

**Учитель живет до тех пор,
пока учится: как только он
перестает учиться, в нем
умирает учитель.**

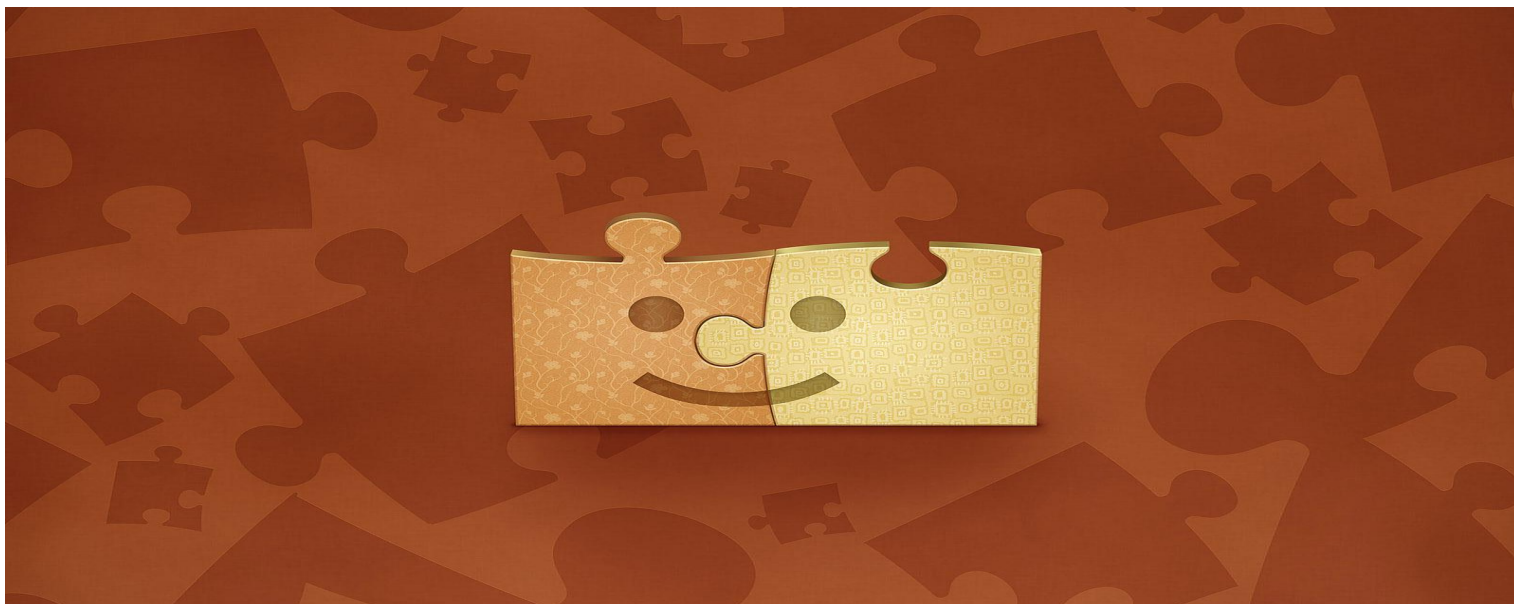
К.Д. УШИНСКИЙ



Современный урок:
каков он?

Современным можно считать учебное занятие, на котором учащийся мотивирован и понимает, что, зачем, для чего и как он будет делать, взаимодействует с учителем, который контролирует весь процесс и результаты работы.

«Какие образы возникают у вас при разговоре о взаимодействии учителя и учащегося?»»



Преподаватель	Обучающийся
Гранильщик	Алмаз
Ваятель	Глина
Садовник	Саженец, цветок
Духовка	Пирог
Сеятель	Поле
Хранитель огня	Факел
Наполнитель	Сосуд
Река	Камни
Топор	Дрова
Сидельщик	Дорожка

Найди лишнее

Роль учителя

- Транслятор, передатчик готовых знаний;
- единомышленник учащегося в поиске истины, открыт к любой информации;
- положительно настроен на обратную связь.

Роль учащегося

- ГОТОВ К сотрудничеству;
- пассивный слушатель;
- управляет своей деятельностью.

Характеристики субъектной позиции педагога

- Установка на учащегося как на субъект образовательного процесса, уважительное отношение к самостоятельности мнений, суждений и выводов учащихся.
- Создание комфортной психологической атмосферы.
- Приоритет диалоговым формам учебной деятельности.

Традиционное обучение

- *Учитель учит – учащийся учится*
- *Учитель знает все – учащийся не знает ничего*
- *Учитель думает – учащийся воспроизводит знания*
- *Учитель говорит – учащийся слушает*
- *Учитель управляет – учащийся подчиняется*
- *Учитель активен – учащийся пассивен*
- *Учитель определяет содержание обучения – учащийся к нему приспосабливается*
- *Учитель авторитарен – учащийся несвободен*
- *Учитель- субъект обучения – учащийся – объект обучения*

«Мы учимся не для
школы, а для жизни»



Современные дидактические подходы:

- культурологический;
- лично ориентированный;
- деятельностный, системно-деятельностный;
- компетентностный.

Компетентностный подход

- *Компетентностный подход* – это подход, акцентирующий внимание на *результате образования*, причем в качестве результата рассматривается не сумма усвоенной информации, а способность человека действовать в различных проблемных (неопределенных) ситуациях.

Компетенция – то, чем нужно овладеть, чтобы выполнить ту или иную деятельность, готовность использовать знания, умения, обобщенные способы деятельности в реальной действительности (***ЭТО ЦЕЛИ***).

Компетентность – способность применять полученные знания и умения на практике, в повседневной жизни для решения тех или иных практических и теоретических проблем (***ЭТО РЕЗУЛЬТАТ***).

