

*Августовская конференция педагогических работников
Секция "Эффективное использование педагогических технологий
деятельностного типа в условиях стандартизации образования"*

Технология рефлексии в образовательном процессе

*А.С. Руцкая,
учитель информатики
МБОУ ОГ № 3 имени К.П. Гемп*

Традиционный урок

«Делай, как я»

Урок

с системно-деятельностным подходом

«А зачем мне это надо?

Почему я должен это делать?»

Рефлэ́ксия - форма теоретической деятельности человека, направленная на осмысление своих собственных действий и их законов.

БСЭ. — 1969—1978

Зачем нужна рефлексия?

С помощью рефлексии осуществляется осмысление как минимум трех сторон деятельности субъектов обучения:

- ✓ практической (что сделано? что является главным результатом?),
- ✓ технологической (каким способом? этапы, алгоритмы деятельности и др.)
- ✓ мировоззренческой (зачем я это делаю? соответствует ли полученный результат поставленным целям? кто я в этой работе, процессе? какие изменения в результате этого со мной происходят или могут произойти? и т.д.).

Доманский Евгений Витальевич,
науч. сотрудник лаборатории методологии
общего среднего образования ИСМО РАО, г. Москва

Виды рефлексии

✓ Текущая рефлексия

(осуществляемая по ходу учебного процесса)

✓ Итоговая рефлексия

(завершающая логически и тематически замкнутый период деятельности)

Текущая рефлексия

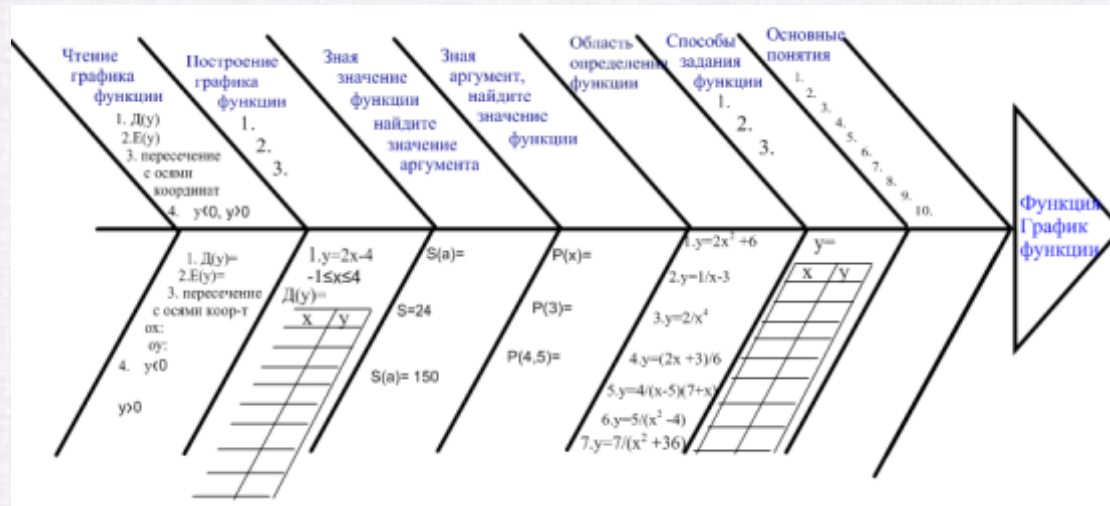
- ✓ рефлексия деятельности
(*осмысление способа*)
- ✓ рефлексия содержания учебного материала
(*осознание содержания изученного*)
- ✓ рефлексия, направленная на выявление настроения и эмоционального состояния учащихся

***Примеры использования
рефлексии на уроках
информатики***

«РЫБЬЯ КОСТЬ»

Порядок работы:

1. В треугольнике (голове) записывается формулировка проблемы.
2. По боковым косточкам напротив друг друга – причины и следствия (или причины и конкретные факты, подтверждающие их наличие).
3. В хвосте – формулируемый вывод.



