

**«Педагогические
технологии
реализующие
системно-
деятельностный
подход»**

Курсанова Марина Николаевна, учитель
высшей квалификационной категории
МБОУ «Гимназия №52»

2016 г.

ОСНОВА СТАНДАРТА - СИСТЕМНО - ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД

формирование готовности обучающихся к саморазвитию и непрерывному образованию

проектирование и конструирование развивающей образовательной среды

активная учебно-познавательная деятельность обучающихся

построение образовательного процесса с учётом особенностей обучающихся

Единственный путь, ведущий к знанию, – это деятельность.

Б. Шоу

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ -

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



*Плохой учитель преподносит истину,
хороший - учит её находить.*

А.Дистервег

Современные педагогические технологии

Личностно-ориентированная технология

игровая технология

информационно-коммуникационная технология

система инновационной оценки «портфолио»

здоровьесберегающая технология

обучение в сотрудничестве

технология развития «критического мышления»

Технология развивающего обучения

Технология проблемного обучения

Технология разноуровневого обучения

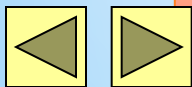
технология решения изобретательских задач (ТРИЗ)

коллективная система обучения (КСО)

исследовательские методы в обучении

проектные технологии

технология модульного и блочно-модульного обучения



ПРОБЛЕМНО-ДИАЛОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ -

тип обучения, обеспечивающий творческое усвоение знаний учениками посредством специально организованного учителем диалога.

Цель - обучить самостоятельному решению проблем.

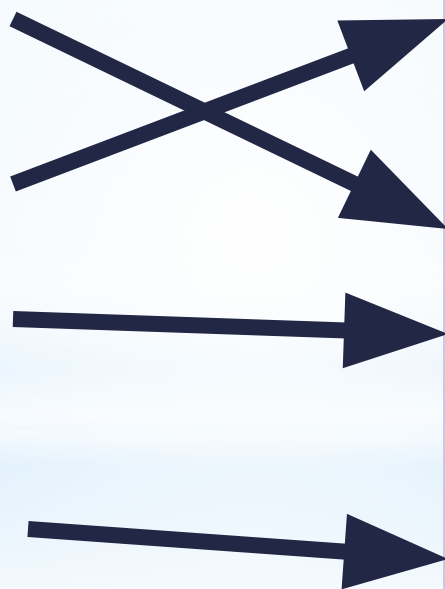
Средство - открытие знаний вместе с детьми.





Традиционный урок

1. Проверка д/з **учеников учителем.**
2. Объявление темы **учителем.**
3. Объяснение темы **учителем.**
4. Закрепление знаний **учениками.**

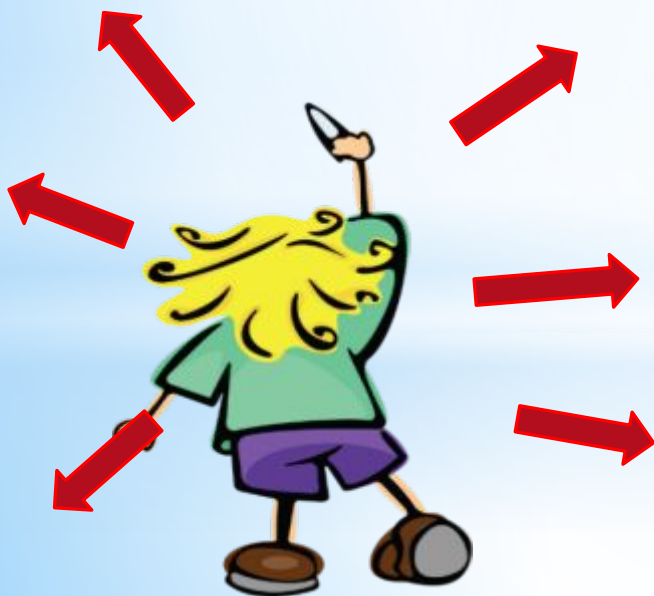


Проблемно-диалогический урок

1. Создание проблемной ситуации **учителем** и формулирование проблемы **учениками.**
2. Актуализация **учениками** своих знаний.
3. Поиск решения проблемы **учениками.**
4. Выражение решения.
5. Применение знаний **учениками.**

ЛИЧНОСТНО - ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

направлены на развитие и саморазвитие личности ученика исходя из его индивидуальных особенностей как субъекта познания и предметной деятельности.



