

---

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
С ПОМОЩЬЮ ИКТ  
В СИСТЕМЕ РЕАЛИЗАЦИИ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

*Рубцова Татьяна Владимировна –  
преподаватель математики  
Архитектурно-строительный колледж*

---

# ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

---

- *системный метод планирования, применения, оценивания всего процесса обучения и усвоения знания путем учета человеческих и технических ресурсов, а также взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования;*
  - *процессная система совместной деятельности учащегося и учителя по проектированию, организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения результата*
-

# ТРИ АСПЕКТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

---

- ❑ **Научный аспект**
- ❑ **Формально-описательный аспект**
- ❑ **Процессуально-действенный**



# СТРУКТУРА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

---

## **1. Концептуальная основа :**

*основные принципы; идеи; целевые ориентации и установки*

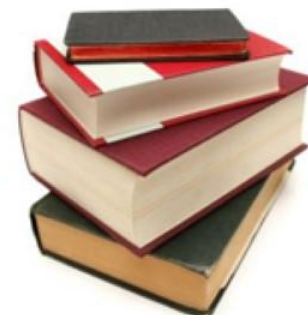
## **2. Содержательный компонент:**

*цели обучения; содержание учебного материала; формы изложения материала; дидактическая структура учебного материала*



## **3. Процессуальный компонент:**

*особенности методов и средств обучения, мотивационная характеристика, организационные формы обучения, управление образовательным процессом*



# ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

---

- ЭФФЕКТИВНОСТЬ
- ВОСПРОИЗВОДИМОСТЬ
- ГИБКОСТЬ
- ДИНАМИЧНОСТЬ
- НАЛИЧИЕ КРЕАТИВНОГО КОМПОНЕНТА



# **GEOGEBRA – ЭТО БЕСПЛАТНАЯ, КРОССПЛАТФОРМЕННАЯ ДИНАМИЧЕСКАЯ МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА**

---

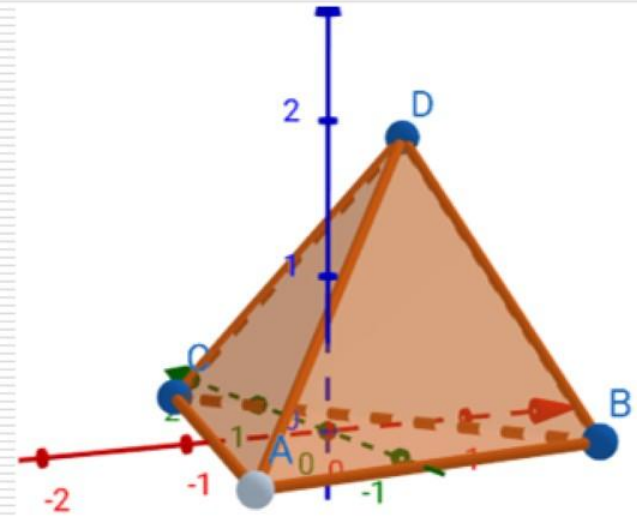
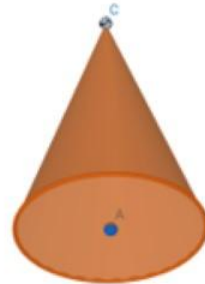
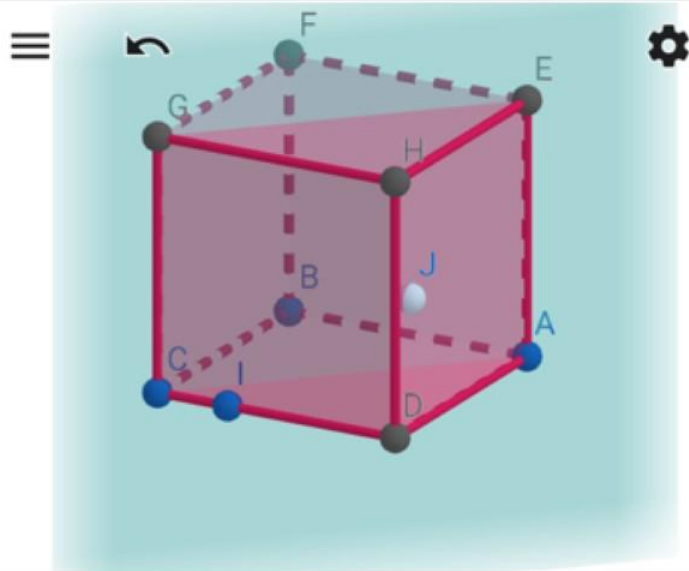
**Включает : геометрию, алгебру, таблицы, графы, статистику и арифметику, в одном удобном для использования пакете.**

**GEOGEBRA - это интерактивное сочетание геометрического, алгебраического и числового представления.**

**Можно создавать конструкции с точками, векторами, линиями, коническими сечениями, а также математическими функциями, а затем динамически изменять их.**

