


**Современные  
педагогические технологии  
обучения**

**Методист МКОУ  
«МИМЦ»  
Худякова Т.М.**

- 
- **Педагогическая технология** – это продуманная во всех деталях **МОДЕЛЬ** совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В. М. Монахов).

# Игровая технология

**Технология игровой деятельности (игровая технология)** - представляет собой определенную последовательность действий, операций специалиста (педагога, психолога, игротехника и т.д.) по отбору материала, разработке и подготовке игры, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и содержательных результатов.



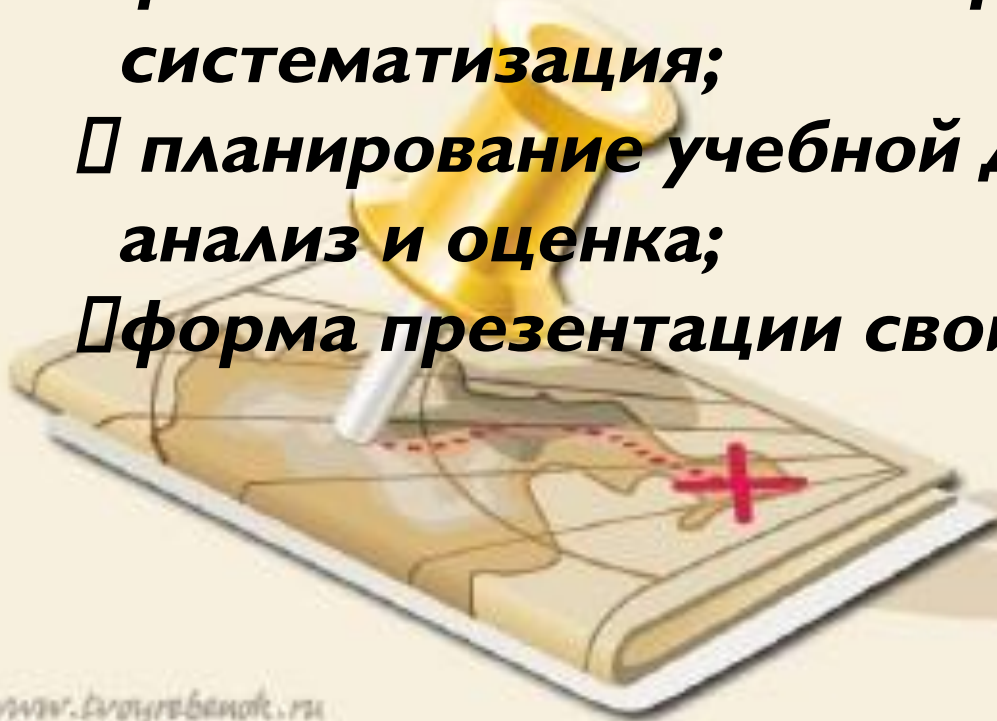
# Классификации педагогических игр:

1. По назначению: **обучающие, контролирующие и воспитывающие** игры. Также можно выделить **развивающие и занимательные**.
2. По массовости различают: **коллективные и индивидуальные** игры.
3. По реакции выделяют: **подвижные и тихие** игры.
4. По темпу выделяют: **скоростные и качественные** игры.

# Технология «портфель достижений»

**Цель** такой работы – выращивание опыта детей по следующим направлениям:

- работа со своими материалами, их систематизация;
- планирование учебной деятельности, ее анализ и оценка;
- форма презентации своих достижений.



# СОДЕРЖАНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ НАКОПИТЕЛЬНОЙ РАБОЧЕЙ ПАПКИ (портфель ученика)

**1. Титульный лист  
(обложка).**

**2. Содержание:**

**I раздел  
«Мой  
портрет»**

**II раздел  
«Портфолио  
документов»  
(официальны  
е  
документы)**

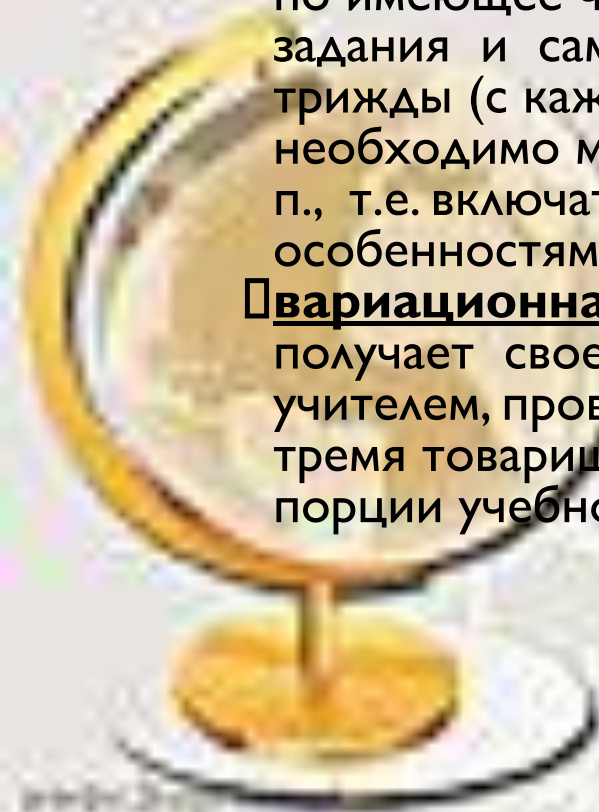
**III раздел  
«Портфолио  
работ»  
(творческие  
работы,  
направления  
активности)**

**Раздел IV.  
Отзывов о  
достижениях  
ученика  
(анализ  
ученика своей  
деятельности).**

# Технология коллективного взаимообучения

Парная работа используется в трех видах:

- **Статическая пара**, которая объединяет по желанию двух учеников, меняющихся ролями («учитель» - «ученик»); так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимного расположения;
- **Динамическая пара**, четверо учащихся готовят одно задание, но имеющее четыре части: после подготовки своей части задания и самоконтроля школьник обсуждает задание трижды (с каждым партнером), причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и т. п., т.е. включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарища;
- **Вариационная пара**, в которой каждый член группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.



