

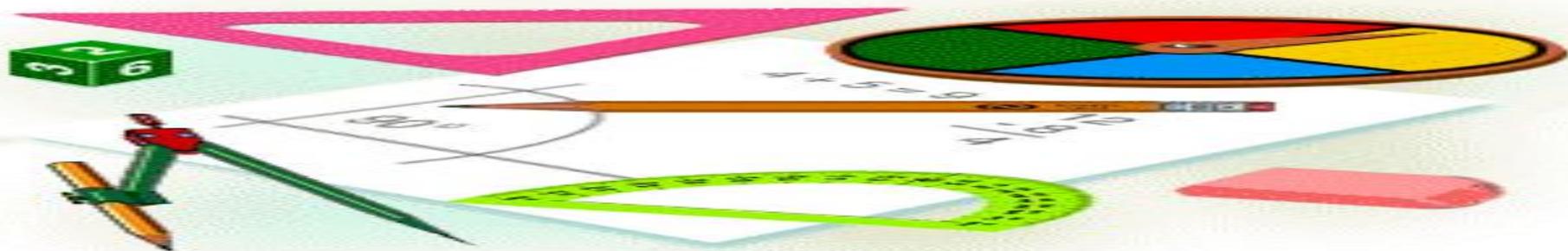


МЕТОДИЧЕСКАЯ ТЕМА:  
**«АКТИВИЗАЦИЯ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
УЧАЩИХСЯ НА  
УРОКАХ ПУТЕМ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ  
НОВЫХ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ  
ТЕХНОЛОГИЙ»**

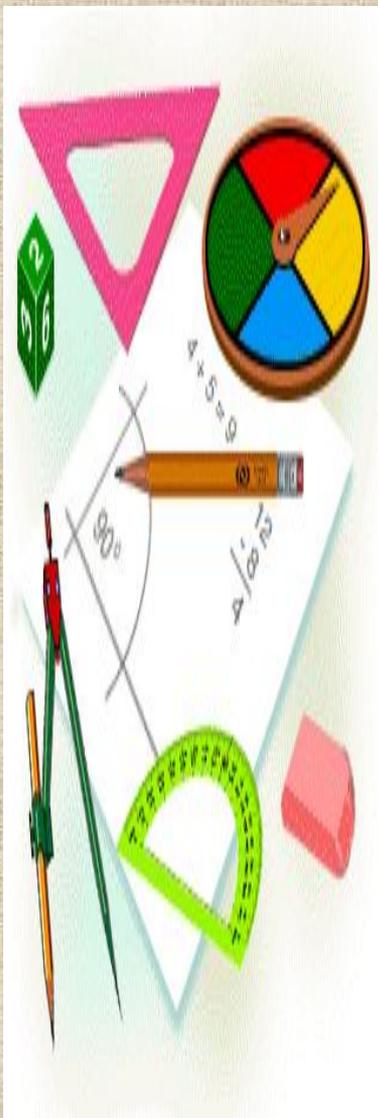


# Основные задачи:

1. Повышение профессиональной квалификации учителей в области применения ИКТ в сочетании с другими педагогическими технологиями.
2. Сосредоточение основных усилий МО на расширении материальной базы электронных носителей для широкого применения ИКТ
3. Работа по формированию навыков, необходимых для успешной социализации учащихся в будущей жизни.



# Технология развивающего обучения



Главная задача системы – это формирование у ребёнка творческого мышления, где выделяются три основных качества такого мышления: стремление к осмыслению происходящего, целостность охвата окружающего мира, критическое отношение к себе, к людям и обществу и т.д.

Алгебра. 10 класс.

