение и стресс

- ◆ Стресс – это реакция человеческого организма, возникающая в ответ на действие раздражителя независимо от того, какой несет заряд – отрицательный или положительный



Обучение и стресс

Высокий уровень стресса

- ◇ Высокая эффективность памяти
- ◇ Узкий фокус внимания
- ◇ Запоминание

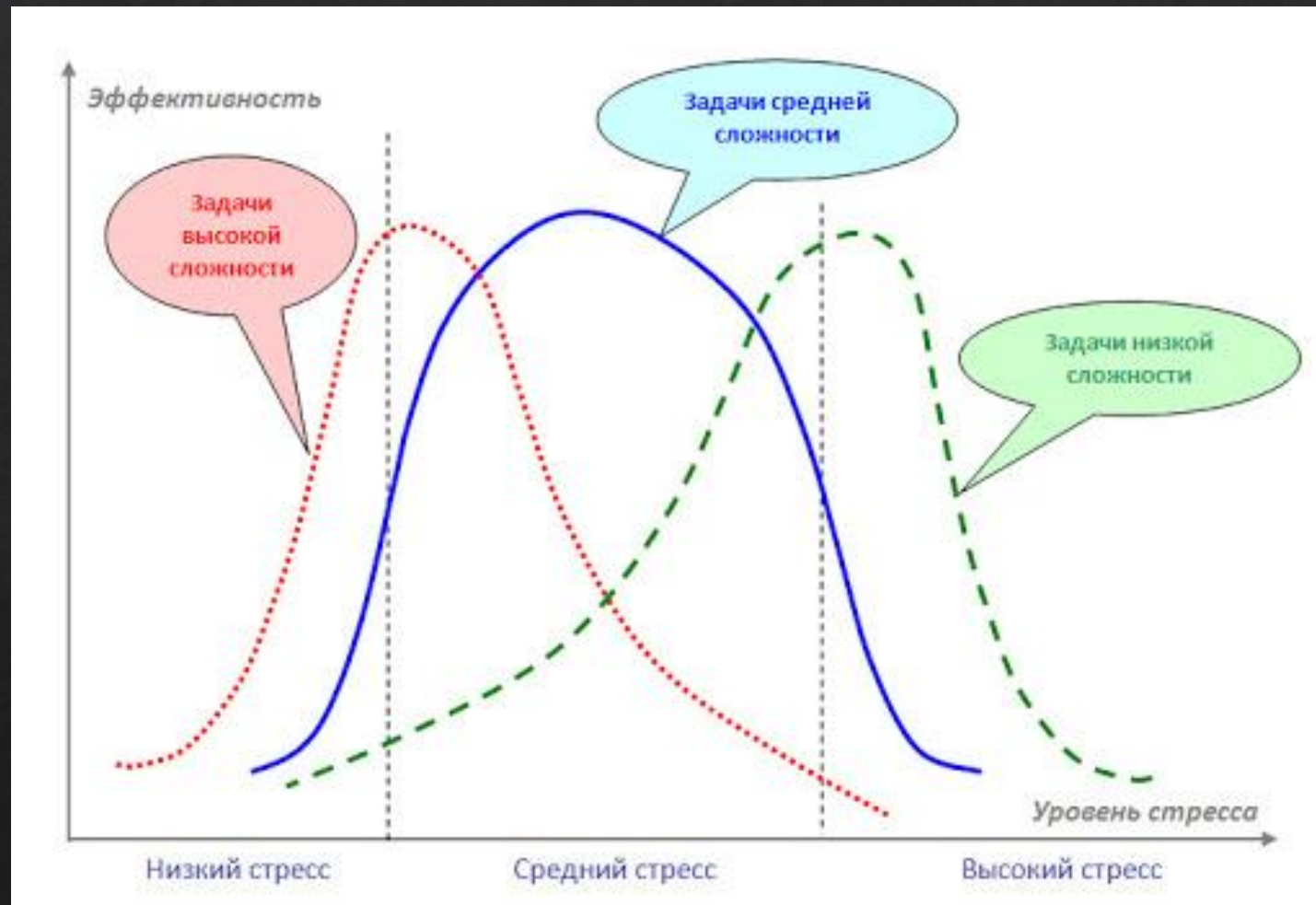


Низкий уровень стресса

- ◇ Низкая эффективность памяти
- ◇ Широкий фокус внимания
- ◇ Творческое мышление



