

ПОРТФОЛИО

*«Контекстно – ориентированные образовательные технологии в системе реализации основных принципов открытого образования»  
(ЭКС-48)*

*Итоговая работа слушателя  
курсов повышения квалификации  
кафедры ООТ МИОО  
ГБОУ СОШ № 662  
Северного административного  
округа г.Москвы  
Дедаевой Марины Ильиничны*

*Москва  
2011 год*

# ПОРТРЕТ



## «Коротко о себе»

1. Учитель математики, стаж- 30 лет.
2. Работая с детьми, помни, что сам был ребенком.
3. Познание нового для применения в дальнейшей работе- цель обучения на курсах.
4. Практическое воплощение существующих технологий – наиболее интересная часть обучения.
5. Предназначение данного портфолио- переосмыслить услышанное и увиденное на курсах, выбрать наиболее реальные для своей деятельности технологии.

# Глоссарий

Рефлексия-отражение, самоанализ, обобщение чувств, ощущений, возникших в процессе изучения. Не оценочные суждения (хорошо или плохо), а анализ собственной мысли, чувства, знания, мироощущения.

Качество образования- соотношение меры и результата, мера достижения цели.

Концепция- 1)определенный способ понимания трактовки каких либо явлений, основная точка зрения; ведущий замысел, конструктивный принцип различных видов деятельности; 2)исходный замысел, в котором концентрировано сформулированы смысл проекта, цель его реализации и предполагаемый результат.

Методика- раздел педагогики, исследующий закономерности обучения предмета на определенном уровне его развития в соответствии с целями обучения.

Контекст- 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.

# Глоссарий

Контекстное обучение- обучение, в котором динамически моделируется предметное и социальное содержание жизнедеятельности, тем самым обеспечиваются условия трансформации учебной деятельности в социально-практическую деятельность.

Обучение- 1) совокупность последовательных взаимосвязанных действий учителя и руководимых им учеников, направленных на усвоение им системы знаний, умений, навыков; 2) один из видов общественной деятельности в единстве всех ее компонентов, главными из которых являются тоже деятельности- преподавание и учение.

Преподавание- один из элементов процесса обучения, главным компонентом которого является деятельность учителя.

Учебная программа- конкретизация соответствующего образовательного стандарта с учетом необходимых требований к ее построению (выделение тем, разбиение структурных единиц на более мелкие, добавление новых структурных единиц, появление внутренних межпредметных связей и т. д.)

Способ- образ действий, прием осуществления чего- либо.

Синтез- воссоздание объекта из частей, выделенных с помощью анализа.

# Глоссарий

- \* Творчество- конструктивная деятельность по созданию нового.
- \* Технология- любое средство преобразования исходных материалов, будь то люди, информация или физические материалы для получения желаемых продукции и услуг.
- \* Усвоение- приобретение знаний , умений и навыков.
- \* Цель- идеальное, мысленное предвосхищение результата деятельности.
- \* Тьютор- от латинского tutor- « защитник, покровитель, страж; опекун, попечитель»- произошло от глагола tueor- « смотреть, надзирать». Его вариант с приставкой intueor - «всматриваться» дал в новейших языках слово интуиция.

# Рабочие материалы

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К РОЛЕВО-ИГРОВОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ



**Что такое проблема?** Проблема — это сложный вопрос, требующий решения или исследования. В технологии ролево-игрового проектирования важное место отводится формулированию значимой для проектной группы проблемы.

**Задание.** Внимательно изучите содержание таблицы № 1. Разделившись на группы, поработайте с таблицей № 2, сформулировав те проблемы, которые станут основой для ролево-игрового проекта.

*Проблема, которую будет решать группа, используя технологию ролево-игрового проектирования.*

Таблица № 1

### Проблемы и возможные подходы к их решению

Название проблемы	Образ проблемы	Определение проблемы	Пример
Проблемы, похожие на мозаику		Проблема, похожая на мозаику, состоит из нескольких отдельных частей. Проблема в целом решается, когда решается каждая ее часть	Проблема: <i>Новый год в джунглях!</i> Способы решения: 1. Нужно выбрать маршрут. 2. Нужно собраться в дорогу. 3. Нужно продумать программу праздника.
Проблемы, похожие на многослойное желе		Решение многослойных проблем состоит из последовательных действий. Такие проблемы решаются, если совершаются все действия и в правильном порядке	Проблема: <i>Как вырастить цветок?</i> Способы решения: 1. Узнать особенности ухода за данным растением. 2. Купить (или подобрать из имеющихся) горшок для цветка. 3. Подготовить грунт для посадки растения. 4. Приготовить для посадки семена (рассаду, клубни и т.д.) растения. 5. Приготовить удобрения.

Текст составлен по статье д. п. н. профессора М. А. Чашапова.

### Часть 2 А

**Основной смысл портфолио: показать все, на что ты способен**

В наиболее общем понимании учебное портфолио представляет собой форму и процесс организации (коллекция, отбор и анализ) образцов и продуктов учебно-познавательной деятельности обучающегося, предназначенных для последующего их анализа, всесторонней количественной и качественной оценки уровня обученности данного учащегося и дальнейшей коррекции процесса обучения.