Ключевые компетенции:

- *ценностно-смысловая компетенция*
- *учебно-познавательная компетенция*
- *социокультурная компетенция*
- *коммуникативная компетенция*
- *информационная компетенция*
- *здоровьесберегающая компетенция*

-
- **Компетенции «закладываются» в образовательный процесс посредством:**
 - *технологий обучения;*
 - *содержания образования;*
 - *типа взаимодействия между педагогом и обучающимися и между обучающимися.*

Степень усвоения знаний при разных формах учебной деятельности:

Лекция – 5%

Работа с учебником – 10%

Применение аудиовизуальных средств – 20%

Демонстрации – 30%

Групповое обсуждение - 50%

Применение знаний в ходе обучения других – 90%

ПРОБЛЕМНОЕ ПОЛЕ ПЕДАГОГА

КАК учить

НАУЧИТЬ

РАЗВИТЬ

СОВМЕСТИТЬ

ОЦЕНИТЬ

УСПЕТЬ

НЕ ПЕРЕГРУЗИТЬ

НЕ УТОМИТЬ

ДОБИТЬСЯ УСПЕХА

ВЫЗВАТЬ ИНТЕРЕС

ПОВЫСИТЬ КАЧЕСТВО

СДЕЛАТЬ УСПЕШНЫМ КАЖДОГО



Проблемное поле ученика



Как

учиться

научиться

совместить

успеть

не утомиться

добиться успеха

повысить качество образования

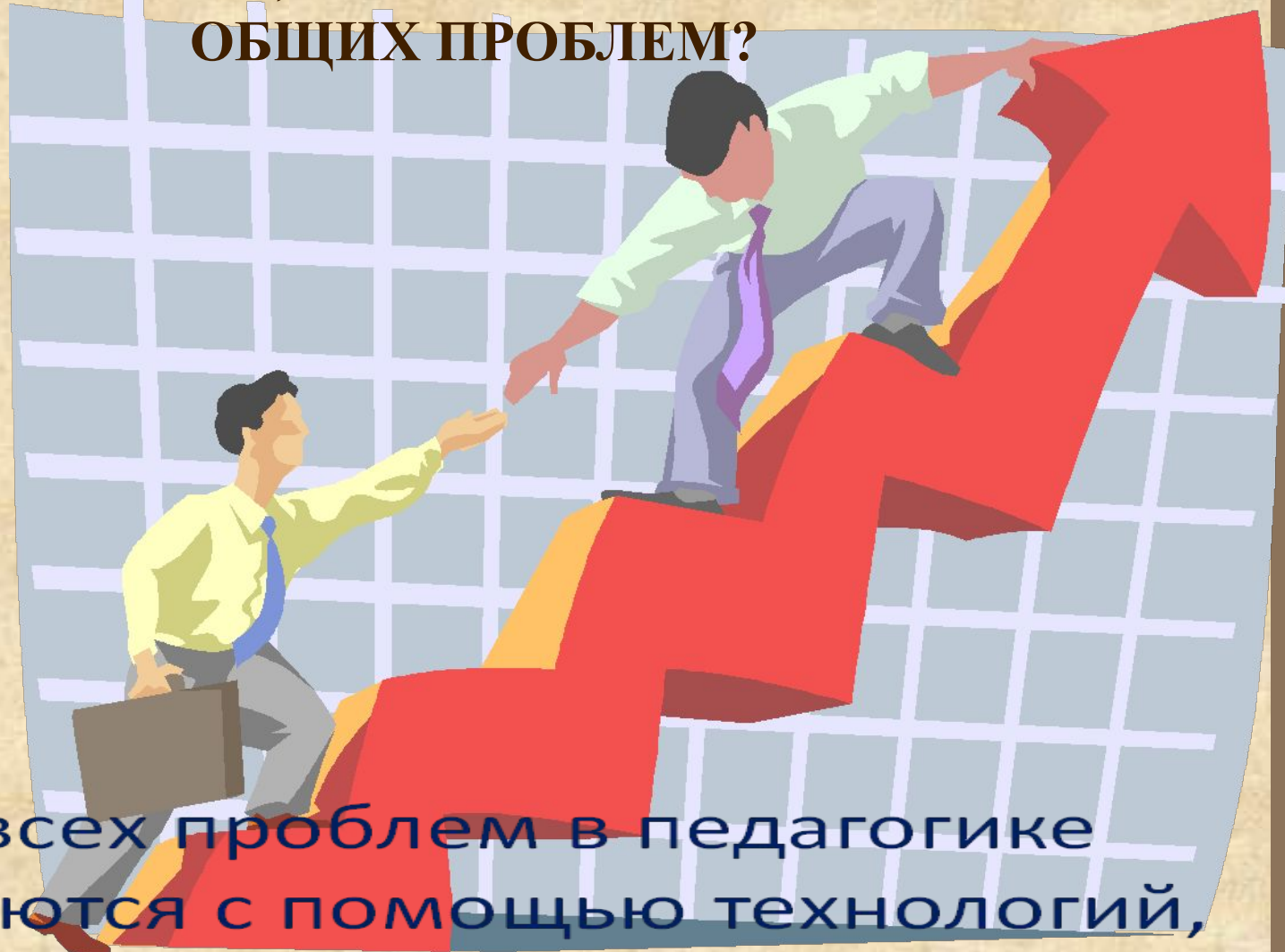
сделаться успешным

Зачем так много

Почему так трудно

так непонятно

ПОЧЕМУ У ВСЕХ, КТО УЧИТ И УЧИТСЯ МНОГО ОБЩИХ ПРОБЛЕМ?




90% всех проблем в педагогике
решаются с помощью технологий,
остальные 10% - практически
неразрешимы.