Обучение и стресс



Обучение и эмоции

- ◆ Негативные эмоции – прекращение действия
- ◆ Позитивные эмоции – побуждение к действию



Установка на заданность/Установка на развитие

Установка на заданность

- Или есть или нет
- Дано или не дано
- Ориентация на результат
- Быть хорошим

Установка на развитие

- Прикладывай усилия по качественной методике и всему научишься
- Ориентация на мастерство
- Стать лучше

Установка на заданность/Установка на развитие

Установка
на
заданность

Избегать

Сдаваться, оправдываться

Уклоняться

Игнорировать

Воспринимать как приговор

Воспринимать как угрозу

Установка
на
развитие

Испытания

Трудности

Усилия

Критика

Неудачи

Чужой успех

Приветствовать

Напирать

Получать удовольствие

Учиться

Извлекать уроки

Радоваться

Механизмы формирования установки успех

- ◆ Стимулирующее оценивание (оценка действия а не личности)
- ◆ Поощрение усилий
- ◆ Рефлексия, ориентированная на оценку действия (Не «какой я был» а «Что я сделал»)



Механизмы формирования установки на успех

- ◆ Какие намечаются возможности для учебы и роста? Для меня лично? Для людей вокруг меня?
- ◆ Чем эта ситуация может быть мне полезна? Чему она научит меня?
- ◆ Что, когда, где и как я буду делать?
- ◆ Что можно изменить или улучшить?
- ◆ Что я могу узнать благодаря этому?
- ◆ Чего я ещё не умею? Где и как этому можно научиться?
- ◆ Что полезного говорит мне этот критик (учит меня эта ситуация)?
- ◆ Чему этот провал научил меня?/Чему этот успех учит меня?
- ◆ Что мне сделать, чтобы сохранить полученные результаты и продолжить развиваться?/Что мне сделать, чтобы исправить ситуацию или уменьшить ее негативные последствия?



Личная заинтересованность



УБЕЖДАЮТ
ВОПРОСЫ



ДОКАЖИ ДРУГОМУ



ЛЮБОПЫТСТВО



НЕОЖИДАННОЕ
ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Повышение эффективности обучения

The background of the slide features two green frogs. One frog is in the foreground, holding a black camera up to its eye as if taking a picture. The second frog is slightly behind and to the left, also holding a camera. The background is a soft-focus outdoor scene with green foliage and a path.

1. Знакомое нравится больше и запоминается лучше, чем незнакомое

- ◆ Составление предварительного плана
- ◆ Пропедевтика
- ◆ Концентрическое построение учебного материала
- ◆ Опора на личный опыт
- ◆ Опорные материалы ДО ЗАНЯТИЯ

Повышение эффективности обучения

2. Ключ к усвоению материала - переосмысление

- ◆ Технологии критического мышления
- ◆ Построение «Вопросного» плана
- ◆ Творческие конспекты (графы, комиксы, реп-композиции, стихи, пост для соцсетей, тик-ток видео и пр)
- ◆ Взаимообучение



Таблица «ПМИ» и «ПМ?» (Плюс-минус-интересно, Плюс-минус-вопрос)

- ◆ По ходу чтения параграфа или прослушивания лекции новая информация заносится в таблицу: заполняются соответствующие графы. При чтении текста предлагается фиксировать в соответствующих графах таблицы информацию, отражающую:
 - ◆ • положительные стороны явления – П «+»,
 - ◆ • отрицательные стороны явления – М «-»,
 - ◆ • а также информацию, которая просто заинтересовала – «И». Или вопросы, возникающие по ходу чтения текста.

