

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИАЛЬНО-КОНТЕКСТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ (ТСКО)

**автор и разработчик – Мачехина Ольга Николаевна
кандидат педагогических наук, доцент кафедры ООТ МИОО**

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Система форм и видов взаимодействия учителя и ученика в процессе обучения, которая

- применима на различных учебных предметах;**
- основана на использовании алгоритма действий;**
- связана с изначальным существованием четкого образа результата**

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИАЛЬНО-КОНТЕКСТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ



КОНТЕКСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ – ОБУЧЕНИЕ И ВОСПИТАНИЕ, В КОТОРОМ ДИНАМИЧЕСКИ МОДЕЛИРУЕТСЯ ПРЕДМЕТНОЕ И СОЦИАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ТЕМ САМЫМ ОБЕСПЕЧИВАЮТСЯ УСЛОВИЯ ТРАНСФОРМАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СОЦИАЛЬНО-ПРАКТИЧЕСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

Контекст – это система внутренних и внешних условий жизни и деятельности человека, которая влияет на восприятие, понимание и преобразование им конкретной ситуации, придавая смысл и значение этой ситуации как целому, так и ее компонентам.

Внутренний контекст - индивидуально-психологические особенности, знания и опыт человека

Внешний(социальный) контекст - предметные, социокультурные, пространственно-временные и иные характеристики ситуации, в которых действует человек

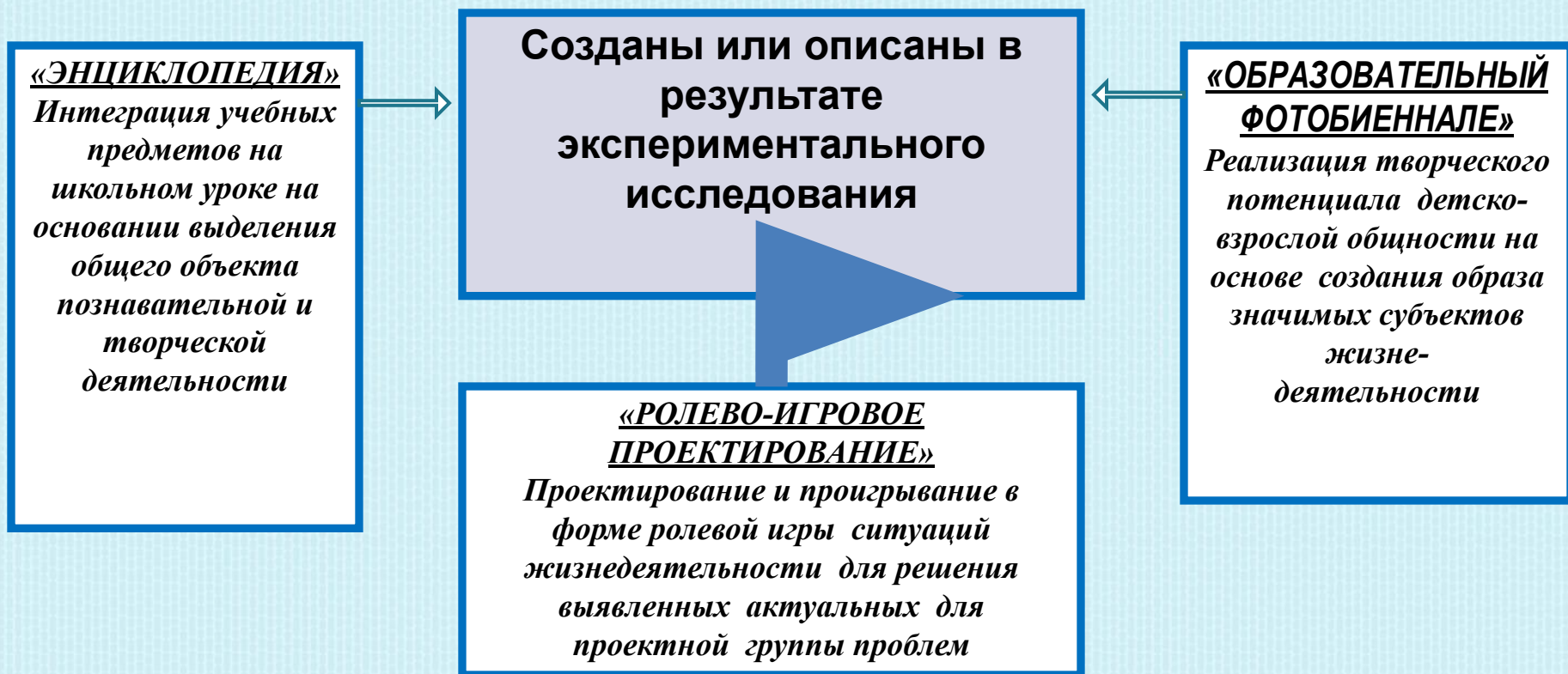
Выбор отношения к ситуации, поведения, способа действий