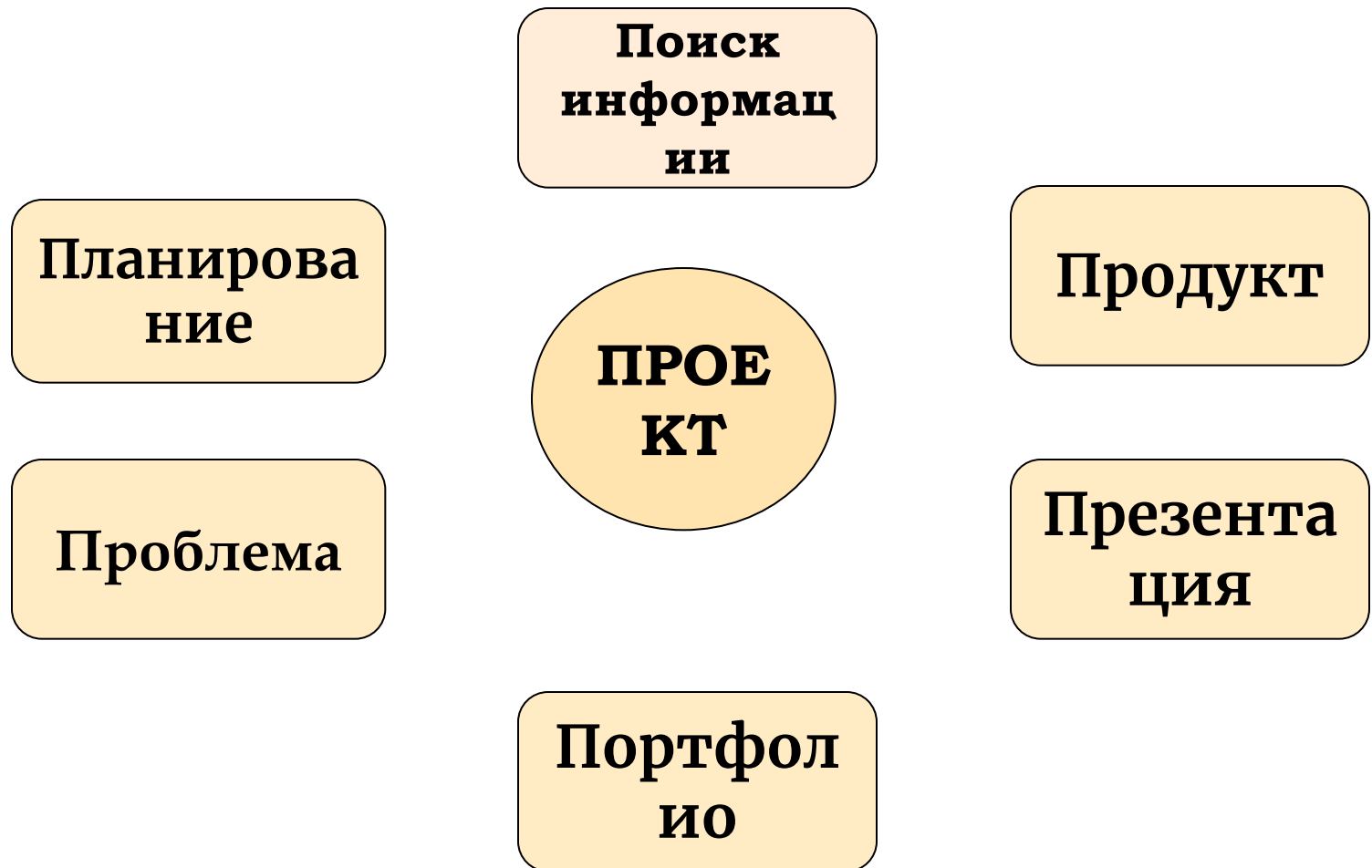
# Технология проектов

**Проект** – оригинальная практико-ориентированная работа интегративного, межпредметного и творческого содержания. В ней учащийся (учитель) решает конкретные учебные, культурные, социальные задачи исследовательского и прикладного характера, наполняя работу открывающимся ему новым образовательным (для учителя – педагогическим) содержанием и практическим смыслом.





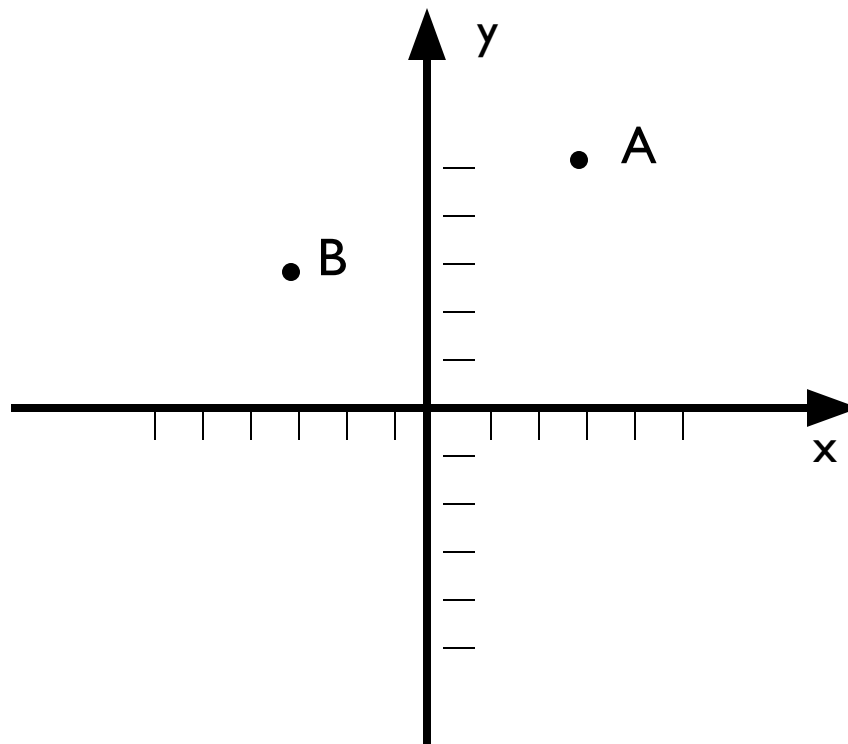
# Проект – это 6 «П»