Г. Лихтенберг

*Технология – совокупность
методов обработки,
изготовления, изменения
состояния, свойств, формы
сырья, материала или
полуфабриката,
осуществляемых в процессе
производства продукции
(Советский энциклопедический словарь)*

*Технология - это научно
организованная система
совместной деятельности
учителя и учащегося,
направленная на
достижение цели
образовательного процесса.*



*Цель технологизации –
снизить трудоёмкость,
повысить эффективность
и продуктивность
процесса образования.*

```
graph TD; A[Традиционные методы обучения] --> B[«Зубрежка»]; B --> C[Интеллектуальные технологии]; C --> D[«Забота» о мозге]; D --> E[УСПЕХ!];
```

«Зубрежка»

**Интеллектуальные
технологии**

«Забота» о мозге

**Традиционные
методы обучения**

УСПЕХ!

Современные педагогические технологии

Технология разноуровневого обучения

Технология продуктивного обучения

Технология полного усвоения

Многомерная дидактическая технология

*Технология развития критического
мышления*

Современные педагогические ТЕХНОЛОГИИ

Технология педагогических мастерских

Игровые технологии

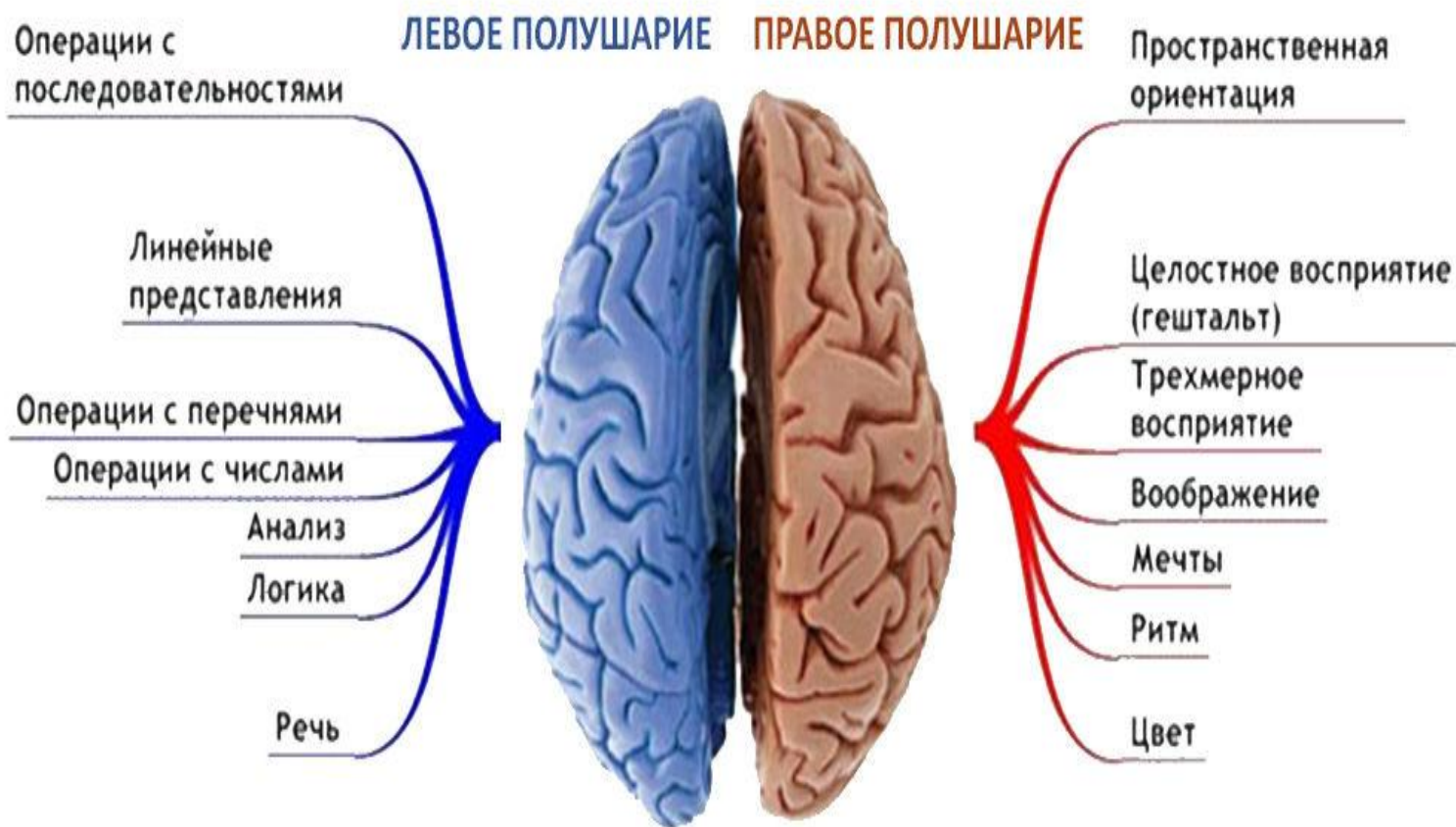
Интерактивные технологии

Здоровьесберегающие технологии

*Информационные компьютерные
технологии...*

Обучая левое полушарие, вы обучаете только левое полушарие.
Обучая правое полушарие, вы обучаете весь мозг!

И. Соньер



ПРАВОЕ И ЛЕВОЕ ПОЛУШАРИЯ ДЕЛАЮТ РАЗНЫЕ ВЫВОДЫ ОБ ОДНОМ И ТОМ ЖЕ ОБЪЕКТЕ

ЛЕВОЕ ПОЛУШАРИЕ

ЧТО?

