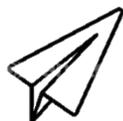




ПРИЕМЫ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ ВЕДЕНИЯ СОВРЕМЕННОГО УРОКА

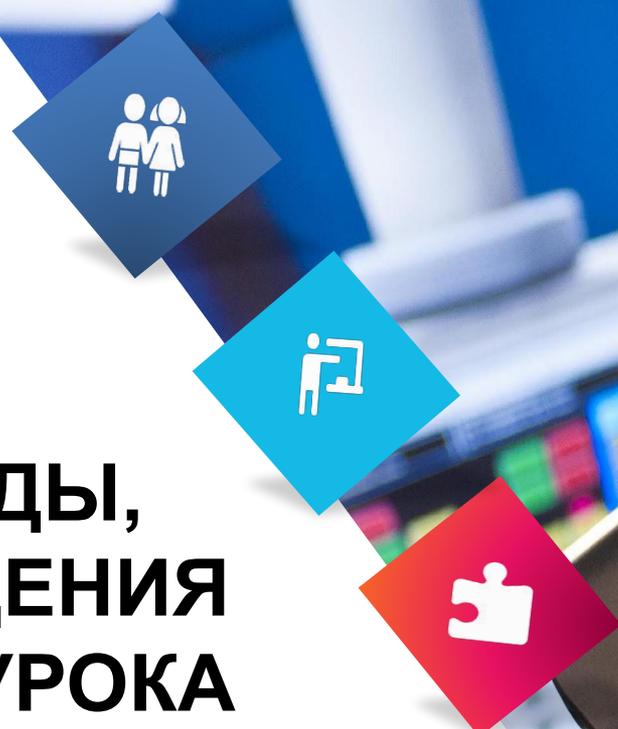
к.п.н., ректор Позднякова Н.А.



