

**Технологии**

**развивающего**

**обучения**

# Наиболее Актуальные технологии

1. Информационно – коммуникационная технология
2. Технология развития критического мышления
3. Проектная технология
4. Здоровьесберегающие технологии
5. Технология проблемного обучения
6. Игровые технологии
7. Технология мастерских
8. Групповые технологии
9. Традиционные технологии (классно-урочная система)

# Информационно – коммуникационная технология

- использование информационно – коммуникационных технологий в учебном процессе;
- формирование у учащихся устойчивого интереса и стремления к самообразованию;
- формирование и развитие коммуникативной компетенции;
- направление усилия на создание условий для формирования положительной мотивации к учению.

# Технология критического мышления

**1. Стадия вызова**

**2. Стадии осмысления** (или реализации  
смысла)

---

**3. Стадия размышления** (рефлексии)

# Основные приёмы развития критического мышления

1. Интеллектуальная разминка
2. Эссе
3. Приём «Корзина идей»
4. Метод контрольных вопросов
5. Приём «Знаю../Хочу узнать../Узнал...»
6. Да - нет


## 1. по характеру педагогического процесса:

- обучающие
- тренинговые
- контролирующие
- обобщающие
- познавательные
- творческие
- развивающие

## 2. По игровой технологии:

- предметные
  - сюжетные
  - ролевые
  - деловые
  - имитационные
  - драматизация
-

# Обучение в игре позволяет научить:

- а) распознавать,
- б) сравнивать,
- в) характеризовать,  

---
- г) раскрывать понятия ,
- д) обосновывать,
- е) применять



**В результате применения методов игрового обучения достигаются следующие цели:**

- **стимулируется познавательная деятельность**
- **активизируется мыслительная деятельность**
- **самопроизвольно запоминаются сведения**
- **формируется ассоциативное запоминание**
- **усиливается мотивация к изучению предмета**

# Технология творческих мастерских

- 1) альтернатива классно-урочной организации учебного процесса;
  - 2) может быть использована не только в случае изучения нового материала , но и при повторении и закреплении ранее изученного;
- 
- 3) учитель – мастер вводит своих учеников в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы;
  - 4) ученик - творец ( знания не даются, а выстраиваются самим учеником в паре или группе)

# Проектная технология

- *Практическое применение элементов проектной технологии.*
- 1. характеризуется высокой коммуникативностью;
- 2. предполагает выражение учащимся своего собственного мнения, чувств, активное включение в реальную деятельность;
- 3. особая форма организации коммуникативно-познавательной деятельности школьников на уроке;
- 4. основана на циклической организации учебного процесса.

# Здоровьесберегающие технологии

- соблюдение санитарно-гигиенических требований (свежий воздух, оптимальный тепловой режим, хорошая освещенность, чистота), правил техники безопасности;
- рациональная плотность урока должно составлять не менее 60% и не более 75-80%;
- четкая организация учебного труда;
- строгая дозировка учебной нагрузки;
- смена видов деятельности;
- построение урока с учетом работоспособности учащихся;
- индивидуальный подход к учащимся с учетом личностных возможностей;
- формирование внешней и внутренней мотивации деятельности учащихся;
- проведение физкультминуток и динамических пауз на уроках.

# Традиционная технология

## **Отличительными признаками традиционной классно-урочной технологии являются:**

- 1) учащиеся приблизительно одного возраста и уровня подготовки составляют группу, которая сохраняет в основном постоянный состав на весь период обучения;**
- 2) группа работает по единому годовому плану и программе согласно расписанию;**
- 3) основной единицей занятий является урок;**
- 4) урок посвящен одному учебному предмету, теме, в силу чего учащиеся группы работают над одним и тем же материалом.**

**ВСЁ НОВОЕ – ЭТО  
ДАВНО ЗАБЫТОЕ  
СТАРОЕ!**