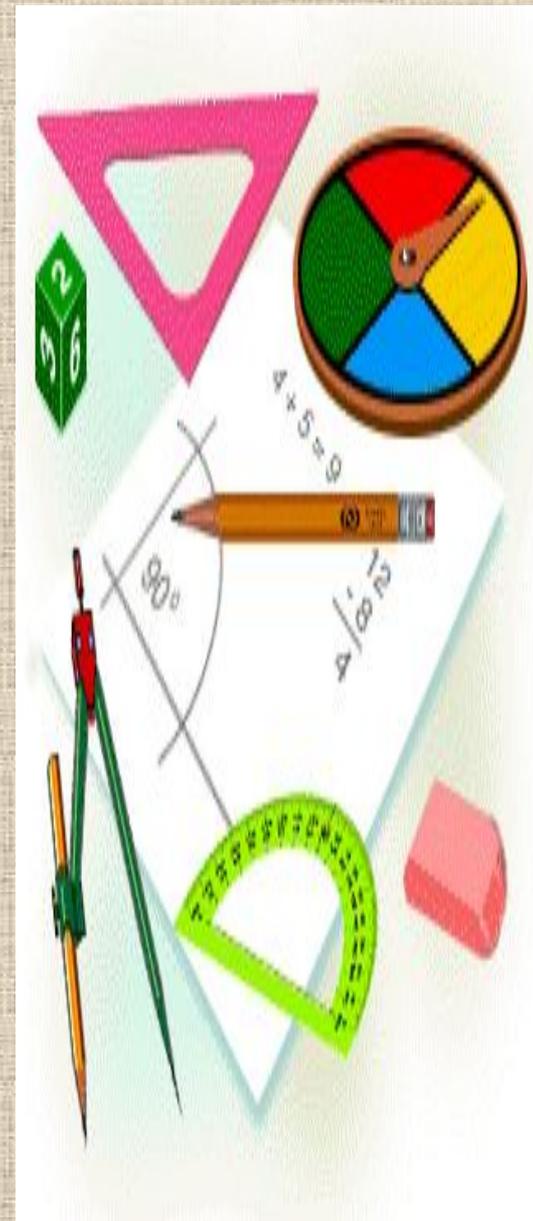
Тема: «

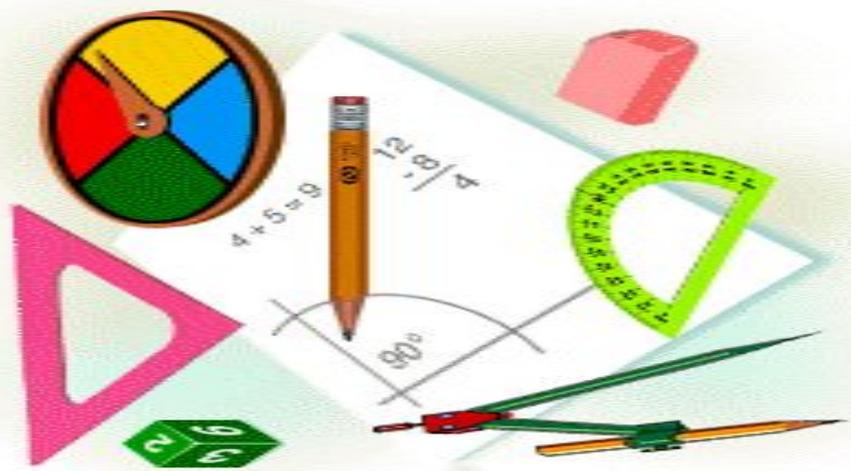