ipk_nk



ipk_nv kz



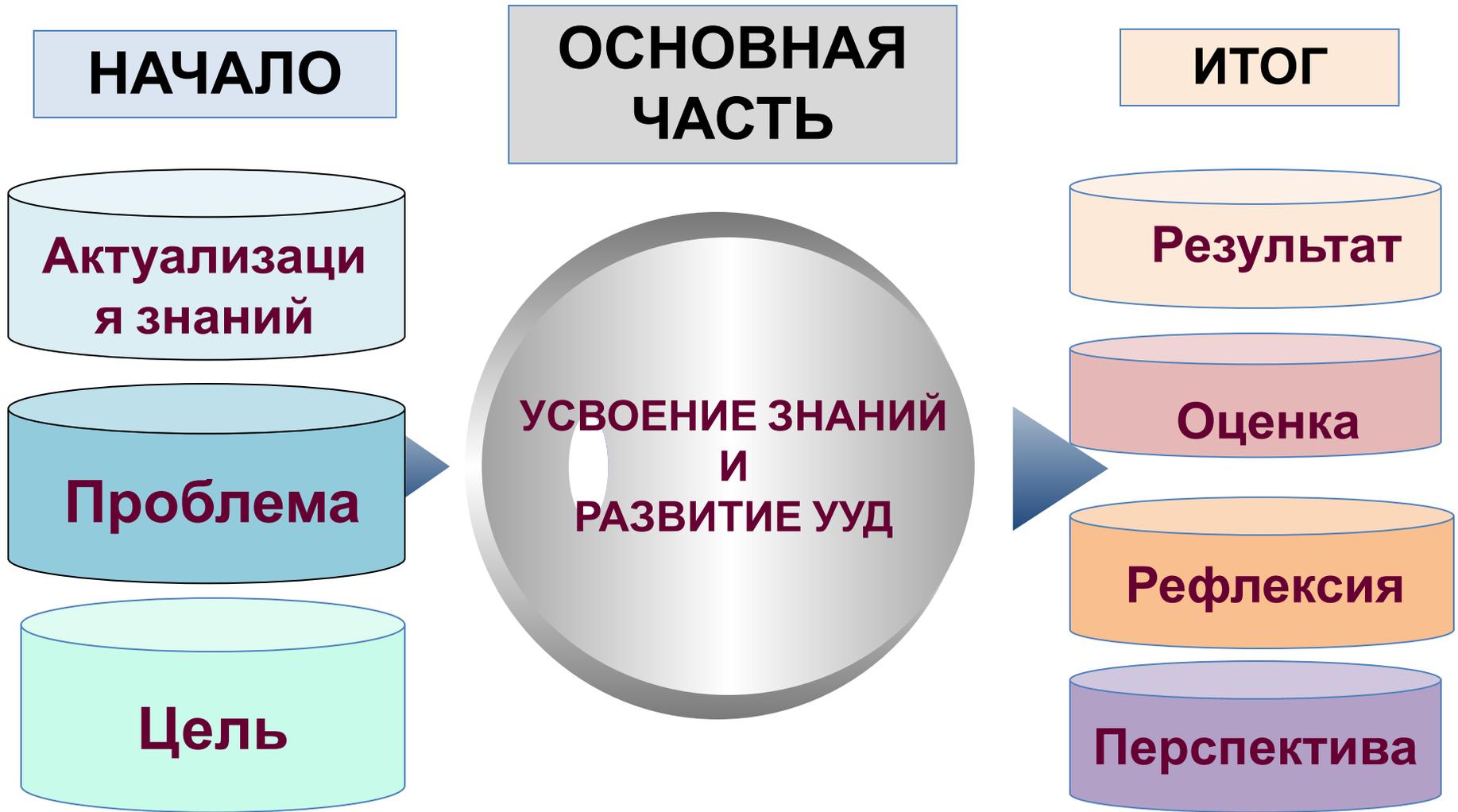
www.menti.com



26 85 21 4

<https://www.menti.com/kdkmoet2re>

СТРУКТУРА УРОКА



СПОСОБЫ АКТУАЛИЗАЦИИ ЗНАНИЙ

- **Рассмотрение ситуации или проведение опыта** (*с той или иной степенью детализации, реальная или выдуманная*).
- **Использование зрительного образа** (*рисунок, график, карикатура, символ, фотография и т.п.*)
- **Работа с понятием** (*смысловой ряд терминов, пропущенные слова, образ понятия, «лишнее» понятие*).
- **Рассмотрение текстов или отрывков** (*межпредметные связи, определение проблемы, выделение идей, заглавие и т.п.*).
- **Обсуждение высказываний** (*афоризмов, пословиц, мудрых мыслей*).
- **Ответы на загадки и проблемные вопросы** (*для индивидуальной работы или проведения мозгового штурма*).
- **Изучение предметов материальной культуры и быта.**
- **Нестандартное поведение** (*провокации, оригинальность*)

СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ

- изобразительное содержание (воплощенные образы: рисунки, графики, схемы и т.п.);
- символическое содержание (информация в форме произвольных знаков – числа и т.п.);
- семантическое содержание – значения слов текста;
- поведенческое содержание – невербальная информация (эмоции);

Явная (эксплицитная) и скрытая в подтексте (имплицитная) информация.

СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ

- ✓ **Лекция** (монолог, рассказ – но не следует пересказывать учебник).
- ✓ **Беседа** (развернутые ответы на вопросы, рассуждения, пресс-конференции и т.п.).
- ✓ **Работа с документом** (индивидуальное чтение, анализ или групповой обсуждение, постановка вопросов и поиск ответов, выделение главного, формулирование выводов и т.п.).
- ✓ **Обмен опытом** (социальным и другим, в том числе и через проведение исследования).
- ✓ **Интернет коммуникация** (электронная почта, поисковые сайты, скайп, видео-конференции, вебинары).
- ✓ **Моделирование информации** (данные в виде таблицы, графика, схемы, диаграммы, символических рисунков).
- ✓ **Видеосюжет** (документальный фильм, отрывок из художественного фильма, учебный фильм и т.п.).
- ✓ **Экскурсия** (наблюдение, посещение музея, виртуальная экскурсия).