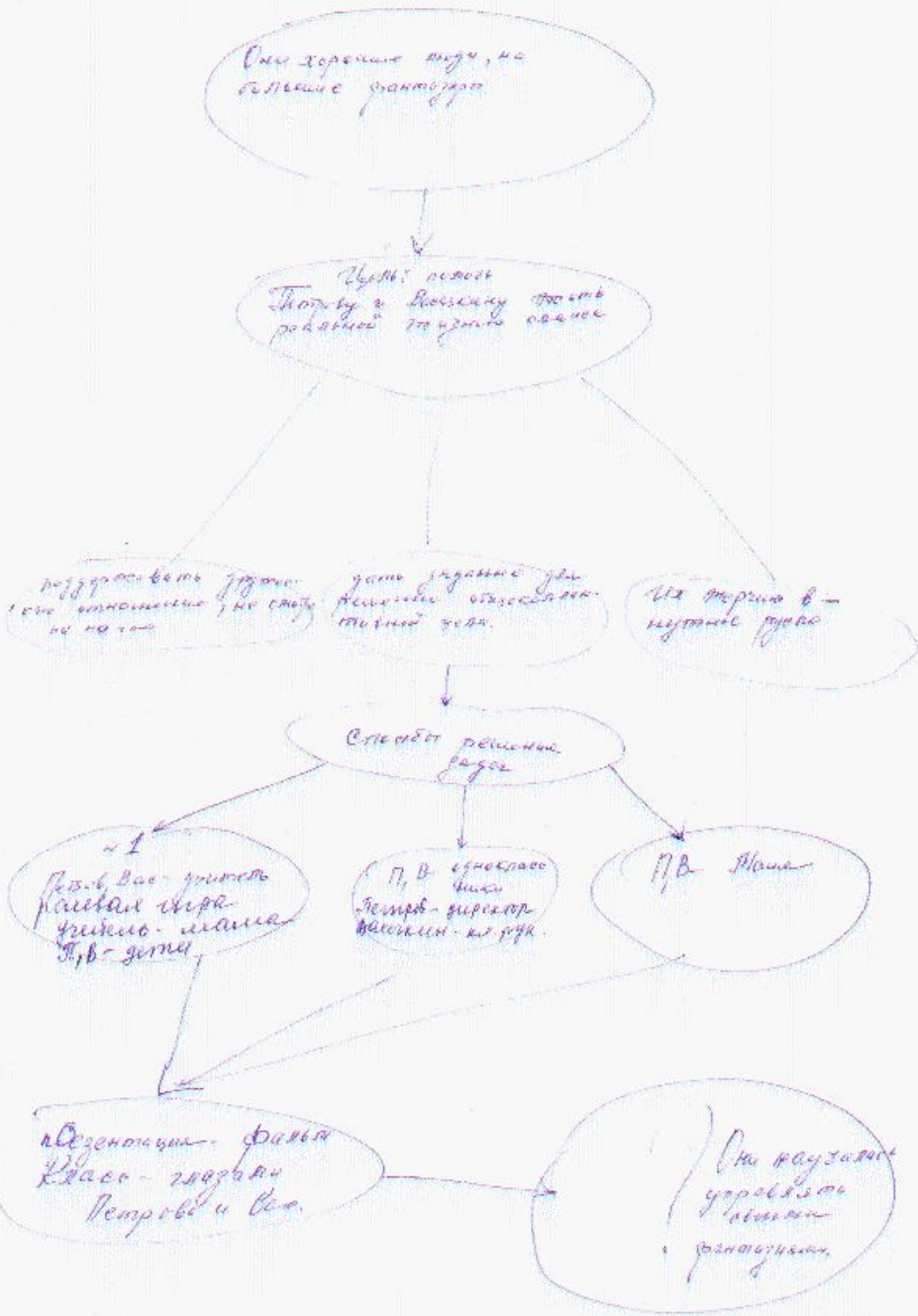
*Отдельные авторы характеризуют учебные портфолио, как:*

- коллекцию работ учащегося, всесторонне демонстрирующую не только его учебные результаты, но и усилия, приложенные к их достижению, а также очевидный прогресс в знаниях и умениях учащегося по сравнению с его предыдущими результатами;
  - выставку учебных достижений учащегося по данному предмету (или нескольким предметам) за данный период обучения (четверть, полугодие, год);
  - форму целенаправленной, систематической и непрерывной оценки и самооценки учебных результатов учащегося;
  - антологию работ учащегося, предполагающую его непосредственное участие в выборе работ, представляемых на оценку, а также их самоанализ и самооценку.
- Педагогическая философия портфолио состоит в смещении акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, к тому, что он знает и умеет по данной теме, данному предмету, в интеграции качественной оценки, и, наконец, в переносе педагогического ударения с оценки обучения на самооценку.

