

# Заманча белем бирү технологияләре



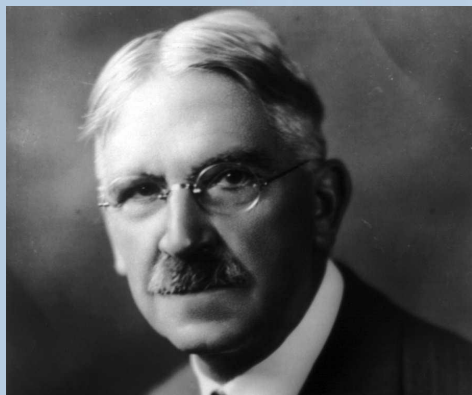
# Заманча информатив коммуникатив технологиялар (ИКТ)

- **техник жайланмалар:** компьютер, проектор, принтер, сканер, интерактив такта, мультимедия чаралары һ.б.
- **челтэрлэр:** локаль һәм глобаль;
- **практик юнәлештәге программалар:** системалы программалар, гамәли программалар (презентация һәм өйрәтү программалар, электрон таблицалар һ.б.)

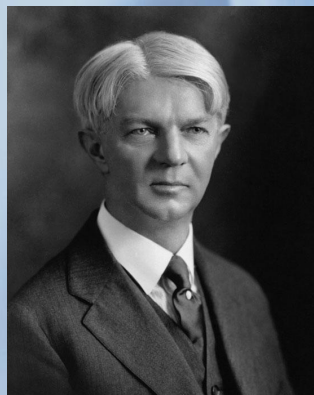
Компьютер технологияләре  
Интернет  
Мультимедия  
Коммуникатив метод  
Проектлар методы  
Дифференциацияле укыту  
Уен технологияләре  
Проблемалы укыту технологиясе  
Аралашуга өйрәтү технологиясе  
Тел портфеле (портфолиосы)  
Интенсив белем бирү технологиясе  
Үстерелешле белем бирү технологиясе  
Концентрик белем бирү технологиясе  
Алга китеп уку технологиясе  
Хезмәттәшлек технологиясе (педагогикасы)  
Ижади үсеш технологиясе  
Сингапур проекты (технологиясе)  
“Ана теле” онлайн- мәктәбе  
Сәламәтлек саклау технологиясе



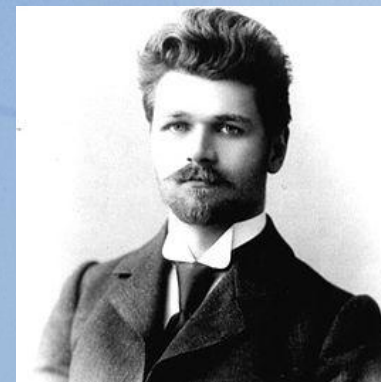
# Проект технологиясең авторлары



Джон Дьюи  
(1859-1952)



Килпатрик Уильям Херд  
(1871-1965)



Станислав Теофилович  
Шацкий (1878—1934)

Проектлар методы XX гасыр башында ук АКШ та барлыкка килә. Аның авторлары - фәлсәфәче һәм педагог америкалы Джон Дьюи һәм аның укучысы У.Х.Килпатрик.

Россиягә әлеге проект рус педагогы С.Т. Шацкий тарафыннан кертелә.

# Уку һәм сыйныфтан тыш эшчәнлекне активлаштыру формасы буларак проектлар методы

“Проект” – “**алга юнәлтелгән караш**” дигәнне аңлата.

Проблемалы ситуация булдыру - аның нигезе. Проектлар методы – ижатны, танып белү эшчәнлеген һәм мөстәкыйльлекне үстерү ысулы.

## **Проектлар методының максатлары:**

- укучыларның танып белү активлыгын, белемгә омтылышын үстерә;
- дәрестә алган белемнәрен гамәлдә куллану мөмкинлеге тудыра, бәйләнешле сөйләмен камилләштерә, иптәшенә үз фикерен житкерергә һәм әңгәмәдәшен тыңларга өйрәтә;
- алган белемнәрен файдаланып, мөстәкыйль эшләргә өйрәтә;
- белем һәм культура дәрәжәсенә үсешен күрсәтә.

Бу методика шәхескә юнәлтелгән. Проект эше нинди дә булса бер нәтижәгә ирешүне күздә тотып башкарыла.

## Проект эшен башкарууның этаплары:

- укытучы тәкъдим иткән теманың максатын, бурычларын билгеләү,
- планлаштыру (проблеманы анализлау, чыганаclar эзләү),
- рольләрне бүлешү,
- карар кабул итү (мәгълүмат жыю, теманы чишү юллары турында фикер алышу, уңышлы варианты сайлау, планга төгәллек кертү),
- эшчәнлек (проектта куелган бурычларны хәл итү),
- нәтижә ясау (чыгышка әзерләнү һәм чыгыш ясау, ирешелгән нәтижәләрне аңлату),
- бәяләү.

## Түбәндәге проектларны кулланырга мөмкин:

- *тикшеренү* (хезмәтнең актуальлеген нигезләү, тикшеренүнең максатын, бурычларын билгеләү, чиәү юлларын ачыклау, кулланылган чыганақларны күрсәтү);
- *ижади* (бәйрәм өчен сценарий төзү, сочинение планын төзү, газетага мәкаләләр язу һ.б.);
- *гамәли юнәлешле* (һәр укучының яки төркемнең бөтен эшчәнлеген яхшы нәтижәләргә ирешү максатыннан чыгып планлаштыру);
- *рольле* (проектның эчтәлегеннән чыгып, укучыларның рольләргә бүленүе, аларга нәрсәдер әйтү яки нәрсә турында булса сорау теләген булдыру);
- *предметара* (төрле фәннәр нигезендә) һ.б.

**Виды презентаций проектов**

Демонстрация видео фильмов

Диалог историч. и литературных героев

Деловая игра

Игра с залом

Инсценировка события

Иллюстрация фактов, событий

Научная конференция

Научный доклад

Экскурсия

Пресс-конференция

Телепередача

Спектакль

Путешествие

Реклама

Ролевая игра





## Күләме ягыннан:

- мегапроект,
  - кечкенә проектлар,
  - бик кечкенә проектлар

## Тормышка ашыру вакыты буенча:

- кыска вакытлы (3-6 дәрәс аралыгында),
- уртача вакытлы (1-2 ай),
- озак вакытлы (бер ел яки күбрәк)

## Катнашучылар саныннан чыгып:

- шәхсән, парлап эшләү, төркемдә эшләү.