ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

ТЕХНОЛОГИИ

специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата

Педагогические технологии

- РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ
- ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО МЕТОДА
- ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ
- ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
- ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
- ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ
- ТЕХНОЛОГИЯ ФОРМИРОВАНИЯ УУД

Критического мышления

Критическое мышление — система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также применять полученные результаты к ситуациям и проблемам

- Верные и неверные утверждения (?)
- Корзина идей
- Таблица «Знаю – Хочу узнать – Узнал»

Знаю	Хочу узнать	Узнал

Включает три стадии:

– ВЫЗОВ

– ОСМЫСЛЕНИЕ

– РЕФЛЕКСИЯ

Department Name

Технология критического мышления дает ученику:

- повышение эффективности восприятия новой информации;
- повышение познавательного интереса как к изучаемому материалу, так и к самому процессу обучения;
- умение внимательно слушать и слышать собеседника, поддерживать дух толерантности;
- умение критически думать и мыслить;
- умение работать в сотрудничестве с другими, общение на доступном уровне;
- желание и умение стать человеком, который учится в течение всей жизни.

ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ
ПОИСК СПОСОБОВ РЕШЕНИЯ
ПРАКТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
ЗАЩИТА ПРОЕКТА

Технология проектного обучения

Проектная технология - система обучения, в которой знания и умения обучающиеся приобретают в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий - проектов. Технология проектов всегда ориентирована на активную самостоятельную работу обучающихся (индивидуальную, парную и групповую), которую они выполняют в течение определенного отрезка времени

Проектное обучение

Одно из достоинств проектной деятельности — это создание в школе особой образовательной атмосферы, дающей детям возможность попробовать себя в различных направлениях учебной деятельности и развить свои универсальные умения

+

- повысить мотивацию изучения предметов школьной программы
- реализовать комплексное восприятие учебных предметов
- принимать самостоятельные решения
- поверить в свои силы

-

- увеличение умственной нагрузки
- требование более сложной системы оценивания
- повышение эмоциональной нагрузки
- существование риска неудачного
- выполнения работы, непредсказуемость
- результата
- трудность в организации работы в

Доминирующая деятельность

- Исследовательская
- поисковая
- творческая
- ролевая
- прикладная (практико-ориентированная),
- ознакомительно-ориентировочная

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ

Технология проблемного обучения – это система обучения, основанная на получении новых знаний учащимися посредством разрешения проблемных ситуаций как практического, так и теоретического характера. Технология доставляет радость самостоятельного поиска и открытия и, что самое главное, обеспечивает развитие познавательной самостоятельности детей, их творческой активности.

Department Name

Суть проблемного обучения

Педагог создает познавательную задачу, ситуацию или задает проблемный вопрос и предоставляет детям возможность искать средства ее решения, используя ранее усвоенные знания и умения.

?

-проблемная ситуация,

-проблемный вопрос,

-проблемная задача

Алгоритм решения проблемной ситуации

- Постановка проблемы
- Выявление сущности проблемы
- Актуализация имеющихся знаний
- Выдвижение гипотез и предположений для решения проблемы
- Проверка решения проблемы, обогащение знаний ребенка

Игровые технологии

Игровая технология – это вид организации процесса обучения, представленный различными увлекательными играми, взаимодействием педагога и воспитанников посредством воплощения некоторого сюжета (например, игры, какого-нибудь спектакля или сказки).

Department Name

Игра – единственная деятельность ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов

Дидактическая игра

ДОСТОИНСТВА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.В работе принимают участие все ученики класса.

2.Пассивность невозможна, ученик находится в иной психологической ситуации.

3.Работа ученика оценивается непосредственно на уроке, где делаются замечания по ответам и даются дополнения ответов.

4.Каждый ученик справляется с заданием в меру своих способностей и знаний

1

ИГРА ТРЕБУЕТ ТВОРЧЕСКОГО ПОДХОДА:

- Четкого обоснования целей и места в учебном процессе;
- Соответствия позиции игроков взглядам того, чью роль они выполняют;
- -самоорганизации деятельности учащихся

2

ПРИЗНАКИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

Строгие правила, которые лучше не нарушать;

В игре должен принимать участие весь класс;

Игры с возрастом должны усложняться

3

ЭТАПЫ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

Подготовка к игре, постановка главной задачи, обеспечение учащихся знаниями, необходимыми в игре.

Создание игровой ситуации, ознакомление учащихся с условиями игры, постановка перед ними целей и задач, которые должны быть решены.

Решение учащимися задач в ходе игры.

Выводы.

Проверка, коррекция, оценка результатов

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Информационно-коммуникационные технологии – это совокупность объединенных в одну цепочку программно-технических средств, производственных процессов и методов, которые обеспечивают сбор, хранение, обработку, анализы и распространение информации для того, чтобы максимально снизить трудоемкость процессов использования информационных ресурсов, при этом повышая их оперативность и надежность.

+ для учащегося

-смещение приоритетов на развитие психических, физических, интеллектуальных, нравственных и др. сфер личности вместо овладения объемом знаний и формирования определенного круга умений;
-отказ от авторитарной педагогики;
-приспособление школы к учащимся, обеспечение атмосферы комфорта;
-дифференциация учебной деятельности; индивидуализация;
-вера в учащегося, свои силы, возможности;
-обеспечение успешности в обучении и воспитании;
-исключение экстерната, так как это не обеспечивает духовных встреч с учителем;
-исчезают проблемы дисциплины и негативное отношение к школе и др.