### Виды учебных портфолио

По содержанию выделяется несколько видов портфолио

- а) портфолио достижений: включает в себя результаты работы учащегося по конкретному блоку учебного материала, оформленные всеми возможными (известными, доступными) способами;
- б) рефлексивный портфолио: включает в себя материалы по оценке/самооценке достижения целей, особенностей хода и качества результатов своей учебной работы; по анализу особенностей работы с различными источниками информации; ощущений, размышлений, впечатлений и т.д. Содержание портфолио может быть связано с работой по конкретной проблеме;
- в) проблемно-ориентированный портфолио: включает все материалы, отражающие цели, процесс и результат решения какой-либо конкретной проблемы;
- г) портфолио для развития навыков высшего мышления: включает материалы, отражающие процесс обучения школьника работе на уровне анализа – синтеза – оценивания;
- д) тематический портфолио: включает материалы, отражающие работу в рамках той или иной темы или модуля.

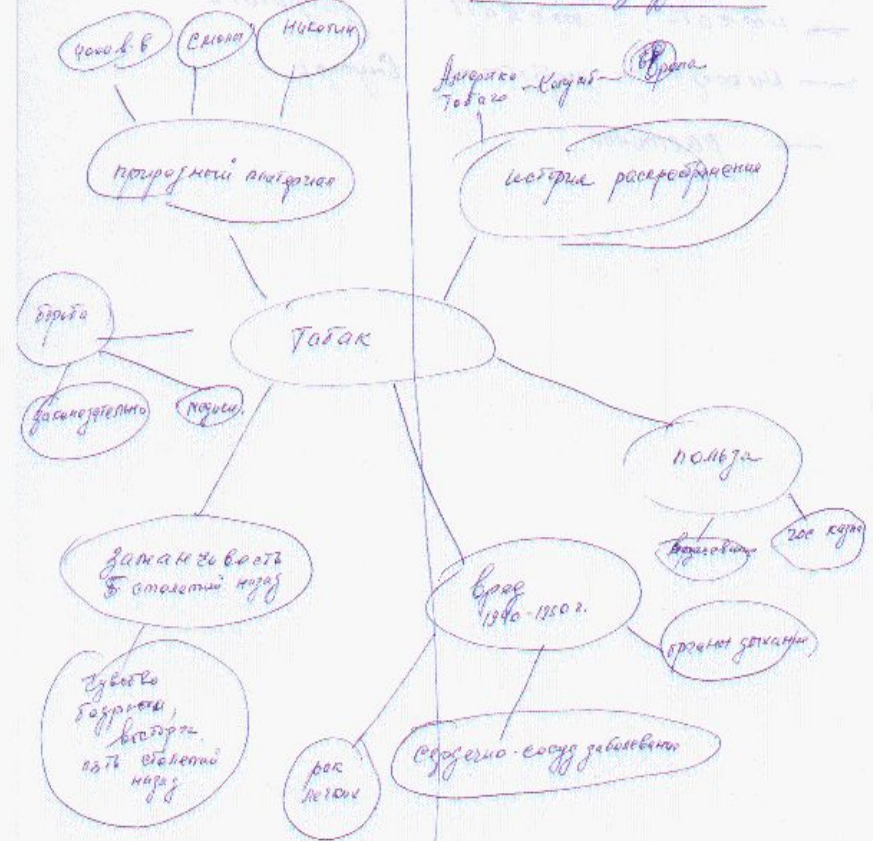


# Мир табака

14  
Что я знаю или думаю что знаю...?

Табак - растение, содержащее никотин. Сильные сосудосуживающие для сигар, сигарет. Вспомогательные вещества: ароматизаторы, красители, консерванты, стабилизаторы.

Что я хочу узнать?



Da

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К РОЛЕВО-ИГРОВОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ

*Методология тьюторского сопровождения*



**Что такое проблема?** Проблема — это сложный вопрос, требующий решения или исследования. В технологии ролево-игрового проектирования важное место отводится формулированию значимой для проектной группы проблемы.

**Задание.** Внимательно изучите содержание таблицы № 1. Разделившись на группы, поработайте с таблицей № 2, сформулировав те проблемы, которые станут основой для ролево-игрового проекта.

*Проблема, которую будет решать группа, используя технологию ролево-игрового проектирования.*

**Таблица № 1**

### Проблемы и возможные подходы к их решению

Название проблемы	Образ проблемы	Определение проблемы	Пример
Проблемы, похожие на мозаику		Проблема, похожая на мозаику, состоит из нескольких отдельных частей. Проблема в целом решается, когда решается каждая ее часть	Проблема: <i>Новый год в джунглях!</i>  Способы решения: 1. <i>Нужно выбрать маршрут.</i> 2. <i>Нужно собраться в дорогу.</i> 3. <i>Нужно продумать программу праздника.</i>
Проблемы, похожие на многослойное желе		Решение многослойных проблем состоит из последовательных действий. Такие проблемы решаются, если совершаются все действия и в правильном порядке	Проблема: <i>Как вырастить цветок?</i>  Способы решения: 1. <i>Узнать особенности ухода за данным растением.</i> 2. <i>Купить (или подобрать из имеющихся) горшок для цветов.</i> 3. <i>Подготовить грунт для посадки растения.</i> 4. <i>Приготовить для посадки семена (рассаду, клубни и т.д.) растения.</i> 5. <i>Приготовить удобрения.</i>

### **Задание №1**

Дайте определение понятию:

Тьютор — человек, который взаимодействует с группой людей и способствует позитивным и полезным изменениям в их жизни.