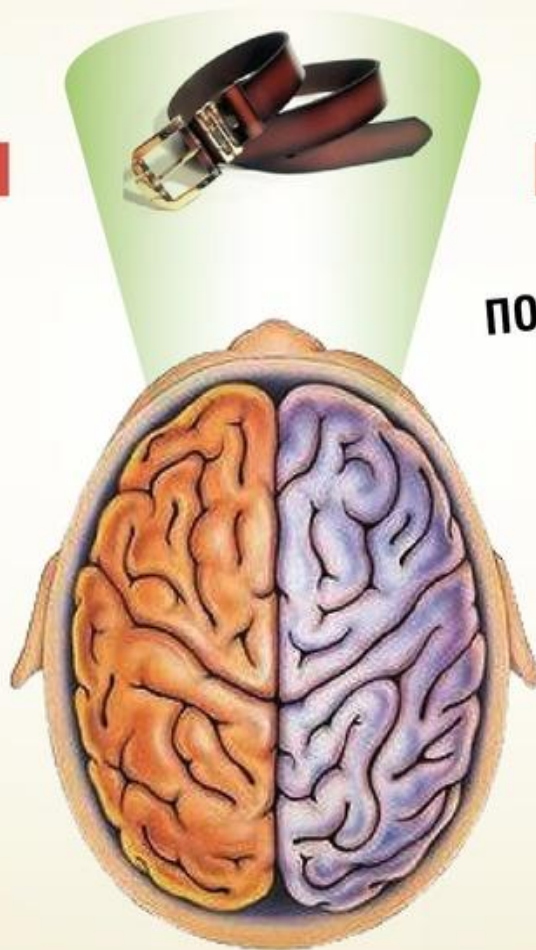
- Изделие из кожи
- Предмет гардероба
- Аксессуар
- Ремень

ЗАЧЕМ?

- Фиксировать одежду на талии
- Для красоты

КОМУ?

- Женщине
- Не мужчине



ПРАВОЕ ПОЛУШАРИЕ

ПОХОЖ НА УДАВА

СОВЕРШЕННО
НОВЕНЬКИЙ

ПРЯЖКОЙ МОЖНО ПУСКАТЬ
СОЛНЕЧНЫХ ЗАЙЧИКОВ

ДЛЯ НАКАЗАНИЯ
НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

КОРИЧЕВЫЙ КАК ШОКОЛАД

ПАХНЕТ КОЖЕЙ

КАРАСЬ

ЛЕТАТЬ

ЧЕШУЯ

ШЕРСТЬ

ОРЁЛ

БЕГАТЬ

ШЕРЬЯ

ПЛАВАТЬ

ОВЦА

Оценка результатов:

1 вариант

- 1-я группа карточек — **карась, орел, овца.**
- 2-я группа карточек — **бегать, плавать, летать.**
- 3-я группа карточек — **шерсть, перья, чешуя.**

Вариант возможен на основе анализа, когда выделяются общие существенные признаки. Мыслительный тип. Логическое мышление. Доминирование левого полушария.



Оценка результатов:

2 вариант

- 1-я группа карточек — **карась, плавать, чешуя.**
- 2-я группа карточек — **орел, летать, перья.**
- 3-я группа карточек — **овца, бегать, шерсть.**

Предметы и явления обобщены по их функциональным признакам.

Художественный тип. Образное мышление. Доминирование правого полушария.



ПРОЦЕССЫ, ПРЕОБЛАДАЮЩИЕ В ПОЛУШАРИЯХ ГОЛОВНОГО МОЗГА:

Внимательно посмотрите на список и назовите ЦВЕТ каждого слова.
Назвать нужно ЦВЕТ, а не СЛОВО!

жёлтый синий оранжевый

чёрный красный зелёный

фиолетовый жёлтый красный

хорошо.ru зелёный чёрный

синий красный фиолетовый

зелёный синий оранжевый

Факторы творческого развития

- Природные задатки и индивидуальные особенности

(5 % наследственных детерминант)

- Влияние социальной среды

(95 % детерминант)

Зависимость
творчества от характера и
структуры
деятельности





2x2

X	O	X
O	O	X
X		X



Гибкость и оригинальность мышления



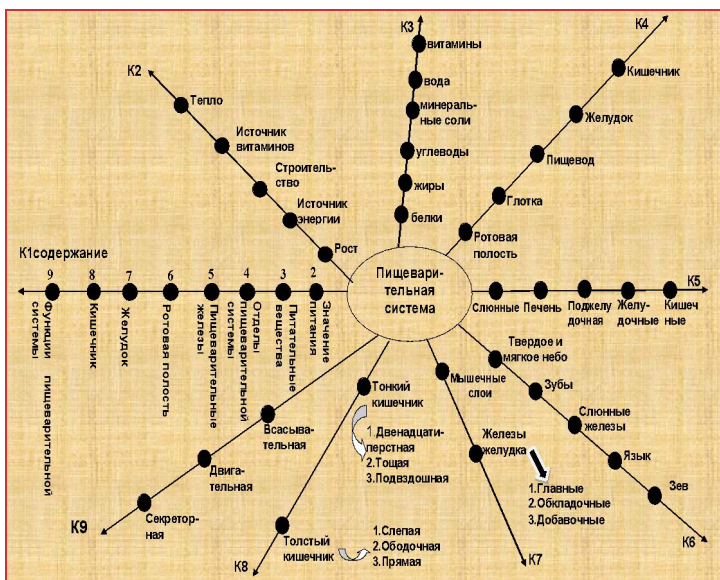
Учебные навыки
иногда блокируют
творческие