Оценочные карты

Фамилия, Имя _____

Цель урока:

Самооценка:

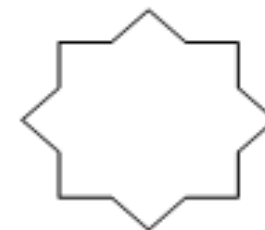


Оцените себя, используя смайлик:

: -) – если вы считаете, что поняли тему и работали на уроке.

: - ? – если вы считаете, что не очень хорошо поняли тему урока, не работали на уроке.

: - (– если вы считаете, что вам еще нужно поработать над данной темой.



Синквейн

Происходит от французского слова «sing» – пять. Это стихотворение, состоящее из пяти строк.

Первая строка – основное понятие (существительное);

Вторая строка - описание темы в двух словах-признаках, прилагательных;

Третья строка - описания действия в рамках этой темы тремя словами;

Четвертая строка - это фраза из четырех слов, показывает отношение к

Пятая строка - синоним, который повторяет суть темы.

Примеры синквейнов

Информация.

Доступная, полезная.

Искать, помогать, создавать.

Источник знаний и кладезь мудрости.

Знания!

Алгоритм.

Правильный, точный.

Выполнять, создавать, проверять.

Сохранение жизни и решение задачи.

Жизнь!

Облако слов

Это графический способ визуализации наиболее часто используемых или наиболее значимых слов.



Ментальные карты (интеллект-карта)

Способ визуализации мышления. Можно применять для создания и записи новых идей, анализа и систематизации информации.

Алгоритм создания интеллект-карт

1. В центре располагается основное понятие.
2. От центра исходят основные ветви с подписями — они означают главные разделы карты.
3. Для оформления используются крупные печатные буквы.
4. Необходимо визуальное оформление (форма, цвет, объем, шрифт, стрелки, значки).

ГРАФИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Типы компьютерных изображений:

РАСТРОВЫЙ. Изображение делится на множество точек и сохраняется информация о цвете каждой точки.

Качество изображения зависит от разрешения изображения - количества точек в строке на дюйм.

Для излучаемого света используется палитра RGB:
- Red - красный;
- Green - зеленый;
- Blue - синий.

Человек воспринимает цвет как сумму излучений трех базовых цветов: красного, синего, зеленого.

Мозговой узел - узел, возникающий при наложении двух перпендикулярных рисунков.

Векторный. Изображение формируется с помощью графических примитивов, которые задаются и математически описываются.

Для описания отраженного света используется палитра CMY:
- Cyan - голубой;
- Magenta - пурпурный;
- Yellow - желтый.

Сканеры штрих-код
Сканер
Плакетиные
Слайд-сканеры

Устройства ввода графической информации
Цифровая фотокамера

Устройства вывода графической информации
Средние принтеры
Лазер-принтеры
Офсетная печатная машина
Матричные принтеры
Рисовальник

Принцип трафаретной печати: производятся карточки с рельефной печатной формой на печатный материал через отверстие элемента трафарета с помощью краски (цианокрилла, мажорановой шпатель).

Области применения

- водораздел морем
- определение свойств оригинала
- расширение формальной модели

- учебное
- спортивное
- научно-техн.