### **Задание 2.**

Заполните таблицу: « Отличие работы ТЮТОРА от работы Воспитателя, Психолога, Классного руководителя»

Должность	Цель работы	Методы и формы работы
Классный руководитель	<i>Воспитание коллектива</i>	<i>Классный час, беседы, игры</i>
Учитель	<i>Обучение, передача знаний</i>	<i>Урок</i>
Психолог	<i>решение психологических проблем</i>	<i>индивидуальные консультации, лекции</i>
Тьютор	<i>создание индивидуальной образовательной траектории</i>	<i>тьюторские технологии, беседы</i>

### **Задание 4.**

Этапы технологии тьюторского сопровождения

Этап	Содержание работы
1 <b>Диагностический</b>	Выявление познавательного интереса учащегося. Формулирование первичного интереса.
2 <b>Проектировочный</b>	Выбор образовательного модуля. Нахождение информации по теме.
3 <b>Реализационный</b>	Исследование Презентация. Доклад. Театрализованное действие.
4 <b>Аналитический</b>	Анализ эффективности и комфортности работы в связи с образовательным модулем. Рефлексия.



## Мир табака

Табак – это наиболее широко культивируемая в мире непродовольственная культура. ✓

Способы употребления табака разнообразны: сигареты, сигары, кальян, трубки, жевательный табак, ароматизированный табак. ✓

Забавный факт: родом с американского континента, он относится к тому же семейству, что и картошка и перец. Семена табака крайне малы. С чего же началась история табака?

Слово "табак", возможно, происходит от названия острова Тобако, откуда будто бы были завезены семена этого вида. ✦

Существует мнение, что в VI веке до нашей эры где-то в джунглях американского континента сформировался ветвистый кустик с продолговатыми листьями и мелкими цветочками, напоминавшими по форме цветки картофеля. Пять столетий спустя неизвестный американский абориген случайно наткнулся на этот кустик и по одному ему известной причине стал его жевать. Эффект получился ошеломляющим: у первого потребителя табака закружилась голова, чувство бодрости и восторга наполнило все его существо. Растение было незамедлительно преподнесено местным индейцам как исключительный дар богов, позволяющий навладеть двустороннее божественное обаяние.

С этого самого времени табак стал необходимой частью религиозных ритуалов у американских индейцев. При этом хитроумные племена не только приобщались его жевать, но и первыми придумали его подсушивать и курить, сворачивая листья трубочкой.

Так уж получилось, что первыми записными курильщиками стали служители культа. Столетия шли за столетиями, а американские аборигены продолжали использовать табак в повседневной жизни. Именно их привлекли опытные целебных свойств табака, например, как балезуляющего средства.

Следующий этап в истории табака начался в 1492 году, когда корабли великого мореплавателя Христофора Колумба пристали к побережью Америки. Удивленные путешественники не были предвзяты, когда они увидели сплошной дым плывущий. Историческая традиция очень быстро была подмочена моряками, и в обратный путь они захватили внушительный груз листьев табака. ✦ Так вредная привычка из Америки добралась до Европы, но о ее вреде пока еще никто не догадался. ✦

Табачные листья были представлены европейской общественности как чудодейственное лекарственное средство, успокаивающее, снимающее головную боль и усталость, способное от любых болезней! Других лекарств в то время было немного, и народ с радостью пробовался к целебному созданию из Нового Света. Табак стали попрежнему использовать в лекарственных целях, но уже в высокой цене позволить себе такую роскошь могли только очень богатые люди!

Последствие цены на табак означало, и новое увлечение вошло в моду. Изобретательные европейцы стали не только курить табак, но и жевать и жевать.

Первыми в борьбу с табаком вступили инквизиторы. Их возмутило довольно жестокое наказание плетью и выжидательным. За связь с «гангстерскими» курильщиками стали подвергаться гонениям. Однако, несмотря на преследование Инквизиции, испанцы и португальцы продолжали завозить листья и семена табака в Европу. Терять огромные доходы им совершенно не хотелось. Для поддержания спроса на табак европейцы раздвигали слухи о целебных свойствах чудо-растения: «целебное и профилактическое средство против расстройства желудка, астмы, змеиных укусов, детских заболеваний, головной боли, ревматизма и ожогов». Очень популярным было убеждение, что курение табака помогает против сифилиса.

Со временем на защиту табака встали врачи и политические деятели. Пьером Франсуа в Португалии Жан Нико, узнав о новом лекарстве, пробует лечить себя от мигрени припарками из табачных листьев. Головные боли исчезли, но настолько паразитом доса, что он решил вылезть за лечение за границей. Изыл и рыли под действием табачных препаратов измучившись. И из этот раз табак не победил.