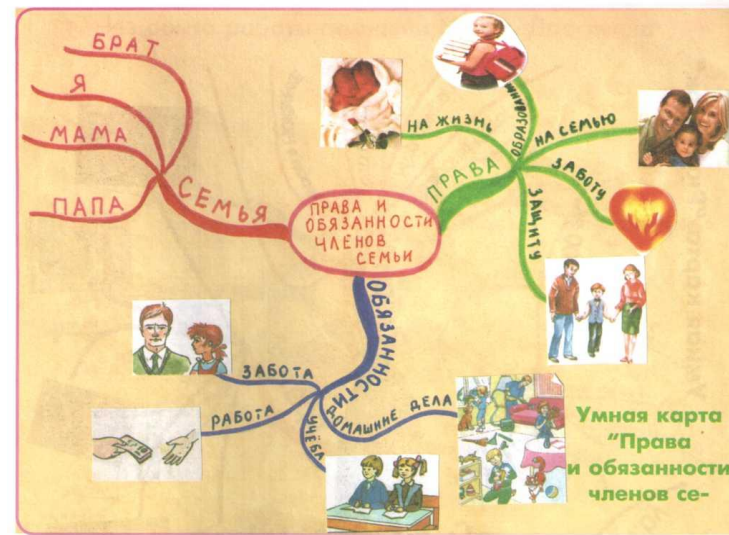
Задача учителя
*Преодолеть блокаду,
превратив процесс
формирования учебных
навыков в творческий*