# «Погружение в проект»

1. Ознакомление с теоретическим материалом.
2. Решение разнообразных задач.
3. Предлагается выполнить проект на тему «**Координатная плоскость**»

# Координатная плоскость



# Организационный момент

Ученики делятся на 3 группы:

- 1 группа: Разработка задач на тему *«Математический сад»*.
- 2 группа: Подготовка сообщения *«Координаты в различных профессиях»*.
- 3 группа: Путешествие в будущее *«Встреча с координатами»*.

# Сроки выполнения

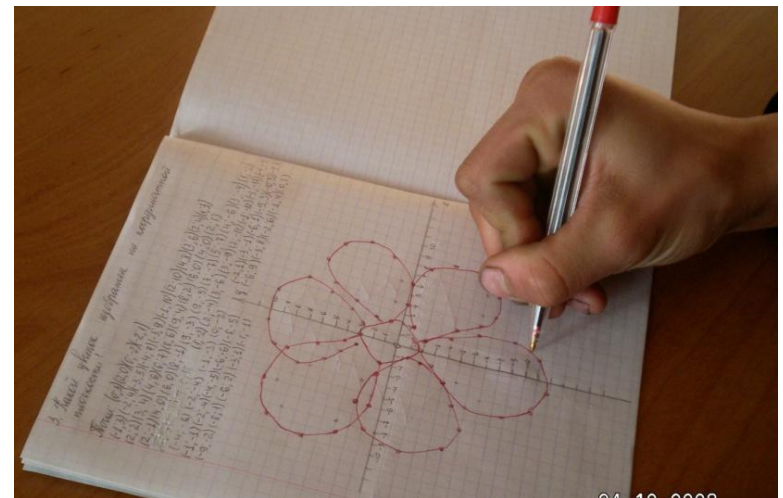
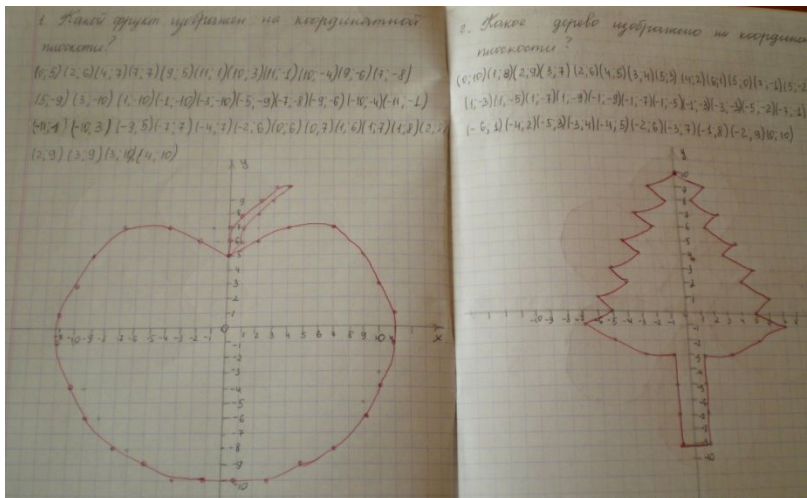
На выполнение проекта даётся 3- 5 дней.

## Критерии оценки проекта:

1. Полнота раскрытия темы.
2. Оригинальность решения проблемы.
3. Качество выполнения труда.
4. Убедительность презентации.

# Презентация работ

I группа разработала комплект задач на построение по заданным координатам различных растений, фруктов и овощей.