Одновременно поверив в его целебную силу, в 1561 году Жан Нико передает табачные листья Екатерине Медичи как прекрасное средство от головной боли, так часто беспокоившей королеву. Члнство, и ей по лекарству помогло, потому что для ерши Медичи печалька оказывать желаемую

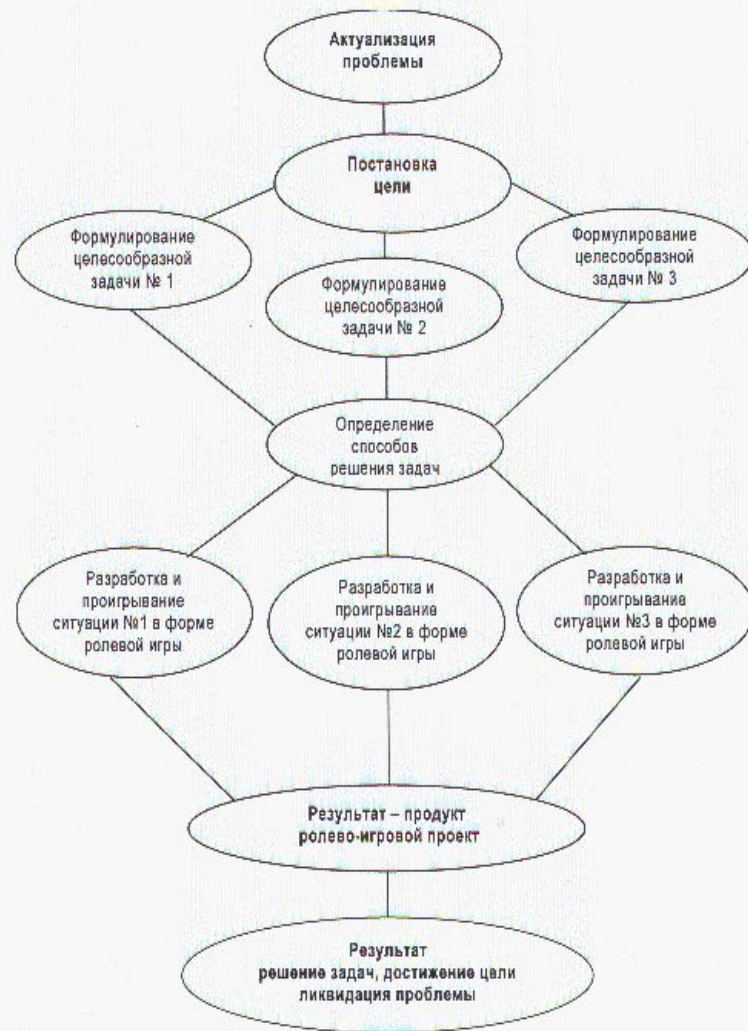
## Задание для работы в группе

Внимательно изучите схему «Ролево-игровой проект». На основании выявленной проблемы смоделируйте ролево-игровой проект и представьте его всем слушателям курсов. Для представления изобразите схему Вашего проекта на листе А3. Выберите в группе одного человека, который озвучит Ваш ролево-игровой проект.

### Внимание!

Для выполнения задания отводится 25 минут, для презентации результатов – 7 минут.

## Этапы ролево-игрового проекта



**Задание для группы № 2**

Обсудите в группе принципы контекстного образования и принципы открытого образования. Предположите и запишите в соответствующей графе, на сколько процентов из 100 возможных каждый из этих принципов реализуется в Вашей школе. Подготовьтесь привести пример того, как реализуется принцип, выделенный в таблице **жирным шрифтом**, на Ваших уроках. Выберите в группе одного человека, который представит Ваш пример для остальных слушателей курса.

На выполнение задания отводится 15 минут, на представление результатов работы – 5 минут.

Принципы контекстного образования (А.А. Вербицкий – руководитель научно-педагогической школы контекстного образования)	
1	психолого-педагогическое обеспечение личностного включения учащихся и воспитанников в образовательную деятельность; <b>35</b>
2	последовательное моделирование в образовательной деятельности целостного содержания, форм и условий социальной жизни; <b>80</b>
3	проблемность содержания обучения и процесса его развертывания в образовательной деятельности; <b>15</b>
4	адекватность форм организации учебной деятельности учащихся целям и содержанию образования; <b>50</b>
5	ведущая роль с-вместной деятельности, межличностного взаимодействия и диалогического общения субъектов образовательного процесса (учителей и учеников, учеников между собой); <b>70</b>
6	педагогически обоснованное сочетание новых и традиционных педагогических технологий; <b>45</b>
7	<b>принцип открытости</b> - использования педагогических технологий и методов, отвечающих целям, содержанию и конкретным условиям обучения, независимо от их принадлежности к той или иной теории или подходу; <b>35</b>
8	принцип единства обучения и воспитания личности учащегося. <b>100</b>

Принципы открытого образования	
1	принцип опережения предполагает выстраивание работы с учащимися с опорой на возрастную периодизацию; <b>40:60</b>
2	принцип предельной самостоятельности в обучении базируется на организации учителем самостоятельной деятельности учащегося по освоению предметного содержания и трансформации его в виде схем, таблиц, алгоритмов; <b>35</b>
3	принцип системности позволяет выстроить содержание образования как систему обзорных курсов, позволяющих сориентироваться в пространстве современного содержания образования; <b>40:15</b>
4	принцип консультативной поддержки обязывает учителя обеспечить поддержку обучающемуся в овладении средствами выбора, информационной грамотностью, средствами самоорганизации, рефлексии и самооценки; <b>40</b>
5	принцип непрерывности предполагает создание условий для ответственного подтверждения значимости образовательного выбора для дальнейшего профессионального развития и самообразования; <b>50</b>
6	Принцип свободного доступа к информационным ресурсам мира. <b>80</b>

Антипенцова Анна 7.9  
 Рушалева Анаст.  
 Ольховик На-др  
 Волгина Евгения



Синквейн

— табак.