ИНСТРУМЕНТЫ МДТ

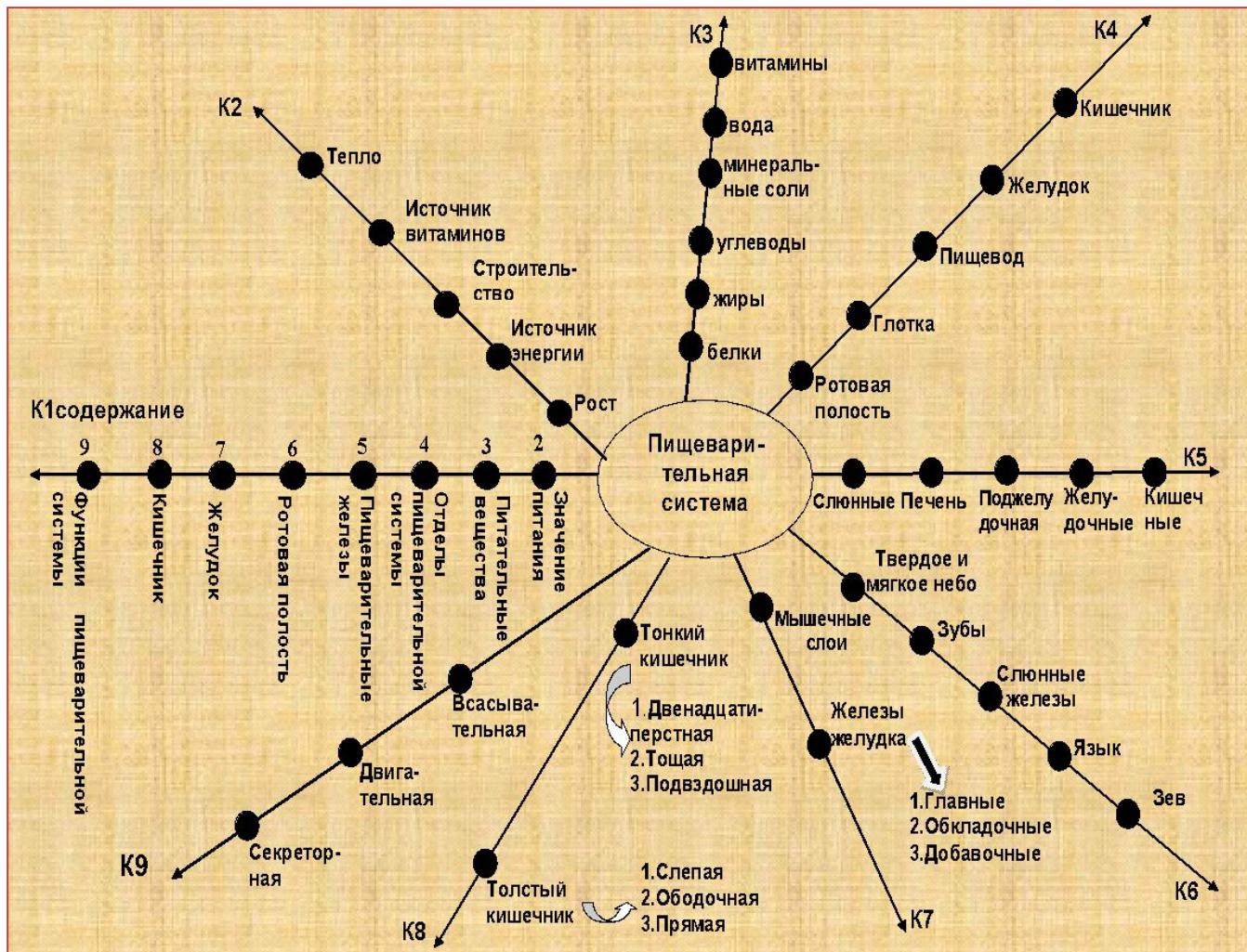
- **Логико-смысловые модели:**

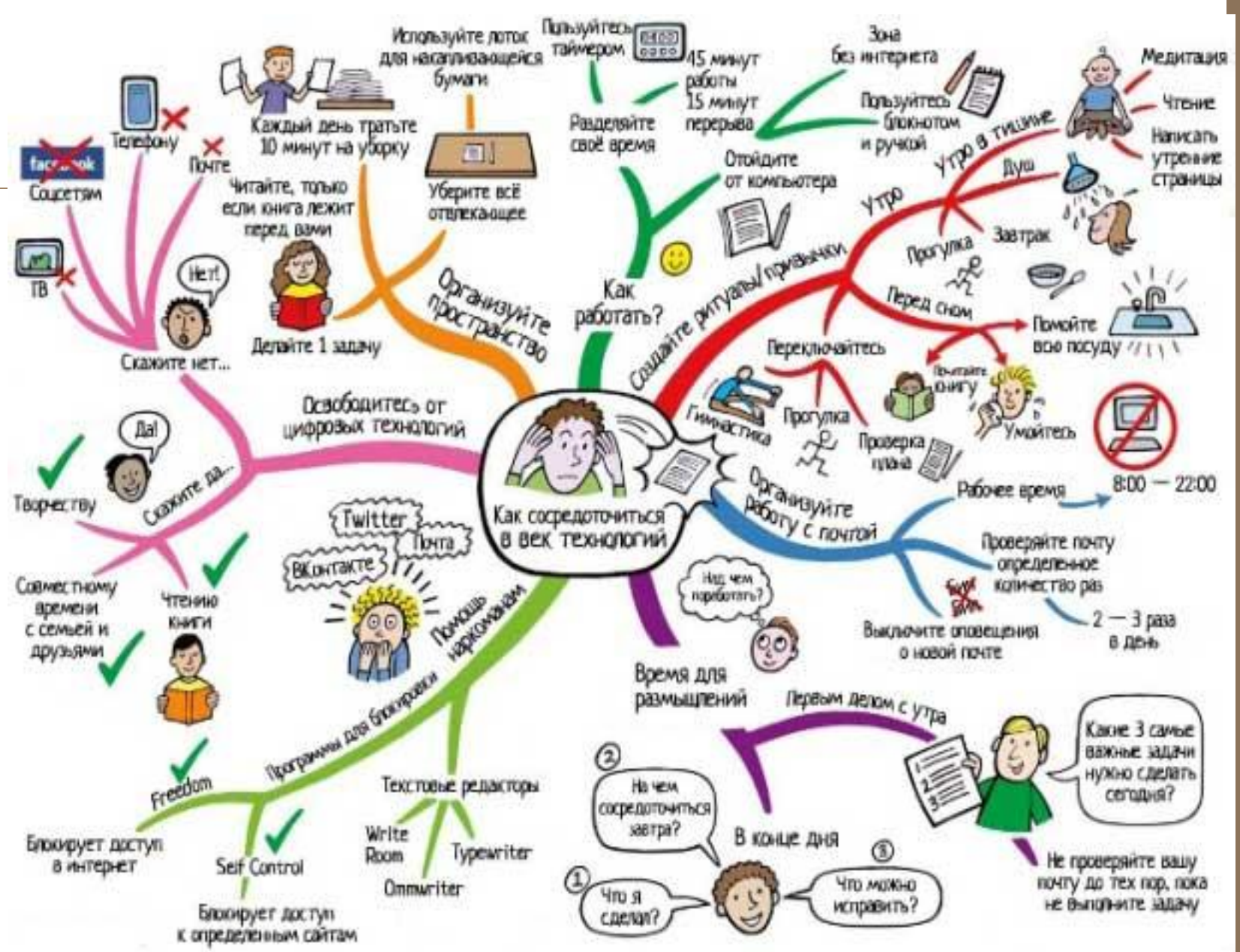


- **Интеллект-карты**
(карты памяти, карты разума, умственные карты, Mind Map)



Логико-смысловые модели





Возможности МДИ:

- *Получить целостное представление об изучаемом объекте*
- *Осуществить связь между предшествующими и последующими темами*
- *Делить общие понятия на частные*
- *Обучить структурированию знаний*
- *Избавить учащихся от механического запоминания*
- *Технологизировать деятельность учителя и учащихся*

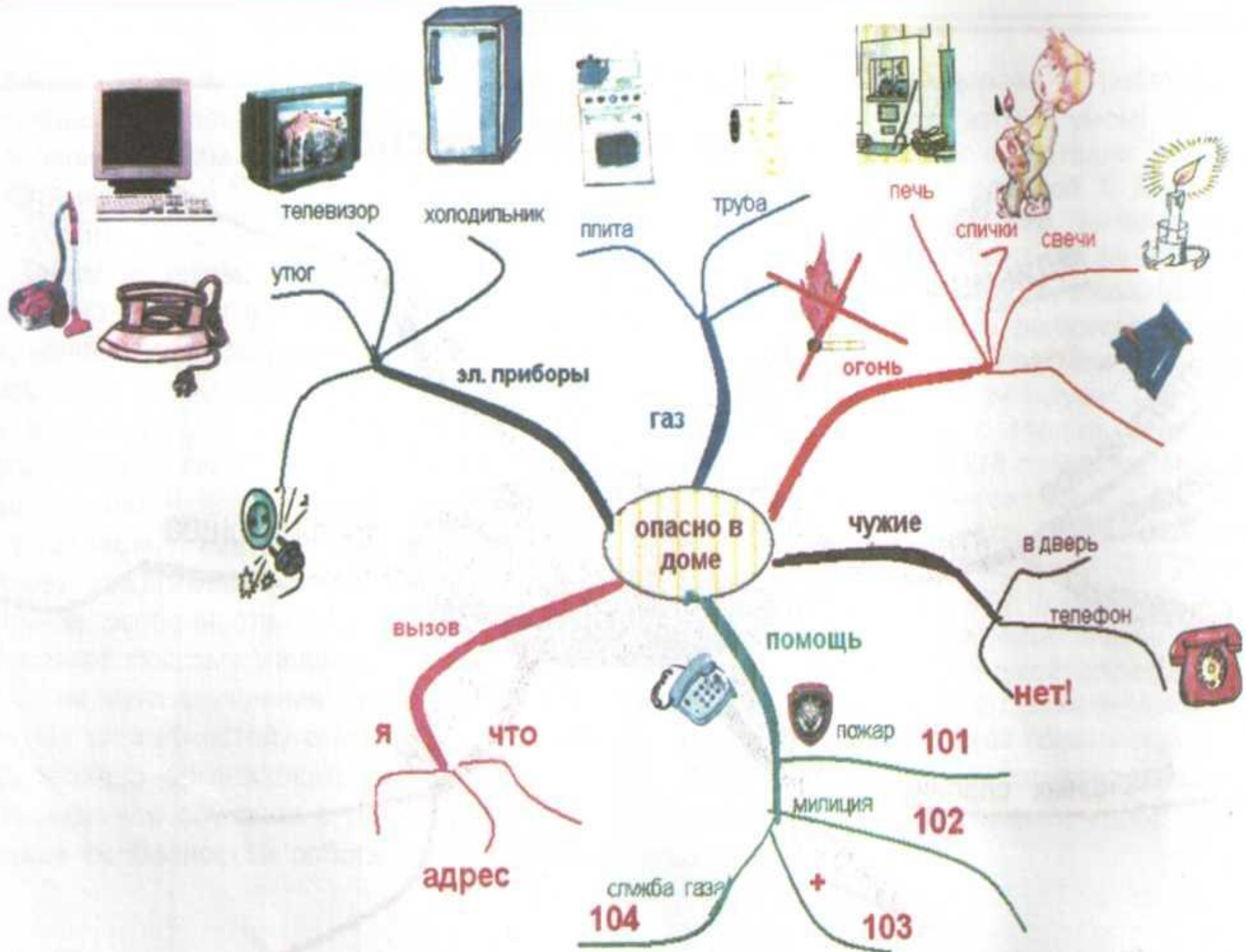
Создание «Карты памяти»

