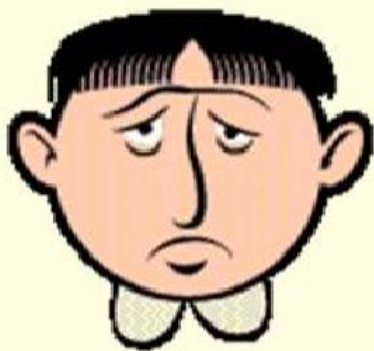
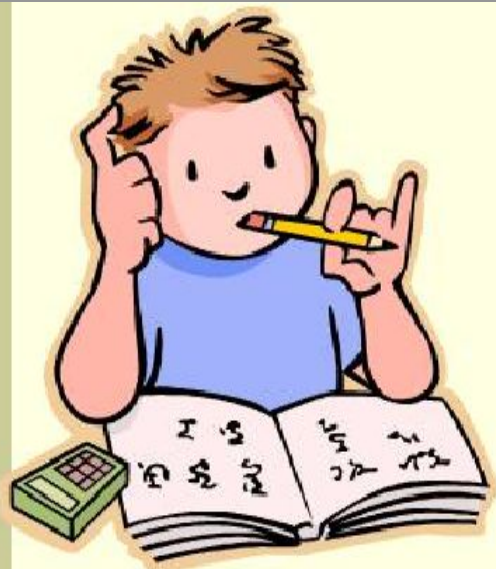




КАЧЕСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НИЖЕГО ДОСТИЖЕНИЯ

НОВОЕ СОВРЕМЕННОЕ КАЧЕСТВО ОБРАЗОВАНИЯ

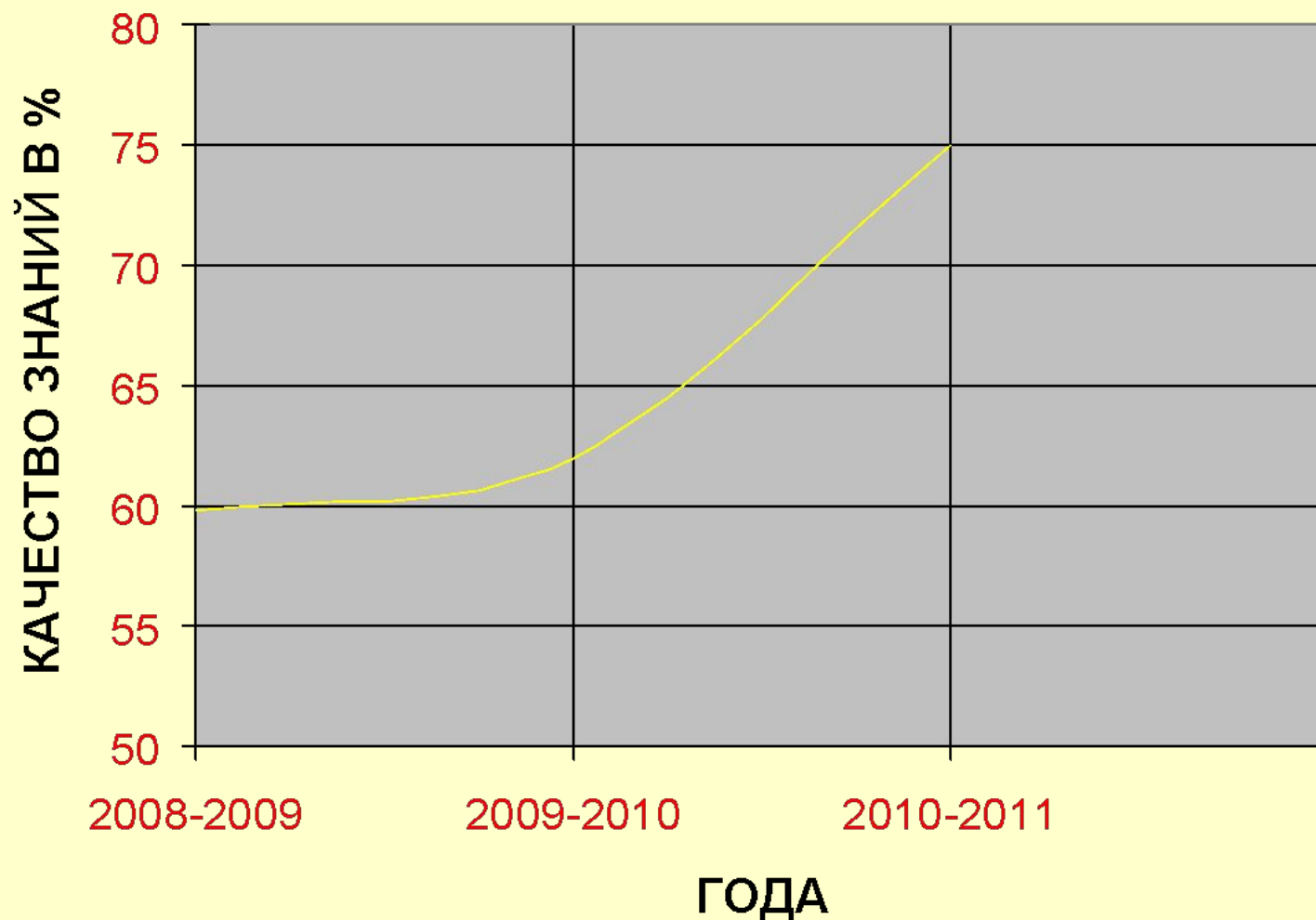


обеспечивает:

- повышение качества знаний
- повышение активности и работоспособности на уроках
- привитие интереса к собственной познавательной деятельности
- дает возможность каждому ученику видеть себя в развитии

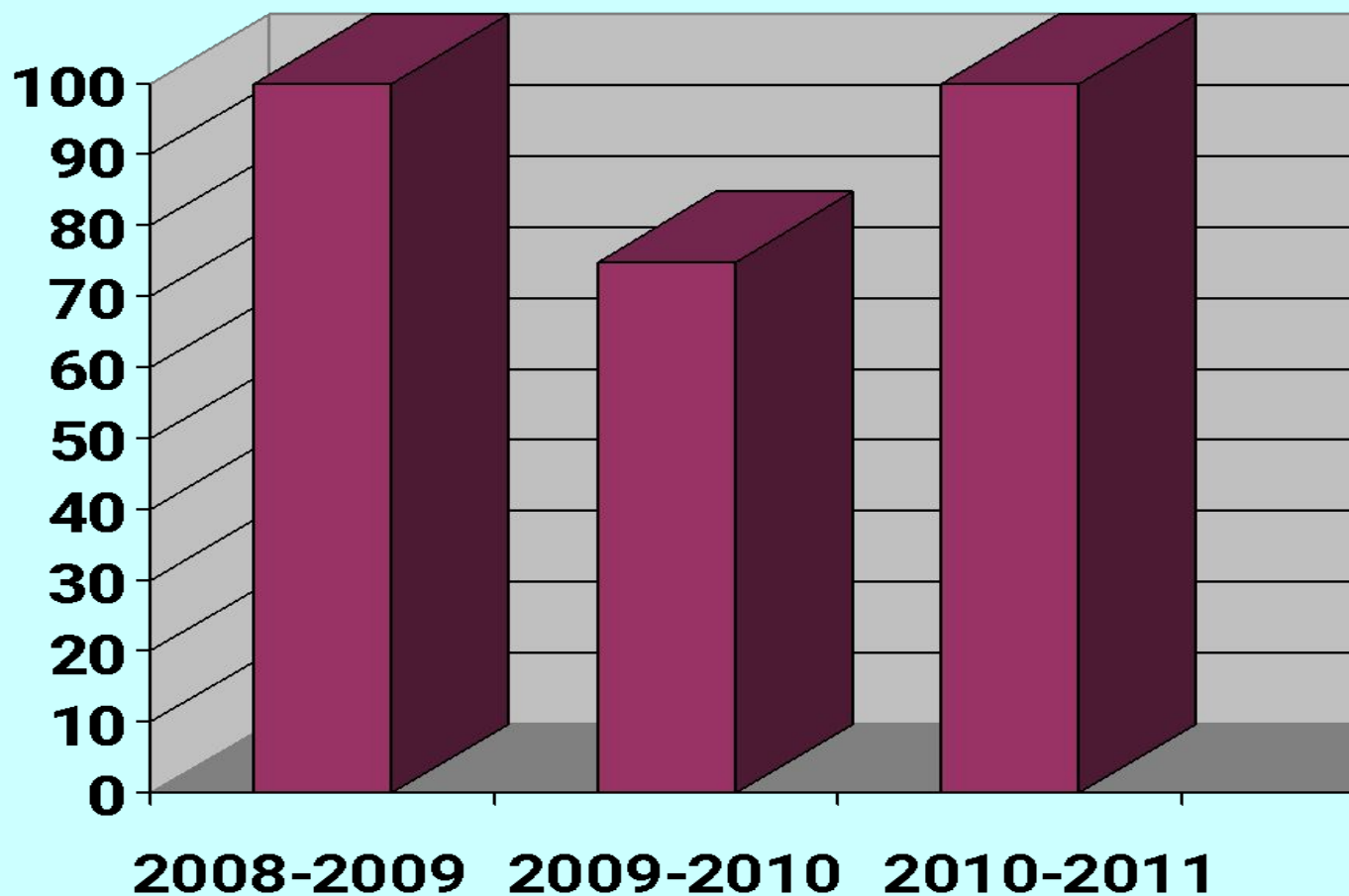
	2008 – 2009 г.г.	2009 – 2010 г.г.	2010 – 2011 г.г.
КЛАССЫ	КАЧЕСТВО ЗНАНИЙ		
6	43%	38%	80%
7	86%	43%	38%
8	60%	86%	57%
9	60%	60%	88%
10	50%	78%	100%
11		67%	88%
ИТОГО	59,8%	62%	75%

