



САМБО

**Повышение уровня подготовленности
обучающихся через применение
инновационных технологий в работе
тренера-преподавателя ДЮСШ**

**Романцова Н.М., методист Шебекинского
межмуниципального методического центра
ОГАОУ ДПО «БелИРО»**

Современные технологии в учебно - тренировочном процессе.

**Технология
проблемного обучения**

**Метод обучения в
команде**

**Технология
обучения в
сотрудничестве**

**Активные методы
обучения. Кластер**

**Разноуровневое
обучение**

**Игровые
технологии**

Метод Кейс-стади

**Компьютерные
технологии
обучения**



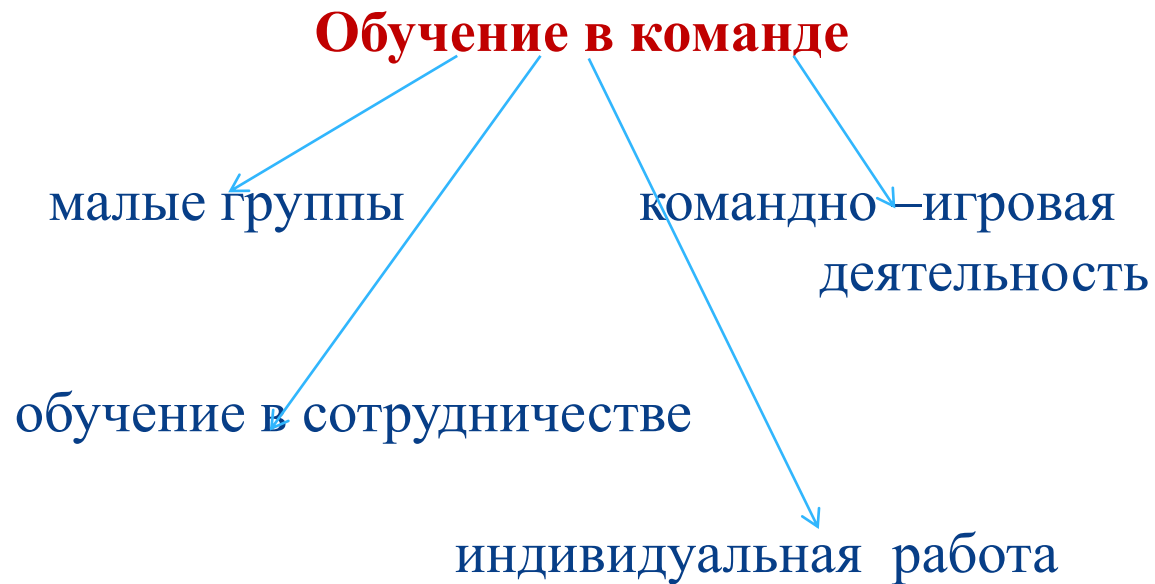
Технология проблемного обучения и технология обучения в сотрудничестве



Основой метода **проблемного обучения** является создание ситуаций, формулировка проблем, подведение обучающихся к проблеме. Проблемная ситуация включает эмоциональную, поисковую и волевую сторону. Её **задача** – направить деятельность обучающихся на максимальное овладение изучаемым материалом, обеспечить мотивационную сторону деятельности, вызвать интерес к ней.

Технология обучения в сотрудничестве – это совокупность некоторых приемов, объединенных общей логикой познавательной и организационной деятельности учащихся, которая позволяет реализовать основополагающие принципы личностно-ориентированного подхода к **обучению** и обеспечить процесс успешной совместной деятельности учащихся по усвоению нового материала в малых группах **сотрудничества**.

Метод обучения в команде и разноуровневое обучение



Разноуровневое обучение – это основополагающая педагогическая технология, которая является основной других инновационных технологий.

Цель: обеспечить усвоение учебного материала каждым обучающимся в соответствии с его развитием, на основе его субъективного опыта.

Для достижения этой цели необходимо осуществить:

- мотивацию и стимулирование познавательной деятельности обучающихся;
- организацию самостоятельной работы обучающихся на различных уровнях.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ



Применение компьютерных технологий в тренировочном процесс способствует реализации следующих педагогических целей:

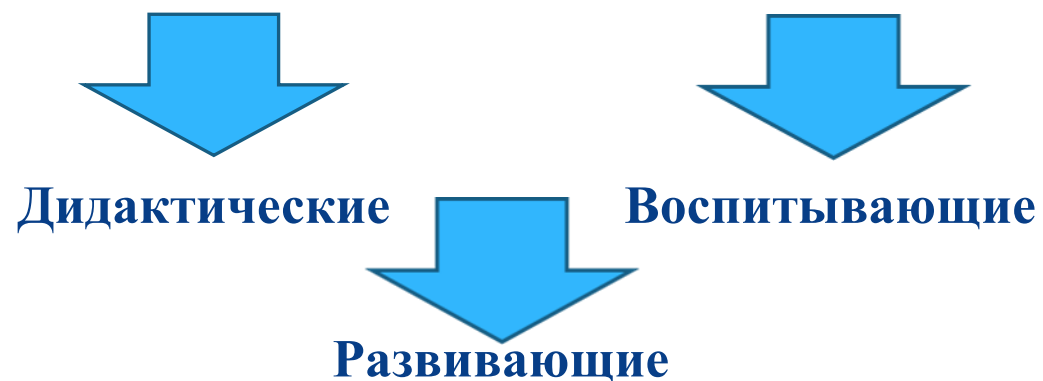
**развитие личности
обучаемого**

**подготовка к
самостоятельной
продуктивной
деятельности**

**поддержка в учебном процессе,
как дополнительный источник
информации**

Игровые технологии

Направленность игровых технологий



Технология - кластер

Прием **кластер** — технология **критического мышления**.

Кластер – это форма представления информации виде изображения, которая предполагает отбор главных **СМЫСЛОВЫХ** единиц, обозначающихся в виде схемы с обязательным изображением всех взаимосвязей между ними.



```
graph TD; A[ВЫЗОВ] --> B[ОСМЫСЛЕНИЕ]; B --> C[РЕФЛЕКСИЯ];
```

ВЫЗОВ

ОСМЫСЛЕНИЕ

рефлексия

Метод Кейс-стади



**Технология коллективного обучения:
интегрирует в себе технологии
развивающего обучения, включая
процедуры:**

Коллективного
развития

Индивидуального
развитие

Группового
развития

**Метод Кейс-стади выступает как специфическая разновидность
и проектной деятельности**

КЕЙС-СТАДИ

функции

```
graph TD; A[функции] --> B[обучающая]; A --> C[мотивационная]; A --> D[контрольно-аналитическая]; A --> E[воспитательная]; A --> F[развивающая];
```

обучающая

развивающая

мотивационная

воспитательная

контрольно-аналитическая

Результат совместной деятельности тренера-преподавателя и воспитанников ДЮСШ



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!