(«умных карт»)

Лист предпочтительно располагать горизонтально

- *В центре страницы пишем и выделяем главную идею*
- *Используя разноцветные ручки, выводим из главной идеи линии (ветви)*
- *Каждая ветвь подписывается с помощью ключевых слов*
- *Обильно снабжаем карту словами, рисунками и собственными символами*
- *Стрелочками показываем связи между различными идеями.*





Интеллект-карта «Части речи»

Молофеев Тимофей

ПРИЗНАК ПРЕДМЕТА
ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ

КОШКА

КАКАЯ?

УСАТАЯ, ПУШИСТАЯ, ПОЛОСАТАЯ



Я	ТЫ	ОН	ОНА	ОНО
МЫ	ВЫ	ОНИ		

УКАЗЫВАЕТ НА ПРЕДМЕТ, НО НЕ НАЗЫВАЕТ ЕГО

Части речи

Одушевленные ЖИВЫЕ ПРЕДМЕТЫ
ИМЯ СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ

КТО?

ДЕВЧОНКА, КОШКА, БАБОЧКА, ЗМЕЯ

Неодушевленные НЕЖИВЫЕ ПРЕДМЕТЫ
ИМЯ СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ

ЧТО?

Цветы, Дом, Солнце, тучи, Компьютер



ДЕЙСТВИЕ ПРЕДМЕТА

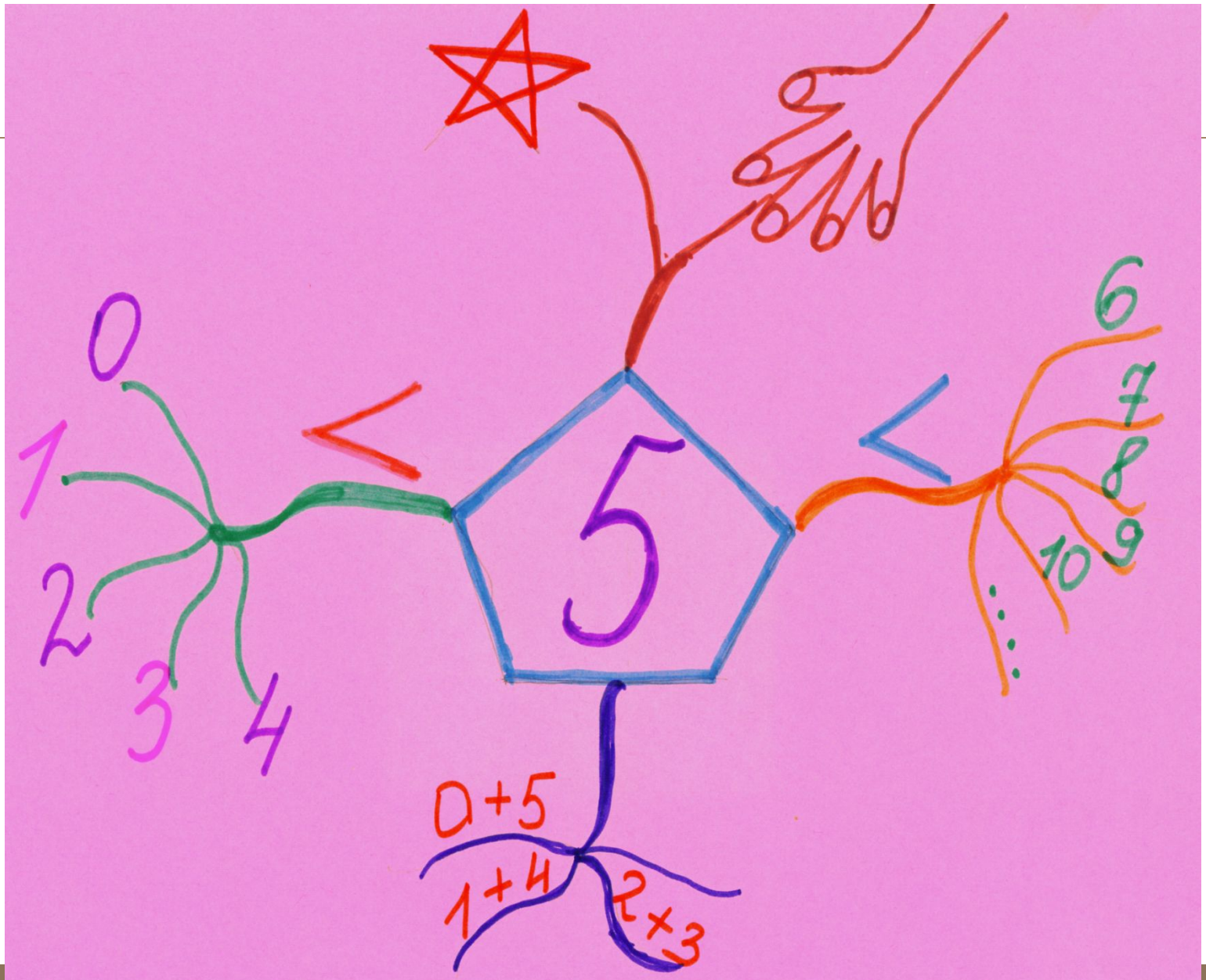
мыслит, шумит, слышит, говорит, смотрит, чувствует, жалеет, дергает