— вредной душистой

— нюхать отвечать запретить

— никого не утешать внутри

— растение.

# РОЛЕВО-ИГРОВОЙ ПРОЕКТ

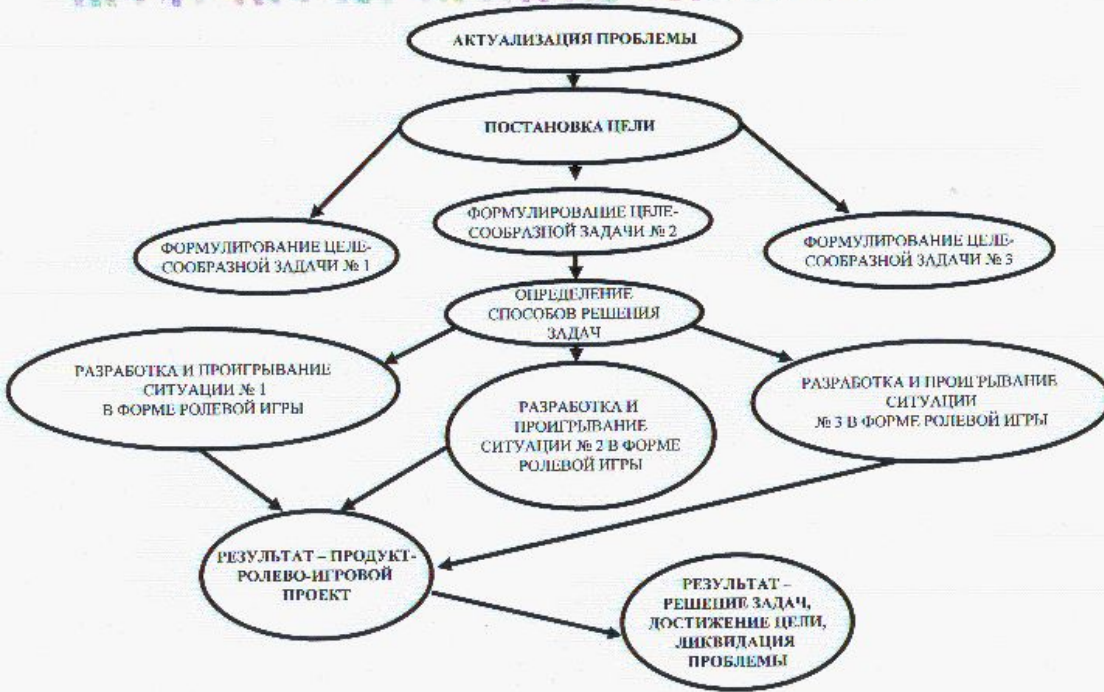


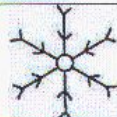



Таблица № 2

Название проблемы	Предложенный образ	Формулировка	Пример проблемы для ролевого проекта
Проблема, похожие на мозаику		Проблема, похожая на мозаику, состоит из нескольких отдельных частей. Проблема в целом решается, когда решается каждая ее часть.	
Проблема, похожие на многослойное желе		Решение многослойных проблем состоит из последовательных действий. Такие проблемы решаются, если совершаются все действия и в правильном порядке.	
Проблема, похожие на снежинку		Проблема, похожая на снежинку, имеет много вариантов решения. Необходимо исследовать все возможные варианты и выбрать наилучший.	
Проблема, похожие на олимпийские кольца		Такие проблемы возникают из-за того, что люди не помогают друг другу, работают только на свой результат. Каждый должен сам добиться успеха в своем деле и помочь это сделать всем остальным участникам.	
Проблема, похожие на притчу о слоне		Четверо слепых впервые в жизни встретились со слепком. Один из них дотронулся до хобота и сказал: «Слон похож на толстый канат». «Слон похож на столб», — сказал другой, ощутив ногу слона. Третий коснулся слоновьего живота и заявил: «Слон похож на огромную бочку». «Он похож на цинковку», — потрогав слона за ухо, возразил четвертый.	Противоречие: требования участников и организаторов в общепринятой форме не совпадают и не выполняются. Решение: ситуационная работа участников и модератор (Валентин Петров)

## ДИСТАНЦИОННЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ ПО ТЕМЕ «ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ»

Задание 1. Известно, что метод проектов был задуман как альтернатива классно-урочной системе. Почему же современная педагогика вновь обращается к этой технологии? Ответ аргументируйте.

Перед современной школой поставлена задача раскрыть способности каждого ученика, с целью более ранней и успешной его социализацией, воспитать личность, готовую к жизни в высоко технологичном обществе, конкурентном мире. При этом процесс образования направлен на постоянный личностный рост, а конечным его итогом должно стать умение выпускника самостоятельно ставить и достигать серьезные цели, уметь реагировать на разные жизненные ситуации. Проектная технология позволяет решать эти задачи наиболее успешно, так как в ней изначально заложена реализация и развитие инициативности, творчества, коммуникативности, высокой организованности.