МОДЕЛИРОВАНИЕ КОНТЕКСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

(В СООТВЕТСТВИИ С ТЕОРИЕЙ КОНТЕКСТНОГО ОБУЧЕНИЯ А.А. ВЕРБИЦКОГО)

- придает личностный смысл всему образовательному процессу, включающему обучение, учение, воспитание и развитие;
- порождает интерес к решению проблемных ситуаций, смоделированных на основании представлений о реальной жизнедеятельности.

ТСКО = КОНТЕКСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



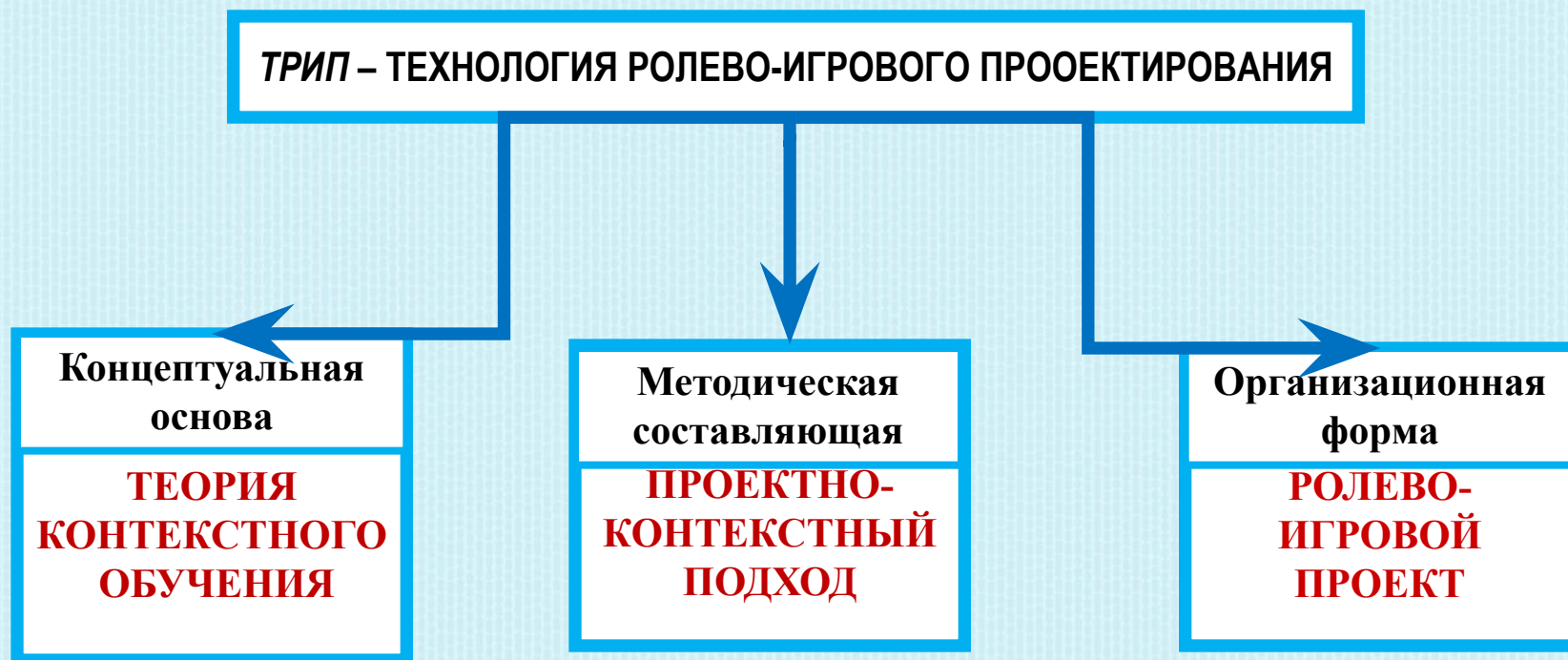
ТЕХНОЛОГИЯ РОЛЕВО-ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