«+»	«-»	«?»
Самый экономичный	Радиация	Сколько АЭС в мире?
Вид энергии	Аварии на АЭС	Каковы основные причины аварий на АЭС?
Энергия будущего		

Таблица «ТОЛСТЫХ» И «ТОНКИХ» ВОПРОСОВ

- ◇ По ходу работы с таблицей в левую колонку записываются вопросы, требующие простого, односложного ответа. В правую колонку – вопросы, требующие подробного, развернутого ответа.

«Тонкие» вопросы	«Толстые» вопросы
Кто ... ?	Дайте три объяснения,
Что ... ?	почему...
Когда ... ?	Объясните, почему...
Может ... ?	Почему вы думаете ... ?

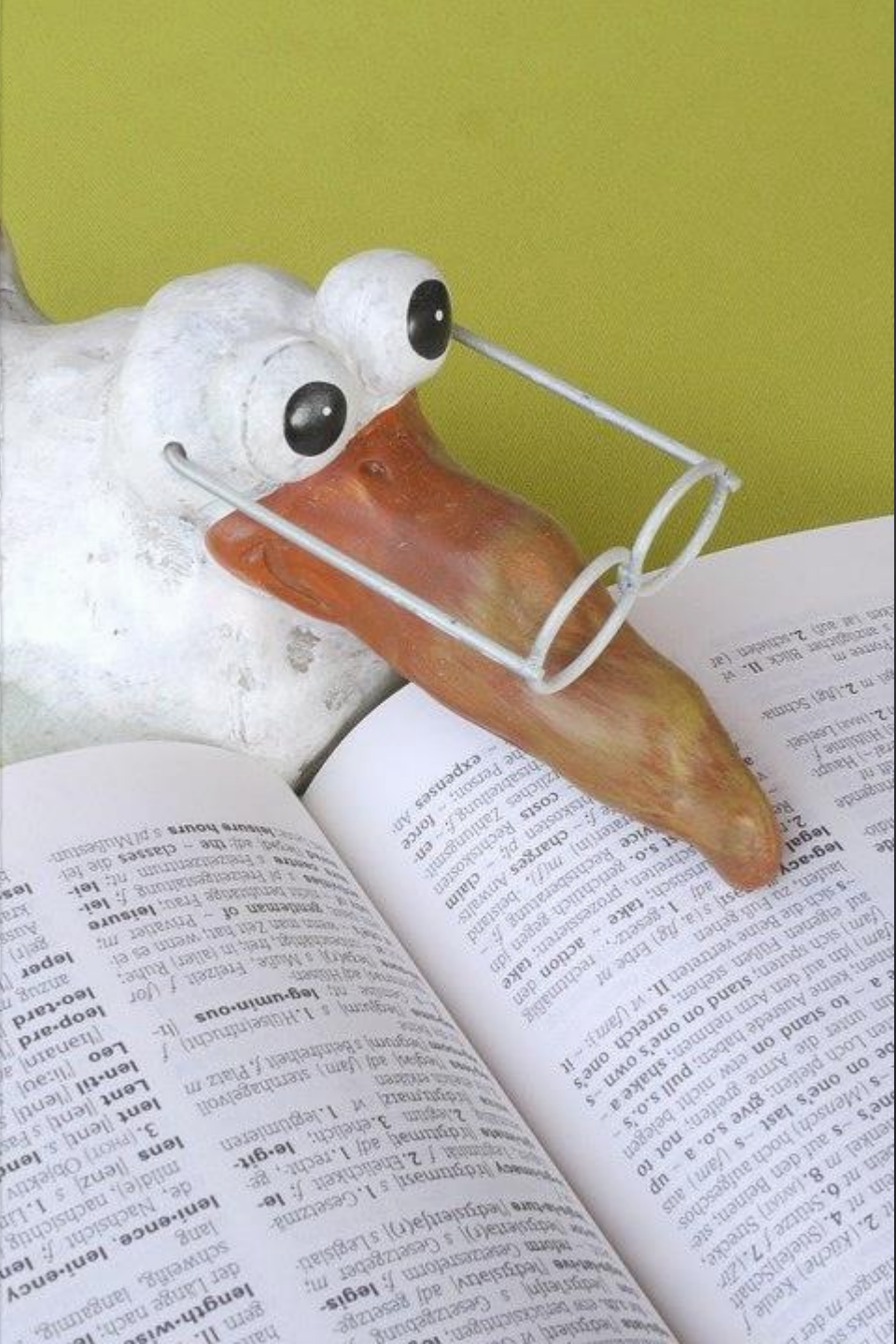
Ирина Валентиновна Муштавинская

Технология развития критического мышления на уроке и в системе подготовки учителя: Учебно методическое пособие