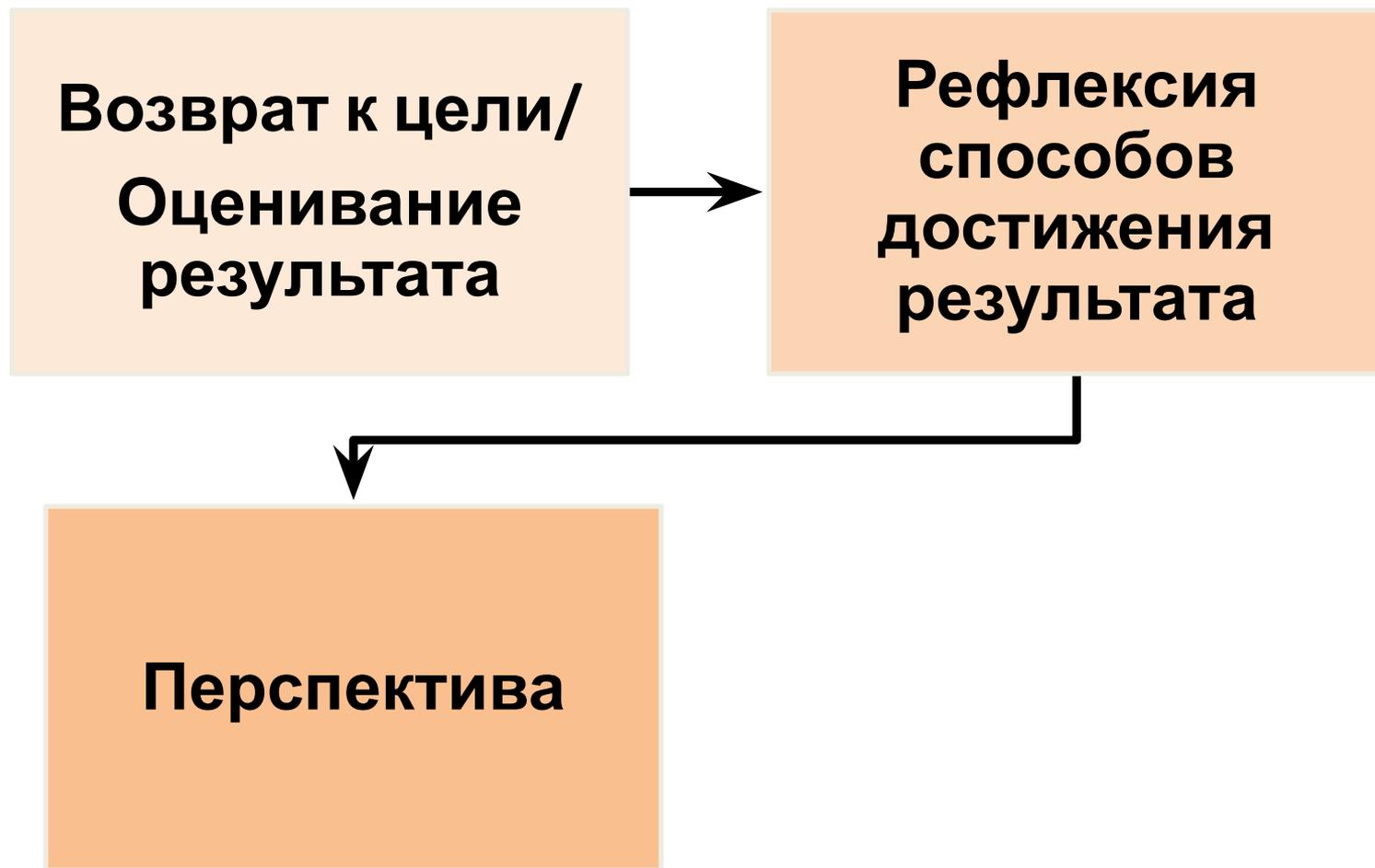
РАБОТА С ИНФОРМАЦИЕЙ

Запрос (потребность) – отбор источников

Поиск информации – отбор необходимого

Структурирование информации - выводы

ИТОГ УРОКА



ОЦЕНОЧНЫЙ БЛОК

- Оценка учителя (формализованная – отметка, неформальная – поддержка или критика)
- Самооценка
- Взаимооценивание
- Экспертиза

РЕФЛЕКСИВНЫЙ БЛОК

- Отношение к произошедшему.
- Выделение трудностей.
- Присвоение опыта.

РЕФЛЕКСИЯ ПО ТЕМЕ ЗАНЯТИЯ

Какая информация была для Вас новой на данном занятии?

Где можно применить полученные знания?

Какие идеи были для Вас наиболее значимыми? Почему?

Что было сложным для восприятия (непонятным)? Какие вопросы остались после занятия?

Сформулируйте 2-3 мысли по итогам проведенного занятия.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

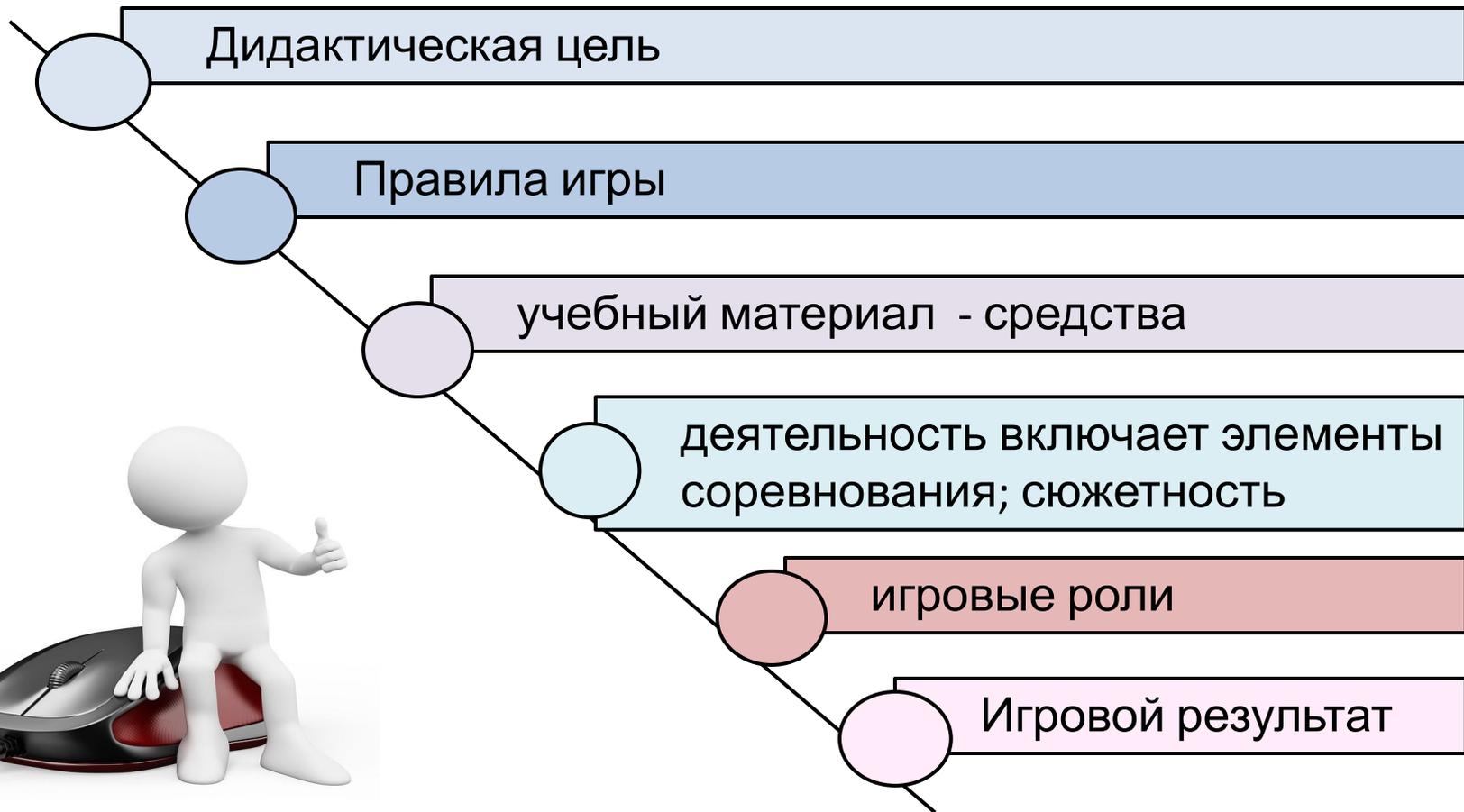
ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо.



*Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю.
Педагогический словарь. – М., 2000. - С. 176*

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ



ПРИМЕР ИГР

РОЛЕВАЯ ИГРА

- ✓ Имитация «Избирательного процесса»;
- ✓ Судебное заседание «Судебная система РФ».

УРОК СОРЕВНОВАНИЕ

- ✓ Игра Кто хочет стать миллионером
- ✓ Игра Где логика?
- ✓ КВИЗ

УРОК ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ

- ✓ Игровая ситуация «Стань репортером»;
- ✓ Игровая ситуация «Рэп-батл»;
- ✓ Игровая ситуация «Режиссер».

<https://kahoot.it/>

The Kahoot! logo features the word "Kahoot!" in a large, white, rounded font. The text is centered over a background divided into four quadrants: top-left is red, top-right is blue, bottom-left is yellow, and bottom-right is green. Each quadrant contains a faint, stylized map of the world in a lighter shade of the quadrant's color.

Kahoot!

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

сложность в организации и проблемы с дисциплиной

подготовка требует больших затрат времени

невозможность использовать на любом материале

увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание

сложность в оценки учащихся



«Минусы»

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления

способствует формированию ответственности

идет передача опыта старших поколений младшим

способствует использованию знаний в новой ситуации

является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни

«Плюсы»



Игры на уроках математики в 5-6 классах

<https://www.youtube.com/watch?v=6acXdRwjexw>

Коммуникативные игры на уроках английского языка.

https://www.youtube.com/watch?v=hLiZB-1wQ_A

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

<https://www.youtube.com/watch?v=d1nenOTDZYU>

Игровые технологии на уроках русского языка и литературы

<https://www.youtube.com/watch?v=f37aWd5EowQ>

Семинар-практикум "Игровые технологии на уроке

<https://www.youtube.com/watch?v=g03zfdVJ-g>

Игровые технологии на уроках обществознания в старшей школе

<https://www.youtube.com/watch?v=tRZKOCwducl>

Игровые технологии на уроках истории

<https://www.youtube.com/watch?v=PjhZZ2MmufI>

Урок с использованием игровых технологий

<https://www.youtube.com/watch?v=-3twl4xzD2Q>

Использование игровых технологий на уроках биологии

<https://www.youtube.com/watch?v=r7DI5uAzzfc>

ЛЭПБУК

**Лэпбук (лепбук, lap – колени, book – книга).
— это книжка на коленях.**

ЛЭПБУК — это самодельная интерактивная папка с кармашками, мини-книжками, окошками, подвижными деталями, вставками, которые ребенок может доставать, перекладывать, складывать по своему усмотрению. В ней собирается материал по какой-то определенной теме.





«Л»
РЫНОЧКИ



Виды белок



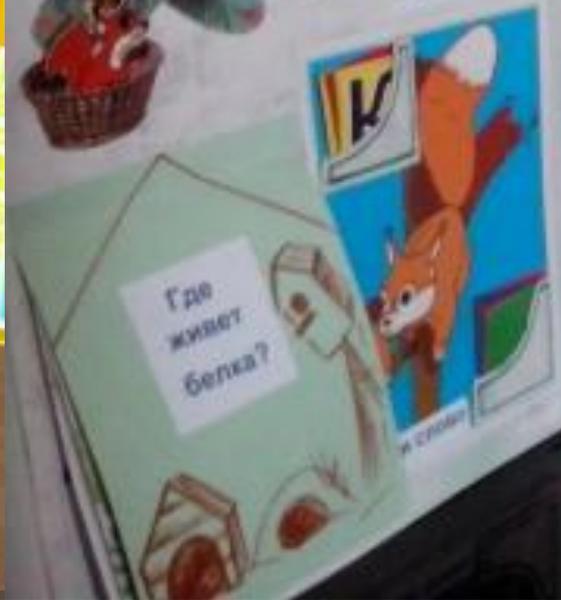
Что едят?



Расскажи о белке



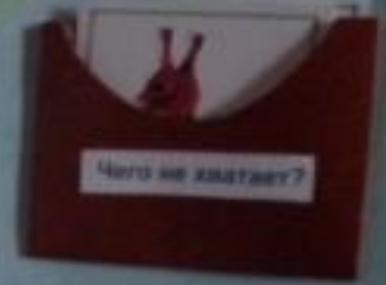
Белкины задачи



Где живет белка?