***Проектирование и проигрывание в
форме ролевой игры ситуаций
жизнедеятельности для решения
выявленных актуальных для
проектной группы проблем***

ТЕХНОЛОГИЯ РОЛЕВО-ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ



СТРУКТУРА ТЕХНОЛОГИИ РОЛЕВО-ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ



ПРОЕКТНО-КОНТЕКСТНЫЙ ПОДХОД

**Выявление
контекстной
ситуации**

На основании внутреннего контекста складывается разное принятие одинаковой внешней (социальной) ситуации

**Проектирование
этапов развития
ситуации
(или ситуации
развития???)**

В соответствии с классическими этапами проектирования: проблематизация, целеполагание, формулирование задач, решение задач, презентация, рефлексия

**Моделирование
взаимодействия
участников
проектной
группы**

На всех этапах проектирования происходит взаимодействие участников проектной группы, которое можно моделировать в режиме обучающей, воспитывающей, учебной и развивающей деятельности

РОЛЕВАЯ ИГРА́

- **Ролевая игра́ — игра развлекательного или учебного назначения, где участник принимает какую-то роль и в воображаемой ситуации действует соответственно этой роли. (Педагогическая энциклопедия)**
- **Ролевая игра — это активная форма экспериментального поведения, обладающая социализирующим эффектом, который зависит от мировоззренческих позиций играющего. (С. А. Шмаков)**

РОЛЕВАЯ ИГРА

Это вид драматического действия,
участники которого:

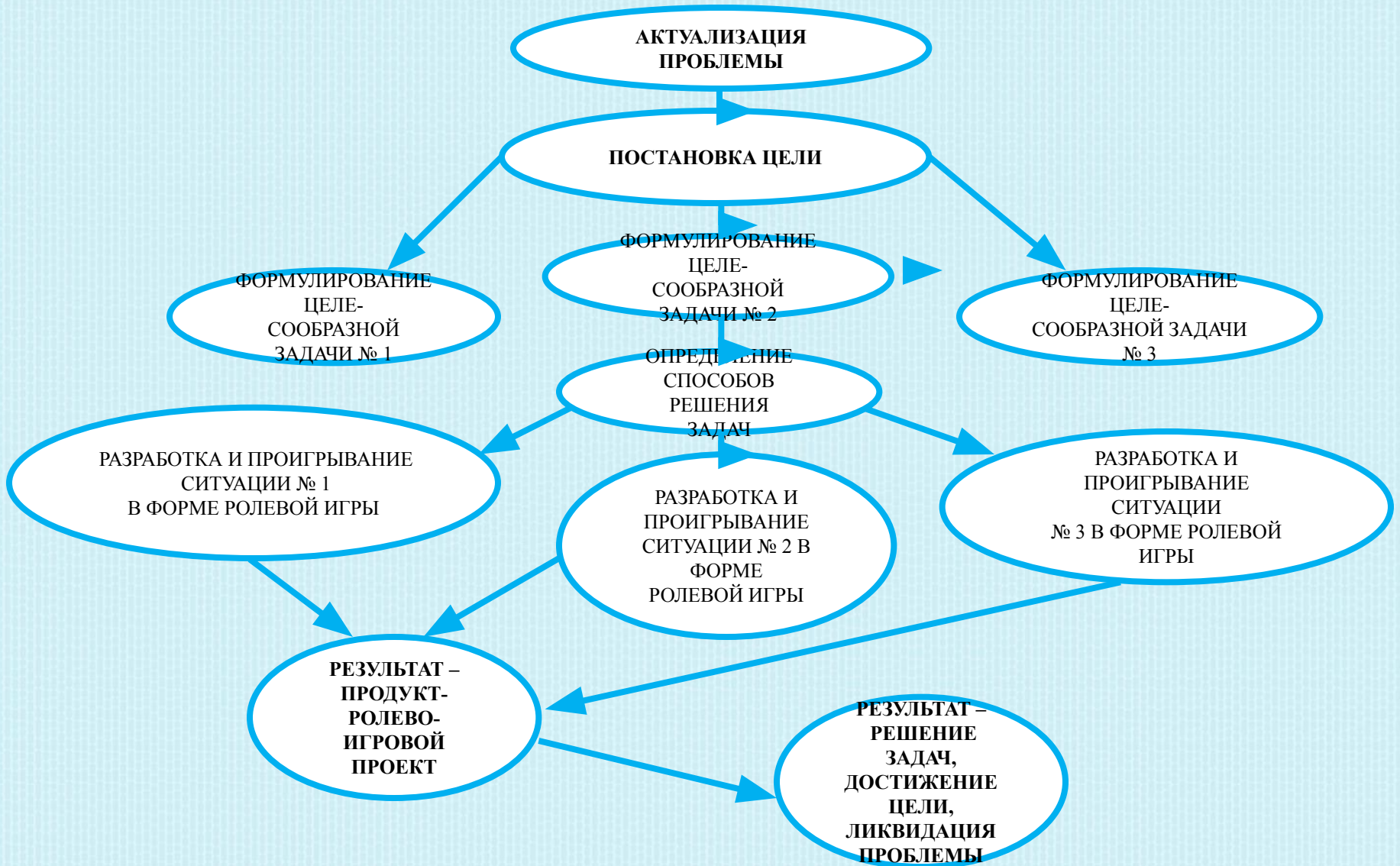
- действуют в рамках выбранных ими ролей,
- руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения;
- то есть то, как будут развиваться события, зависит именно от действий игроков.
- таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации на основании особенностей внутреннего контекста и заданным социальным контекстом;
- Каждый участник строит своё поведение так, как ему представляется наиболее верным, играя за своего персонажа.

РОЛЕВО-ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Один из этапов классического проекта =
формулирование целесообразных
задач

связан с разработкой ситуативных
ролевых игр для решения задач и
проведения презентации полученных
результатов

РОЛЕВО-ИГРОВОЙ ПРОЕКТ



ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНО-КОНТЕКСТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОТОБИЕННАЛЕ»

*Реализация творческого потенциала
детско-взрослой общности на основе
создания образа значимых субъектов
жизнедеятельности*

ЦЕЛЬ РАЗРАБОТКИ ТЕХНОЛОГИИ

- СОЗДАТЬ ПРОСТРАНСТВО ВЫСОКОЙ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ
- погружая детей в мир научных конференций, фотовыставок;
- приобщая к журналистской, редакторской и другого рода видам профессиональной деятельности;
- прививая интерес к совместной со взрослыми поисковой или исследовательской деятельности.

СТРУКТУРА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ФОТОБИЕННАЛЕ



СРАВНЕНИЕ С КЛАССИЧЕСКИМ ПРОЕКТОМ

- Обязательное условие – объединение навыков ручного труда и навыков использования компьютерной техники;
- Мобильность модели на основании представления о динамичности развития образа в разные возрастные периоды и в процессе освоения основ науки.

ЧТО ДАЁТ ЭТА ТЕХНОЛОГИЯ?

- Продукт ОБРАЗовательного фотобиеннале одновременно :
- Средство обучения;
- Технология воспитания;
- Механизм развития личности во взаимодействии с окружающим миром через создание собственного ОБРАЗА

ОСОБЕННОСТИ И ПРЕИМУЩЕСТВА ТЕХНОЛОГИИ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОТОБИЕННАЛЕ»

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



Телефон мобильный: 8 903 210 42 25; Телефон
домашний: 8(495)611 25 12;
e-mail: helga_mon@mail.ru