- ?

ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

+

ХРАНЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

+

ПЕРЕДАЧА ИНФОРМАЦИИ

=

КОММУНИКАЦИЯ

ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

САНИТАРНО-ГИГИЕНИЧЕСКИЕ

1. Атмосфера аудитории
(проветренный класс; соответствующее освещение; влажная уборка; озеленение)
2. Рабочее место у учащихся на уроках ИЗО (оборудование: ученические столы, мольберты) Контроль за посадкой учащихся во время урока.
3. Комфортный для человека уровень шума – это предельно допустимое давление звука, которое не оказывает на организм воспитанников вредного воздействия.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ

- создание эмоционального положительного фона в обучении, общении;
- учет психического и физического здоровья ребёнка; психологических особенностей класса;
- использование чередования интенсивности в обучении и релаксации;
- динамические паузы, физкультминутки для глаз, например, рисуем глазами (мл. классы);
- применение игровых моментов с учащимися - элементы релаксации (например, музыкотерапия – рисование под спокойную музыку)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ

- ранжирование учебного материала урока
- использование групповых, коллективных заданий
- плотность урока: количество времени затраченного на учебную деятельность не менее 60%, но не более 80%.
- наличие мотивации деятельности учащихся на уроке (внешняя мотивация: оценка, похвала, поддержка, соревнование; стремление больше узнать, радость от активности, интерес)

ПРИНЦИПЫ ТЕХНОЛОГИИ

- “Не навреди!”
- Принцип сознательности и активности.
- Принцип непрерывности здоровьесберегающего процесса.
- Принцип всестороннего и гармонического развития личности.
- Принцип доступности и индивидуальности.
- Принцип систематичности и последовательности.
- Принцип системного чередования нагрузок и отдыха.
- Принцип постепенного наращивания оздоровительных воздействий, адекватности.

ТЕХНОЛОГИЯ ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Приоритетной целью школьного образования, вместо простой передачи знаний, умений и навыков от учителя к ученику, становится развитие способности ученика самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, иначе говоря – формирование умения учиться. Учащийся сам должен стать «архитектором и строителем» образовательного процесса. Достижение этой цели становится возможным благодаря формированию системы УУД.

ЛИЧНОСТНЫЕ	РЕГУЛЯТИВНЫЕ	ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ	КОММУНИКАТИВНЫЕ
-Нравственное развитие -Самоопределение -Смысло-образование	-Целеполагание -Прогнозирование -Планирование -Деятельность -Контроль -Коррекция -Оценка	-Проблема -Поиск информации -Определение смысла -Структурирование Моделирование -Рассуждение -Рефлексия	-Сотрудничество -Компетентность -Управление -Разрешение конфликтов -Общение

УУД

В общем случае УУД должно являться инструментом или способом достижения цели и задач каждого урока. При этом учителю необходимо владеть видами и содержанием каждого из УУД и знать связи между ними. Таким образом, сформулируем действия учителя при планировании учебного занятия:

1. Выбрать УУД в соответствии с целью урока, содержанием учебного материала, технологиями обучения, спецификой учебного предмета, возрастными особенностями учащихся.
2. Выделить время для формирования (развития) УУД в границах учебного занятия или урока.
3. Определить приемы, методы, способы и формы организации деятельности учащихся для формирования (развития) УУД.
4. Спроектировать содержание деятельности учащихся для формирования (развития) УУД через использование системы разнообразных учебных задач, средств и способов их решения.

Цель урока должна определять, чему обучающиеся должны научиться на уроке

Цель урока – ***должна быть одна и выражена отглагольным существительным (имя существительное, образованное непосредственно от глагола).***

Примеры: *изучение* (от *изучать*), *формирование (от формировать)*.
Например, ее можно конкретизировать следующим образом:
- Обеспечение усвоения учащимися закона, признаков, свойств, особенностей ...;
- Обобщение и систематизация знаний о ..
- Устранение пробелов в знаниях;
- Усвоение учащимися понятий (каких?).
-Выявление и закрепление знаний по теме …
-Формирование новых понятий (идет их перечень) …
-Обучение навыкам чтения …
-Расширение знаний о …
-Выявление знаний по теме …,

-Изучение последовательности действий …
-Изучение общих схем …
-Изучение назначения различных …
-Знакомство с порядком выполнения действий …
-Систематизация и обобщение знаний по теме …
-Обеспечение знаний учащимися каких-то понятий, определений, …
-Установление уровня знаний по теме...
-Обобщение изученного материала по теме...
-Систематизация изученного материала по теме...
-Обеспечить освоение учащимися следующих фактов..., понятий..., идей..., терминов...

Задачи урока – шаги по направлению к цели: что нужно сделать для достижения результата

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ – это задачи, которые направлены на усвоение учебного материала, расширения собственного мировоззрения, формирования определенных знаний, умений и навыков, необходимых для успешной реализации в жизни

РАЗВИВАЮЩИЕ задачи урока – предполагают развитие психических свойств и качеств, необходимых в деятельности (мышление, память, внимание, познавательные умения, самостоятельность и т.д.)..

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ – это задачи, направленные на воспитание личности учащегося, овладение им общечеловеческой культурой и нормами поведения, принятыми в современном обществе.

ЗАДАНИЕ:

Выберите любую тему по Изобразительному искусству в программе Б.М. Неменского и сформулируйте к ней цель и задачи