График отражает результаты таблицы и наглядно показывает рост качества знаний



	2008 – 2009 г.г.	2009 – 2010 г.г.	2010 – 2011 г.г.
	КАЧЕСТВО ЗНАНИЙ		
ГИА	<i>100%</i>	75%	100%
ЕГЭ	—	—	<i>100%</i>

Результаты качества знаний по ГИА за последние три года в %.



ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

ФОРМИРУЕТ ВООБРАЖЕНИЕ

РАЗВИВАЕТ ВИЗУАЛЬНУЮ ПАМЯТЬ

РАЗВИВАЕТ
МАТЕМАТИЧЕСКИЕ
НАВЫКИ

Конкурс «Метеорологи».

- 1 команда. Начертить график температуры по данным.

В 6 часов - (- 5)

В 13 часов - (+ 4)

В 17 часов – (+1)

В 20 часов – (- 2)

- 2 команда. Начертить розу ветров по данным.

С - 5 дней

С-З – 3 дня

С-В – 4 дня

Ю-З - 0 дней

В - 9 дней

З - 4 дня

Ю-В - 1 день

Ю – 2 дня

2 дня – ветра не было



МУЛЪТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИЯ

Основные направления применения мультимедиа-учебников в обучении географии

1. **Организация познавательной деятельности учащихся на уроке:** передача учебной информации, мотивация обучения, показ, сопоставление процессов и явлений, демонстрация наглядных материалов.
2. **Проверка результатов обучения:** практика, тесты.
3. **Организация самостоятельной работы учащихся:** самостоятельное приобретение знаний и умений, подготовка докладов и сообщений, осуществление дифференцированного подхода, углубленное изучение географии

Методика использования мультимедиа технологий предполагает:

- совершенствование системы управления обучением на различных этапах урока;
- усиление мотивации учения;
- улучшение качества обучения и воспитания, что повысит информационную культуру учащихся;
- повышение уровня подготовки учащихся в области современных информационных технологий;
- демонстрацию возможностей компьютера, не только как средства для игры