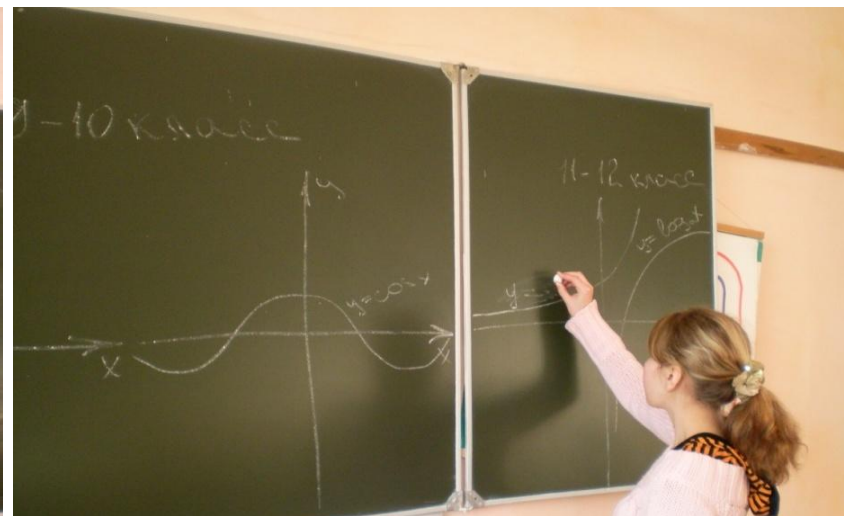
# Презентация работ

**2 группа** используя сеть Интернет, беседы с родителями, составила небольшой доклад и представила его перед классом.



# Презентация работ

**3 группа** подготовила чертежи и названия графиков, которые будут изучать в старших классах. Убедила учащихся класса в актуальности и важности этой темы.





# Технология построения интеллект-карт

- **Интеллект-карты** — это инструмент, позволяющий эффективно структурировать и обрабатывать информацию, мыслить, используя весь свой творческий и интеллектуальный потенциал.

# **Составление интеллект-карты по роману «Преступление и наказание»**

I. Выбираем тему, идею, предмет,  
объект, образ, то есть то, о чём будет  
интеллект- карта, например:

**«Преступление и наказание»**

## 2. Рисуем или пишем объёмный, цветной образ темы в середине листа бумаги



## 3. Ассоциируем

- Петербург, университет, учёба, квартира, коморка, плата, деньги, страх, хозяйка, мысль, убийство, улица, бред, болезнь,
- теория, следствие, ожидание, сестра, мама,
- встреча, ссора, Rogozin, Lujin, Sonya Marmeladova, старуха-процентщица, судья, Родион Раскольников, Свидригайлов, смерть
- покаяние, любовь, ссылка, одиночество,
- Евангелие, прозрение, мечта, наказание.