Иногда



Что не хватает?



Собери картинку



Что едят?

msi

КАК СДЕЛАТЬ ЛЭПБУК?

Лэпбук делается несколько уроков.

Последовательность действий:

Сначала надо продумать план (что должно быть в папке);

нарисовать макет (как это всё расположить);

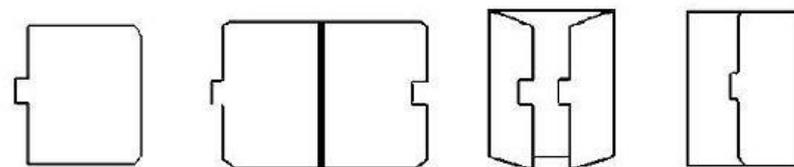
обдумать вид всевозможных кармашков или мини-книжек;

самое сложное – отобрать и скомпоновать информацию по выбранной теме.

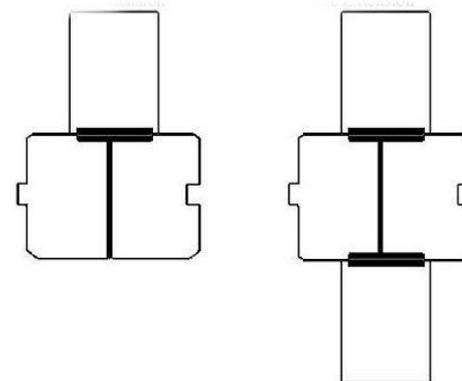


ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЧАСТИ ЛЭПБУКА:

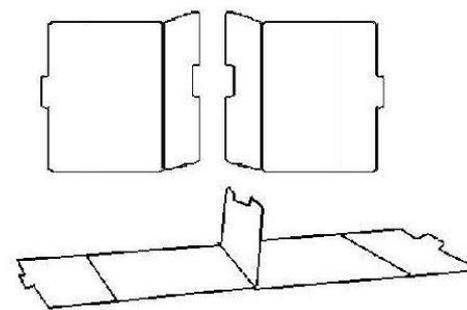
- ✓ стандартные кармашки;
- ✓ обычные и фигурные конверты;
- ✓ кармашки-гармошки;
- ✓ кармашки-книжки;
- ✓ окошки и дверцы;
- ✓ вращающиеся детали;
- ✓ высовывающиеся детали;
- ✓ карточки;
- ✓ теги;
- ✓ стрелки;
- ✓ пазлы;
- ✓ чистые листы для заметок и т.д.



базовый вариант



базовый вариант основы с расширением



сдвоенный вариант

Лэпбуки бывают разных форм и размеров. Всё зависит от фантазии и креативности.

ЗАЧЕМ ДЕЛАТЬ ЛЭПБУК В ШКОЛЕ?

- ✓ Ученики чувствуют себя более мотивированными к учёбе, когда они вовлечены в процесс обучения.
- ✓ Лэпбук подходит для группового обучения, что развивает коммуникативные способности, рождающиеся в диалоге.
- ✓ Такой вид работы научит самостоятельно собирать и организовывать информацию по определённой теме.
- ✓ Это прекрасный способ повторения пройденного. В любое время можно открыть свою тематическую папку и повторить пройденное.



Лэпбук. 1 год обучения. Lapbook. The 1st year of our program.

https://www.youtube.com/watch?v=_fcuq5Xiisg

Лэпбук для развития речи. Что это такое и как с ним играть

<https://www.youtube.com/watch?v=dh4TWvVXZ98>

Лэпбук на тему: "Природа по временам года«

https://www.youtube.com/watch?v=u_7hIEdU-JA

Лэпбук-Конструктор. Подробности о программе

<https://www.youtube.com/watch?v=AqNFWFx3ral>

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ -

это педагогическая технология с использованием практических ситуаций (кейсов).



КЕЙС (CASE) – конкретная практическая ситуация, рассказывающая о событии (последовательности событий), в котором можно обнаружить достаточно проблем.

Т.С. Терновская



Используем
аналитический кейс
(картина И.С.Глазунова
«Вечная Россия»)

Возможности
использования
картины на уроках

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ:

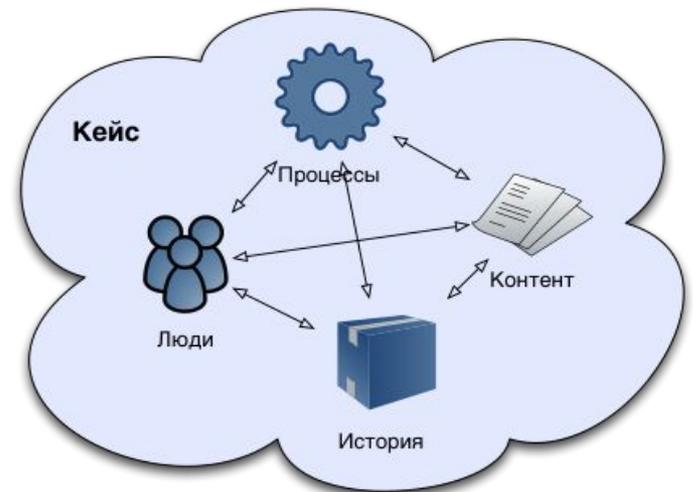
индивидуальный подход к каждому обучающемуся, учет познавательных потребностей;

умение работать с любым типом информации;

принцип проблемности;

наглядность;

вариативность.



ВИДЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ КЕЙСОВ



Печатный CASE



Мультимедиа CASE



Видео CASE

ВИДЫ КЕЙСОВ

ПРАКТИЧЕСКИЙ ТИП КЕЙСА

направлен на тренировку у обучающихся различных навыков деятельности в изменяющихся ситуациях.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

ТЕМА: «Внешняя политика России XIX века»

РЕШЕНИЕ практических кейсов позволяет обучающимся использовать полученные предметные знания о деятельности российской дипломатии для понимания профессиональной деятельности современных политиков.



Примеры кейсов на уроках математики

Помогла теорема Пифагора

Цели: закрепить изучаемый материал; показать применение теоремы Пифагора в жизненной ситуации.

Кейс-ситуация:

Этот эпизод взят из реальной следственной практики. Получив сообщение о краже, следователь выехал на место происшествия. Заявитель утверждал, что преступник проник в помещение, где хранились ценности, через окно. Осмотр показал, что подоконник находится на расстоянии 150 см от земли. Поверхность земли на расстоянии 200 см от стены здания покрыта густой порослью, не имевшей никаких следов повреждений. При осмотре не было найдено никаких технических средств типа лестницы. Возникло предположение, что преступник проникал в помещение через окно, каким-то образом преодолев расстояние между наружным краем поросли и подоконником. Оно было определено с помощью теоремы Пифагора. Следователь выдвинул версию об инсценировке кражи.

Кейс-вопросы.

1. Проанализируйте ситуацию.
2. Выявите моменты, указывающие на возможность применения теоремы Пифагора.
3. На основании каких фактов следователь выдвинул версию о невиновности подозреваемого? Аргументируйте свой ответ.
4. Докажите с помощью теоремы Пифагора невиновность или виновность подозреваемого.

ВИДЫ КЕЙСОВ

ОБУЧАЮЩИЙ КЕЙС

направлен на овладение знаниями относительно динамично развивающихся исторических событий.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

ТЕМА: «КРЫМСКАЯ ВОЙНА»

ПРОБЛЕМНЫЙ ВОПРОС:

«Могла ли Россия одержать победу в Крымской войне?»

РЕШЕНИЕ: ученик читает нормативные документы, самостоятельно определяет причину поражения России в войне с Османской империей, тем самым изучает тему урока «Крымская война».



ВИДЫ КЕЙСОВ

АНАЛИТИЧЕСКИЙ КЕЙС

предполагает выработку умений и навыков аналитической деятельности изучая разные типы информации, представленные в кейс заданиях.



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ КЕЙС

используется с целью написания работ для научно-практических конференций.

СИСТЕМАТИЗИРУЮЩИЙ КЕЙС

направлен на систематизацию ситуационного знания.

СОЕДИНЕНИЯ КАЛЬЦИЯ И ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

9 класс

Вид кейса: научно – исследовательский

Тип кейса: исследовательский

Задание:

Содержание кейса

С самых древних времен и до наших дней художники, создавая монументальную живопись, чаще всего используют технику фрески. Слово это происходит от итальянского «fresco», что значит «свежий», «сырой».

Фрески пишут по сырой штукатурке красками, которые разводятся водой.

Высыхая, известь штукатурки плотно соединяется с красочным слоем.

Для приготовления красок, используемых в создании фресок, применяют обычные пигменты. Но при их отборе учитывают одно общее ограничение, обусловленное химическими свойствами основных компонентов грунта.

Разберите данную ситуацию, проведите ее анализ.

Из имеющихся у вас пигментов (красная охра, берлинская лазурь, цинковые белила, фиолетовый кобальт, краплак, зеленый крон, желтый крон), предложите художнику те, которые возможны в использовании во фресковой живописи.

Докажите это практически.

Пригодятся ли знания, полученные из данного кейса, в вашей будущей профессиональной деятельности?

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ СПОСОБСТВУЕТ:



увеличению стремления обучающихся
к межличностным контактам

проявлению интереса
к исследовательской деятельности

самостоятельности и инициативности
в изучении предмета

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ ФРЕЙМОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

ФРЕЙМОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ -

это процесс изучения учебного материала, структурированного определенным образом в специально организованной периодической временной последовательности, с использованием ключевых фраз, знаков, символов и цветов.

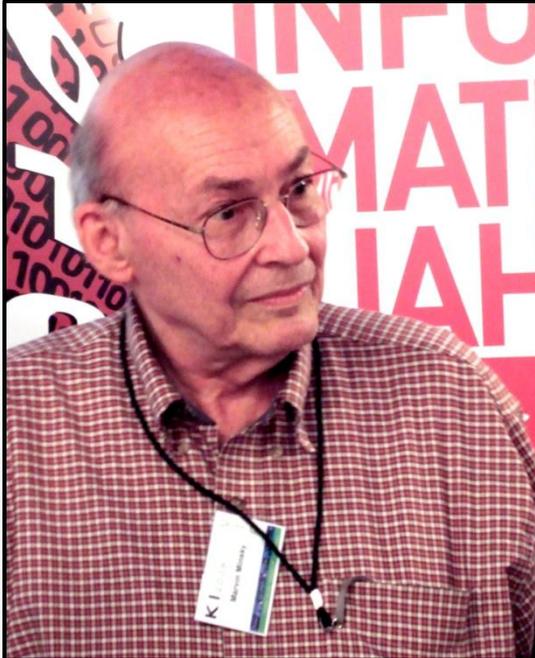
Гурина Р. В., Фреймовые опоры М., 2018

ФРЕЙМОВАЯ ОПОРА

визуальная каркасная структура
состоящая из слотов.



