

**Повышение качества  
знаний  
с помощью  
инновационных  
педагогических  
технологий**

*«Учитель – человек, который может  
делать трудные вещи легкими.»*

*Ральф Уолдо  
Эмерсон*

*Педагогическая инновация-  
нововведение, преобразование в  
педагогической области, связанное с  
новыми идеями, открытиями,  
исследованиями, проектами.*

## *Преимущество инновационных педагогических технологий :*

- повышают эффективность и качество обучения;
- обеспечивают мотивы к самостоятельной познавательной деятельности;
- способствуют углублению межпредметных связей за счет интеграции информационной и предметной подготовки.

***Педагогическая технология —  
это такое построение  
деятельности учителя, в котором  
входящие в него действия  
представлены в определенной  
последовательности и  
предполагают достижения  
прогнозируемого результата.***

# Инновационные технологии :

- ❖ Технология, основанная на уровневой дифференциации обучения
- ❖ Проблемное обучение
- ❖ Технология, основанная на реализации проектной деятельности
- ❖ Технология, основанная на реализации исследовательской деятельности
- ❖ Игровые технологии
- ❖ Информационно - коммуникативные технологии
- ❖ Здоровьесберегающая технология



**Основа:**  
**дифференциация требований**  
**к уровню освоения, явное**  
**выделение**  
**базового и повышенных**  
**уровней**

## **Уровневая дифференциация**

**Основные принципы:**

- **открытость системы требований,**
- **посильность базового уровня, обязательность его освоения всеми обучающимися,**
- **добровольность в освоении повышенных уровней требований,**
- **работа с группами «подвижного» состава.**



*Информатизация образования – это приведение системы образования в соответствие с потребностями и возможностями информационного общества*

## Информационно – коммуникационные технологии

*Образовательная деятельность на основе ИКТ:*

- открытое (но контролируемое) пространство*
- инструменты «взрослой» информационной деятельности, информационных источников*



# Проблемное обучение

## ***Выводы:***

- проблемное обучение активизирует мыслительную деятельность, без которой школьнику очень сложно учиться, тем более с интересом;
- у большинства учащихся формируется положительная мотивация к изучению предмета, познавательный интерес;
- возрастает эффективность развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся.



**Проект –  
целенаправленное  
управление  
изменением,  
фиксированное во  
времени**

## **Проектная деятельность**

**Стимулирование интереса  
обучающихся  
к определенным проблемам,  
решению этих проблем,  
умение практически  
применять полученные знания.**



**Совершенствование  
исследовательских  
способностей  
и навыков  
исследовательского  
поведения**

**Учитель должен четко и**

**умело  
руководить  
исследовательской  
деятельностью своих  
учеников**



**Виды игровых технологий:**  
дидактические, ролевые,  
речевые игры,  
игры с мультимедийным  
сопровождением.

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Значение и роль игровых технологий:**

- полнее реализуется подготовка учеников к практической деятельности,
- вырабатывается активная жизненная позиция,
- повышается ответственность за порученное дело,
- приобщаются к коллективным формам работы.





**Охрана физического,  
психического,  
духовного,  
социального  
здоровья  
обучающихся**

## **Здоровьесберегающие технологии**

**Создание здоровьесберегающей  
инфраструктуры,  
рациональная организация учебной и  
внеурочной деятельности**

**Кто постигает новое,  
лелея старое,  
тот может  
быть учителем.**

**Конфуций**