**Задание 2.** Прочитайте статью о технологии проектного обучения. Ответьте на вопросы: какие характеристики этой технологии являются наиболее существенными? Что позволяет технологии адаптироваться (и небезуспешно) к классно-урочной системе?

Участники проекта подхватывают проектную инициативу от кого-либо из жизни, договариваются друг с другом о форме обучения, развивают проектную дисциплину, доводят ее до сведения всех, организуют себя для работы, информируют друг друга о ходе работ, вступают в дискуссию, что, на наш взгляд, является наиболее существенными характеристиками проектной технологии. Технология проектного обучения ставит своей целью создание условий, при которых учащиеся самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников ( в классно- урочной системе таковыми являются учитель и учебник). И в проектной технологии , и в классно-урочной системе учащиеся применяют приобретенные знания для решения познавательных и практических задач. Классно-урочная система и проектная технология развивают исследовательские умения, развивают системное мышление.

Задание 3. Изучив познавательные интересы своих учащихся, разработайте 1-2 проекта, сделав их индивидуальными, парными, групповыми.

Методический паспорт учебного проекта.

1.Название проекта « Книга памяти»

2.ФИО: Дедаева М. И., Короткова Н. А., Пыхова Т. Е.

3.ГОУ СОШ № 662 САО г. Москвы.

4.Год разработки учебного проекта- 2011.

5.Проводится 1 раз в одном классе.

6.Проблемная ситуация.

О Великой отечественной войне написано много книг, рассказывающих о наиболее исторически важных событиях. Но до сих пор остаются мало изученными многие ее страницы.

7. Проблема проекта.

Возникновение сложностей с отысканием достоверной информации о малоизученных событиях и участниках Великой отечественной войны.

8.Цель проекта: выявить информацию о малоизученных событиях и участниках ВОВ

## 9. Задачи:

- определить объект поиска;
- определить круг лиц, способных предоставить информацию;
- сбор и обобщение информации;
- создание книги памяти.

## 10. Форма организации детей:

- индивидуальная;
- групповая.

## 11. Ведущая деятельность:

- поисковая;
- творческая.

## 12. Сфера применения результатов:

- социологическая;
- краеведческая.

## 13. Используемые технологии: интервьюирование, информационные технологии, мультимедиа, репортаж.

## 14. форма продуктов проектной деятельности:

- книга;
- стендовый доклад.

5. Способ объединения результатов на презентации: мероприятие, круглый.
16. Виды презентации: издательский
17. Класс-7.
18. Количество участников-25.
- !9. Предметная область- история, литература, география.
20. Одноклассный.
21. Явный.
22. Темы учебно-тематического плана: ВОВ в истории и литературе, география  
Подмосковья.
23. Время работы: средней продолжительности.
24. Цели обучения, развития, воспитания:
  - изучение истории ВОВ;
  - развитие поисковых, исследовательских, коммуникативных навыков;
  - воспитание патриотизма.
25. Режим работы:
  - внеурочный;
  - внешкольный.
26. Техническое оснащение: фотокамера, диктофон, мультимедиа.
27. Информационное оснащение: список литературы...
28. Кадровое оснащение: библиотекарь.
29. Комментарий.



# Мои достижения

- \* Урок математики в 5 «Д» классе 13.12.10.
- \* Учитель Дедаева М. И.
- \* Тема «Формулы площади и периметра прямоугольника и квадрата»
- \* Цель : систематизация знаний по теме.
- \* Учебник «Математика» 5 кл. под. Ред. Н.Я. Виленкин и др.
- \* Задачи : 1) повторить формулы площади и периметра прямоугольника и квадрата;
- \* 2) рассмотреть задачи практического применения формул ;
- \* 3) повторить сопутствующие темы ( действия с натуральными числами , перевод единиц
- \* длины , деление с остатком );
- \* 4) развивать коммуникативные способности учащихся ; контроль и самоконтроль.
- \* Методы и формы контекстного обучения , используемые на уроке : частично-поисковый , бригадный, действие по инструкции , деловая игра.



Слова учителя: крупная строительная фирма проводит конкурс на лучшую группу сметчиков.

Конкурс проходит в 2 этапа. Группа набравшая наибольшее количество баллов, выигрывает конкурс План урока.

Класс поделен на группы по 4 человека. В каждой группе выбран руководитель. Для общения

с учителем и подведения итогов служат 2 карточки : желтая-вопрос , зеленая-готовность к ответу.

Правила: 1) группа готова к ответу только тогда , когда все ее члены выполнили задание;

2) задать вопрос учителю можно только тогда. когда никто из членов группы не может на него ответить;

3) каждый правильный ответ оценивается 1 баллом.  
( получает «5»).

1 этап : разминка. Учащиеся выполняют п\у задания из учебника №№ 724 , 729 , 730.

Подведение итогов. Разбор ошибок.

2 этап: решение практической задачи.

Задача: рассчитать количество материалов и затраты на них для ремонта комнаты данных размеров с учетом предложенных цен.