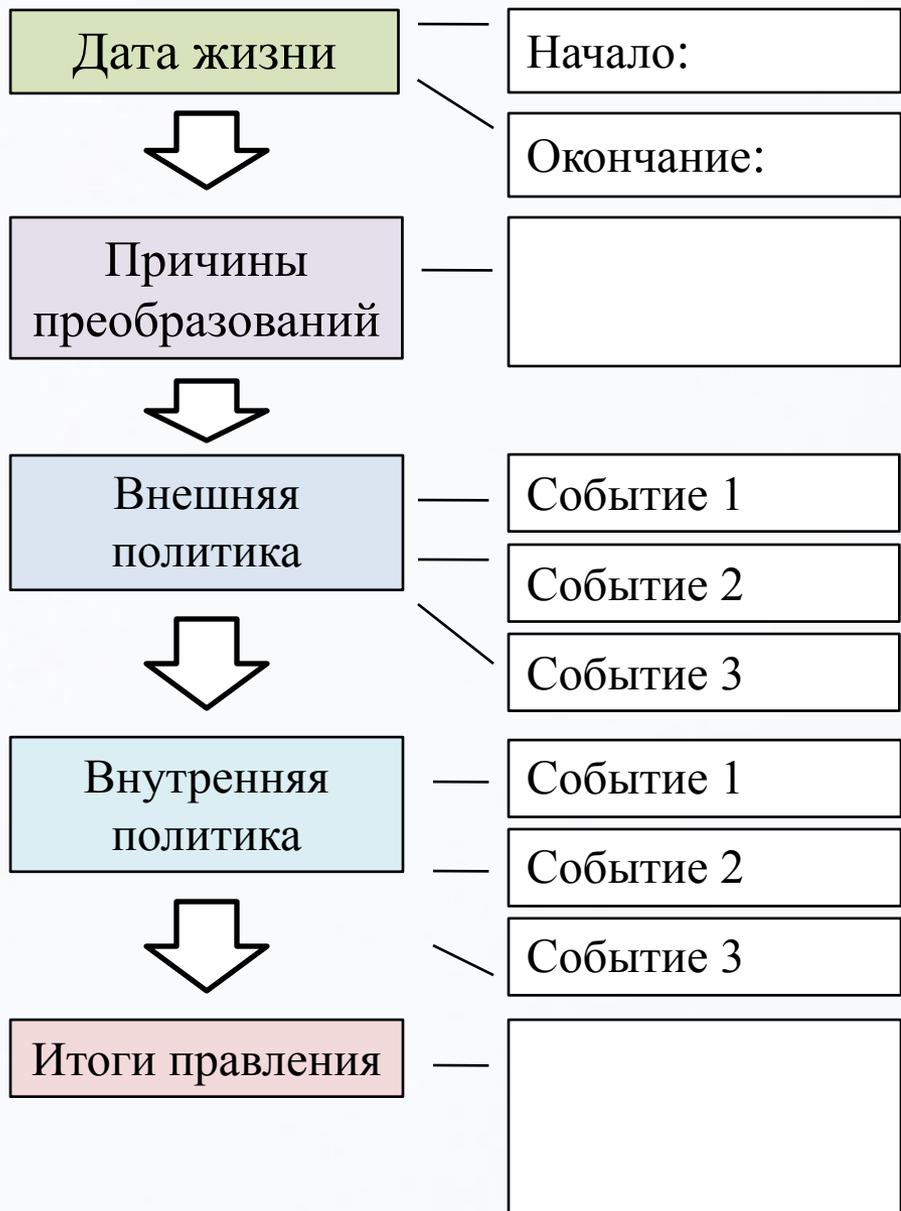
КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ ФРЕЙМОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ



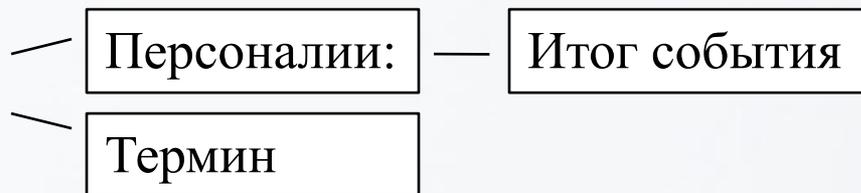
Марвин Ли Мински
(1927 – 2016)
Массачусетский
технологический
университет

ФРЕЙМ – это структура, содержащая сведения об определенном объекте, явлении, выступающая как целостная единица знания, или способ организации учебного материала, хранимая в памяти человека или компьютера.

СЛОТ (в переводе с англ. – «пустые окна») – это элемент фрейма, включающий в себя ключевые слова как связующее звено между «смысловыми окнами».