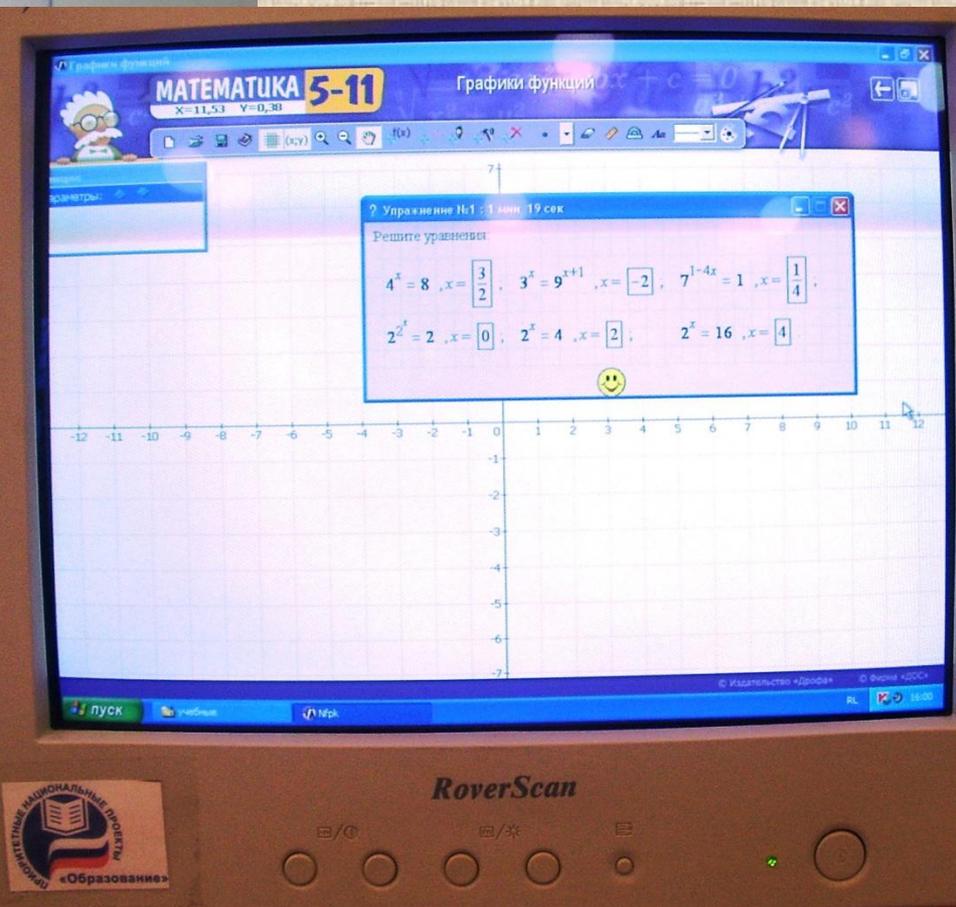
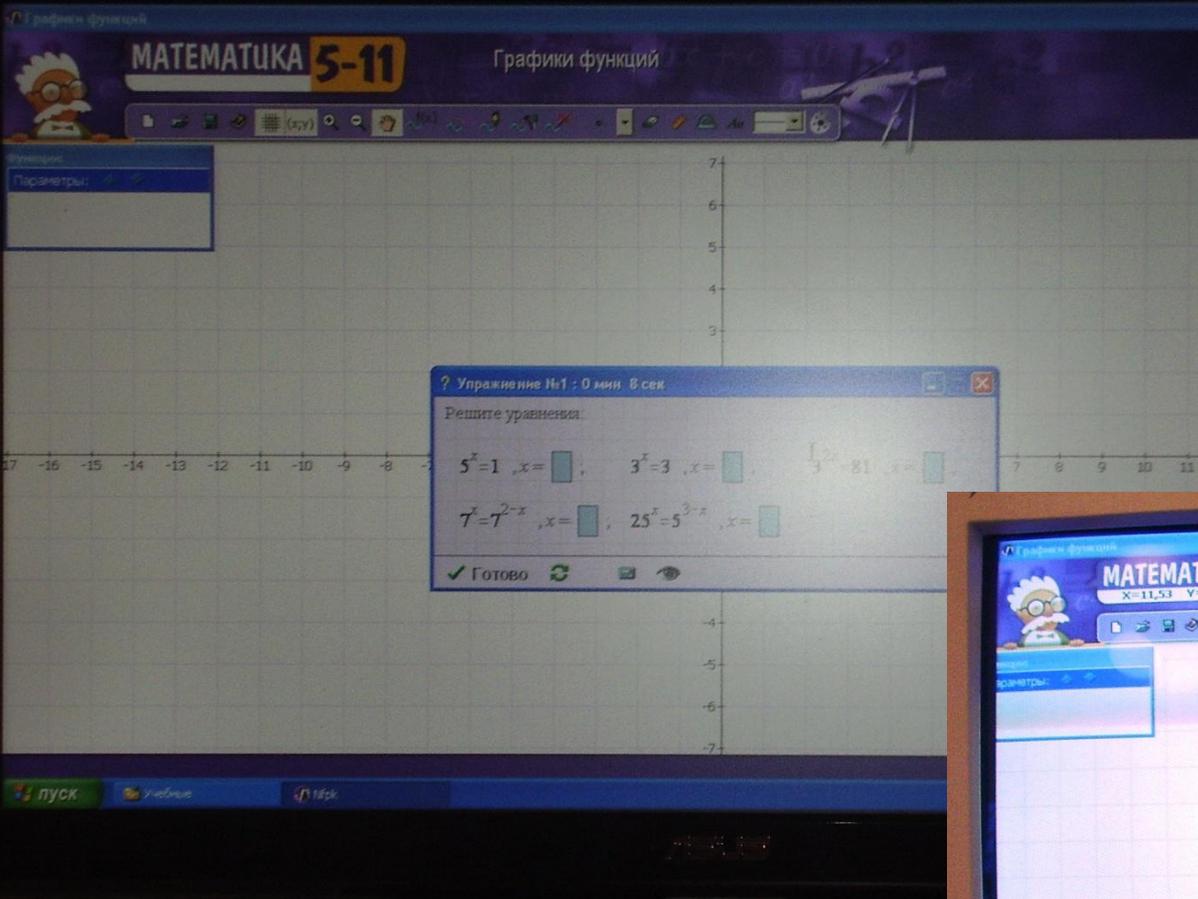
Показательные  
уравнения»

