

**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