---

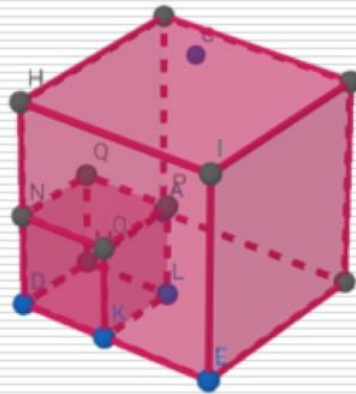
# ПОСТРОЕНИЕ ОБЪЕМНЫХ ФИГУР для образного решения задач В GEOGEBRA 3D



# Решение задач раздела стереометрии с помощью наглядного представления в программе GEOGEBRA 3D

---

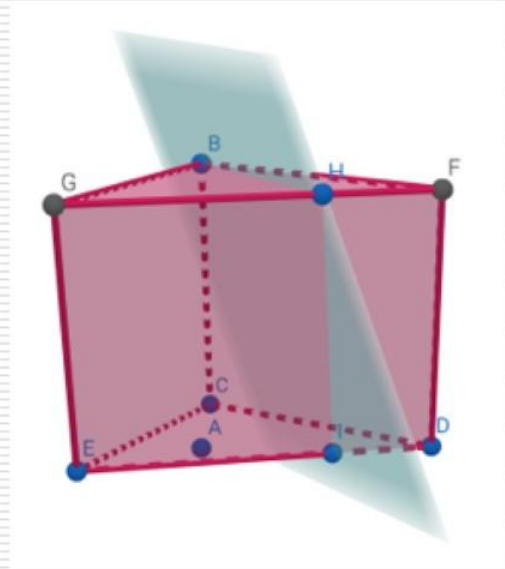
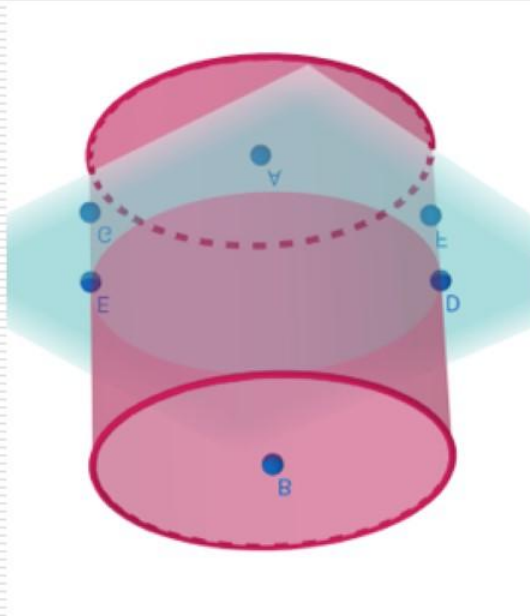
Во сколько раз увеличится площадь поверхности куба, если все его ребра увеличить в 4 раза



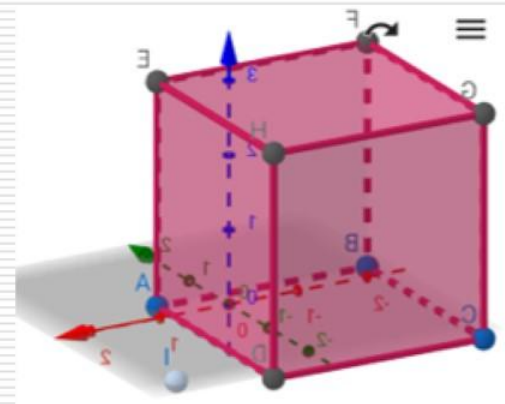
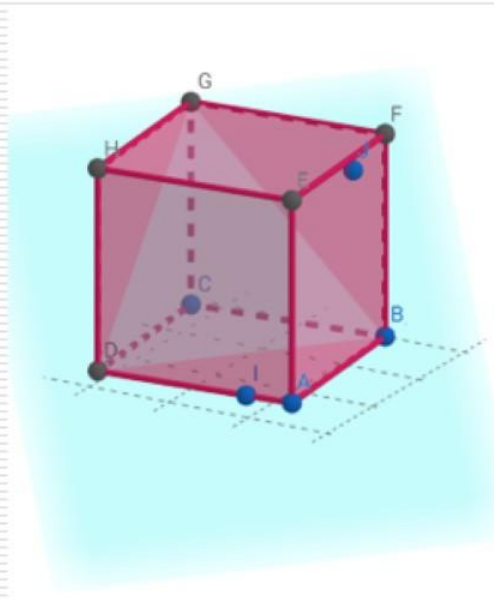
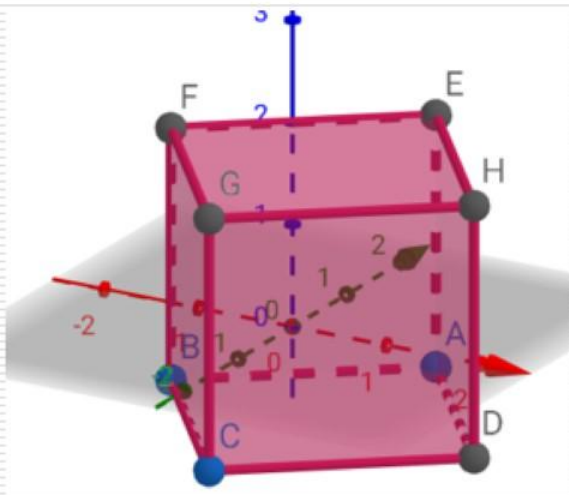