Проведен для членов  
межшкольного МО.

Учитель: Прасалова

С.В





RoverScan



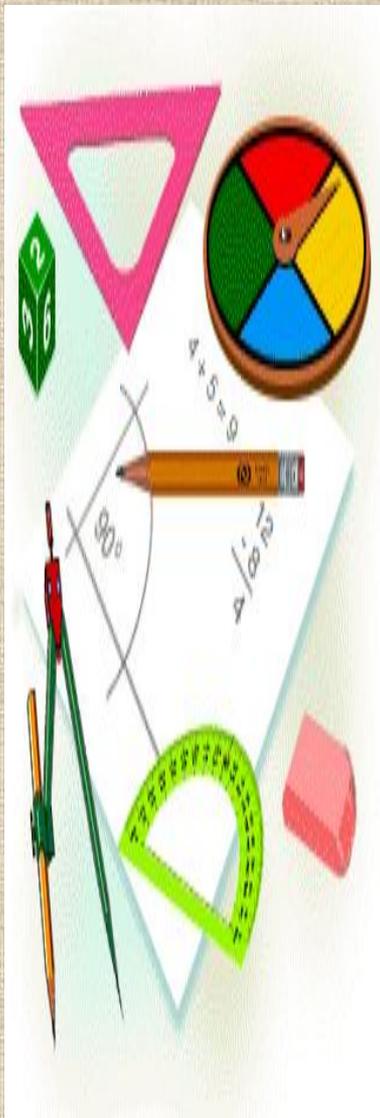
# Коллективный способ обучения



Дети непосредственно взаимодействуют друг с другом, а учитель, оставаясь центральной фигурой обучения, специально организует их сотрудничество, при этом щедро уделяя внимание каждому ребенку.



# Адаптивная система обучения (АСО)



- Основная сущность технологии заключается в одновременной работе учителя по:
- управлению самостоятельной работой всех учащихся;
  - работе с отдельными школьниками — индивидуально;
  - осуществлению учета и реализации индивидуальных особенностей и возможностей детей;
  - максимальному включению всех в индивидуальную самостоятельную работу.