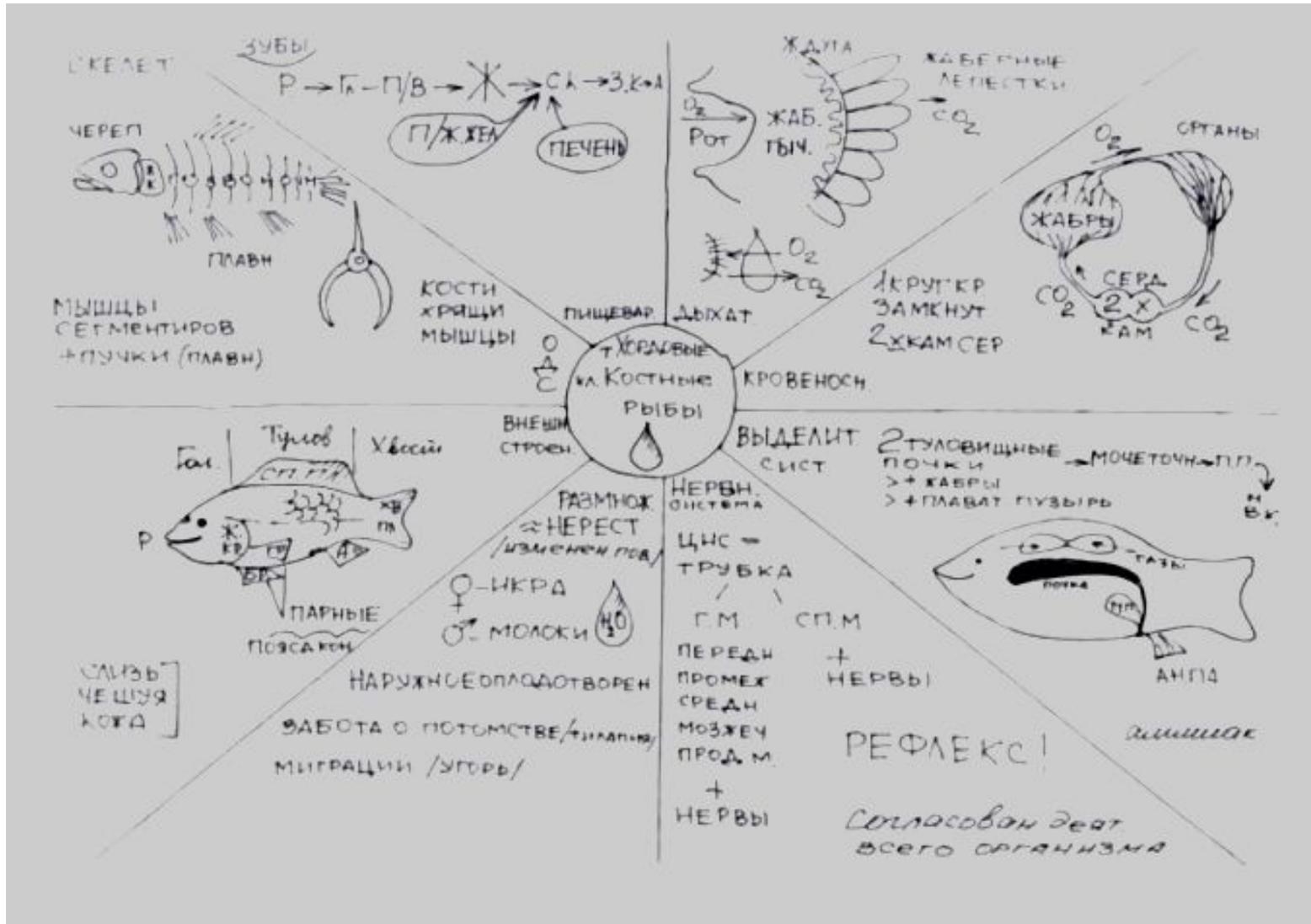


ПРИМЕР ФРЕЙМОВОЙ ОПОРЫ ИЗУЧЕНИЯ ЛИЧНОСТЕЙ



**Схема 2
ФРЕЙМОВАЯ ОПОРА
ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИЧЕСКИХ
ЛИЧНОСТЕЙ**

ПРИМЕР ФРЕЙМА ПО БИОЛОГИИ



АЛГОРИТМ РАБОТЫ ПО ФРЕЙМОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ



1 ЭТАП

ПЕДАГОГ – ТРАНСЛЯТОР

(объяснение правил работы с фреймовой опорой, работа по заполнению слотов)

2 ЭТАП

ПЕДАГОГ – УЧЕНИК

(совместная деятельность по заполнению первых слотов, т.к. у обучающихся разный темп восприятия материала)

3 ЭТАП

УЧЕНИК – ПРАКТИК

(самостоятельная деятельность ученика; учитель в роли фасилитатора)

4 ЭТАП

УЧЕНИК – ТРАНСЛЯТОР

(самостоятельная деятельность по заполнению фрейма + обучение отстающих учеников; учитель в роли корректора)

Прошу заполнить анкету обратной связи

<https://forms.gle/hLLmwozbRnGTW9pAA>

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ



IPK_NVKZ



IPKNVKZ

<https://new.institutpk.ru/>