Модель

- материальные
- информационные

Этапы разработки

- ### Этапы
- задачи
 - разработка
 - тестиров.
 - эксперимент
 - проверка

Моделирование

Характер черты

- детерминированные
- вероятностные

Использование

- статические
- динамические

Цели

- исследование
- анализ
- синтез
- оптимизация

Структура

- табличные
- многоуровневая

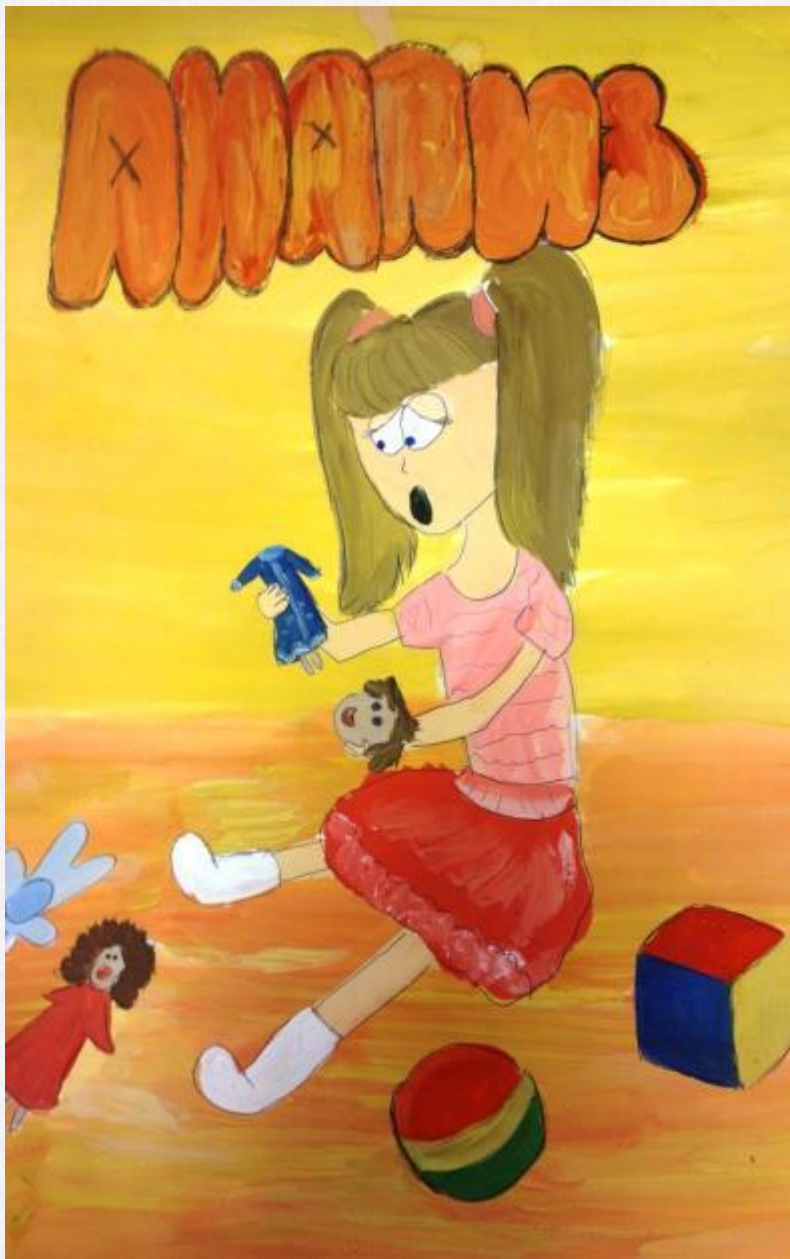
Фактор времени

Буклеты



Техника безопасности на уроках информатики





Виды рефлексии

- Плюс-минус-интересно
- По выбору
- Ассоциации
- Карта настроения
- Паровозик настроения
- Лента настроения
- Роза настроения
- Лесенка успеха
- Поезд
- Мудрые совы
- В ресторане
- И др.

Рефлексия учителя

- Что сделано?
- Каким способом?
- Зачем я это делаю?
- С какой целью?
- Каковы результаты моей деятельности?
- Можно ли сделать лучше?
- Что я буду делать дальше?

Используемые источники

- <http://kzgov.docdat.com/docs/520/index-118087.html> (Устный методический журнал учителей иностранных языков)
- <http://festival.1september.ru/articles/634006/>
- http://socobraz.ru/index.php/Как_организовать_рефлексию_на_уроке
- http://www.it-n.ru/board.aspx?cat_no=13613&tmpl=Thread&BoardId=244876&ThreadId=344840&page=1