# Тестовая программа «Ассистент»

# *Игровые технологии*

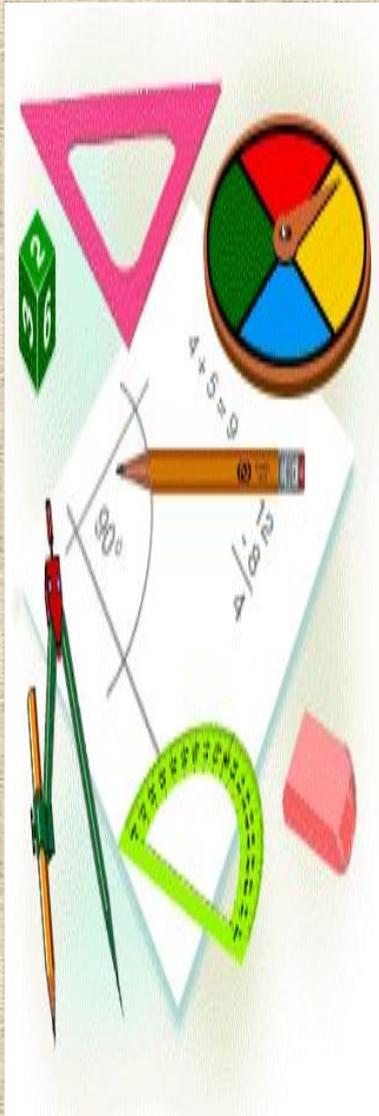


В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане

# Замок Дробей



# Личностно ориентированные технологии

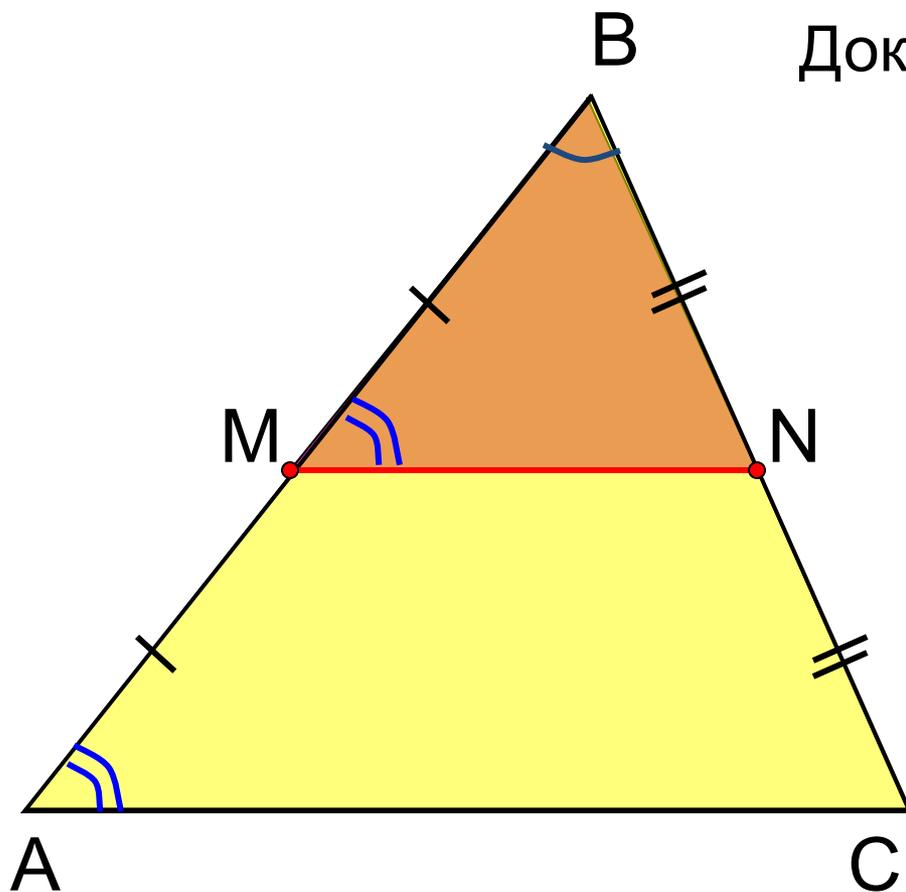


Предусматривают приоритет субъект- субъектного обучения, диагностику личностного роста, ситуационное проектирование, игровое моделирование, включение учебных задач в контекст жизненных проблем, предусматривающих развитие личности в реальном, социокультурном и образовательном пространстве.

**Теорема.** Средняя линия треугольника параллельна одной из его сторон и равна половине этой стороны.

Дано:  $\triangle ABC$ ,  $MN$  – средняя линия

Доказать:  $MN \parallel AC$ ,  $MN = \frac{1}{2}AC$



Доказательство:  $\angle B$  – общий,

$$\frac{BM}{BA} = \frac{BN}{BC} = \frac{1}{2}$$

$\triangle MBN \sim \triangle ABC$   
по 2 признаку

$$\frac{MN}{AC} = \frac{1}{2}; \quad MN = \frac{1}{2}AC$$

$\angle 1 = \angle 2$  **су**, значит,  $MN \parallel AC$ .

# Результативность опыта