## 4. Наводим порядок в словах-ассоциациях- группируем по смыслу

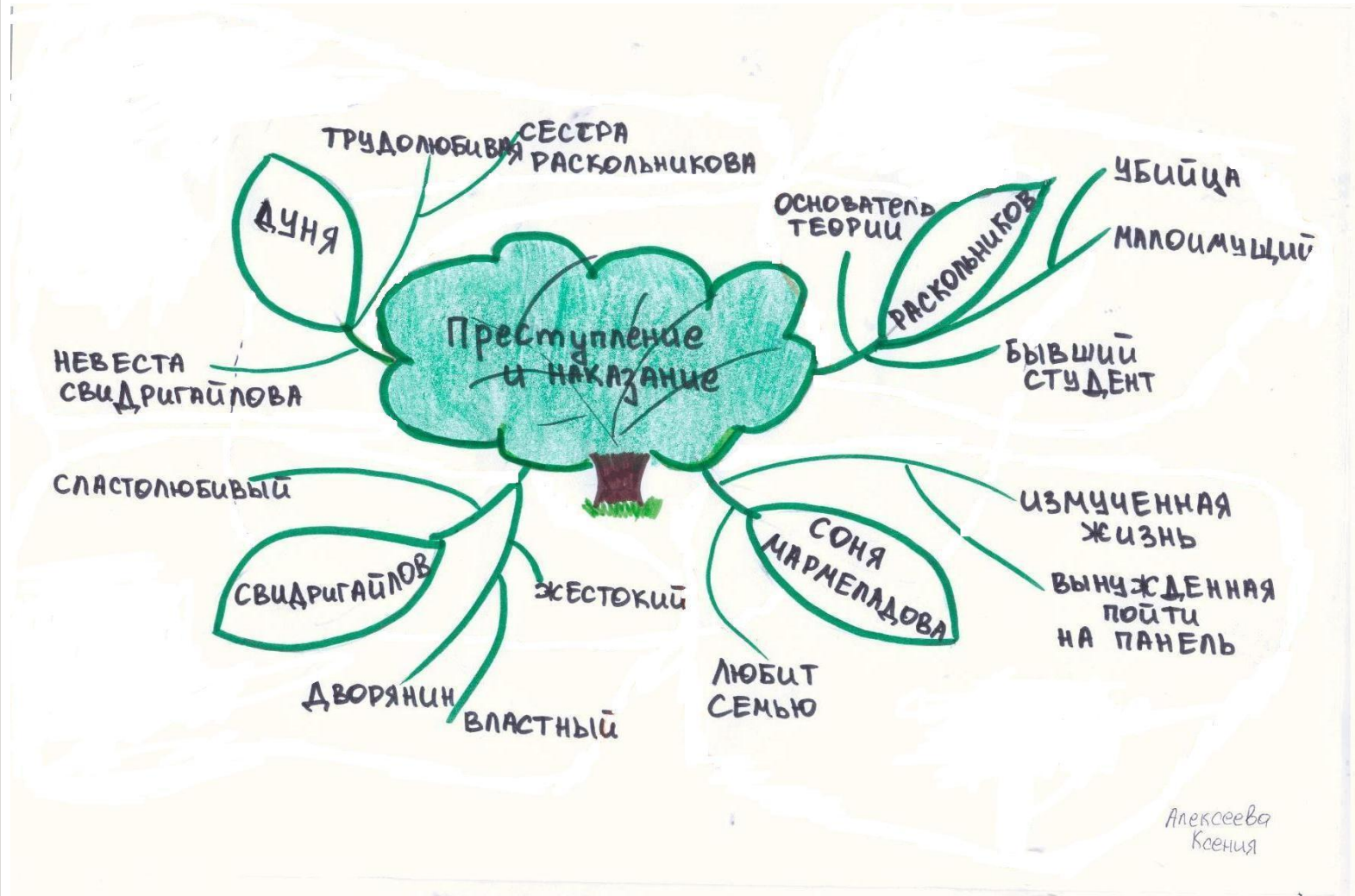
- Родион Раскольников, Петербург, учёба, университет, бедность, деньги, хозяйка,
- страх, теория, убийство, мысли, следствие,
- сестра, мама, Rogozin, Лужин, Соня, улица, Свидригайлов, смерть, похороны, разговор,
- покаяние, признание, суд, любовь, слёзы, ссылка, Евангелие, прозрение, наказание

6.К нарисованному образу предмета добавляем ветви – основу структуры. Количество ветвей равно количеству ключевых фраз и ключевых слов.