ЗА коробкой
 ПОД коробкой
 ОКОЛО коробки
 ОТ коробки

СВЯЗЫВАЕТ СЛОВА В ПРЕДЛОЖЕНИИ

«Карта памяти»



Шестиугольное обучение



- Активно используется в школах Великобритании
- Практически не распространена в Беларуси

автор шестиугольного обучения -

англичанин Рассел Тарр,

учитель истории

Гексагональная технология

Гексы – шестиугольники, вырезанные из бумаги или пластика.

На гексах может быть написано, нарисовано, распечатано всё что угодно по теме урока.

Также гексы могут быть пустые, чтобы учащиеся могли сами написать на них понятия и сложить гексагональную модель.

Составляя из набора гексов рисунок (пазл), учащиеся устанавливают логичную связь между теми карточками, которые соприкасаются своими сторонами, эти связи становятся видимыми.

Каждое понятие, записанное на отдельном гексе, может быть связано с другими.

Очевидно, что нет единственного правильного способа сложить гексагональную модель. Учащиеся могут несколько раз перекладывать карточки, чтобы показать глубокое понимание, по другому пояснить логику и связи на картине, которую они создали.

Гексагональная технология

Образование действительных причастий

Несовер
шенный
вид

-вш-, -ш-

2 спряже
ние

Несоверш
енный и
совершен
ный вид

-ущ-, -ющ-

Неопреде
ленная
форма

-ащ-, -ящ-

Действие
льные
причастия

1 спряже
ние

1 спряже
ние

Настоя
щее время

Прошед
шее время

Гексагональная технология



Гексагональная технология



Гексагональная технология



Постерная презентация

Выполняется в технике коллажа с использованием картинок, слов, словосочетаний, знаков, символов, лозунгов и предполагает ответы на 6 вопросов



Схема постерной презентации



Этапы создания постерной презентации

- **Создание творческих групп (парная или групповая работа, в ходе которой осуществляется сотрудничество между участниками, взаимоконтроль)**
- **Мозговой штурм (обсуждение разных вариантов решения задания; отбор наиболее удачных решений; постановка целей)**
- **Изготовление постера (определение концепции; выбор структуры; выбор средств для лучшего донесения информации)**
- **Презентация постера (донесение важной информации до слушателей; аргументированное изложение своей точки зрения)**
- **Рефлексия (определение степени достижения группой поставленных целей. Контакт с аудиторией, взаимодействие со слушателями, обмен мнениями)**

Использование технологии учителем

1. Изучение теоретических основ технологии, её преимуществ и возможностей.
2. Составление учителем отдельных тем, конкретных уроков с использованием технологии.
3. Проектирование, проведение и анализ уроков разных типов с применением технологии.

Корректировка. Привлечение учащихся к использованию технологии.



Необходимо помнить!!!

- 1. Технология осваивается только через собственную деятельность – бесполезно пытаться это сделать просто глядя, слушая, читая или пересказывая.**
- 2. Технология оценивается только в процессе собственной деятельности – бесполезно обсуждать ожидаемые результаты до того, как освоите её.**
- 3. Технология проявляет свои возможности только в деятельности (не менее трёх уроков)**

ИКТ на уроке

Компьютерная поддержка урока - комплекс педагогических приёмов с использованием компьютерной техники, направленных на повышение эффективности обучения и облегчение труда педагога.

Рекомендации по созданию мультимедийных презентаций

Дизайн презентации

Общий дизайн

- Общее оформление презентации логично, отвечает требованиям эстетики
- Дизайн не противоречит содержанию презентации

Текст, цвет, фон

- Текст легко читается
- Для фона выбирайте более холодные тона

Рекомендации по созданию мультимедийных презентаций

Рисунки

- Изображения не накладываются на текст (если это не специальные эффекты)

Списки, таблицы

- Списки и таблицы встроены и размещены корректно

Ссылка

- Используемые управляющие кнопки соответствуют основному назначению
- Все ссылки работают

Рекомендации по созданию мультимедийных презентаций

Использование цвета

- На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовков, один для основного текста

Анимационные эффекты

- Используйте возможности компьютерной анимации для представления информации на слайде
- Не стоит злоупотреблять различными анимационными эффектами, они не должны отвлекать внимание от информации на слайде

Рекомендации по созданию мультимедийных презентаций

Представление информации

Основное содержание

- Используйте короткие слова и предложения
- Минимизируйте количество предлогов, наречий и прилагательных

Расположение информации на странице

- Предпочтительно горизонтальное расположение информации
- Наиболее важная информация должна располагаться в центре

Рекомендации по созданию мультимедийных презентаций

Шрифты

- Для заголовков – не менее 24
- Для основной информации – не менее 18
- Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации
- Для выделения информации следует использовать полужирное начертание или курсив

Рекомендации по созданию мультимедийных презентаций

Объем информации

- Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: люди могут одновременно запомнить не более **трех фактов, выводов, определений**