Эффективное запоминание

- ◆ Прочтите-изложите-повторите
- ◆ Прочитай – дополни
- ◆ Вопрос-ответ-вопрос
- ◆ Рукописные конспекты
- ◆ Повторение с перерывами (в тот же день, через день, через три дня и пр...)





Варианты заданий по параграфу

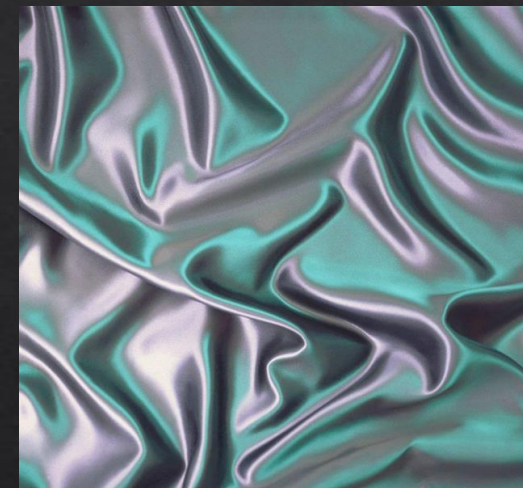
- ◆ Подобрать к тексту свои примеры (из жизни, из художественных произведений)
- ◆ Заполнить таблицу «Верные – неверные утверждения»/подготовить такую таблицу для одноклассников
- ◆ Придумать «каверзный вопрос»
- ◆ Подтвердить или опровергнуть утверждения
- ◆ Подготовить видео или фотообъяснение материала
- ◆ Составить «Текст с ошибками»
- ◆ Подготовить кросенс/визуальную загадку

Кросенс



Визуальные загадки

◆ Формула всего



Визуальные загадки

◆ Найди лишнее



Элементы гейм-дизайна в обучении

- ◆ Оптимальная трудность (психология потока)
- ◆ Выбор стратегии
- ◆ Движение к цели через систему подзадач
- ◆ Визуализация прогресса
- ◆ Право на ошибку



Элементы игрового процесса, которые можно использовать в образовательных целях

Прогресс - наглядное отображение постепенного роста:

- уровни - расширение и открытие доступа к контенту
- очки - цифровое обозначение значимости вашей работы

Инвестиции - почувствуйте гордость за ваш вклад в игру:

- достижения - получайте публичное признание за завершение работы
- новые задания - входите в систему, чтобы получать новые задания;
- совместная работа - действуйте совместно, чтобы достигать своих целей
- эпичное значение - работайте, чтобы достичь чего-то выдающегося или великого
- виртуальность - стимул вовлекать других пользователей





Элементы игрового процесса, которые можно использовать в образовательных целях

Постепенное открытие информации - постепенно получаете доступ к новой информации:

- бонусы - получайте **неожиданные** вознаграждения
- обратный отсчёт - выполняйте задания за ограниченный период времени
- открытия - исследуйте своё образовательное окружение и открывайте новые фрагменты знаний
- предотвращение потерь - играйте, чтобы предотвратить потерю уже заработанного
- бесконечная игра - учитесь постоянно, пока не станете экспертом
- синтез - работайте над задачами, для решения которых требуется сразу несколько навыков

Подробности

<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-1>

<https://www.nkj.ru/prtnews/35059/>

<https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool>





Неочевидные факторы

- ◇ Для того, чтобы усвоить материал важно делать перерывы и отдыхать
- ◇ Сон играет ключевую роль в запоминании материала
- ◇ Прогулка полезнее, чем разгадывание кроссвордов



Контакты

sharipovaef@cspu.ru