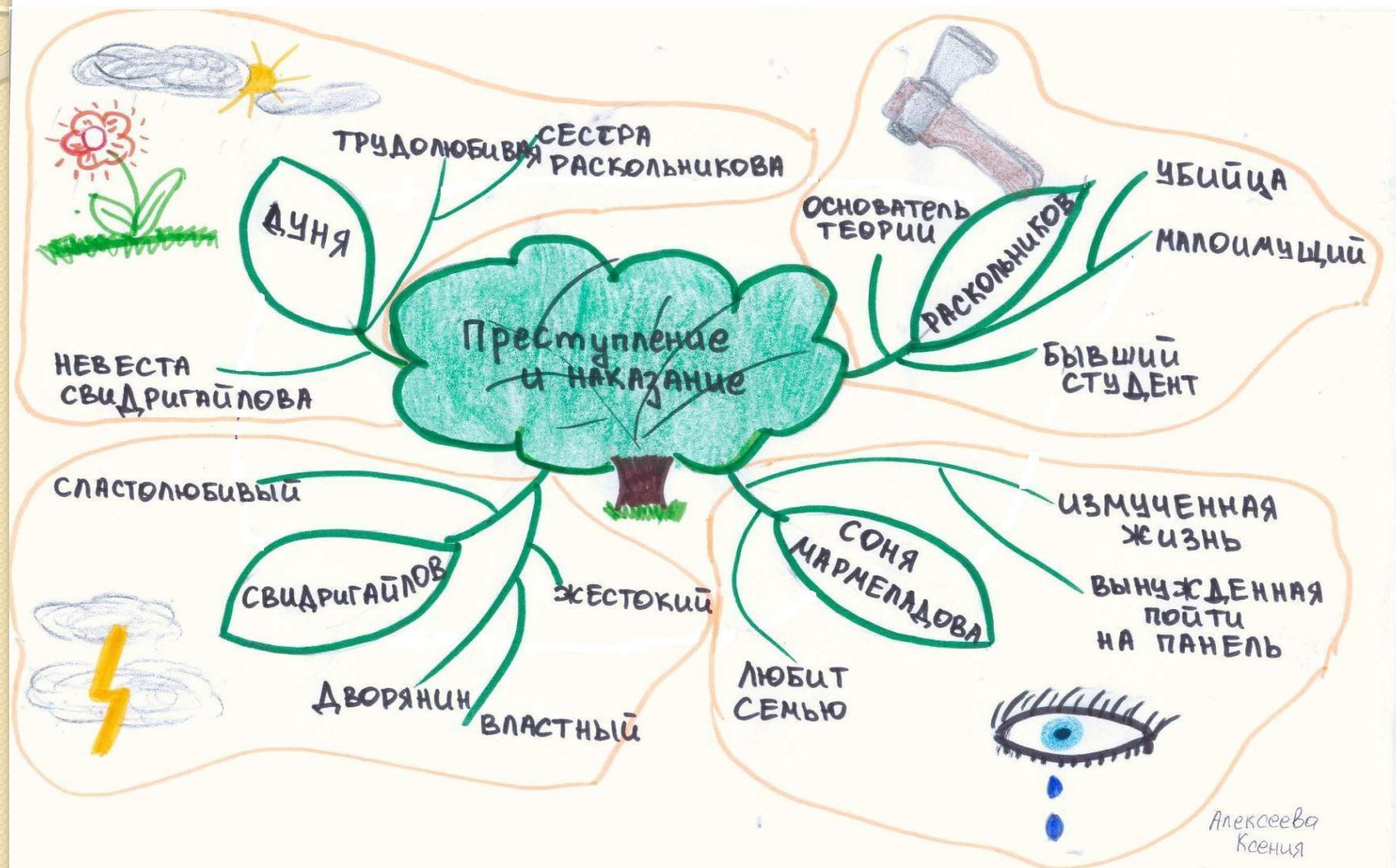


Алексеева  
Ксения

## 7. Заполняем структуру словами-ассоциациями, размещая их на ответвлениях соответствующих ключевых веток

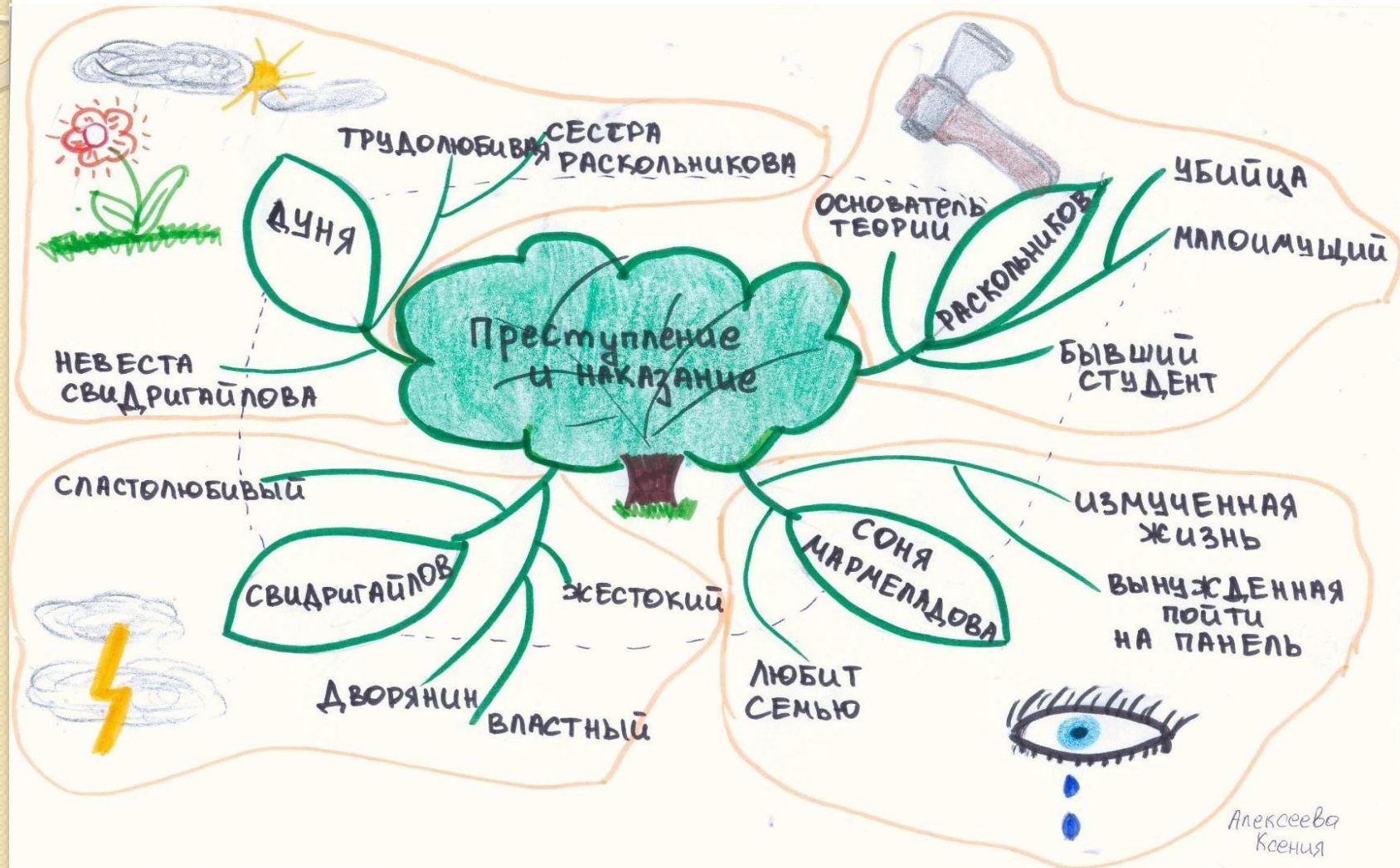


## 8. Оживляем карту рисунками, символами, смайликами, графикой, всем, что со словами ассоциируется





# 10. Устанавливаем объективные связи между блоками или их элементами



# ИКТ технология

## Виды ИКТ, используемые в процессе обучения

- презентации к урокам;
- логические игры;
- интерактивные тесты;
- электронные энциклопедии;
- физминутки;
- видеофильмы и видеоролики.

# Этапы подготовки урока с использованием ИКТ:

- I. Концептуальный;
- II. Технологический;
- III. Операциональный;
- IV. Педагогическая реализация.

## Технологии развития критического мышления

**Синквейн** является быстрым, эффективным инструментом для анализа, синтеза и обобщения понятия и информации. Он учит осмысленно использовать понятия и определять свое отношение к рассматриваемой проблеме, используя, всего пять строк.

# Пример написания синквейна

## Схема:

### синквейна:

*Существительное.*

*Прилагательное, прилагательное.*

*Глагол, глагол, глагол.*

*Предложение - отношение к теме.*

*Синоним к первой строке.*

## Пример

*Весна.*

*Свежая, солнечная.*

*Пробуждает, веселит, радует.*

*Я очень люблю весну.*

*Обновление.*