# ПОСТРОЕНИЕ СЕЧЕНИЙ В GEOGEBRA 3D

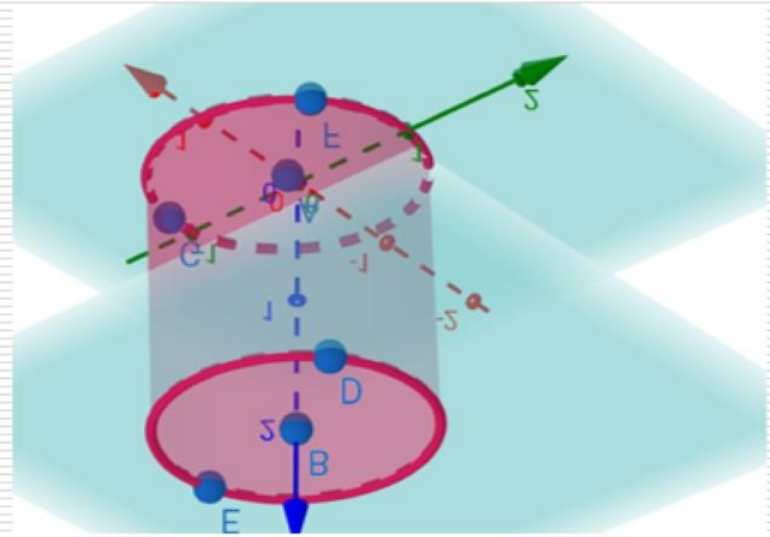
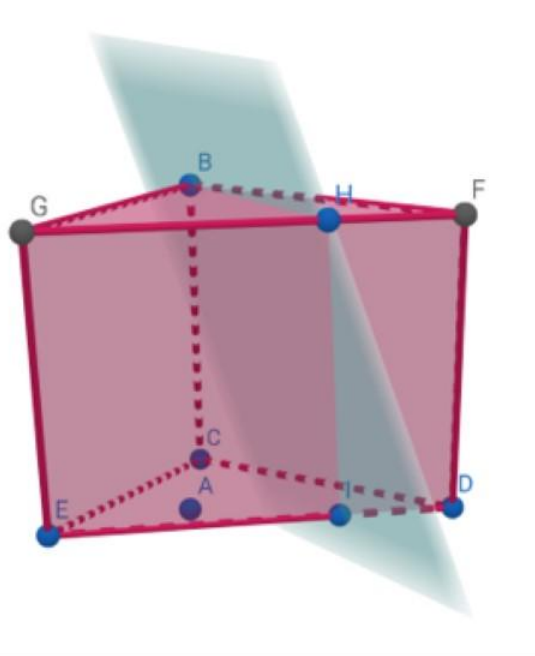
---



# ПОСТРОЕНИЕ ОБЪЕМНЫХ ФИГУР В GEOGEBRA 3D



# ПОСТРОЕНИЕ СЕЧЕНИЙ В GEOGEBRA 3D



# **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ GEOGEBRA НА УРОКАХ ПОЗВОЛЯЕТ**

---

- ❖ **оптимизировать учебный процесс, более рационально используя время на различных этапах урока**
  - ❖ **осуществлять дифференцированный подход в обучении**
  - ❖ **проводить индивидуальную работу, используя персональные компьютеры**
  - ❖ **снизить эмоциональное напряжение на уроке, внося в него элемент игры**
  - ❖ **расширять кругозор учащихся**
  - ❖ **способствует развитию познавательной активности учащихся**
  - ❖ **побуждение к открытию и изучению нового в сфере информационных технологий, желанию поделиться с товарищами своими знаниями**
-

# **СПЕЦИФИКА РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ С ПОМОЩЬЮ ИКТ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

---

**Многообразии технологий, нацеленных на формирование различных типов мышления студентов, развития интеллектуальных функций в контексте современных идей функциональной асимметрии головного мозга (ФАМ)**

**Определение приоритетного статуса тех или иных образовательных технологий в рамках данной практики в зависимости от ее направленности, цели, задач, уровня подготовленности и индивидуального развития**

**Сменяемость различных видов деятельности основе последовательного Усложнения адаптационных, теоретических, практических, научно-практических и научно-исследовательских задач для решения конкретных задач в тех или иных образовательных условиях**

**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ !**

---