

# Современные педтехнологии на уроках химии и биологии как эффективное средство подготовки старшеклассников к итоговой аттестации

Шейкина Марина Анатольевна

учитель биологии и химии

МКОУ «СОШ №9»

г. Благодарный

# Классификация образовательных технологий

- \* 1. Структурно-логические технологии.
- \* 2. Информационно-коммуникационные технологии.
- \* 3. Тренинговые технологии.
- \* 4. Проектные технологии.
- \* 5. Игровые технологии.
- \* 6. Игровые технологии.

# 1. Структурно-логические технологии.

## Системный подход



## **2. Информационно-коммуникационные технологии.**

- \* использовать компьютерные обучающие и контролирующие программы**
- \* составлять самостоятельно тестовые задания**
- \* создавать мультимедийные презентации**
- \* применять ресурсы сети Интернет**

# Компьютерные технологии на уроке:

- \* экономят время;
- \* дают возможность многосторонней и комплексной проверки знаний и умений;
- \* повышают мотивацию;
- \* усиливают интерес;
- \* позволяют выбрать темп урока;
- \* наглядно-красочно представляют материал.

# Применение компьютерных продуктов позволяет решить следующие дидактические задачи:

- \* **усвоить базовые и углубленные знания по предмету**
- \* **систематизировать усвоенные знания**
- \* **психологически настроить учащихся на атмосферу экзамена**
- \* **натренировать отвечать на наиболее каверзные вопросы**
- \* **подготовить учащегося к экзамену в кратчайшие сроки, попутно сформировав у него массу полезных общеучебных навыков.**

# Использование компьютерных технологий в обучении обеспечивает:

- \* интенсификацию всех уровней учебно-воспитательного процесса
- \* многоаспектное развитие школьника
- \* подготовку выпускников школы к жизни в условиях информационного общества
- \* реализацию социального заказа, обусловленного процессами глобальной информатизации является центральной в учебном процессе

- \* работа с ЦОР и ЭОР;
- \* лекции с мультимедийным сопровождением;
- \* создание учениками мультимедийных презентаций по темам и разделам учебных курсов;
- \* организация исследования на уроках и внеурочной деятельности, проведение экспериментов, демонстрация отчетов учащихся об исследовании;
- \* поиск информации, написание рецензий на найденный в сети источник, создание аннотированных списков ресурсов Интернет по заданной теме;
- \* тренинги навыков с использованием компьютеров;
- \* контроль обученности средствами интерактивного тестирования.
- \*

### 3. Тренинговые технологии.

- \* Тренинговые технологии в отличие от привычного повторения подразумевают **целенаправленные, систематические действия по отработке одного или нескольких видов учебной деятельности**

## 4. Проектные технологии.

- \* Всероссийская олимпиада школьников по экологии (все туры),
- \* интернетпроекты «Эйдос» и др.,
- \* краевая экологическая конференция школьников.

## 5. Игровые технологии.

- \* дидактическая цель трансформируется в игровую задачу;
- \* закрепление полученных знаний и навыков в непринужденной творческой обстановке.

## 6. Диалоговые технологии.

- \* Диалоговые технологии связаны с созданием **современной коммуникативной среды;**
- \* создают условия для **существенного роста мотивации к изучению учебных предметов у школьников;**
- \* обеспечивают **возможность дистанционного образования ,**

# Мультимедийные презентации

- \* • быстро и доходчиво изображает вещи, которые невозможно передать словами;
- вызывает интерес и делает разнообразным процесс передачи информации;
- усиливает воздействие выступления.

# Применение средств мультимедиа в обучении позволяет:

- решить задачи гуманизации образования;
- повысить эффективность учебного процесса;
- развить личностные качества обучаемых (обученность, обучаемость, способность к самообразованию, самовоспитанию, самообучению, саморазвитию, творческие способности, умение применять полученные знания на практике, познавательный интерес, отношение к труду);
- развить коммуникативные и социальные способности обучаемых;
- существенно расширить возможности индивидуализации и дифференциации открытого и дистанционного обучения за счет предоставления каждому обучаемому персонального педагога, роль которого выполняет компьютер;
- определить обучаемого в качестве активного субъекта познания, признать его самоценность;
- учесть субъективный опыт обучаемого, его индивидуальные особенности;
- осуществить самостоятельную учебную деятельность, в ходе которой обучаемый самообучается и саморазвивается;
- привить обучаемому навыки работы с современными технологиями, что способствует его адаптации к быстро изменяющимся социальным условиям для успешной реализации своих профессиональных задач.

<b>Оценка</b>	<b>Экспериментальная группа</b>	<b>Контрольная группа</b>
---------------	---------------------------------	---------------------------

«отл»	6 чел – 20,7%	4 чел – 14,8 %
-------	---------------	----------------

«хор»	10 чел – 41,6%	8 чел – 29,6%
-------	----------------	---------------

«удовл»	8 чел – 33%	15 чел – 55,6%
---------	-------------	----------------

«неудовл»	-	-
-----------	---	---