Смысл и вектор образовательного движения иной - не к ученику, а от него.

***КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

- **1. определение задач и целей**
- **2. исследование текущей ситуации**
- **3. определение внутренних и внешних препятствий**
- **4. выработка и анализ возможностей для преодоления препятствий**
- **5. выбор конкретного варианта действий и составление плана**

ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направлены на - *обеспечение психического здоровья учащихся.*

Опираются на - *природосообразность, преемственность, вариативность, прагматичность (практической ориентации).*

Достигается через - *учёт особенностей класса (изучение и понимание человека); создание благоприятного психологического фона на уроке; использование приёмов, способствующих появлению и сохранению интереса к учебному материалу; создание условий для самовыражения учащихся...*



Приводит к - *предотвращению усталости и утомляемости; повышению мотивации к учебной деятельности; приросту учебных достижений.*

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

это понятие, описывающее различные методы, способы и алгоритмы сбора, хранения, обработки, представления и передачи информации.



ПРЕИМУЩЕСТВА

- разнообразие форм учебной деятельности;
- комфортность работы с материалом;
- повышение мотивации обучения;
- усиление наглядности урока;
- эффективность усвоения материала;
- оптимизация учебного процесса.

- ИКТ

- Презентации

- Личный сайт

- Документация и кабинет

- Контроль

- Дидактический материал

- Обучающие программы

- Интернет

- нет

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

В.А. Сухомлинский



Игра как средство обучения

- 1) Игра - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
- 2) Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.
- 3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
- 4) Игра - один из предметов преодоления пассивности учеников.
- 5) В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗНОУРОВНЕВОГО ОБУЧЕНИЯ

Необходимость введения в образовательную практику уровневой дифференциации обусловлена тем, что в условиях большого объёма учебной информации возникла проблема перегрузки школьников. В такой ситуации обучать всех школьников на одном высоком уровне практически невозможно, тем более что он является часто недостижимым для многих учащихся. А это означает появление у большинства из них отрицательной направленности к образовательному процессу в целом.

Цель технологии разноуровневого обучения: обеспечить усвоение учебного материала каждым учеником в зоне его ближайшего развития на основе особенностей его субъективного опыта.

Исходные научные идеи: уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребёнку организовать своё обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего учебные.

СИСТЕМА ИННОВАЦИОННОЙ ОЦЕНКИ (ПОРТФОЛИО)

Цель: помочь школьнику в самореализации в качестве личности, ориентированной на успех, обладающей социально необходимыми качествами культурного человека и гражданина.

Виды портфолио:

- портфолио внешних достижений (портфолио документов, творческих работ)
- портфолио личностного развития (фиксация шагов на пути реализации выбранных ориентиров личностного роста)

ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Проект- это буквально «нечто брошенное, пущенное вперед». В рамках процесса обучения проектный метод можно определить, как образовательную технологию, нацеленную на приобретение учащимися новых знаний на основе реальной жизненной практики, формирование у школьников специфических умений и навыков, посредством системной организации проблемно-ориентированного поиска. Проект- это «обучение через делание». (Дж. Дьюи)

Составляющие проекта - проблема, проектирование, поиск, продукт, презентация, портфолио



"Скажи мне, и я забуду.

**Покажи мне, - я смогу
запомнить.**

**Позволь мне это сделать
самому,**

и это станет моим навсегда".



Древняя мудрость

*«Просто учитель
излагает. Хороший
учитель объясняет.
Выдающийся учитель
показывает.
Великий учитель
вдохновляет».*

Уильям Уорд