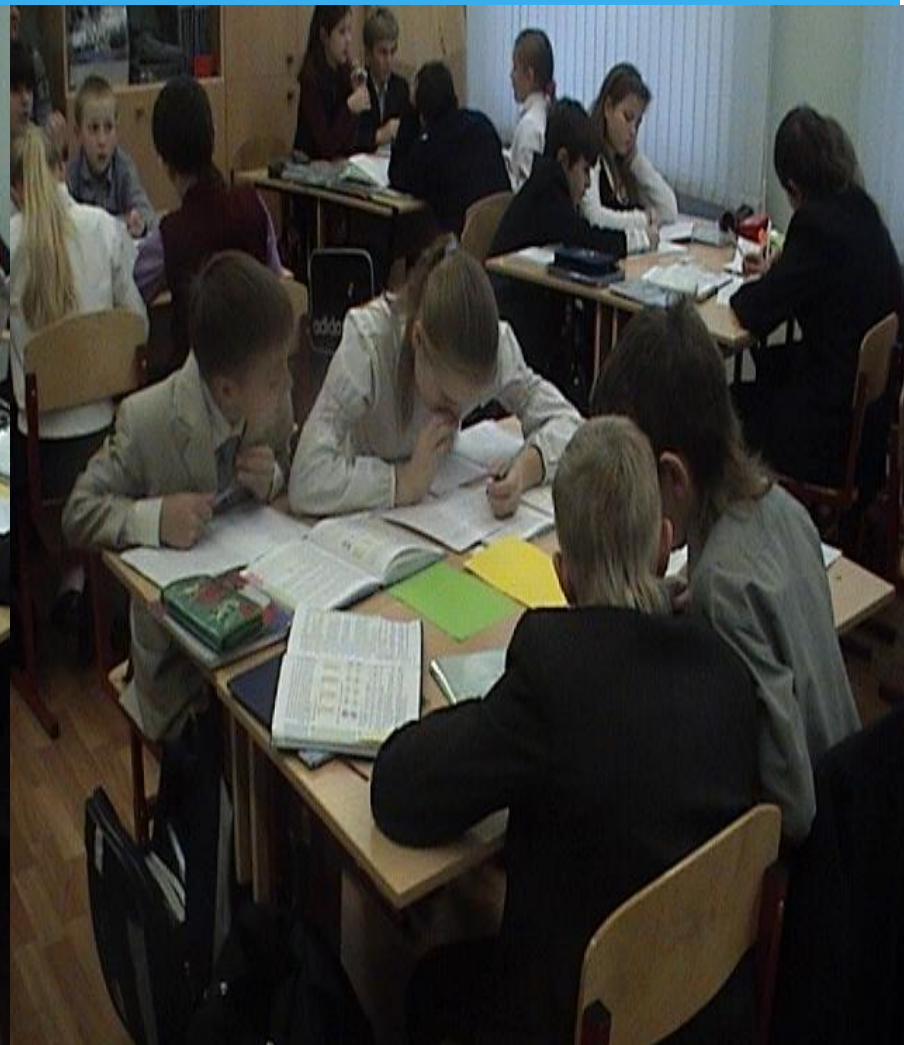
На столе у каждой группы текст задания , инструкция для его выполнения , итоговая таблица.

Расчеты учащиеся могут производить в рабочих тетрадях.

Инструкция.

- 1) Определите возможную длину и ширину комнаты площадью 36 кв. м.
- 2) Рассчитайте в каждом случае периметр комнаты.
- 3) Запишите оптимальные размеры ( когда периметр наименьший ).
- 4) Рассчитайте стоимость плинтуса для этой комнаты , если его цена 120 рублей за 1 кв. м.
- 5) Сколько квадратных плиток со стороной 30 см потребуется, чтобы покрыть весь пол?
- 6) Рассчитайте стоимость плиток по цене 120 рублей за штуку.
- 7) Найдите площадь каждой стены в комнате , если высота потолка 3 м.
- 8) Сколько краски потребуется для покраски всех стен , если на 1 кв. м расходуется 200 г краски?
- 9) Сколько ведер такой краски надо купить , если 1 ведро вмещает 5 кг краски?
- 10) Какова стоимость всей краски , если 1 ведро стоит 4000 рублей?

# Фотозарисовки



# Фотозарисовки



# Рефлексия

Обучение на курсах «Контекстно- ориентированные образовательные технологии» завершено. Что нового я узнала? С чем согласна? Что наиболее приемлемо для меня и моего предмета? Какая из технологий является, на мой взгляд, наиболее эффективной ?

Размышляя над этими вопросами, я прихожу к выводу, что многое из предложенного применялось мной на уроках и во внеклассной работе раньше . Любое новое дело обогащает, а обмен мнениями с коллегами развивает творческую мысль, заставляет задуматься и увидеть суть и изюминку той или иной технологии. В процессе обучения мои знания по этой тематике пришли в систему, возникло желание подробно познакомиться с отдельными технологиями и применять их в своей работе. Это: развитие критического мышления через чтение и письмо (РКМЧП), технология целеполагания и творческие мастерские. Наиболее интересным было занятие по технологии РКМЧП и моделирование урока в этой технологии «Мир табака».

Хочется объять многое, но не хватает времени. Курсы помогли решить эту проблему. Спасибо всем организаторам.